

**UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA, ARTES, DISEÑO Y URBANISMO**  
**CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS**



**PROYECTO DE GRADO**

**Para la obtención del Grado de Licenciatura en Artes Plásticas  
Mención Diseño Gráfico**

**“APLICACIÓN DE LA ILUSTRACIÓN EN BASE A LA SERIGRAFÍA  
ARTÍSTICA PARA LA CREACIÓN DE UN LIBRO EN FORMATO  
DESPLEGABLE REVALORIZANDO LA FESTIVIDAD DE TODOS  
SANTOS EN LA CIUDAD DE LA PAZ”**

**Autor: Isela Evelyn Morales Alarcón**

**Tutor teórico: Dr. Raúl Pereyra Delgadillo Ph.D.**

**Tutor práctico: Dr. Hugo Salazar Alarcón Ph.D**

**LA PAZ – BOLIVIA**

**2019**

## **DEDICATORIA**

Dedicado a mis padres, Waldo y Mayrena, por todo el apoyo constante, la paciencia y por ser pilar fundamental en mi vida.

## **AGRADECIMIENTOS**

A mis Tutores, Ph.D. Raúl Pereyra Delgadillo y Ph.D. Hugo Salazar por todo el apoyo, los conocimientos impartidos, el tiempo dispensado y las constantes palabras de aliento brindadas.

A mis papás, Waldo y Mayrena, porque sin ellos este proyecto no hubiera sido posible y a mis hermanos Giannina, Roxana y Fernando por su apoyo.

A mis amigas Carla, Paola y María Luisa por animarme a continuar.

Al Lic. Eddy Quisbert por ayudarme y darme consejos en el aspecto bibliográfico e investigativo.



## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I</b>	
1. Marco Metodológico.....	4
1.1. Formulación del problema.....	4
1.2. Preguntas de investigación.....	5
1.3. Objetivos.....	5
1.3.1. Objetivo general.....	5
1.3.2. Objetivos específicos.....	5
1.4. Justificación del proyecto.....	6
1.5. Diseño de investigación.....	7
1.6. Delimitación.....	9
1.7. Población y tamaño de la muestra.....	9
<b>CAPÍTULO II</b>	
2. Marco Teórico.....	10
2.1. Ilustración.....	10
2.1.1. ¿Qué es ilustración?.....	10
2.1.2. Antecedentes históricos que propiciaron el desarrollo de la ilustración... 13	
2.1.2.1. Primeros indicios.....	13
2.1.2.2. El desarrollo de la ilustración durante la Edad Media.....	14
2.1.2.3. El grabado como método de reproducción de ilustraciones.....	16
2.1.2.4. La ilustración en procesos revolucionarios históricos.....	16
2.1.2.5. La estampa japonesa y su influencia en la ilustración occidental.....	17
2.1.2.6. El cartelismo del siglo XIX como género ilustrativo.....	17
2.1.2.7. La ilustración en Estados Unidos en el siglo XIX.....	18
2.1.2.8. El Art Nouveau y la ilustración.....	18
2.1.2.9. La fotografía o el fin de la ilustración.....	19
2.1.2.10. La tecnología y la ilustración en tiempos actuales.....	19
2.1.3. La ilustración y el proceso de comunicación visual.....	21
2.1.4. El proceso de diseño gráfico en la ilustración .....	21
2.1.5. El papel del ilustrador.....	23

2.1.6.	La ilustración en el diseño de información.....	24
2.1.7.	La ilustración como apoyo didáctico.....	26
2.1.8.	El mensaje visual.....	27
2.1.9.	La semiótica gráfica.....	28
2.1.10.	La estructura visual simbólica.....	30
2.1.11.	El dibujo como posibilitador de la ilustración.....	31
2.1.12.	La ilustración y sus fundamentos compositivos.....	32
2.1.12.1.	Línea.....	32
2.1.12.2.	Forma.....	33
2.1.12.3.	Color.....	33
2.1.12.4.	Valor.....	34
2.1.12.5.	Composición .....	35
2.1.13.	La ilustración y su desarrollo en el diseño editorial.....	36
2.1.14.	La ilustración de libros como recurso didáctico.....	39
2.1.15.	Relación entre el desplegable, la ilustración y el libro.....	40
2.1.16.	La ilustración mediante la aplicación de la serigrafía.....	44
2.1.17.	La ilustración en Latinoamérica.....	48
2.1.18.	La ilustración en Bolivia.....	51
2.1.19.	Análisis de la situación del ilustrador en Bolivia.....	52
2.1.20.	La ilustración para la expresión de manifestaciones culturales.....	57
 <b>CAPÍTULO III</b>		
3.	Marco Conceptual.....	59
3.1.	Ilustración gráfica .....	59
3.2.	Concepto gráfico.....	59
3.3.	Expresión cultural.....	60
3.4.	Serigrafía como medio técnico.....	61
3.5.	Representación de la imagen.....	62
 <b>CAPÍTULO IV</b>		
4.	Realización del proyecto.....	63
4.1.	Propuesta gráfica .....	63

4.2.	Proceso metodológico para la creación de la propuesta.....	63
4.3.	Planeación.....	63
4.4.	Fundamentación.....	64
4.5.	El proceso de ilustrar.....	65
4.5.1.	Documentación y recopilación de datos.....	65
4.5.2.	Análisis de datos.....	67
4.5.3.	Diccionario ideológico visual.....	68
4.5.4.	Primeras representaciones visuales.....	70
4.6.	Inspiración .....	71
4.7.	Lluvia de ideas .....	71
4.8.	Investigación de conceptos.....	72
4.9.	Descripción de bocetos.....	73
4.10.	Originales definitivos.....	74
4.6.	Diagramación.....	74
4.6.1.	Formato del libro.....	75
4.6.1.1.	Libro origami .....	76
4.6.2.	Retícula de diagramación.....	77
4.6.3.	Tipografía.....	79
4.6.4.	Plan de páginas y contenidos.....	80
4.7.	Elección del título del libro y tipo de publicación.....	82
4.8.	Contenido textual del formato de libro desplegable.....	83
4.9.	Perfil del usuario.....	94
4.10.	Documento final.....	95
4.11.	Diseño de páginas interiores.....	96
4.12.	Proceso técnico de impresión en serigrafía.....	102
4.12.1.	Paleta cromática y tintas vinílicas.....	103
4.12.2.	Encuadernación .....	104
4.13.	Impresión serigráfica.....	107
4.13.1.	Diseño, separación de colores y registro.....	109
	<b>Conclusiones.....</b>	<b>111</b>
	<b>Glosario de términos.....</b>	<b>113</b>

**Bibliografía**

**Anexos**



## **RESUMEN**

El presente artículo otorga un resumen del Proyecto de Grado llamado “Aplicación de la ilustración en base a la serigrafía para la creación de un libro desplegable revalorizando la festividad de Todos Santos en la ciudad de La Paz”.

La investigación tiene por objeto la aplicación, previo análisis, de la ilustración aplicada a las variables serigrafía artística, desplegable y libro en un documento gráfico final en formato de libro, con una temática cultural que pueda enseñar a los niños y jóvenes sobre las prácticas asociadas a la festividad de Todos Santos.

El análisis de estas variables se basó en la revisión y recopilación de la literatura que pueda fundamentar la utilización de estos recursos para un fin didáctico y que pueda generar pregnancia hacia el mensaje, asimismo se realizó el trabajo de campo tomando una metodología particular para el área de diseño, que implica un proceso de diseño que permitió dirigir los esfuerzos sin perder el horizonte denominado proyectual y formalizado por Bruno Munari, posteriormente se realizó la encuesta que permitió medir la percepción en cuanto al libro en general y su accesibilidad en el mercado de La Paz y también agentes específicos en relación al documento gráfico final presentado a los encuestados.

Al respecto de la metodología utilizada, se adoptó el método analítico – sintético; en la fase de reconocimiento inicial del proyecto seleccionando información de fuentes secundarias sobre los elementos de estudio por separado y de manera individual, a través de la revisión de literatura especializada. Los resultados se contrastaron mediante el método interpretativo, lo cual permitió el análisis de datos para sostener la propuesta final y las conclusiones del caso.

Para finalizar la investigación se trabajó en las conclusiones del caso de acuerdo a los objetivos del proyecto, la revisión de la literatura y los resultados arrojados en las encuestas.

**PALABRAS CLAVE:** Ilustración, Todos Santos, desplegable, serigrafía, libro.

## INTRODUCCIÓN

La ilustración ha tenido a lo largo de los años mucha relevancia para plasmar momentos coyunturales y en muchas ocasiones ha coadyuvado en procesos sociales y políticos, varias son las explicaciones a esto, pero ante todo es porque ha sabido acercarse a la sociedad; es accesible en términos de comprensión y por tanto puede contar una historia, convencer de una ideología, impartir conocimiento e información de una manera tan especial y única que la escritura no ha podido alcanzar.

Por su parte el libro es un objeto que ha cumplido a lo largo de los años una noble función comunicativa, documental e histórica. Por este motivo no pierde vigencia y posibilita numerosas experiencias al individuo que lo lee, desde impartirle conocimiento, educación, entretenimiento, valores, contarle historias o pasarle convicciones, como vemos, son numerosas las motivaciones para que el libro sea el primer recurso material fidedigno del que dispone un educador para transmitir información de diversa índole y con diversos propósitos.

Es por estas razones, que este proyecto, planteó utilizar la ilustración como medio de representación gráfica de la Festividad de Todos Santos, para revalorizar la fecha en un libro en formato desplegable en aras de cumplir el objetivo planteado.

El proyecto presenta la propuesta de un libro denominado “Pequeño Diccionario de Todos Santos”, que pretende ayudar a recuperar una tradición en peligro de desaparecer ante la posible estandarización cultural frente a cánones de países occidentales que fenómenos como el internet y las redes sociales parecen estar acelerando en los últimos años.

En Bolivia se festejan diversas expresiones culturales tanto en las áreas rurales como en las principales centros urbanos; dichas manifestaciones reflejan el sincretismo religioso y cultural de nuestro país, uno de los principales ejemplos de esto es la “Fiesta de Todos Santos”; tradición que se celebra anualmente el 1 y 2 de noviembre en honor a los muertos mediante una serie de rituales y ofrendas

que poseen una gran riqueza simbólica y una profunda conexión con un mundo espiritual muy particular y una visión única del más allá.

Todos Santos es una fiesta conformada por varios elementos rituales de carácter artesanal que tienen un profundo simbolismo que conecta a las personas con sus antepasados y la muerte, por lo que se buscará explotar las características de estos elementos desde un punto de vista estético y plástico para generar ilustraciones que respondan a emitir un mensaje claro y directo.

Esta fecha, tan particular, es en efecto asimilada con naturalidad en Bolivia, sin embargo, en otras latitudes festejan fechas similares, países como México y Perú, por poner un ejemplo, publicitan ampliamente su Fiesta de Todos Santos al mundo, lo que conlleva muchos beneficios no sólo económicos sino culturales e incluso sociales, porque permite la preservación de estas fechas y la revalorización de todos sus elementos.

Por tanto, para entender a cabalidad el tema que promueve este proyecto se revisó ampliamente las investigaciones de numerosos antropólogos que relatan en sus publicaciones el significado de esta celebración y su anexo al mundo andino aymara, que perdura y se mezcla con otras creencias para dar el resultado actual.

En este proyecto se realizó cinco capítulos que relatan el estado del arte y los procesos que se llevaron a cabo, de manera que la propuesta gráfica pueda ver la luz.

El primer capítulo permitió introducir el tema, así como presentar la justificación junto a la formulación del problema de diseño a tratar, además de explicitar el diseño metodológico al que se adscribe el presente proyecto.

El segundo capítulo se ocupó de realizar la revisión de la literatura para conocer comunicación visual y los conceptos de las diferentes variables que servirán para orientar el proyecto hacia un desenvolvimiento exitoso, dichas variables son la ilustración, que se analizó desde un punto de vista conceptual, histórico y técnico para entender su importancia como elemento de comunicación visual; la serigrafía

y sus aspectos históricos y técnicos y nuestra última variable, que cierra todo el conjunto en un documento, el libro, que es junto a una breve reseña histórica y se revisa la maleabilidad del concepto, que hoy en día abarca numerosos tipos y formatos de libro, y no por eso pierde su valor científico y cognitivo; así como también se indaga sobre conceptos de edición editorial. El tercer capítulo revisa los conceptos clave enmarcados en un referente conceptual.

El cuarto capítulo detalla la fase de producción de la propuesta gráfica, abarcando desde la metodología, planeación y maquetación de la misma, repasando además conceptos importantes a la hora de entrar en un proceso de diseño organizado y estructurado.

Finalmente se tiene las conclusiones del caso donde se demuestra el alcance de los objetivos planteados, así como algunas consideraciones finales y resultados personales de la experiencia.



## **CAPÍTULO I**

### **1. MARCO METODOLÓGICO**

#### **1.1. Formulación del problema**

La relación entre la ilustración y la serigrafía artística es el antecedente planteado para análisis, que permitió establecer una relación para sustentar la creación de una propuesta visual que explote ambas áreas, tomando en cuenta que la aplicación fue dada a un libro de formato desplegable.

La presente investigación, por tanto, se aboca al estudio de la ilustración, su valor como elemento didáctico y su relación histórica con diferentes técnicas de dibujo, pintura e impresión a lo largo del tiempo en función de las tecnologías disponibles.

En Bolivia, la ilustración es una profesión poco conocida y estudiada que no tiene un campo de acción muy amplio, debido a lo cual los ilustradores que viven de su profesión son pocos, por tanto, es importante reflexionar sobre lo poco valorada que es la ilustración “Made in Bolivia” por los bolivianos en general.

El análisis por separado, y luego de forma integral, de la serigrafía; así como su historia, recursos y posibilidades; dio un panorama de lo que se podía alcanzar con su utilización para la elaboración del proyecto.

La temática de Todos Santos es tomada desde el área del diseño gráfico para formalizar y conceptualizar sus elementos, con el afán de lograr su difusión. Debido a que, en los últimos años, las urbes del país se han visto atestadas de elementos que promueven otras tradiciones y otras culturas alienantes, poniendo en riesgo de perderse o diluirse las propias.

La propuesta de trabajo consiste en la elaboración de un documento que explote el recurso de la ilustración para apoyar en el proceso de aprendizaje de conceptos asociados a Todos Santos. La novedad se buscó a través de la experimentación de varios formatos de libro desplegable, de los cuales se escogió uno en función de la factibilidad, todo lo cual se realizó en un entorno artesanal apoyado por la tecnología, de manera secundaria.

De esta manera, para encarar problemas de comunicación, derivados de la temática cultural y social, se partió de la fundamentación teórica y la creatividad para dar respuestas desde la disciplina del diseño gráfico.

## **1.2. Preguntas de investigación**

En virtud de lo anterior y con el fin de delimitar los objetivos a alcanzar, se planteó las siguientes preguntas de investigación:

- ¿Qué se entiende por ilustración?
- ¿La ilustración podrá apoyar a la didáctica?
- ¿Cómo se puede abordar la ilustración en base a la técnica de impresión?
- ¿Será factible utilizar la impresión en serigrafía para un proyecto de diseño como forma de aportar valor estético al mismo?
- ¿La creación de un libro en formato desplegable será adaptable a un medio de ensamblado manual?

## **1.3. Objetivos**

### **1.3.1. Objetivo General**

El propósito del presente proyecto es elaborar ilustraciones en base a serigrafía que proporcionen al usuario mensajes visuales comprensibles sobre la Fiesta de Todos Santos, que refuercen los conceptos planteados en textos cortos y claros, compilado en un libro de formato desplegable y encuadernación artesanal.

### **1.3.2. Objetivos Específicos**

- Analizar el papel de la ilustración en tres niveles, general, regional y aplicado.
- Establecer una relación entre la ilustración y la serigrafía y determinar su viabilidad al ser aplicada en un libro de formato desplegable de ensamblado manual.
- Realizar una encuesta de percepción en una población no probabilística.

- Estructurar un documento con un lenguaje tanto visual como textual coherente que aplique los procesos de diseño cuando se trabaja en un entorno artesanal.

#### **1.4. Justificación del proyecto**

La presente investigación tiene su aplicación en un documento impreso en técnica serigráfica que interpreta en ilustraciones la variedad de conceptos y términos de la Festividad de Todos Santos, presentado como libro en formato desplegable encuadernado de manera artesanal.

Esta investigación pretende ser un reflejo del trabajo de muchos diseñadores latinoamericanos que toman la idiosincrasia cultural de su país de origen y crean aportes desde el campo del diseño gráfico y el lenguaje visual, como búsqueda de una nueva sensibilidad hacia la propia identidad para asumirla en el ejercicio de la profesión agregando valor cultural al diseño y una función social, al convertirla en una herramienta de comunicación para el beneficio de las personas, comunidades y pueblos; depurándose de los estereotipos que asocian al diseño gráfico sólo con la práctica comercial y mercadotécnica; este quehacer de los mencionados diseñadores se renueva mediante la utilización de métodos alternativos que tienen una cualidad plástica que abre muchas posibilidades en cuanto a diseño de producción y acabados de producto final.

La ilustración es un recurso que ha servido a diferentes fines a lo largo de la historia, siendo asociado al cartel y al libro infantil principalmente, sin embargo, desde la creación de la fotografía, su utilización se ha vuelto cada vez más selecta y específica, motivo por el cual no es valorada ni como rama del diseño ni como arte propiamente dicho, encontrándose en un limbo entre ambas profesiones, por esta razón se hacía necesario analizar su historia, valor, relaciones y alcance así como sus limitaciones para poder realizar una aplicación de la misma en un documento que conjuga esta disciplina junto a la serigrafía.

La serigrafía es un método de estampación milenario, que a lo largo del tiempo ha tenido mayor y menor relevancia en ámbitos artísticos y de diseño. Es una técnica que tiene mucho potencial y posibilidades en las manos adecuadas, no obstante,

en nuestro medio, actualmente se mueve entre ser una labor artesanal y semi industrial, que no compite con la imprenta digital y off set, más bien ha hallado su nicho en la realización de estampas en productos de vestir y souvenirs (recuerdos) personalizados como las tazas, ceniceros, libretas, por mencionar algunos y en la realización de diversos materiales, tanto en papelería como en textil, para prestes y entradas folclóricas. Son numerosos los talleres que ofertan impresión en serigrafía en la urbe paceña, los cuales presentan diferentes calidades técnicas, pero de cuestionable calidad conceptual y de diseño. Lo cual desmedra las numerosas cualidades artísticas que puede alcanzar la técnica.

La finalidad del trabajo se constituyó en relacionar los diferentes elementos que componen el proyecto a partir de un análisis individual de los mismos y luego un análisis integral de todos ellos, para dotar de fundamentación y rigor científico la utilización de dichos elementos puestos al servicio de la enseñanza y la posible revalorización de un tema regional como lo es Todos Santos; una manifestación cultural que nos define frente a terceros, debido que es única e irrepetible y ha mantenido mucho de su origen ancestral hasta nuestros días.

La pertinencia de la investigación es la novedad que se busca aportar con la propuesta del formato desplegable del libro, un medio escogido debido a que conlleva muchos valores comunicacionales e intelectuales, que potencian la presentación visual del documento gráfico final.

### **1.5. Diseño de investigación**

El presente proyecto tuvo por objetivo, reseñar e identificar hechos y características del objeto de estudio, a través de la recopilación y análisis documental de literatura especializada y un muestreo por conveniencia una sola vez, por lo que se adscribe como una investigación descriptiva.

Se adoptó el método analítico – sintético; en la fase de reconocimiento inicial del proyecto seleccionando información de fuentes secundarias sobre los elementos de estudio por separado y de manera individual, a través de la revisión de literatura especializada.

Una vez realizada la recopilación y análisis individual se integró y relacionó dichos conceptos para estudiarlos en su totalidad y hacer posible el diseño de la encuesta, que permitió, además, socializar la maqueta gráfica del proyecto y observar las reacciones de un público considerado idóneo por sus características. Por tanto, se tuvo un enfoque de investigación fue de tipo cuantitativo – cualitativo.

Para abordar el problema de diseño y su resolución, se trabajó con una metodología adaptada a la rama del diseño por el reconocido escritor y diseñador Bruno Munari, el cual denominó a su método “proyectual”; se escogió dos metodologías, una para la investigación de los elementos de estudio y otra para el diseño del documento gráfico, debido a que son procesos interrelacionados, pero de diferente naturaleza.

El diseño de investigación se estructuró en cuatro etapas:

Etapa 1: Recopilación de datos

Etapa 2: Análisis de datos

Etapa 3: Diseño de encuesta

Etapa 4: Propuesta gráfica

### GRÁFICO 1. Diseño de investigación

ETAPA	MÉTODO	TÉCNICA	RESULTADOS
<b>ETAPA 1</b> Recopilación de datos sobre la ilustración y la serigrafía	Histórico Interpretativo Cualitativo	Datos obtenidos por medio de fuentes secundarias (revisión de la literatura)	Consolidación de la fundamentación teórica en base a datos históricos.
<b>ETAPA 2</b> Análisis y sistematización de datos	Analítico Sintético Interpretativo Cualitativo	Diseño metodológico Fundamentación teórica Diagnóstico	Análisis e interpretación de datos. Establecimiento de relaciones entre los elementos
<b>ETAPA 3</b> Diseño de encuesta	Cuantitativo	Aplicación no probabilística	Análisis e interpretación de datos. Presentación de conclusiones
<b>ETAPA 4</b> Propuesta	Proyectual	Elaboración de ilustraciones en base a serigrafía sobre la Fiesta de Todos Santos, en una libro de formato desplegable	Documento gráfico final

Fuente: Elaboración propia

## **1.6. Delimitación**

La investigación se limitó a recolectar datos en el área urbana de Nuestra Señora de La Paz. Asimismo, se recopiló y analizó datos de los diferentes elementos que conforman el proyecto, desde sus remotos orígenes conocidos hasta la actualidad.

Respecto a la limitación de la producción final de la propuesta gráfica implicó el uso de un taller especializado en serigrafía, así como de una persona asistente de impresión, que colaboró a la proyectista.

## **1.7. Población y tamaño de la muestra**

Para realizar un análisis sobre la percepción de la población sobre un libro en formato desplegable ilustrado y ensamblado de manera artesanal, revalorizando Todos Santos en la ciudad de La Paz, dado que la población es infinita se identificó un tamaño de muestra no probabilístico por conveniencia. El procedimiento de muestreo fue la aplicación de una encuesta conformada por 33 enunciados estructurados en la escala de Likert, donde 1 equivale a totalmente en desacuerdo y 5 totalmente de acuerdo. Los datos se analizaron en términos de proporción.

## **CAPITULO II**

### **2. MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Ilustración**

##### **2.1.1. ¿Qué es la ilustración?**

La ilustración, a través de la expresión gráfica de un concepto, conlleva un mensaje y por tanto se rige al proceso de la comunicación, es lo que la diferencia del arte, que ante nada plasma las subjetividades del artista, no obstante, algunos autores consideran que la ilustración se encuentra en una especie de limbo, razón por la cual no termina de encajar por completo ni en el mundo artístico ni en el de diseño gráfico.

Si nos empeñamos en encuadrar y delimitar la ilustración, queda claro que esta disciplina estaría situada en algún punto entre el arte y el diseño. La ilustración, a la que nunca se ha considerado del todo una actividad complementaria del arte ni tampoco una disciplina artística independiente, ha estado siempre extrañamente a caballo entre dos mundos: el de los artistas y el de los diseñadores. (Zeggen, 2013, p. 15)

En todo caso, se puede acotar que, la ilustración aprovecha las técnicas pictóricas del arte, pero en la mayoría de los casos suele tener como destino algún material asociado al diseño, por lo que no puede desprenderse de su función comunicadora y de la fuerza del mensaje que transmite. Si la cuestión de adonde pertenece sigue siendo considerada una incógnita, en realidad no altera el desarrollo de la misma, que paulatinamente se abre nuevos campos, en consonancia con las tendencias actuales y del momento.

Ilustrar es una actividad altamente intelectual, donde prima el manejo del raciocinio crítico para dotar al mensaje de significación, su razón de ser puede ser meramente decorativa o tener contenido visual y conceptual, en todo caso ambas, transmiten información visual al espectador. El ilustrador, por su parte, interpreta la información y cuánto mejor sepa adherirse al proceso de diseño, su comprensión será más amplia y sus soluciones, por consiguiente, más eficientes, juega también

un rol importante el conjunto de habilidades y la capacidad para resolver problemas visuales, en factor al presupuesto y tiempo.

La esencia de una ilustración radica en el pensamiento; las ideas y los conceptos que forman la columna vertebral de lo que una imagen intenta comunicar. La función del ilustrador consiste en dar vida y forma visual a un texto o mensaje. (*Ibíd.*, p. 17)

Dado que la imagen es la forma visual que adquiere un mensaje, no se adhiere a los principios de linealidad del texto, al contrario, su superficie es contenedora de los diferentes valores o elementos que integran la imagen, que pueden ser libremente observados por el espectador como, por ejemplo: color, forma, tamaño, grado de iconicidad, textura y concepto, que funcionan independientemente pero que juntos conforman el mensaje, cada uno recibe una o varias partes de la información.

Esto dota a la ilustración de un poder por sobre la escritura, que se puede explicar por la “magia del ojo”, término empleado por Costa (2003, p. 18), para referir a la imagen que encandila la vista, que genera un placer visual y una libertad de lectura que la linealidad del texto no puede igualar. Entonces la ilustración resulta un buen mecanismo de aprendizaje, utilizado en un material didáctico informativo, dado que atrae la vista y por tanto genera aceptación y mayor respuesta al mensaje.

Prácticamente es todo lo que ven nuestros ojos; una nube, una flor, un dibujo técnico, un zapato, un cartel, una libélula, un telegrama como tal (excluyendo su contenido), una bandera. Imágenes que, como todas las demás, tienen un valor distinto, según el contexto en el que están insertas, dando informaciones diferentes. Con todo, entre tantos mensajes que pasan delante de nuestros ojos, se puede proceder al menos a dos distinciones: la comunicación puede ser intencional o casual. (Munari, 2008, p. 79)

Entonces todo lo que observa el ojo humano es comunicación visual, sin embargo, lo accidental no ocupa al diseño gráfico. Por este motivo y para fines del proyecto,

se analizó la ilustración como una forma de comunicación intencional, pero ¿qué significa esta denominación?; la palabra intención puede significar, entre otras cosas, actuar y hacer de manera consciente y meditada para, en este caso, comunicar algo; esto implica cierta planificación previa, es decir que existe un proceso, lo cual supone un esfuerzo para transformar una idea primaria en algo concreto; dicha idea tuvo que partir de la existencia de un propósito, si se sigue desentrañando el concepto, si hay un propósito hay una necesidad o un problema que se quiere resolver o mejorar, esta necesidad o problema tuvo que surgir de la sociedad, entonces debe estar dirigido a la sociedad, ya sea un sector o varios, lo cuales, deben decodificar lo comunicado de manera adecuada, y la mejor forma de llegar a esa comprensión es a través de un mensaje, si es visual se refiere a que utiliza un lenguaje gráfico, lo que conlleva a que exista algún soporte para el mensaje y una representación visual del mismo.

Por qué la ilustración está vinculada a la comunicación visual intencional, queda explicado en el mensaje y la naturaleza gráfica del mismo, así como el proceso que la determina, tal como Costa (2003) afirma al respecto: “El área de la comunicación por mensajes visuales define el universo del diseño gráfico, que es el universo de los signos y los símbolos” (p. 10).

Debido a esto, se puede entender que la ilustración se encuentra inmersa en el proceso que le da forma y dimensión a la comunicación visual, que es el diseño gráfico, y difícilmente se puede dividir o abstraer la una de la otra, porque coexisten; no se puede hablar de comunicación visual, sin obligatoriamente hablar de un lenguaje que nace del proceso de diseño gráfico, así como no se puede hablar de diseño gráfico utilitario e inferir que no tiene un propósito comunicativo, porque, si esto sucede, pierde su fin máximo y se vuelve algo muy cercano al arte, por lo que en el momento en que pierde su capacidad comunicadora se aleja de su fin último.

El valor estético de una ilustración debe integrarse al de la función ya que en él radica su impacto en los sentidos y esto define la comunicación visual.

Por tanto, la ilustración es todo aquello que tiene como fin transportar un mensaje gráfico, deliberado y pensado previamente, a través de los diferentes procesos que sirven para este fin.

### **2.1.2. Antecedentes históricos que propiciaron el desarrollo de la ilustración**

La ilustración ha acompañado al hombre desde sus inicios y ha evolucionado junto con él, en la medida de sus capacidades y la tecnología que ha sido capaz de desarrollar, si bien hubo varias invenciones, a lo largo de los años, que parecieron suponer que la disciplina acabaría en el olvido, no ha sucedido tal, probablemente debido a su adaptabilidad a las nuevas tecnologías y tendencias, pero no sólo su capacidad de ajustarse a lo que los tiempos dicten la ha convertido en perdurable sino también al hecho de que es una herramienta poderosa para comunicar, que se percibe como cercana al público. He ahí donde radica su éxito y perdurabilidad.

Entonces se puede afirmar, que la razón del éxito de la ilustración y su valor como disciplina auxiliar, radica en su profunda conexión con el espíritu humano; al ser una tarea intrínseca del hombre como ente pensante, sensible y reflexivo que responde ante estímulos del exterior, es la forma de demostrar lo que le genera la experiencia de estar vivo.

#### **2.2.1.1. Primeros indicios**

Los primeros gráficos datan de la prehistoria y anteceden a la escritura, por tanto, el grafismo es la herramienta por excelencia, que el ser humano utilizó para satisfacer su propia necesidad primaria de expresión consciente, así lo interpreta Fuentes al afirmar: “Para el hombre, dibujar –representar- es una actividad tan primaria, tan vital, como lo son las necesidades más básicas. Acompaña su necesidad de comunicación desde las socializaciones humanas más tempranas” (2005, p. 96).

La cita afirma que desde tiempos inmemoriales la tarea de dibujar es natural, nace del pensamiento consciente como menester de exteriorizar impresiones de la

realidad objetiva, esto explica probablemente por qué el niño en sus primeras exploraciones del mundo, y de manera espontánea, realiza dibujos esquemáticos de lo que percibe a su alrededor, con las herramientas que encuentra a su alcance, tal como lo hicieron los primeros homo sapiens en numerosas cuevas.

Es también una probable explicación del porqué el ojo se siente atraído de manera considerable más a un grafismo que a un bloque de texto, si bien ambos son esfuerzos intelectuales, la imagen es más familiar, por tanto, genera mayor confianza que un bloque de texto.

La primera referencia se encuentra en el arte del Paleolítico inferior hasta el Neolítico (ca 35 000 a 4000 a.C.) donde los dibujos eran realizados en las profundidades de cuevas, aparentemente con fines rituales. A estos dibujos se les denomina “ilustraciones primitivas” (Meggs, 2009, p. 4).

No es hasta llegar a la Antigüedad, que se tiene referencias de manuscritos ilustrados, que dicho sea de paso son el antecedente del libro, como el denominado y ampliamente conocido *Libro de los Muertos* de la cultura egipcia realizado en papiro; que responde a aspiraciones religiosas y fines rituales, otra vez se observa que se pone de manifiesto la práctica del dibujo para atender necesidades espirituales del hombre (Meggs, 2009).

Ante todo, se debe comprender que el ser humano prehistórico, en su compleja existencia, buscaba con ansias su supervivencia, y si bien no conceptualizaba cuestiones filosóficas, porque aún no había concebido la escritura y el lenguaje, ya comprendía su efímera existencia y entonces dejaba huellas de su paso, testimonio que probablemente esperaba sea visto por otros iguales a él, como una galería de arte al aire libre; con esto satisfacía un deseo muy primario e instintivo, que aún ahora se mantiene vivo en el ser humano actual.

### 2.2.1.2. El desarrollo de la ilustración durante la Edad Media

Este periodo fue una época prolífica para el desarrollo de la ilustración aplicada a los libros, desde este momento en particular, existe una gran afinidad entre el libro y la ilustración que perdura hasta tiempos actuales.

En el Medioevo (*s. V hasta el s. XV*), nace el libro tipo códice, en el interior, como Meggs (2009) señala, se disponían ilustraciones, que más que nada complementaban el texto:

El iluminador, o ilustrador, era un artista que se ocupaba de ejecutar los adornos y las imágenes que apoyaban visualmente el texto. La palabra era lo más importante y el *scrittore* controlaba el *scriptorium*; él diseñaba las páginas para indicar donde había que añadir ilustraciones después de que se escribiera el texto. A veces lo hacía mediante un boceto ligero, pero a menudo se añadía una nota al margen para indicar al ilustrador lo que tenía que dibujar en aquel espacio. (p.42)

Se ha dado un gran salto en el tiempo para señalar un aspecto importante en la historia, es este momento un punto de inflexión, porque verdaderamente, desde el hito que marcó la invención del libro tipo códice, la ilustración cobra toda la fuerza de su interpretación contemporánea, en este periodo histórico el trabajo del ilustrador adquiere importancia como elemento relevante del diseño total porque contiene información complementaria por un lado y por otro proporciona algo agradable a la vista.

También se encuentra en la descripción citada. inesperadas correspondencias en cuanto al papel del ilustrador; desde el siglo V aproximadamente, se observa que dicho oficio responde a las órdenes de un guía *scrittore*, que en la actualidad podría acapararse al trabajo del director artístico; otro aspecto que aún ahora no ha cambiado en cuanto a la manera de relacionarse con el encargo, es la interpretación personal del artista, que tenía que imprimir su estilo o el de la época de acuerdo a su criterio y habilidad siguiendo las instrucciones que se le daban.

Estas ilustraciones medievales eran muy esmeradas y preciosistas, aportaban gran valor visual a los bellos libros miniados.

### **2.2.1.3. El grabado como método de reproducción de ilustraciones**

Cuando la imprenta se inventó en Europa, permitió el desarrollo de medios de comunicación masivos, en primera instancia la prensa escrita (periódico, revistas, semanarios, etc.) mecanismo de difusión aún disponibles en la actualidad, junto a otros evidentemente más modernos; dichos medios además de difundir información escrita eran acompañados de imágenes, por lo cual se debió desarrollar una técnica de reproducción en serie, esas primeras ilustraciones fueron realizadas gracias al grabado, su posterior desarrollo y evolución hacia métodos cada vez más sofisticados permitió mejoras progresivas en cuanto a la calidad de la imagen plasmada.

La importancia tanto del grabado como de la imprenta es que suponen una democratización de la imagen, puesto que acercaron las masas al lenguaje visual, aporte sin el cual el trabajo del ilustrador sería como hasta la Edad Media, reservado a unos pocos afortunados

### **2.2.1.4. La ilustración en procesos revolucionarios históricos**

Con la Revolución Industrial (1760 hasta 1840 ca), la sociedad europea cambió considerablemente, con el auge de la industria la actividad agraria redujo a medida que las ciudades crecían aceleradamente, había un mayor poder adquisitivo lo cual estimuló la producción en serie y el avance tecnológico.

Este movimiento tuvo grandes repercusiones sociales, políticas y culturales que agitaron los ánimos del pueblo, que se sentía reprimido, fue en este escenario que surgió la ilustración satírica, que representaba de manera grotesca a los reyes, la nobleza y el clero, ubicándolos en situaciones poco halagadoras, presentadas en revistas, panfletos y periódicos; éstos fueron los pioneros en popularizar la caricatura política como forma de denuncia y explotar el poder de la imagen para fines sociales, de manera sencilla y entendible para una sociedad con alto índice

de analfabetismo. Surgen en este periodo grandes ilustradores que acompañan los movimientos revolucionarios y agitan con sus imágenes al pueblo:

El gran satírico inglés es William Hogarth (1697-1764), cuyos magníficos grabados caricaturizan todos los vicios y miserias de la sociedad urbana inglesa del siglo XVII y de su sistema político. El equivalente francés, un siglo más tarde, es Honoré Daumier. (Parramón, 2003, p.6)

Esta etapa de cambios marcó el inicio de la ilustración moderna que posteriormente se diversificó en numerosos géneros ilustrativos.

Como se observa las revoluciones y cambios sociales y políticos alimentan las temáticas que ocupan a la ilustración y ésta adquiere relevancia cultural en el sentido de que acerca a las masas al conocimiento de manera clara y precisa, siendo una herramienta clave para la difusión de ideas.

#### **2.2.1.5. La estampa japonesa y su influencia en la ilustración occidental**

La estampa japonesa, que influenció el estilo de muchos artistas impresionistas europeos, como Vincent Van Gogh y Édouard Manet, repercutió también en el carácter que la ilustración adquirió por ese entonces, como las figuras contorneadas sin volumen, el trazo ágil y sinuoso y las texturas que aportaban delicadeza al conjunto se transportaron al mundo artístico y también al gráfico.

##### **2.2.1.5.1. El cartelismo del siglo XIX como género ilustrativo**

Surgen en este siglo ilustradores de la vida bohemia, que tuvieron gran importancia como cartelistas que promocionaban diversos productos, uno de ellos es Toulouse-Lautrec, que representaba en sus carteles ámbitos de intensa actividad nocturna y mujeres liberadas del estereotipo de la mujer recatada hogareña.

Los carteles ilustrados fueron ampliamente usados para fines publicitarios imponiendo nuevas tendencias de moda y comportamiento sobre todo en las mujeres, que ayudaron en gran medida al crecimiento de la industria comercial;

otro ilustrador y cartelista contemporáneo es Théophile Alexandre Steinlen, que diseñó numerosas ilustraciones para carteles, así como diferentes libros y revistas (Meggs, 2009).

#### **2.2.1.6. La ilustración en Estados Unidos en el siglo XIX**

Se denomina época dorada de la ilustración a la situación de auge de la ilustración que sucedió en Estados Unidos, entre 1890 y 1940. Esta situación se vio propiciada por el trabajo de los directores artísticos que impulsaron a jóvenes talentos. Son tiempos en los que se llega a una alta excelencia influenciada por el apoyo que recibieron y la fama que alcanzaron las publicaciones ilustradas y los ilustradores como profesionales de la imagen (Meggs, 2009).

Esta etapa fue muy importante para la ilustración, porque se entiende a cabalidad que es un recurso de gran notoriedad para llegar de manera efectiva a todos los sectores sociales, sin su aporte la industria de las publicaciones escritas no hubiera tenido el crecimiento que tuvo.

#### **2.2.1.7. El Art Nouveau y la ilustración**

Este movimiento tuvo mucha importancia para la ilustración, dado que es una etapa de nuevas búsquedas, que terminó por influir en numerosos ámbitos como la arquitectura, el arte e por supuesto el diseño gráfico y la ilustración de este siglo. Al respecto:

El Art Nouveau demostró que se podían inventar nuevas formas, en lugar de copiarlas de la naturaleza o de modelos históricos. Algunos diseñadores de Escocia, Austria y Alemania que se alejaron de la belleza serpenteante del dibujo natural en busca de una nueva filosofía estética que encarara las cambiantes condiciones sociales, económicas y culturales del cambio del siglo investigaron el potencial del dibujo y el diseño abstractos y reduccionistas. (Meggs, 2009, p. 223)

En el campo de la ilustración se empezaron a utilizar formas geométricas y cada vez más sintéticas que llevarían la ilustración progresivamente hacia la

conceptualización, que empezó por utilizar el simbolismo y la estilización hasta recurrir cada vez más a las figuras retóricas. Este periodo fue de profunda experimentación en cuanto a las formas y las maneras de interpretar y representar los conceptos que cambiaron para siempre el panorama de la ilustración.

#### **2.2.1.8. La fotografía o el fin de la ilustración**

En cuanto la fotografía se pudo reproducir masivamente, se posicionó como medio de representación dentro del medio gráfico y se apropió del mercado que los ilustradores tradicionalmente ocupaban, lo cual supuso un terrible presagio de muerte para la ilustración, sin embargo, esto no sucedió y en cierta medida liberó al ilustrador para asumir otros lenguajes más simbólicos, personales o conceptuales en su trabajo.

Muchos ilustradores, tanto nóveles como con trayectoria, continuaron su trabajo con técnicas pictóricas como las acuarelas, grafito, óleos, collage, fotomontaje, así como diferentes medios digitales, lo que demostró la versatilidad de la disciplina y probó que realmente no hay ningún medio que no pueda ser utilizado con fines ilustrativos y ninguna técnica que no pueda ser explotada.

#### **2.2.1.9. La tecnología y la ilustración en tiempos actuales**

El avance informático que se vio repentinamente a mediados del siglo XX, supuso un cambio trascendental en la manera de asumir la labor del ilustrador; porque le proporcionó una herramienta técnica y un medio de desarrollo laboral de manera simultánea.

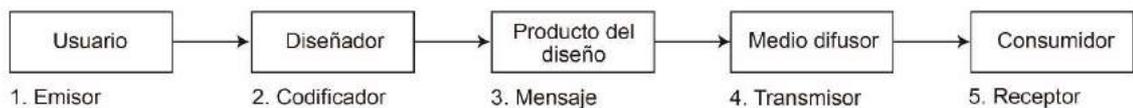
Se debe afirmar que las posibilidades en nuestra era son infinitas, dado que hay varias perspectivas desde las cuales entender la ilustración, estas nociones, hasta cierto punto, son maleables y flexibles de acuerdo a la realidad del diseñador o las características de cada proyecto. El reto actualmente es trabajar, muchas veces, con presupuestos bajos y en un ambiente poco estimulante, por citar algunos, pero la contrapartida es la oportunidad de desarrollar la expresión personal y el estilo propio.

### 2.1.3. La ilustración y el proceso de comunicación visual

La relevancia de la comunicación visual, como forma de llegar al consumidor, se debe a que el ser humano tiende a ser visual antes que literal, ya que dibujó antes de escribir cuando era un niño y, como la historia respalda, lo mismo sucedió en la prehistoria, cuando el hombre primitivo no tenía la capacidad intelectual de escribir o articular un lenguaje, en cambio sí encontró los medios para plasmar sus ideas mediante dibujos y esquemas gráficos. Por lo que, se puede afirmar que el hombre siempre estará atraído a las formas antes que a los símbolos de la escritura. He ahí que el término “una imagen vale más que mil palabras” se cumple a cabalidad.

Para fines del proyecto se debe analizar el proceso comunicacional, y cuál la relación con la ilustración. Para lo cual, a continuación, se reproduce un claro esquema que servirá para abordar el tema en cuestión.

#### GRÁFICO 2. Proceso de comunicación visual



Fuente: Joan Costa, 1987, p.11

Tal como se observa, el proceso de comunicación visual empieza en el momento en que el usuario define que la mejor manera de comunicar algo es mediante un mensaje gráfico. Es el ilustrador, siempre de acuerdo a lo que el usuario defina como su objetivo comunicacional, el que se encarga de traducir a un contexto de diseño las directrices que el usuario le da en el brief, para presentar el mensaje en un producto, adaptado al medio y teniendo en cuenta que debe ser decodificado de manera correcta por el consumidor, que en este caso viene a ser el receptor del mensaje.

La experiencia nos dice que lo más común es que casi nadie se fije en el aporte de lo proyectual, del diseño gráfico y su búsqueda comunicacional en la

presencia definitiva de un objeto terminado; como es lógico, se lee o mira un libro por su contenido, pero difícilmente se note que éste es visible e inteligible, (en caso de serlo) por la claridad y acierto del layout, por la acertada elección tipográfica o por el adecuado dimensionamiento de sus ilustraciones. (Fuentes, 2005, p. 132)

Como indica la cita, hay mucho trabajo subyacente en cualquiera de los medios de comunicación, que son cotidianos, de los que el espectador ni siquiera se percata, que son una elección de formas y expresión adecuada, que nada tuvo que ver con la improvisación o azar, lo cual tiene como efecto una mayor probabilidad de que el mensaje sea captado. Es decir, una adecuada elección de elementos formales del diseño durante la planificación y concreción de la idea, son un activador para generar una mejor respuesta ante el mensaje final.

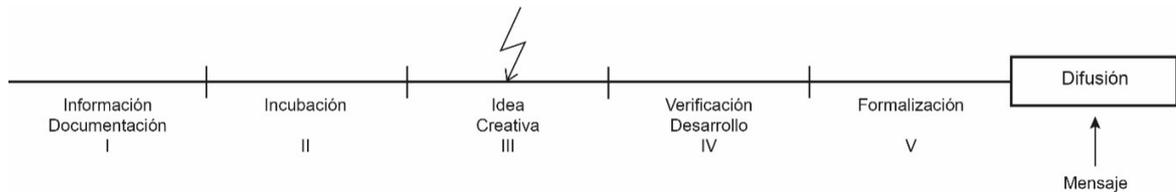
Como se aprecia, el proceso de diseño está inmerso en el proceso de comunicación, que es el que da el paso inicial para que exista un material gráfico, si bien ambos pueden aparentar bastante autonomía, lo habitual es que coexistan y se nutran el uno del otro.

#### **2.1.4. El proceso de diseño gráfico en la ilustración gráfica**

Debido a que la ilustración se adscribe al proceso de diseño gráfico y éste se encuentra inmerso en el proceso de comunicación, el mensaje que el emisor tiene necesidad de transmitir pasa a tener una forma visual, es decir su forma final, pero no sin antes pasar por una planificación, esto quiere decir que la ilustración no sólo se limita a crear imágenes bonitas y afines a un propósito sino que es un proceso intelectual que define una serie de parámetros que se asumirán en factor a los materiales, presupuestos, receptor de mensaje, factores sociales, económicos, políticos, entre otros, en beneficio de proporcionar la mejor solución posible.

Entonces el proceso de diseño es también el proceso de ilustrar y por tanto es multifactorial y por tanto consta de varios pasos que Costas define como “el proceso creativo de diseño”, explicado a continuación:

### GRÁFICO 3. Proceso creativo de diseño



Fuente: Joan Costa, 1987, p.15

Estos pasos se dividen en cinco y son una forma de sistematizar el proceso de diseño donde la formalización, que viene a ser la materialización del mensaje visual, es el penúltimo paso a seguir de una lista que empieza con la búsqueda de conocimiento y su análisis para empaparse del problema y llegar a comprenderlo, luego una incubación donde se pueden empezar a visualizar posibles soluciones en base al conocimiento adquirido, es decir es una especie de etapa de asimilación del problema, para luego entrar al proceso de creación como tal, que también tiene diversos mecanismos y posteriormente concretar una sola idea de todas las posibles, que será finalmente la que se formalice en una maqueta desarrollada para después entrar en otro proceso que es de la difusión, donde se coordinará esfuerzos con otros, para que el trabajo visual llegue a su público meta.

Este modelo de proceso de diseño no es el único sistematizado por un autor, sin embargo, es bastante similar a la metodología proyectual de Bruno Munari, que se utilizará para la realización de este proyecto, consta de pasos muy similares, al respecto de su metodología, el autor cita:

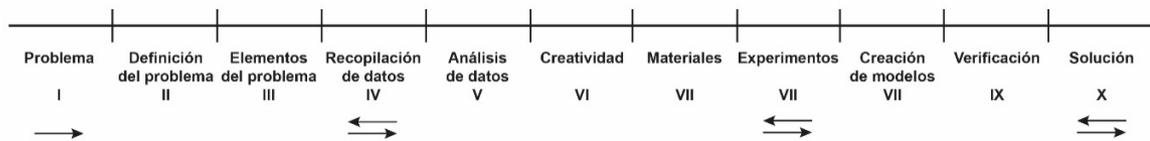
El método proyectual consiste simplemente en una serie de operaciones necesarias, dispuestas en un orden lógico dictado por la experiencia. Su finalidad es la de conseguir un máximo resultado con el mínimo esfuerzo (...) En el campo del diseño tampoco es correcto proyectar sin método, pensar de forma artística buscando en seguida una idea sin hacer previamente un estudio para documentarse sobre lo ya realizado en el

campo de lo que hay que proyectar; sin saber con qué materiales construir la cosa, sin precisar bien su exacta función. (Munari, 2010, p.18)

Dicho sea de paso, el autor insiste en que no hay mucho lugar para la improvisación, más bien, la lógica debe acompañar cada decisión que se tome en cuanto al diseño, porque influirá en el resultado, no tener una idea clara de lo que se está haciendo solo complica las cosas a la larga.

El siguiente gráfico explica los pasos que se deben seguir en un proceso de diseño aplicando la metodología proyectual. Nótese que las flechas van y vienen, porque es posible volver a revisar un paso previo, de ser necesario, para modificar algo o nutrirse de alguna información previamente ignorada, por tanto, no es tan lineal cómo se podría pensar.

**GRÁFICO 4.** Metodología proyectual de Bruno Munari



Fuente: Elaboración propia en base a Bruno Munari, 2010.

El motivo de utilizar esta serie de procesos para el presente proyecto es precisamente porque al ser más extenso en sus pasos cubre más variables que resultan de vital importancia, como ser la definición del problema y sus elementos, que permiten ampliar las perspectivas y todas las posibles soluciones, pasando recién a la creatividad y la experimentación, que busca encontrar resultados innovadores y diferentes a los previsibles tanto en materiales como en técnicas, así como la verificación, que viene a ser un paso de revisión, mediante la cual es posible corregir posibles errores o ruidos visuales que perjudiquen el mensaje, para dar con la solución final.

### 2.1.5. El papel del ilustrador

Hay tantos ilustradores hoy en día, que el mercado se encuentra con una oferta infinita de diferentes soluciones a un solo problema o necesidad visual, y cada ilustrador depende de sus habilidades tanto cognitivas como técnicas, así como de su experiencia y capacidad de planeación para dar con una u otra interpretación visual. La forma visual que resulta en el mensaje, por tanto, es particular a cada diseñador, he ahí la importancia del ilustrador como intérprete, porque de acuerdo al entendimiento que pueda alcanzar del problema planteado sumado a su bagaje profesional, le darán la capacidad de codificar el mensaje gráfico de manera acertada para el público al cual se dirige y este es un hecho irrefutable.

Debido a que el trabajo del ilustrador consiste en acercarse lo más posible al problema planteado para dar con la solución más acertada, debe conocer e investigar sobre diferentes temas específicos referentes a dicho problema, lo cual le lleva a ser un individuo altamente curioso, observador, intelectual y sobre todo organizado, al respecto:

La tarea del promotor de hechos culturales –artista, poeta, filósofo o artesano (*sin duda podemos decir también diseñador*) –consiste, en sistematizar por anticipado sus propios rastros; hacer con premeditación y cálculo lo que otros producen por azar. En otras palabras, lograr que un rastro no sea un hecho fortuito sino una señal perfectamente descifrable por el porvenir –un objeto difícil de borrar (al menos por un tiempo) por la brisa o la indiferencia. (Maldonado, Tomás cómo se citó en Fuentes, 2005, p. 150)

Lo expuesto en la cita es acertado y se puede añadir que además es el responsable máximo de no sólo dar como resultado un mensaje visual a través de un proceso de planificación ordenado y metodológico, sino también es el que imprime al trabajo una característica única e irrepetible que le aporta calidez humana, dado que no se han creado máquinas que puedan imitar la función de un ilustrador, porque si bien los programas para diseño ya han igualado cualquier

método o técnica manual de diseño, aún se necesita la mano y mente de un ilustrador/diseñador para crear.

#### **2.1.6. La ilustración en el diseño de información**

El diseño de información contiene mayor grado de elementos significantes y por tanto su creación se hace más compleja, en el sentido de que todos esos elementos deben conjugarse de manera ordenada y atractiva en lo que se denomina composición. Al respecto: “Llamamos diseño ‘de información’ a todos aquellos mensajes que son transmisores de contenidos complejos. Lo diferenciamos así del diseño ‘de identidad’, el cual constituye un modo de comunicación esencialmente esquemático” (Costas, 1987, p. 19). Es decir, dichos elementos deben construir el mensaje de manera que sea entendible, entonces su lectura implica más tiempo y atención por parte del receptor.

Para definir y enmarcar el presente proyecto, se utilizó la clasificación del diseño de información, que nos presenta Costas (1987), el cual lo divide en tres grupos: diseño de información funcional, información persuasiva e información didáctica. El primero tiene como propósito, explicar cómo funcionan los objetos y su utilidad, también da instrucciones sobre cómo hacer algo o llegar a un sitio. El segundo se encarga, como su nombre lo indica de persuadir o convencer a hacer o consumir algo, dentro de esta categoría entra la publicidad y la propaganda.

Por último, el diseño de información didáctica, es el recurso que utilizará el proyecto, por tanto, vale la pena, ampliar su definición. Su propósito es transmitir conocimiento, ya sea de tipo cultural, social, político, literario, profesional, entre otros y su máximo exponente llegaría a ser el libro (Costas, 1987).

Asimismo, atañe a la didáctica, que se ocupa de los métodos de enseñanza en base a diferentes factores, como ser la edad, el grado de desarrollo, el entorno, etc. Por tanto, implica conocer y analizar al receptor de la información, para acercarse a él de la manera más apropiada posible, tomando a consideración dichos factores.

La palabra didáctica proviene del griego *didaskhein*, que significa *enseñar*. En su sentido clásico es la ciencia y arte de la enseñanza, de los métodos de instrucción. Aunque si bien la pedagogía contemporánea la sigue definiendo de esa forma, como disciplina de transmisión intelectual, rechaza la postura de que el alumno es mero receptáculo pasivo de conocimientos, por lo que prefiere decir que el objeto de la didáctica es la *dirección del aprendizaje*. (Nassif, 1974, p. 80)

En base a la cita, se puede aseverar que la didáctica, en el caso de la información, se encarga de hacer “digerible” la misma, para que su aprendizaje resulte placentero y efectivo y el diseño, es no sólo la forma o apariencia final. sino la planificación para que esta información didáctica pueda llegar a nuestras manos en forma de mensaje visual. El alumno al no ser pasivo, es precisamente el que dará las pautas para que el método de aprendizaje se adapte a él y no lo contrario; como antes se solía pensar: es así que surgen diversas maneras de dividir y categorizar al alumno y estudiar en base a sus particularidades la mejor manera de acercar el saber al mismo.

Este tipo de información se ha desarrollado, de manera muy exitosa, a lo largo de los siglos hasta conformar por sí mismo una rama del diseño gráfico que hoy es denominada “diseño editorial” adquiriendo sus propias normas y sus propias tecnologías, que han ayudado a que este tipo de información se amplíe a diversos tipos de publicaciones en diversos soportes con diferente grado de periodicidad.

### **2.1.7. La ilustración como apoyo didáctico**

El diseño informativo didáctico es, en base a lo previamente citado, un material destinado a proporcionar información que facilite su aprendizaje y que a su vez posibilite la experiencia visual estética. La importancia de este tipo de material, radica en que aclara los conceptos e ideas, por medio de elementos que despiertan el interés y la curiosidad del espectador, haciendo de la experiencia un momento agradable y por tanto genera pregnancia hacia el mensaje.

Para crear y desarrollar este tipo de material se debe seguir, como en toda comunicación visual, el proceso de diseño, que ayude a marcar el camino adecuado, asimismo se debe conocer a la audiencia y ver qué factores son determinantes en dicho segmento, como la edad, el lugar de residencia, el nivel cultural, sus hábitos y costumbres, entre otros.

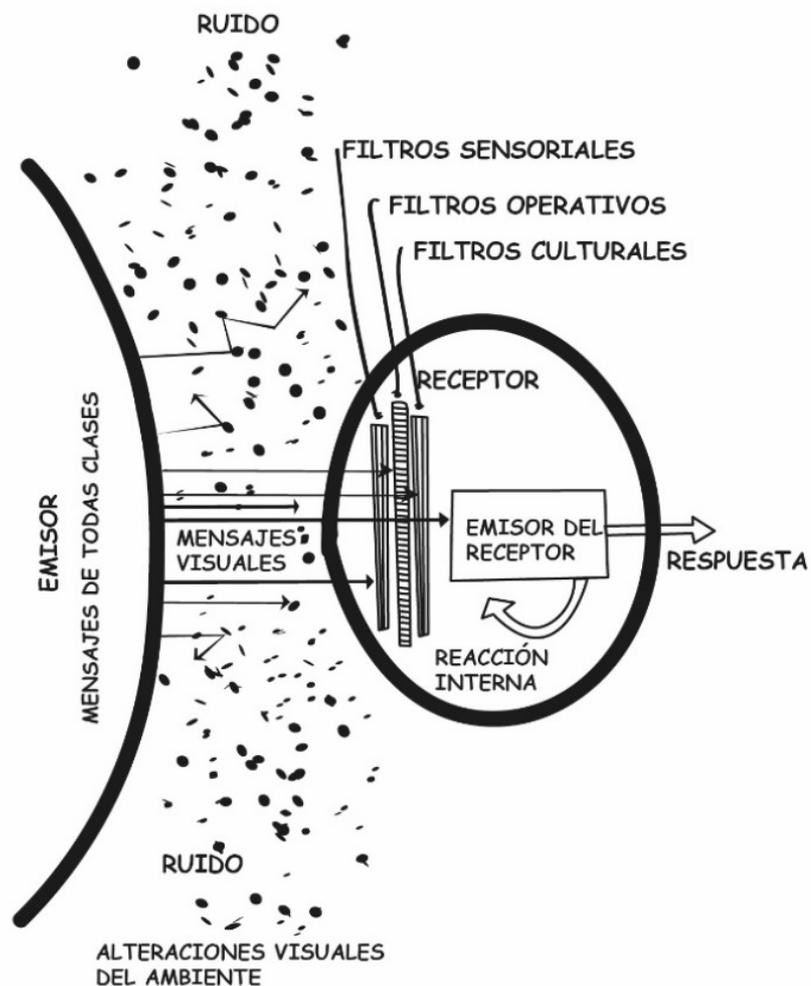
Dadas las condiciones para el proyecto, se asumió que la mejor manera de llegar al usuario es utilizando un medio interactivo como lo son los desplegables y mayormente gráfico como lo es la ilustración, dado que es lo que más disfruta el ojo humano.

#### **2.1.8. El mensaje visual**

A través de la literatura previamente analizada se corroboró, que generar un mensaje visual no es el único fin que tiene la ilustración. Entonces el mensaje visual se puede definir como el aspecto o expresión final que adquirirá el brief a lo largo de un proceso de diseño. Para Munari (2008) los mensajes visuales, forman parte de un mundo de mensajes, por lo que pueden ser alterados por varios factores, entre ellos los ruidos visuales, que pueden ser generados por el mismo diseñador, como pobre elección de colores, poca legibilidad, entre otros o por factores externos como mala ubicación, poca iluminación, etc.

Pero si bien esta es una primera barrera que vencer, el mismo autor habla de otros obstáculos más complejos de sortear, porque tienen que ver directamente con variables que afectan a cada individuo de manera particular, como la percepción, su desarrollo cognitivo y psicológico y un tercero que tiene que ver con la cultura a la que pertenece o en la que está inmersa la persona. Todo esto lo explica en un esquema muy fácil de entender, representado a continuación junto a su posterior análisis:

**GRÁFICO 5.** El mensaje visual y sus filtros



Fuente: Bruno Munari, 2008, p.66

Como es apreciable la recepción del mensaje se complejiza bastante por factores internos como externos que pueden dificultar su comprensión, para evitar que estos filtros posiblemente perjudiquen la recepción y asimilación correcta del mensaje es debido ante todo conocer y analizar, todo lo posible, al público meta, para poder neutralizar y evitar un ruido o filtro en el mensaje visual.

### **2.1.9. La semiótica gráfica**

La semiótica es el estudio comparativo de los signos, estudia todo proceso comunicativo que sea en base a signos que pueden ser verbales, gráficos o táctiles.

En diseño gráfico, todo signo visual tiene como primera función cumplir un proceso comunicacional y como segunda función agrandar o impactar los sentidos. Las imágenes y el texto que conforman el lenguaje gráfico son unidades estructurales, hacen el repertorio de signos, cada unidad es un signo, por derecho propio, con su significación individual, sin embargo, por las relaciones entre ellas, adquieren un nivel de superioridad o subordinación. Es decir, dentro de una unidad estructural existen diferentes partes que constituyen un segmento del contenido total y que construyen el significado global. Son determinantes cuando trascienden su rango y contextualizan una unidad de nivel superior.

Debido a esta característica se infiere que el lenguaje gráfico es polisémico, ya que se conforma de unidades estructurales que a su vez contienen otras unidades inferiores mínimas con las que establece relaciones simultáneas, que pueden dar lugar a otros signos, de acuerdo a la interpretación del espectador. Estas unidades son las que conforman el mensaje gráfico, dicho mensaje es el resultado del proceso de diseño y cumple un propósito:

Por otro lado, los mensajes son el soporte y el contenido de la comunicación, y parte esencial del conocimiento y de la cultura. Los mensajes transmiten informaciones acerca del medio ambiente, los productos, los servicios y las ideas. Es por esto que el diseño gráfico constituye la mayor parte de las comunicaciones visuales que han dado nombre a nuestra “civilización de la imagen”, en la célebre expresión de Fulchignoni. (Costas, 1987, p. 17).

Entonces un mensaje visual es aquel que comunica una información particular de manera consciente e intencional, es decir que se encuentra inmersa en el proceso de comunicación a cabalidad.

En toda unidad visual, además existe un nivel simbólico, un símbolo es un signo o varios signos simples, aceptados por convención social, la retórica y la poética visual confieren al mensaje otro grado de significación atribuida, que será asimilado en función a dos factores primordiales: el contexto cultural y el patrimonio cognitivo (bagaje de conocimientos y experiencias tanto sensoriales como intelectuales).

#### **2.1.10. La estructura visual simbólica**

El contexto cultural es primordial para definir la significación de una unidad estructural semántica, dado que aporta los parámetros de interpretación de los elementos componentes de dicha unidad, lo interesante es que al mismo tiempo que la cultura es intérprete de signos es también propensa a ser interpretada como objeto de estudio sometido a las leyes de la semántica:

En la cultura cada entidad puede convertirse en fenómeno semiótico. Las leyes de la comunicación son las leyes de la cultura. La cultura puede ser enteramente estudiada bajo un punto de vista semiótico. La semiótica es una disciplina que puede y debe ocuparse de toda la cultura. (Eco,1974, p.33)

Por tanto todo aspecto de la cultura puede ser tomado por la disciplina del diseño gráfico como objeto de estudio, dada su definición como fenómeno comunicacional, es una herramienta que puede dar estructura formal a expresiones culturales y también modernizar el lenguaje visual que utilizan dichas manifestaciones, de acuerdo a la actualidad, sin que pierdan su sentido y significado, por esto la semiótica es la disciplina más importante con la que cuenta el diseño gráfico y por ende la ilustración, porque permite la clasificación de los símbolos culturales, que dan lugar a la correcta interpretación de dichas expresiones, que difundidas adecuadamente pueden coadyuvar en procesos de preservación de la cultura.

El símbolo cultural es la representación de un concepto abstracto pero reconocible de manera gráfica o perceptible para un colectivo, y el significado que se le asigna

va más allá del simple hecho anecdótico; ya que es una construcción que se interna en la psique del individuo mediante un proceso mediato o inmediato; hasta convertirse en indivisible con lo que representa, son códigos que nacen en el seno de la sociedad como valores expresados de manera inteligible.

Para una sociedad con una fuerte idiosincrasia andina, los símbolos que refleja en la tradicional Festividad de Todos Santos parten de una visión sincretista, tiene sus bases en fuertes creencias precolombinas sintetizadas en armónica convivencia con el mundo católico; su aproximación a la herencia aymara remite al estudio de los conceptos generales del simbolismo precolombino sobre la concepción del mundo:

La cosmogonía: que explica los orígenes y los poderes de las entidades naturales, interpretando las concepciones mágico-religiosas en las cuales lo mítico se explica por los valores de correspondencia y las relaciones de analogía entre lo real y lo sobrenatural, lo conocido y lo desconocido. (Milla, 1991, p.8)

La búsqueda de equilibrio es un eje importante de la visión andina asociada a la religiosidad y espiritualidad aymara, de esta manera sus símbolos son representaciones de esta manera de entender el mundo, transmiten la naturaleza dual del universo y tienen por objetivo conectar con lo desconocido, comunicarse con el mundo inmaterial a través de objetos materiales, que pasan a ser sobrenaturales trascendiendo su cotidianeidad, pero no su función.

Dichos símbolos contienen una carga semántica que las convierten en un bien cultural, porque son únicos y son éstos los que la diferencian de otras sociedades, porque sólo tienen sentido en nuestro contexto; por esta razón los códigos culturales ayudan a definir la idiosincrasia de la ciudad, porque todos los individuos residentes de la urbe paceña son partícipes activos o pasivos de la festividad.

### **2.1.11. El dibujo como posibilitador de la ilustración**

La importancia del dibujo radica en que es la herramienta que utiliza el ilustrador a lo largo de todo el proceso de creación de una imagen, desde que inicia la lluvia de ideas hasta que empieza a desarrollar los bocetos, el ilustrador debe ser capaz de plasmar sus ideas sobre el papel de forma entendible mediante el empleo del dibujo, sin esta habilidad su trabajo sería más dificultoso y sus resultados serían poco satisfactorios.

En el corazón de toda ilustración, y jugando un papel fundamental, está el dibujo. Sin la capacidad de dibujar y representar correctamente, el ilustrador carecería del componente más importante de su caja de herramientas. Los ilustradores tienen en sus manos (sobre todo actualmente en la era digital) herramientas que les permiten crear imágenes cada vez más complejas, con multitud de capas y múltiples posibilidades, empleando una gran cantidad de técnicas. Pero sin el dominio del lápiz, un ilustrador sería tan débil, como un diseñador sin conocimientos de tipografía. (Zeggen, 2012, p. 36)

Si bien no es necesario ser un Miguel Ángel del dibujo, vale la pena esforzarse por tener un buen grado de habilidades técnicas, como saber aplicar el trazo para obtener diferentes resultados expresivos, valorar un dibujo y conocer anatomía humana. Aunque actualmente el ilustrador puede adoptar muchas formas de expresión que van desde las más realistas hasta las más abstractas y esto no implica que uno u otro sea mejor o peor, esto se conoce como estilo.

El estilo que adquiera el dibujo y en sí la ilustración, depende de los intereses particulares del ilustrador, así como de sus capacidades y experiencia además de la naturaleza del encargo, por lo que el dibujo puede adquirir tratamientos realistas, caricaturescos, naif, estilizado, entre otros.

### **2.1.12. La ilustración y sus fundamentos compositivos**

Para ilustrar es importante tener un bagaje de conocimientos básicos sobre los conceptos que conforman la ilustración, tales fundamentos son compartidos tanto con las disciplinas artísticas. A saber, son la línea, la forma, el valor, color y composición.

#### **2.1.12.1. Línea**

La línea tiene una cualidad expresiva única, es un punto en movimiento, en la naturaleza es el contorno de los objetos que nos rodean, la línea en dibujo es muy importante porque consta de una fuerza, que le confiere un valor plástico, que el ilustrador debe explotar independientemente de la técnica; la variedad de líneas, el contorno con líneas que se acentúan en algunas zonas del objeto y desaparecen en zonas iluminadas, el trazo seguro y fluido, son algunos de los mecanismos de los que dispone el ilustrador para dotar de calidad plástica a su obra.

Existen diversos tipos de líneas y cada uno expresa algo distinto, se las divide de acuerdo a su dirección, de acuerdo a su naturaleza y de acuerdo a su forma.

#### **2.1.12.2. Forma**

La forma es una línea en movimiento que se encuentra con el inicio de la misma formando un plano delimitado, la forma se convierte en volumen cuando se une a otros planos superpuestos y unidos entre sí o se le da una valoración tonal, para que simule una tercera dimensión y de la ilusión de profundidad. Existen tres formas primarias.

El cuadrado, el círculo y el triángulo, según Kandinsky, en su libro “Punto y línea sobre plano”, se asocian a un color, porque cada forma evoca una sensación que la relaciona con dicho color, al cuadrado le corresponde el rojo, al círculo el azul y al triángulo el amarillo.

#### **2.1.12.3. Color**

El color en diseño gráfico, y por tanto en la ilustración, tiene varios propósitos, uno de ellos es generar atracción sobre un punto en de interés, amenizar el conjunto,

por citar algunos fines plásticos, pero también cuenta con un valor simbólico, es decir transmite algo, tiene un carácter expresivo que es capaz de generar sensaciones y emociones a través de la información que contiene el tono, gama, matiz, saturación y otras características propias del color. Dicho valor simbólico varía de acuerdo al contexto cultural, geográfico o psicológico que se le asigna y que afecta la respuesta del espectador, por eso su importancia en todos los aspectos de la vida, porque tiene el poder de influir anímicamente en las personas.

Los tres colores primarios, rojo, amarillo y azul, mezclados de a dos producen los colores secundarios: verde, violeta y anaranjado. Estos junto con los primarios, constituyen los seis colores principales del espectro. Están dispuestos en secuencia en un círculo. Después mezclando cada uno con su vecino obtenemos seis colores más, llamados colores terciarios. Son éstos el rojo anaranjado, el amarillo anaranjado, el amarillo verde, el azul verde, el azul violeta y el rojo violeta. Poseemos ahora dice colores de máxima intensidad y brillantez. Agregando el blanco y el negro tendremos nuestra escala completa de colores y valor de los mismos. (Loomis, 1958, p. 149)

Los colores nacen de la combinación de unos con otros y dan origen a la infinita paleta cromática que hoy en día existe, si bien es muy probable que en el mercado existan muchos tonos para emplearse en diversas técnicas, es útil saber cómo conseguir un determinado tono mediante la mezcla de unos con otros, en porcentajes específicos, para entender la relación entre colores.

Respecto al aspecto psicológico que generan los colores, se han realizado numerosos estudios por parte de afamados artistas estudiosos del color, como el alemán Goethe, que fue un pionero en analizar la relación entre el color y la percepción humana del mismo.

También es importante apuntar a los contrastes culturales en cuanto a percepción del color, por ejemplo, el rojo en un contexto occidental se asocia a sentimientos de excitación y lujuria o violencia mientras que en la India simboliza riqueza y por

eso las novias lo utilizan en sus bodas, el significado del color es una variable sometida a otros factores para su comprensión, he ahí que no se pueda generalizar una connotación homogénea para todas las culturas.

#### **2.1.12.4. Valor**

El valor o gradación tonal es un recurso que se utiliza para dar volumen a los objetos, dado que se trabaja en un plano bidimensional, la forma debe ser sugerida mediante los tonos o valores que la luz proporciona sobre un objeto en concreto, este conocimiento de la incidencia de la luz sobre los objetos es importante para ilustrar, aunque no se trabaje con un estilo realista, debido a que aporta una presentación pulcra en cuanto en cuanto a diseño se refiere.

Tal como lo afirma Loomis (1958): “Las relaciones de valor entre los objetos producen el diseño” (p. 23). Por dicha razón, el valor juega un importante papel en la composición y presentación de toda ilustración y todo ilustrador, que se precie de ser profesional, debe entender que un objeto bien valorado es un elemento compositivo altamente estético que produce una buena impresión a la vista y mejora el diseño del producto final.

Hay numerosas técnicas para aprender a valorar, una de ellas es trabajar sobre bodegones con luz directa o difusa, natural o artificial, que lleva a comprender como se modifican los objetos bajo una y otra luz, además da la oportunidad de entender cómo afecta a la percepción misma del objeto, una luz difusa genera tonos suaves, que aporta al conjunto en sí un aspecto más homogéneo y suave, una luz directa genera bordes más duros, lo que aporta un aspecto más cortado y dramático.

#### **2.1.12.5. Composición**

La composición es la interacción de todos los elementos que el ilustrador dispondrá sobre la superficie a trabajar, es la forma de estructurar dichos elementos para se distribuyan de manera equilibrada, armónica y ordenada.

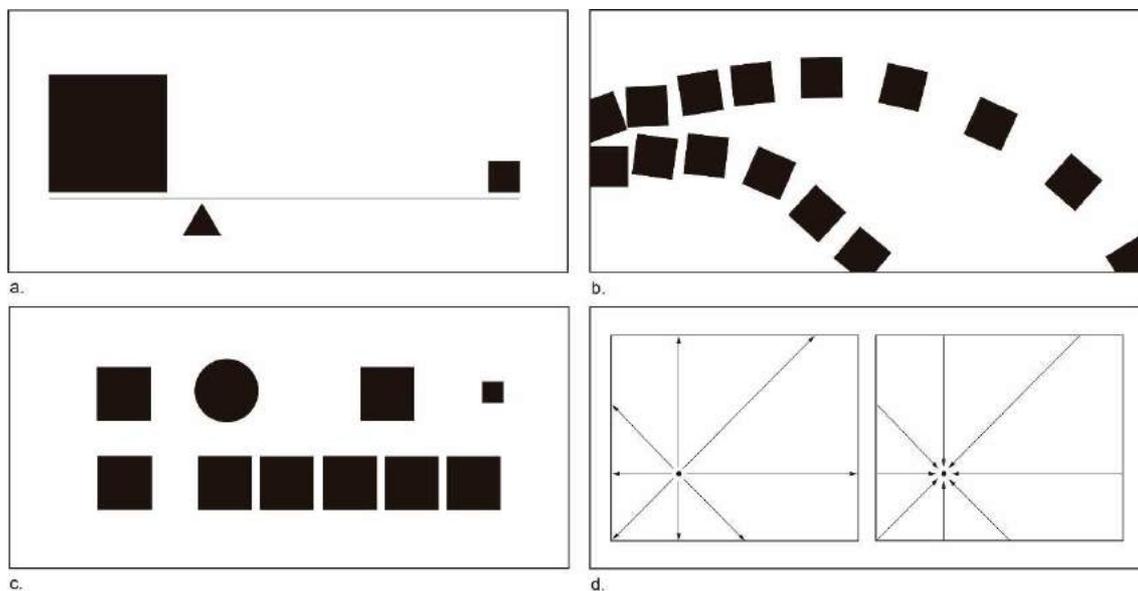
Para componer de manera adecuada se disponen de ciertos conceptos de diseño como la jerarquía, retícula, ritmo, pesos visuales, compensación. Wong (1988), indica al respecto:

No existen procedimientos fijos, pero pueden utilizarse los siguientes como criterios para valorar las composiciones informales:

- a. gravedad: peso y equilibrio de las formas
  - b. contraste: diferencias visuales (características de forma y color), dimensionales o cuantitativas que distinguen una forma, parte de una forma o un grupo de formas de otra forma, otra parte de la forma u otro grupo de formas
  - c. ritmo: movimiento y velocidad sugeridas, similares a desarrollos melódicos en la música.
  - d. Centro de interés: punto focal que atrae la mirada o define la zona de convergencia, divergencia o de máxima concentración de fuerzas rítmicas.
- (p. 14)

Además, también se puede componer a través de la jerarquía de elementos, es decir generar un orden de acuerdo al grado de importancia de los mismos y en función del mensaje que se quiera dar, para lograr una relación narrativa por medio del grado de importancia.

## GRÁFICO 6. Criterios de composición informal



Fuente: Wucius Wong, 1988, p.14

### 2.1.13. La ilustración y su desarrollo en el diseño editorial

La ilustración, como se puede apreciar se encuentra inmersa dentro de distintos ámbitos del diseño gráfico; campos en los cuales el trabajo del ilustrador es altamente requerido y apreciado.

Junto a los géneros y técnicas ilustrativas conforman los parámetros estilísticos y formales que darán forma al aspecto visual de la ilustración final. Estos campos de acción constituyen el medio donde se desenvolverá el ilustrador, el éxito de su empresa, por tanto, dependerá de que tan bien conoce el ámbito del que se depende su encargo.

La versatilidad de la ilustración le ha permitido adaptarse a diferentes medios, sin embargo, conserva una relación especial con el diseño editorial, que abarca todo tipo de publicaciones, impresas o digitales, que salen a la venta o se entregan gratuitamente, con cierta periodicidad tales como las revistas, catálogos, periódicos o memorias y también cd's, y es ante todo un importante medio de comunicación, como lo define Bashkaran:

Se ocupa el diseño editorial, de la creación, maquetación e impresión y ensamblado de publicaciones impresas en papel, sean libros, revistas, álbumes, manuales, memorias, boletines o cualquier impreso que haga uso de los elementos anatómicos editoriales para comunicar un mensaje o información. (2006, p. 40)

La importancia de diseñar una publicación radica en el poder que tiene el material impreso para comunicar a través de todos sus componentes, no sólo la palabra escrita y la imagen contienen un mensaje, todo en el diseño editorial es portador de un contenido tanto visual como táctil.

No obstante, su relación más estrecha y antigua es con el libro, éste es diferente a otro tipo de publicaciones editoriales, porque suele tener el respaldo de una casa editorial que aprobó su contenido, lo cual genera mayor credibilidad en cuanto a la información que contiene. Es por tanto un documento de gran aceptación entre el público y actualmente ningún otro medio de comunicación ha podido equipararse ese grado de verisimilitud; cómo se afirmó líneas más arriba, desde siempre se ha asociado estrechamente a la ilustración y Zeggen lo corrobora en el siguiente párrafo:

El libro fue, probablemente, el primer medio de trabajo verdadero para los ilustradores. La relación entre el lenguaje escrito e imagen ilustrada ha sido siempre muy especial (...). En el mundo editorial, los sectores que han mostrado un mayor interés por el trabajo de los ilustradores son los libros infantiles, los títulos de ficción y, algunas veces, los manuales técnicos, aunque estos se inclinan cada vez más por el uso de la fotografía. (2013, p. 64)

Esta afinidad con el libro y ha permitido que mantenga su lugar relevante en este ámbito editorial, debido a sus cualidades expresivas y narrativas que enriquecen el texto y lo complementan, llegando a ser parte vital de la composición y maquetación de proyectos editoriales.

Son muchos los ilustradores que le dieron fama a la ilustración de libros, entre ellos podemos citar a John Tenniel, que de manera figurativa y de acuerdo a las tendencias de la época, dio vida a Alicia en el País de las Maravillas de Lewis Carroll, allá por 1865; lo mismo pasaría con las ilustraciones de Antoine de Saint-Exupery para El Principito de 1943.

La ilustración, por tanto, en el diseño editorial ofrece muchas oportunidades y algunas limitaciones en cuanto al desarrollo de géneros ilustrativos, dependiendo del grado de especialización de la publicación. Así un libro de cuentos dedicado a niños pre escolares, tendrá que interpretarse visualmente mediante algunas de las características del género ilustrativo infantil que mejor se apeguen al encargo, ya sea el uso prioritario de las imágenes en la página, así como el uso de formas básicas y colores primarios y ser resueltas por medio de una técnica que pueda potenciar la presentación visual del producto. Es decir, se debe analizar los requerimientos particulares para cada caso y concebir la mejor manera de dar un mensaje con un lenguaje apropiado tomando en cuenta factores asociados a la didáctica.

Cabe señalar que realizar un libro ilustrado responde a diversas motivaciones: divulgación científica o libros técnicos que precisan de abundantes ilustraciones como anatomía, botánica, arquitectura, y arte entre otros; con fines recreativos o formativos con vocación de entretenimiento, literatura infantil con finalidades didácticas, recreacionales o morales, literatura clásica o libros cuyo contenido fundamental y razón de ser es la ilustración: catálogos de exposiciones, obras de fotógrafos célebres, libro-álbum, etc.

La ilustración para libros comprende una increíble variedad de géneros literarios, donde la ilustración es un recurso altamente utilizable, ya sea para la portada y/o interiores, dependiendo de la naturaleza del libro.

#### **2.1.14. La ilustración de libros como recurso didáctico**

Existen muchos hitos que dieron forma a lo que hoy conocemos como libro, en primera instancia podemos señalar como un prototipo el folio enrollado, que varias culturas de la antigüedad adoptaron como forma de documentar la vida y creencias de civilización, es preciso indicar que para que esta documentación sea realizada dicha cultura debió llegar a un alto nivel tanto cognitivo como tecnológico.

El libro es el resultado de diversos esfuerzos intelectuales; ya que desde la creación de su contenido hasta su producción suponen una superación del espíritu humano y una muestra de las capacidades tanto tecnológicas y cognitivas de los individuos de una época.

En la actualidad, las casas editoriales han puesto la tecnología al servicio del diseño editorial, para producir libros que presentan imágenes en alta definición, efectos de movimiento, intrincados troqueles, aplicaciones digitales, ilustraciones con texturas táctiles, diseños pop-up<sup>1</sup> muy inventivos y un sinfín de tratamientos que dan un valor agregado al libro.

Es además potenciador de la cultura, porque a través de él se puede llegar a ennoblecer el pensamiento de una colectividad y al convertirse en masivo, es una gran herramienta de difusión del conocimiento, definitivamente más confiable y válida que cualquier otro medio de información, dado que, aún ahora asociamos el conocimiento depositado en los libros como información veraz que fue sometida a varios filtros y revisiones antes de su publicación.

Dado que el presente proyecto está enfocado en la aplicación de la ilustración en base a serigrafía, tomando como medio el libro en formato desplegable, se debe hacer un análisis acerca de las diferentes variables que adquiere el libro y su valor didáctico.

---

<sup>1</sup> Producto en forma de libro desplegable que incorpora páginas impresas emergentes.

Entonces hablar del libro desde la perspectiva de la didáctica, significa dotarle una estructura compositiva que constituya un todo organizado, mediante la relación de sus componentes básicos de manera inteligible y lógica, que aporten conocimiento al lector mediante un método de enseñanza entretenido y ameno, en consecuencia asumiremos un criterio de diseño para definir lo didáctico, como las características de la apariencia y la estructura del libro, como estimulantes de la percepción que influirán en lo aprendido y la pregnancia del conocimiento impartido.

### **2.1.15. Relación entre el desplegable, la ilustración y el libro**

Hoy en día, el libro ilustrado tiende a adquirir presentaciones muy novedosas, no sólo limitadas a un género específico, sino que pueden ser empleados en casi cualquier libro, desde un recetario de cocina hasta una enciclopedia puede ser receptor de un formato diferente y llamativo.

Por eso no es raro observar en las estanterías de cualquier librería de la ciudad, numerosos libros con pop-ups muy elaborados, mecanismos que añaden movimiento, con formas troqueladas, incluso libros estereoscópicos o con lentes 3D.

El fin último de estos mecanismos es dotar de valor único al libro y darle un aspecto innovador para que destaque entre la inmensa cantidad de libros producidos actualmente y puestos en exhibición en la librería y promover su compra.

Dentro de los formatos de libro novedosos, se puede encontrar el desplegable, como una de las formas más sencillas, pero altamente efectivas para generar valor agregado a la presentación final de un libro. Remontándose un poco en la historia este mecanismo, en calidad de novedoso, no es nada nuevo: “El primer ilustrador identificado como tal en un libro fue Erhard Reuwich, por su trabajo en Peregrinations in Montem Syon [Viajes al monte Sion], impreso con los tipos de Schöfer en 1486 ... Fue el primer libro con ilustraciones desplegables” (Meggs, 2009, p. 81).

Este libro con data tan antigua es el primer indicio del uso de un desplegable ilustrado en un libro, lo curioso es que no está destinado al entretenimiento ni es infantil, siendo su objetivo mostrar con mapas y vistas desplegables un lugar específico, que servía como guía de información para los peregrinos; por tanto su fin era mostrar un diseño informativo didáctico; un libro ilustrado de estas características es comprensible en una época donde los europeos estaban muy influenciados por la religión y sentían necesario para ser buenos cristianos dirigirse a los lugares que habitó como personaje histórico, Jesús de Nazaret, y debían contar con una fuente fidedigna que les mostrase el camino a seguir.

Por tanto, el desplegable es un recurso, que no es innovador en el sentido de invento contemporáneo, porque se viene empleando desde la Edad Media, pero brinda posibilidades de ampliar información conteniendo ilustraciones de manera didáctica, ya que capta la atención del lector por el ingenio que conlleva crear los desplegables y el elemento sorpresa que puede generar.

Ahondando en lo que el desplegable es; Laugier (como se citó en Trebbi, 2012, p. 28) piensa que “Doblar una página de libro es encerrar el texto en sí mismo con la intención de hacerlo un secreto (...) Plegar es poner en movimiento. La forma surge por sí misma”.

La necesidad de provocar sensación de dinamismo en una ilustración encuentra su base conceptual en el plegado del papel, debido a que es una forma de generar un volumen que se despliega tomando su forma completa al momento de abrirlo.

El movimiento, en el caso del plegable, es dado por la apertura del mismo, para que cumpla su finalidad, debe ser abierto y accionado por las manos del lector.

Para producir los desplegables se pueden seguir varios mecanismos de doblado, para que funcione adecuadamente se debe estudiar varios factores que tienen que ver con la geometría de la trama estructural subyacente en cada pieza doblada; el momento de desdoblar el plegable es la prueba final, ver su resistencia es parte de los resultados.

De hecho, se han realizado varios estudios que dan al plegado del papel el carácter de ciencia, la mayoría deriva del estudio del origami y la maquetación de arquitectura, dicha ciencia es denominada ingeniería del papel y su objetivo es diseñar y desarrollar la estructura, ensamble y producción de diferentes piezas en papel de diverso gramaje, solucionando de esta manera necesidades culturales con ayuda del ingenio.

La ingeniería del papel incluye los pop-ups, las solapas, los diseños tridimensionales y por supuesto los desplegados, que son el elemento más básico para producir interactividad en el libro.

El plegado del papel tiene también un sentido lúdico muy notorio; si algo está escondido o secreto, está la sorpresa de encontrarlo, juega con esa premisa, sin ser exclusivo de los niños; de hecho, antes de la época victoriana los plegados en libros se utilizaban con fines formativos para adultos; sin embargo gracias a varios ilustradores y editores empezó a ser utilizado con fines interactivos y de entretenimiento para el área infantil; debido a que sus características son muy atractivas para el menor en cualquier etapa de desarrollo cognoscitivo pero no se limita sólo a ellos.

La estructura del desplegado es un elemento de composición activa o inactiva, invisible o visible que ayuda a relacionar el espacio y todas las partes del todo como una unidad.

Un diseño de doblado puede describirse como un diseño de superficie en dos dimensiones con líneas plegadas que reciben forma. En cualquier estudio del diseño de superficie surge enseguida el tema del patrón, un motivo que se repite de forma regular. Las formas dobladas se hacen a menudo con patrones repetidos, algunos más evidentes que otros. (Jackson, 2011, p.31)

En los plegables geométricos, las divisiones se generan a partir de formas simétricas regulares, la repetición consecutiva de dicha forma genera la trama que constituye la estructura formal del plano.

Estas unidades repetidas que dan lugar a la trama son denominadas módulos, son la unidad mínima estructural; conforman la composición modular, su posición en el plano puede ser variada y el tramado puede surgir de la repetición de dos o más módulos de forma diferente.

En el caso de despletables dentro del diseño editorial, es posible realizar un libro con despletables bajo cualquiera de estas tres variables; industrial, artesanal, mixto; su planificación y desarrollo dependerá desde un principio por el tipo de producción que se utilizará para materializar el libro, esto con el fin de no desperdiciar medios, tiempo, ni presupuesto y que todos los esfuerzos sean bien justificados.

Una buena forma para definir qué tipo de producción es la más adecuada al libro, es analizar, por un lado, la temática y el tipo de audiencia, si por ejemplo el libro tiene una temática muy extensa, textual, poco ilustrada y debe estar destinada a un público masivo, lo mejor será optar por una producción de bajo costo, si por el contrario se identifica que su mercado es reducido y su temática tiene muchas ilustraciones que requieren mantener su valor artístico y textos relativamente cortos, se podrá utilizar una técnica artesanal. Ahora bien, si el libro tiene partes iguales de texto e ilustraciones o fotografías, se podrá utilizar una técnica mixta; en primera instancia para que el texto no pierda nitidez ni legibilidad enviarlo a imprimir de manera industrial y para que las ilustraciones mantengan su calidad artística, imprimirlas manualmente mediante alguna técnica de impresión como el grabado, la serigrafía, litografía, por decir algunas.

Como se observa la producción es un factor determinante al momento de planificar el diseño y afecta a la expresión final del mensaje. Por tanto, es bueno meditar sobre este tema, no al final del proceso de diseño, como se podría, sino que debe ser una constante que se analice desde el inicio y a lo largo de todo el curso de la planificación. Porque ambos métodos de producción tienen limitaciones en cuanto a sus técnicas de impresión, así como también ambas presentan facilidades y capacidades explotables en favor de la presentación final del producto, en este caso un libro.

### **2.1.16. La ilustración mediante la aplicación de la serigrafía**

Si bien, actualmente, la serigrafía no está contemplada en ningún libro sobre ilustración como una técnica más. La referencia más cercana sobre su uso en ilustración es en el cartelismo cubano. A lo largo del tiempo se ha utilizado, sin embargo, muchas técnicas parecidas y similares para generar ilustraciones.

Durante el siglo XIX, las ilustraciones de libros, carteles y otros materiales publicitarios se realizaba mediante diversos procesos planigráficos como la litografía, el fotograbado, la cromolitografía, entre otros, éstos sirvieron para reproducir imágenes tanto en blanco y negro como en color, lo cual ayudó a generar publicaciones impresas con ilustraciones. (Meggs, 2009)

En el siglo XX se empezó a utilizar también la xilografía para reproducir ilustraciones y se crearon numerosas casas editoriales que le dieron un fuerte apogeo a la ilustración editorial.

Los artistas pop también durante mediados del siglo XX aprovecharon la técnica, en cuadros que tenían el aspecto de las ilustraciones utilizadas en los cómics, sin embargo, estos artistas los vendieron como obras de arte.

Si bien, la serigrafía, no parece ser la opción más obvia para hacer ilustración, los cartelistas cubanos demuestran lo contrario, dado que desde que Cuba sufrió el embargo económico de Estados Unidos y por el socialismo de sus gobernantes, el país no ha podido contar con las nuevas tecnologías para realizar productos de diseño, no obstante, esto no ha impedido a los diseñadores e ilustradores cubanos trabajar en serigrafía con gran maestría y potenciar el trabajo manual y el desarrollo de la ilustración. Uno de los máximos exponentes fue Muñoz Bachs, al respecto de su obra y figura:

Es considerado el más importante y afirmado, al igual que el más prolífico exponente de la Escuela Cubana del Cartel Cinematográfico, movimiento artístico que rompió con las normas tradicionales de este lenguaje gráfico. Además de autor de más de mil carteles cinematográficos, Muñoz Bachs

fue pintor, ilustrador de revistas y de cerca de veinte libros para niños y dibujante. ([https://www.ecured.cu/Eduardo\\_Muñoz\\_Bachs](https://www.ecured.cu/Eduardo_Muñoz_Bachs))

La escuela a la que hace referencia es precisamente la que definió los parámetros estéticos y formales de los carteles cubanos para cine con mucho éxito, aprovechando al máximo las capacidades expresivas del medio en el que estaban obligados a utilizar (serigrafía), contrario a verlo como desventaja aprovecharon todo lo que el método de impresión era capaz de producir y crearon toda una estética alrededor de esta técnica, lo cual colocó al cartel cubano de cine en todo el continente, siendo ampliamente reconocidos hoy en día por su gran trabajo. Muñoz Bachs, como refiere la cita, fue su mejor y más conocido exponente, que cuenta con grandes obras realizadas en serigrafía.

El sello de estas obras es el uso libre la tipografía y la predominancia de la ilustración en el espacio a trabajar, las formas son planas y el uso de colores se limita a una paleta de a lo sumo seis colores contrastantes y un centro de interés visual fijado en un punto en color complementario al color dominante con bordes definidos por líneas negras, las figuras son muy sencillas y los fondeados son planos y en un solo tono, el estilo de ilustración es naif, lo que dota de una expresividad muy fuerte a los personajes que adornan sus carteles y resultan muy agradables de observar, no existen elementos que generen ruido ni una sobrecarga de información o elementos complementarios, esto proporciona que se vea el fondo claramente y le otorga limpieza al conjunto.

Esta técnica ten realidad es bastante sencilla si se mantiene un orden adecuado y una planificación acertada:

La serigrafía es una de las formas más simples de que dispone el artista para hacer impresiones. Implica el uso de un estencil, aplicado a una malla de seda que se retira sobre un marco rectangular rígido. La tinta que se deposita en el marco se extiende con un rasero sobre las áreas abiertas del estencil. Esta acción produce una imagen cuando la superficie inferior de la

pantalla entra en contacto con el material sobre el que se va a imprimir.  
(Faine, 1991, p. 12)

En su definición se habla de elementos que la hacen muy accesible, como su facilidad de manipulación y realización y los pocos materiales que parecen hacer posible una correcta impresión; la experiencia hace que se afirme que ante todo planificar bien la impresión es lo mejor para obtener un trabajo óptimo y practicarla con regularidad.

Se observa también que la serigrafía, además de ser relativamente sencilla, permite al “artista”, como lo denomina Faine, tener control sobre el proceso de impresión de su obra y experimentar con mucha libertad sobre los posibles acabados y la presentación final, además también tiene la cualidad de otorgar a un trabajo de diseño una expresión artística; es muy posible adoptarla como elemento plástico, tal como lo hicieron los artistas pop y op; y por tanto insertarla en un libro la convierte en posibilitadora de una experiencia plástica a un nivel más accesible y en contacto directo con el espectador que si se encontrara en una galería de arte. En consecuencia, acerca a la sociedad a una forma de expresión artística de manera natural y sin prejuicios.

La serigrafía, en la actualidad, se ha desarrollado ampliamente en el ámbito de las artes gráficas y el ámbito comercial para la realización de etiquetas, vasos y tazas, envases de plástico, indumentaria corporativa, llaveros, bolígrafos, textiles; en fin, el repertorio de productos que pueden ser estampados por este medio es muy amplio; y el medio ofrece precios más baratos y amplia variedad de materiales e innovaciones en las tintas, además de una alta producción en tiempos cortos.

La serigrafía experimental, está destinada a responder fines más que todo artísticos buscando resultados muy expresivos, como pudimos apreciar fue muy utilizada por artistas de las vanguardias del op art y pop art en los 50's; presenta como ventaja producir varias impresiones de una misma obra de arte y todavía se la presenta como una técnica que puede desarrollarse como arte.

Una parte importante de este proyecto es la técnica de impresión y su calidad de artística, por lo que es relevante entender esta situación para poder hablar con toda propiedad al respecto. Se analizó la siguiente cita que nos aproxima a una definición aceptable de la impresión en serigrafía artística:

La impresión artística puede ser un trabajo trasladado o desarrollado a partir de otra fuente (con un punto de partida tal como el dibujo o la acuarela de un artista) o puede ser creado a través del medio mismo, en cuyo caso el artista hará cierto número de esténciles y progresivamente sacará pruebas hasta obtener una impresión satisfactoria, en este caso el 'original' es la impresión terminada (...) Sea cual fuere la fuente, el proceso de impresión generará descubrimientos accidentales que con frecuencia beneficiarán la impresión. (Faine, 1991, p. 13)

Como determina el autor no hay una sola forma de impresión artística sino por lo menos dos, una es tomar alguna forma de expresión artística y trasladarla a la técnica en serigrafía o la otra es experimentar con esténciles y formas, hasta obtener una expresión que el autor considere adecuada, por tal motivo se puede aseverar que existe una forma directa y otra indirecta para obtener una impresión que pueda considerarse artística. Esta amplia definición resolvió que para el presente proyecto; se trabajó sobre ilustraciones realizadas a mano con pluma fuente y coloreadas con témperas, para luego llevarlas a medios digitales con el fin de realizar la separación de colores y obtener los positivos para su revelado. Por tanto, la forma asumida en esta ocasión fue indirecta. En cuanto al texto, se realizó directamente de manera digital en los espacios diagramados para ello.

Otra valoración que suma puntos a favor de la serigrafía es la que Faine ofrece, respecto a esta forma de impresión: "Lejos de inhibir la creatividad, los aspectos prácticos de este proceso pueden ofrecer un apasionante estímulo. Las limitaciones técnicas pueden ser benéficas en tanto que pueden convertirse en ventajas estéticas y aprovecharse una visión personal" (*Ibíd.*, p. 14).

En la cita se dice que las limitaciones técnicas pueden sumar a la expresión final de una impresión artística, esta afirmación es acertada, por el hecho de que estas restricciones, como el uso de colores planos o formas y contornos bien definidos, ayudan a imprimir un estilo a las ilustraciones que se deben adaptar al medio de impresión y que serán precisamente las que le aporten personalidad al proyecto.

### **2.1.17. La ilustración en Latinoamérica**

La ilustración en Latinoamérica tiene data antigua, a pesar de que se han perdido numerosos documentos que podrían dar fe de estos, al respecto la siguiente cita:

Lamentablemente, los efectos devastadores de la conquista europea en América, provocaron la destrucción de gran parte del material ilustrado de las civilizaciones precolombinas, a pesar de ello, en los primeros años del Virreinato del Perú, el indio Felipe Huamán Poma de Ayala legó a la posteridad la crónica ilustrada, llamada: *El primer nueva corónica y buen gobierno*, que narra y muestra las difíciles condiciones de vida, que soportaban los habitantes originarios del Perú en los primeros tiempos de la conquista. (<http://pablerasgarcia.blogspot.com/2011/05/ilustracion.html>)

Este famoso libro es una de los primeros en contener ilustraciones explicativas sobre las costumbres, orden político, tradiciones y hechos del pasado precolombino contrastados con la nueva realidad de los Incas como pueblo conquistado. Sin embargo, el primer libro impreso en Sudamérica es una cartilla religiosa que tenía por finalidad evangelizar a los indígenas de las tierras conquistadas, al respecto:

Uno de los ejemplos documentados de este desarrollo, corresponde a la iniciativa de Santo Toribio Mogrovejo, quien en 1582 aprueba la publicación del libro *Cartilla y catecismo de los indios en las lenguas quechua y aymará*, cuyo fin pedagógico era la enseñanza de la religión en el lenguaje de algunos pueblos originarios. Para ejemplificar los textos de manera simple, se utilizaron didácticas ilustraciones. (Ibíd.)

Como se puede apreciar en las citas anteriores el uso de la ilustración era de carácter educativo y explicativo, que facilitaba la labor de dar a entender una nueva religión totalmente diferente a la suya a los indígenas y, por tanto, asumir esta transición como más llevadera. Se tuvo que llegar hasta el siglo XIX, para que suceda un cambio profundo en el desarrollo de la ilustración en Sudamérica:

Con la llegada del siglo XIX, la comprensión de la ilustración se afianza como elemento constitutivo de muchas publicaciones, sobre todo en los textos infantiles. Por otro lado, es en este siglo, y producto de los procesos de independencia de los países latinoamericanos, que aparece la necesidad de potenciar las identidades nacionales, destacando figuras de próceres y símbolos patrios. (Ibíd.)

Debido a esta necesidad de identidad, surgen ilustradores que desarrollan una forma de ilustrar particular que ante todo busca provocar un sentir nacional de pertenencia y ensalzar la nueva independencia conseguida con tanto sacrificio y cada naciente nación se apresura en crear sus símbolos nacionales y popularizarlos por medio de publicaciones ilustradas.

El siglo XX supone un nuevo cambio y un gran avance en lo que es el campo de la ilustración en la región sudamericana, al respecto la siguiente cita: “Con la llegada del siglo XX, en América Latina comienza una explosión en la producción de nuevas publicaciones, aparecen muchos ilustradores y escritores que laboran en las editoriales de la época”.

Para este siglo se habla ya de grandes artistas que ilustran su trabajo en grabado y otras técnicas artísticas además de la imprenta, como el caso del mexicano José Guadalupe Posada que creó al famoso personaje de La Katrina. También surgen numerosas editoriales que ganan fama no sólo en su país de origen sino en los países vecinos, que difunden en toda Latinoamérica el trabajo de escritores e ilustradores latinos:

En Argentina, nace en el año 1917 la Editorial Atlántida y posteriormente la revista Billiken, cuya distribución la vuelve muy popular entre los países

latinoamericanos. De manera paralela, en Chile, la revista El peneca, creada en el año 1908, también alcanza amplia difusión en Sudamérica. (ibíd.)

Estas editoriales serán las que servirán de ejemplo para que de a poco vayan surgiendo en todos los países latinos editoriales con sello propio y la creación de revistas o suplementos de diferente regularidad periódico al estilo de Billiken y El Peneca, que buscan educar y entretener a un público infantil. Lo cual provoca que para un segundo punto importante de inflexión en toda esta parte del continente: “A partir de la segunda mitad y finales del siglo XX, comienza a gestarse una institucionalidad en torno a la literatura infantil, cuyo peso histórico es innegable”.

La cita alude a ciertos organismos que surgen para promover espacios de desarrollo para ilustradores impulsando bibliotecas especializadas, concursos, becas, etc., en nuestro país se puede nombrar a la Fundación Simón I. Patiño, entre otras existentes en el Latinoamérica.

Ya en el siglo XIX, la ilustración ha logrado hacerse un campo a nivel teórico, gracias a instituciones educativas de nivel superior que han hecho de esta disciplina una carrera profesional, como sucede en Chile, México y Colombia, por mencionar algunas. Además una nueva generación de ilustradores ávidos por dar a conocer su trabajo y sin desanimarse por el panorama poco prometedor de conseguir trabajo en un medio de comunicación oficial como lo es una editorial, han utilizado las redes sociales y han creado editoriales especializadas donde pueden autopublicarse y contactarse con otros ilustradores, que se encuentran en el mismo camino, lo cual los ha convertido en una comunidad de apoyo y promoción a su trabajo, caracterizándose por ser emprendedores y participar activamente de la venta de sus ilustraciones en textiles, libros, cuadernos, stickers, souvenirs y un sinnúmero de materiales, que les permiten desarrollarse como ilustradores y vivir de este oficio, aportando su punto de vista sobre temas de la coyuntura global, la vida contemporánea, la cultura propia, las tradiciones y la crítica social-política.

### **2.1.18. La ilustración en Bolivia**

Respecto a la ilustración en Bolivia siempre ha estado muy ligada a los medios impresos, particularmente a los libros educativos y a los periódicos, específicamente la sección de opinión y entretenimiento.

Durante la primera década del siglo XX realmente no existió una base de ilustradores nacionales y las viñetas e historietas ilustradas más populares en los centros urbanos llegaban principalmente de Chile, México y Argentina.

Lo mismo sucedía con los libros en las casas editoriales bolivianas, que importaban libros educativos como Coquito.

La segunda década del siglo XX se muestra más productiva, en primera instancia porque comienza un periodo de creación literaria que da como resultado una mayor producción nacional de libros, entre ellos el cuento infantil y el texto educacional para aula que contribuyen al enriquecimiento de la educación boliviana. Al respecto, la siguiente cita, extraída de El Deber:

La ilustración de textos escolares es de vital importancia para ampliar, complementar, profundizar y graficar un contenido didáctico, pero es, además, imprescindible cuando cada dibujo se convierte en una obra de arte que despierta la imaginación, la fantasía, y contribuye a elevar la propuesta lúdica y estética de un libro”, comenta el profesor Edgar Lora, asesor de la editorial. (<https://www.eldeber.com.bo/escenas/>)

Este crecimiento notable de la literatura boliviana es importante porque lleva a las editoriales a la creación paulatina de departamentos de diseño con profesionales en el dibujo, la diagramación, maquetación, etc., para producir libros dentro del país.

Pero es hacia finales de este siglo, que surge realmente un conglomerado de ilustradores que se dedicaron tanto a la caricatura en periódicos, la ilustración de carteles y publicidad y también la ilustración de libros, que son las tres corrientes en las que la ilustración ha podido surgir y ha permitido a varios vivir de este oficio.

En Bolivia, la ilustración crece poco a poco, como comenta Yasser Kim, “laboralmente la ilustración todavía no es vista como un trabajo”. Sin embargo, hay editoriales que apuestan por este complemento en sus obras y personas que cada vez más se van interesando por este tipo de material, lo que crea una mayor demanda. (<http://www.lostiempos.com/>)

La ilustración más allá de nacer como un hobby sí puede convertirse en un trabajo en nuestro país, y para demostrar esta situación se analizará el caso de algunos ilustradores nacionales y su valor como pioneros para el crecimiento del mercado.

#### **2.1.19. Análisis de la situación del ilustrador en Bolivia**

La situación del ilustrador es compleja en Bolivia, debido principalmente a tres factores; el primero un mercado reducido para el consumo de propuestas de diseño e ilustración, el segundo la poca capacidad de reírse de uno mismo que muestra la sociedad boliviana en su conjunto, que lleva a la censura y éstos dos factores aunados llevan a que no haya muchas oportunidades de trabajo en los medios tradicionales que podrían aventurarse a utilizar ilustración.

Se mencionó ya que a finales del siglo XX surgieron varios ilustradores en Bolivia que pudieron hacerse de un espacio en el ya reducido mercado, pero que se podían llamar a sí mismos ilustradores porque vivían de este quehacer.

Entre ellos, se puede nombrar a Julio Arce, que por el periodo de 1960 en adelante empezó su carrera como caricaturista; más tarde; Jorge Gutierrez Torrico, denominado “Coquito” empezó a ilustrar caricaturas de tipo político para el Diario La Patria en la década de los 80’s, tiempos de dictadura en el país, por lo que era muy difícil pasar la censura de los gobiernos imperantes. Por los años 90’s llegó a La Paz el cubano Frank Arbelo, que comenzó su carrera de ilustrador en su país natal y continuó este quehacer en Bolivia y actualmente cuenta con numerosas publicaciones de tipo ilustrado que se reconocen por su estilo y la reflexión sobre temas coyunturales. Alejandro Salazar, conocido como Al-Azar inició también su carrera en los años 90’s y dedicó toda su vida a la ilustración de

tipo caricaturesco satírico con una fuerte carga de humor negro y una perspectiva crítica frente a la sociedad boliviana.

A inicios del siglo XXI surgen ilustradores especializados en la creación de historietas y fanzine boliviano como es el caso de Marco Antonio Guzmán, conocido como Marco Tóxico, que fundó junto a Karen Gil, un grupo de autoedición denominado Ediciones La Ñatita y ahora es también parte de la Editorial La Perra Gráfica que utiliza la técnica de la serigrafía para muchos de sus proyectos colectivos. Otro ilustrador gráfico también paceño es Alejandro Archondo, autodenominado Arxondo, que al igual que el primero se dedicó a la creación de historietas y más recientemente ha incursionado en la creación de vestimenta con sus ilustraciones realizadas en serigrafía textil.

Álvaro Ruilova es un artista que empezó su carrera publicando cómics e historietas con ilustración de tipo hiperrealista combinando el realismo mágico con las tradiciones orales bolivianas.

En cuanto a la ilustración femenina, se puede nombrar a Susana Villegas, reconocida artista gráfica que dio sus primeros pasos como ilustradora trabajando en el periódico Presencia y promovió la creación de una revista especializada en historieta llamada Bang! dentro del mismo, junto a otros ilustradores.

Todos estos nombres son ilustradores destacados en el medio, de los cuales, la mayoría sigue desarrollando su profesión actualmente y ayudan a comprender la situación actual de la ilustración y del ilustrador en Bolivia.

Retomando los factores que complejizan el desarrollo de la ilustración en el país, está la educación e idiosincrasia del habitante boliviano, que ante ciertas situaciones reacciona demostrando mucha sensibilidad y tomando como afrenta personal ciertas alusiones, sobre todo en relación a su religión o sus costumbres o lugar de procedencia, lo cual vulnera la libertad de expresión de no sólo ilustradores sino también de artistas de diferentes disciplinas. Al respecto se rescata el comentario de Al-Azar vertido en una publicación del periódico La Razón:

La gente es cada vez más intolerante a la opinión de los demás, si trato un tema en particular, puede que haya una respuesta violenta, como me sucedió el año pasado con una caricatura que hice sobre el Carnaval de Oruro, mediante la cual he dado mi opinión y a la gente no le gustó. (...) Esto me enseña a tener cautela al reflejar mi opinión en una caricatura y pensar en las consecuencias que puede traer en mi vida si doy una opinión que quizá no le guste a la gente. Además, deriva en la autocensura e incluso en la pérdida de tu trabajo si eres incisivo. (Choque, 2015, p. 5)

La verdad es que este ilustrador en particular ha desatado en no pocas ocasiones mucha polémica por retratar temas coyunturales que han lastimado la opinión pública, que tiende a mantener posturas conservadoras no entendiendo el trabajo de análisis que el ilustrador realiza de la realidad denotando defectos y taras de la sociedad en su conjunto, este desentendimiento ha resultado en un amedrentamiento hacia el creador de estas imágenes, que tiene como consecuencia negativa, la autocensura por miedo a las represalias.

Otro factor que detiene el desarrollo de la ilustración en Bolivia es la escasez de medios oficiales que hagan uso de este recurso; dentro de las editoriales y los medios de opinión o dentro del ámbito publicitario no hay mucha cabida para la ilustración debido a que, como ya se mencionó, el mercado es realmente pequeño y poco productivo, esto lo convierte en un campo poco aventurado y conservador. Al respecto las siguientes líneas que denotan la situación desde el punto de vista de Frank Arbelo:

La ilustración en particular, no lo tiene tan fácil, aunque sí se visibiliza en proyectos personales de jóvenes ilustradores con propuestas muy interesantes y aparece cada vez más en medios de prensa, todavía se desperdician espacios, en suplementos culturales, de opinión política, economía y otros donde la ilustración podría aportar mucho. (<https://www.eldeber.com.bo/brujula/frank-arbelo>)

Como se aprecia en la cita, esta situación de poca demanda, está siendo afrontada por generaciones más jóvenes que ven una posibilidad en los medios digitales y a través de sus redes sociales se dan a conocer mediante publicaciones de proyectos personales, como carteles o historietas, lo cual genera una base de seguidores que con el tiempo les lleva a monetizar el mismo con algunos encargos en revistas de editoriales especializadas.

La editorial especializada es un campo de desarrollo que de a poco está surgiendo en centros urbanos como La Paz, con la creación de editoriales independientes que fomentan la publicación de autores de cómics e historietas; las bienales, festivales y encuentros por su parte también son espacios donde se propone ilustración al igual que los mercados de diseño, que son lugares donde vestimenta y accesorios de ilustradores bolivianos que se convierten en emprendedores.

Este surgimiento de un naciente mercado de consumo no hubiera sido posible sin el impulso de los colectivos paceños, que han posibilitado la creación de una escena y un campo de acción tanto para ilustradores ya destacados como para los que quieren incursionar en el medio; entre los cuales destaca el colectivo “Viñetas con Altura” que anualmente realiza una exposición de historietas y promueve la creación de los mismos entre los jóvenes; el colectivo “Diseñadores Gráficos Bolivia”, que organiza la Bienal del Cartel Bolivia (BiCeBé), iniciativa que permite a jóvenes profesionales conocer el trabajo de otros diseñadores e ilustradores del todo el mundo; el colectivo “El Lápiz” que ha forjado la creación de la editorial “La Perra Gráfica”, un espacio para promover la creación e impresión de ilustraciones en medios alternativos como la serigrafía y el grabado, respecto a esta prometedora situación actual, Arbelo comenta:

Luego, Francisco Leñero abrió el Cómico Shop, una tienda especializada en cómic. Al poco tiempo llegó de Francia la pareja de Rafael y Marina Barban, que impulsaron la creación del Festival Internacional de Historieta —que este año cumple dos lustros— y el Centro Simón I. Patiño decidió abrir el lugar de lectura y biblioteca especializada en cómic, el C+C Espacio. En medio, en la empresa Eureka, de Molina y Asociados, donde el diseñador

trabajaba, surgió la posibilidad de editar una revista de historietas y Arbelo asumió la dirección. Así nació Crash!, que permitió a bolivianos —Arbelo entre ellos— publicar obras y difundir las de autores de dimensión internacional. La coincidencia de tantas cosas fue como el caldo de cultivo para los historietistas en Bolivia. Cada año aparece nueva gente que, con más o menos suerte, cultiva el género y no deja que la actividad decaiga. (Franco, 2012, p.12)

Otra ilustradora muy reconocida en el medio como lo es Susana Villegas comenta también que existe solidaridad entre profesionales y un crecimiento paulatino de esta disciplina:

En estos días, ilustradores y artistas como Susana se reúnen con la intención de crear un grupo para afrontar lo bueno y lo malo de la profesión en Bolivia. “Queremos generar actividades culturales, pero también sentirnos protegidos. Todos tenemos al menos un caso problemático con los clientes que no quieren pagarnos. Solos es más difícil defendernos y lograr un trato digno”. Hay que reconocer que el gremio ha crecido bastante. Villegas enumera: Ruilova, Álvarez, Arbelo, Joaquín Cuevas, Alejandro Archondo, Marco Tóxico Guzmán, Damián Moreno (El Lustra), Alejandro Salazar, Rolando Valdez y Santos Callisaya (La súper cholita)... ¿Y las mujeres? “Hay varias, creo que en una proporción de 30 a 70 por ciento; por ejemplo, Mery Nina, Rafaela Rada; creo que hay como seis chicas trabajando”. (Franco, 2012, p.10)

Por tanto, si bien hay factores que impiden el desarrollo de la ilustración y sus exponentes de manera amplia en Bolivia y genera una sensación de carencia ante la idea de vivir de esta profesión, los que deciden seguir este camino tienen la satisfacción de que es un mercado amplio por explorar y con posibilidades de crecer de manera continua siempre y cuando la perseverancia sea una cualidad de la que estén dotados aquellos que deciden ser ilustradores. Porque no es un camino fácil y si lo fuera todo el mundo lo haría, debido a esto, más mérito tienen aquellos pocos que se aventuran en este mundo y con iniciativas están buscando

generar ellos mismos fuentes de trabajo que son receptáculos de la ilustración, con la creación de festivales, editoriales, etc.

#### **2.1.20. La ilustración para la expresión de manifestaciones culturales**

El terreno de las manifestaciones culturales supone una especie de recreo para el ilustrador, debido a que le permite explorar nuevas formas y terrenos debido a que el cliente cultural no define tanto el trabajo del ilustrador, lo que permite que tenga más alas para desarrollar la creatividad. Además, es una forma del ilustrador para reconocer su valor como miembro de la sociedad y dar su aporte al enriquecimiento de su cultura, al respecto la siguiente cita:

La posibilidad de participar en la vida cultural de nuestra sociedad se reconoce como uno de los derechos humanos fundamentales porque, entre otras cosas, es el mecanismo a través del cual podemos expresar y hacer visible nuestra identidad -compartiendo con “los otros” quiénes somos y cómo pensamos- y porque promueve la inclusión y genera bienestar, ambos indispensables para lograr una calidad de vida digna y sustentar la convivencia pacífica (<http://www.accesarte.org/la-fundacion/el-potencial-de-las-expresiones-culturales/>)

Como refiere el párrafo anterior, la importancia de las manifestaciones culturales es que nos permite diferenciarnos de otras culturas y poder tener una personalidad que nos identifique frente a terceros. La ilustración, al ser un lenguaje visual, puede ser comprendido de forma universal, es un vehículo excelente para dar a conocer estas manifestaciones culturales y que otros puedan comprender a través de la imagen lo que es pertenecer a una cultura en particular trasgrediendo las barreras idiomáticas.

Si bien, queda claro que la ilustración puede aportar mucho en la comprensión de manifestaciones culturales, no es un campo vasto de acción debido a que no existe un mercado amplio para este tipo de trabajos, sin embargo, siempre es factible asumir las manifestaciones culturales en la ilustración como proyectos personales y una forma de darle a la sociedad un material que aporte a la

preservación de dichas manifestaciones desde el campo del diseño gráfico. Por este motivo el ilustrador debe ser crítico al momento de llevar a cabo su trabajo y tener ética laboral, además de un sentido de responsabilidad que lo lleve a asumir el impacto de su trabajo en la cultura y para la cultura donde ejerce esta profesión.



## **CAPÍTULO III**

### **3. MARCO CONCEPTUAL**

#### **3.1. Ilustración gráfica**

La ilustración gráfica es el resultado de esfuerzos intelectuales que combinan la libertad visual de los elementos que la componen para ofrecer un mensaje o información que puede funcionar por sí sola, donde sólo la gráfica por sí misma brinde información que el lector tendrá que interpretar a su manera y de acuerdo a su nivel cognoscitivo; o también puede completar un texto y acompañar la narración o brindar otro punto de vista de la lectura. El valor de la ilustración gráfica radica en la fuerza del mensaje que transporta y en la contundencia de los elementos de composición que la conforman.

En cuanto a su lugar en el mundo gráfico se encuentra inmerso en el mundo del diseño gráfico porque responde a comunicar y transmitir un mensaje de manera intencionada, pero utiliza recursos de las artes plásticas como las diversas técnicas y herramientas pictóricas, aunque ahora también existen softwares de computación, especializados que imitan a la perfección estas técnicas y herramientas con buenos resultados.

La ilustración gráfica además permite a diseñadores gráficos explorar el mundo de la pintura y a artistas explorar el mundo del diseño gráfico, debido a lo cual se beneficia de gran manera el campo de la ilustración, con ambos puntos de vista.

Su utilización se justifica en cualquier medio porque es adaptable y enriquece cualquier tipo de publicación puesto a que genera pregnancia hacia el mensaje y atrae a la vista porque la complace y además entretiene la mente.

#### **3.2. Concepto gráfico**

El concepto gráfico es la manera de expresar el mensaje y transmitir la información deseada a través de elementos compositivos que se alinean al concepto definido como ideal para impartir dicha información.

Para poder obtener un concepto gráfico se debe recopilar toda la información posible sobre el tema a desarrollar y realizar un esquema de conceptos asociados a la temática que nos acerquen a un enfoque de aproximación sobre la misma.

Este análisis servirá para capturar uno o dos conceptos y tomarlos como referencia para poder desarrollarlos ya convertidos y asimilados como conceptos gráficos. En cuanto a su representación sirve hacer uso de recursos semánticos como la metáfora, la antítesis o la paradoja, por mencionar algunos, ya que el uso de estos recursos enriquece el concepto gráfico que se quiere desarrollar.

Por tanto, el concepto gráfico sirve para poder delimitar la temática y encauzarla a través de recursos literarios que aporten al mensaje y puedan generar una lectura no tan literal de los elementos compositivos utilizados en la realización de la gráfica final.

### **3.3. Expresión cultural**

La expresión cultural se refiere a la forma de interpretar el mundo y reflejar esa interpretación a través del arte y la literatura, de los diferentes pueblos y naciones existentes a lo largo del tiempo en nuestro planeta.

La expresión cultural, se ve influida por diferentes factores; la situación geográfica, el desarrollo intelectual, el grado de avance tecnológico que posea el pueblo en cuestión, los cambios en el medio ambiente o las conquistas políticas, entre otros, modifican y transforman estas expresiones que siempre están en desarrollo; de ahí que exista tanta diversidad y heterogeneidad en cuanto a costumbres y tradiciones, lo cual las convierte en únicas e irrepetibles, porque si bien puede existir algunas similitudes entre culturas, ninguna representa sus expresiones de manera exacta en dos latitudes diferentes del mundo, por todo esto aportan identidad y personalidad a un pueblo, comunidad o nación entera.

Esta expresión cultural se ve reflejada en las tradiciones de tipo oral como los cuentos y mitos, escrita como la literatura y otras formas de arte como la danza, el teatro, pero se manifiestan también en la religión, en las costumbres diarias, en la vestimenta, en rituales llevados a cabo en ciertas fechas especiales, en el diseño

de textiles o indumentaria ritual, en la comida, en las fiestas y más recientemente en el diseño gráfico que busca mantener y reflejar esa identidad y riqueza cultural.

### **3.4. Serigrafía como medio técnico**

La serigrafía es un medio técnico que plantea muchas posibilidades en cuanto a la apariencia final del documento gráfico, porque permite que cada pieza tenga una cierta identidad debido a que ninguna será igual que la anterior, dado que es un trabajo manual, esto en la actualidad es considerado un valor antes que un defecto, debido a el mundo gráfico se ha visto, durante las últimas décadas, inmerso en la producción digital e industrial, por lo cual se está empezando a emplear técnicas como la serigrafía nuevamente buscando un aporte estético a través de lo artesanal y una sinergia con el poder de la mano del hombre.

La serigrafía es, además, una opción que, si bien no es la más módica en cuanto a inversión de tiempo y dinero, permite obtener control sobre todo el proceso de producción y además es factible digitalizarla y plantearla en un medio de producción masiva, por lo cual no es limitante en ese sentido.

Este medio técnico implica tomar muchas consideraciones desde el principio del proceso de creación, el tipo de serigrafía que se empleará para la producción final da las pautas de cómo debe ser el documento gráfico en cuanto a sus elementos de composición, no es lo mismo plantear una serigrafía en cuatricromía que una serigrafía en película ulano, es por esto que se debe tener muy claro y muy en cuenta que este medio técnico habilita ciertas opciones y en base a éstas se debe trabajar la gráfica, para que al momento de estar en el taller no se presenten problemas de forma y fondo en lo que se ha diseñado.

Existen algunas limitaciones en cuanto a lo que se puede lograr con ella, pero el desarrollo de tintas, mallas, efectos y además la creatividad del serigrafista hacen que las posibilidades sean infinitas y los resultados puedan ser considerados altamente artísticos. Debido a esto, trabajar en serigrafía es asumir la creación completa de un proyecto y gestarlo en su totalidad desde cero hasta verlo convertido en el documento gráfico final.

### **3.5. Representación de la imagen**

La representación de la imagen consiste en el medio técnico que se empleará para su reproducción. Es por tanto la forma que tomará la gráfica en el documento final. También se puede entender como representación de la imagen, en términos generales, al tipo de aspecto visual de la gráfica en relación al realismo de la misma y que juega un papel clave en la percepción de los sentidos y puede evocar ciertos aspectos en la psique humana, como llevarnos a la infancia o engañarnos con el hiperrealismo.

En cuanto a la representación como medio técnico, existen diversas formas de representar la imagen; la serigrafía artística es un medio de representación manual por lo que define ciertos parámetros de diseño. Por ejemplo, el empleo de líneas medianas o gruesas que permitan el revelado de las mismas en la malla, el uso de fondos enteros, los textos breves y el uso de pocas tintas hacen que el trabajo en este medio sea más llevadero y la representación de la imagen sea de mejor calidad.

Este tipo de representación de la imagen corresponde a un grado de iconicidad no realista y sin volumen, dentro de las infinitas posibilidades de representación, este tipo de gráfica se considera naif.

Como se observa el grado de iconicidad hace que la representación de la imagen transmita una sensación diferente en cada situación, desde lo naif o lo caricaturesco hasta el grado de iconicidad hiperrealista, cada una de ellas nos proporcionan diferentes sensaciones, es por ello que la forma de representación de la imagen aporta una personalidad diferente a la misma.

## **CAPÍTULO IV**

### **4. REALIZACIÓN DEL PROYECTO**

#### **4.1. Propuesta gráfica**

#### **4.2. Proceso metodológico para la creación de la propuesta**

La metodología de Bruno Munari descrita en *“Cómo nacen los objetos”*, es una manera muy adecuada de asumir un trabajo de diseño, puesto que en el ejercicio de la profesión es importante asumir el proyecto de diseño bajo una visión ordenada y sistematizada, sin que ello signifique vulnerar el trabajo creativo; es labor de los diseñadores romper con las premisas falsas de que la creatividad es espontánea y no debe coartársela bajo un método (2010), porque la adhesión a un proceso es una forma de ordenar las ideas para encauzarlas correctamente a ese momento de creación espontánea y bajo la metodología proyectual descrita por Munari, el diseñador encuentra libertad para experimentar sin desbordar los lineamientos predefinidos en las etapas de recopilación y análisis.

De manera resumida se puede explicar esta metodología en una serie de pasos fundamentales que serían la definición del problema, la documentación a través de la recopilación de datos, el análisis de la documentación, la creatividad y la materialización del producto final.

#### **4.3. Planeación**

Para tomar las decisiones adecuadas en cuanto al diseño y elaboración misma de la propuesta gráfica se tuvo en cuenta factores como el contenido, el método de impresión y el formato del libro, que determinaron ciertos lineamientos a seguir; por otro lado, tampoco se debe obviar el usuario final que idealmente tendrá el documento gráfico.

La planeación tiene que ver con una serie de tareas que ayudan a organizar y sistematizar los esfuerzos intelectuales y artísticos, con el fin de encauzar el proyecto hacia un desenvolvimiento sólido y acertado.

Es en esta primera etapa donde la metodología proyectual de Bruno Munari empieza a tomar relevancia porque permite asumir un enfoque claro de lo que se debe hacer a continuación de cada parte de proceso de creación.

En base a todo lo citado anteriormente, lo primero que se debe hacer es reunir la suficiente información sobre la temática (documentación), analizar dicha información para generar el contenido apropiado en relación a las necesidades específicas para las cuales es creado (problema) y como paso final se determina la materialización de la propuesta; pero no sin antes pasar una serie de procesos de experimentación a los cuales se denomina creatividad, que incluye entre otros la lluvia de ideas, realización de bocetos y maquetas; este factor es determinante porque gracias a él se van descartando ideas y recursos hasta llegar a la “mejor” solución que viene a ser en realidad la más asequible en relación al tiempo y presupuesto con el que se cuenta. Como se ve el diseño gráfico implica un gran trabajo intelectual, organizacional, intuitivo y artístico sin el cual la propuesta de diseño carece de sentido.

#### **4.4. Fundamentación**

La investigación sustentada en la situación problémica, la metodología, el marco teórico, el diagnóstico y el posterior análisis de todos los puntos anteriores fundamentan la propuesta gráfica de un libro en formato desplegable con ilustraciones en base a serigrafía artística sobre Todos Santos en La Paz.

De forma concreta se buscó explicar uno a uno la terminología y su concepto recopilados de la literatura revisada sobre el tema: las cajas de texto son breves y concisas, siendo el centro de interés visual la ilustración en base a serigrafía que acompaña a cada párrafo, que además de llamar la atención expresará el concepto descrito textualmente, complementando y ampliando la experiencia plástica.

El formato desplegable del libro se aprovechó de forma que al extenderse el espectador puede ver una ilustración completa, por otro lado, es posible también

para el espectador leer el libro de manera tradicional, es decir páginas opuestas en un vistazo.

#### **4.5. El proceso de ilustrar**

Las ilustraciones, al igual que muchos aspectos del diseño global del proyecto se rigieron por la técnica de estampación, que definió el estilo de líneas y tramados, al igual que el grado de realismo que tendrían las imágenes.

Por lo mismo, el estilo en que se manejaron las ilustraciones es fluido y sencillo, las ilustraciones se realizaron a mano en su totalidad y se entintaron una vez concluidos, para luego ser coloreados también de manera manual con témperas, posteriormente se escaneó las ilustraciones para después de manera digital realizar la correcta adaptación a la técnica de estampación en serigrafía; esto se realizó con la ayuda de dos programas del paquete de Adobe: Photoshop para corregir los colores y posteriormente Illustrator para convertir a vectores las ilustraciones y realizar la separación de colores, que permitieron una impresión de calidad.

Debido a la técnica de estampación se manejó colores planos sin volumen y sombras cortadas y poco pronunciadas sugeridas por el grosor de la línea. Como se mencionó anteriormente, se buscó dotar de gran expresividad a las ilustraciones utilizando trazos gruesos, flexibles y bien definidos, para que al momento de hacer la impresión no pierdan fuerza ni carácter, los colores también serán amplios y planos para que no representen un obstáculo innecesario al momento de estampar.

Se trabajaron dos tamaños de ilustración, de acuerdo a los espacios que se dispusieron en la diagramación. Se ubicaron por un lado cinco ilustraciones de formato pequeño con un color dominante y color contrastante en mínima proporción, para acompañar al texto, que se ubicaron en las páginas opuestas resultado de plegar el papel. Otras cinco ilustraciones de mayor dimensión se realizaron en dos colores, que sólo es posible observar a plenitud si se realiza la acción de desplegar el papel.

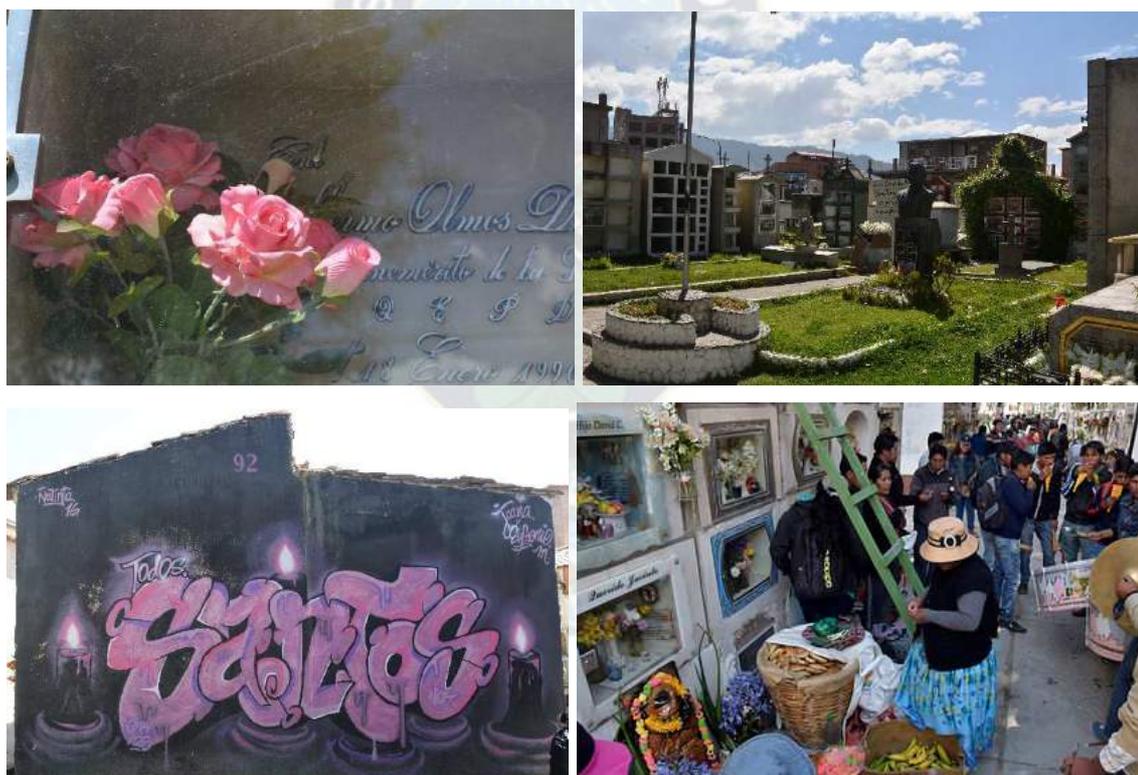
#### 4.5.1. Documentación y recopilación de datos

Para poder abordar la temática de Todos Santos se buscó contar con un bagaje de conocimiento tanto a nivel vivencial como teórico.

Para lo primero se visitaron mercados y cementerios en la fecha señalada, buscando vivir el momento y tomar notas de detalles que podrían convertirse en conceptos gráficos.

Para lo segundo se buscó documentos de antropólogos, artistas y escritores que puedan de igual manera aportar luces sobre la temática y de esta manera se pudo contar con muchos puntos de vista y contrastar la información recopilada.

#### GRÁFICO 7. Documentación visual





Fuente: Elaboración propia

#### 4.5.2. Análisis de datos

En base a los datos recopilados para el contenido del libro se tiene que la Fiesta de Todos Santos en La Paz tiene un gran valor simbólico que no siempre es reconocido por la sociedad. Son estos símbolos los que deben ser reconocidos y aplicados en las ilustraciones.

En cuanto al público meta, se seleccionó dar el mensaje a través de un lenguaje amigable y comprensible con todos los significados de los diferentes elementos que conforman la festividad acompañado de ilustraciones pequeñas y concretas.

Las ilustraciones, dadas las características especiales de la técnica de estampación y el análisis en el marco teórico de todas las posibilidades que ofrece la misma, serán de estilo libre con trazos gruesos y bien definidos, colores planos y amplios sin detalles minuciosos que dotarán de una alta expresividad al conjunto.

Para darle sentido al diccionario, se utilizará un orden establecido, en este caso, no por el alfabeto sino por el grado de parentesco entre conceptos, estableciendo relaciones entre las ofrendas, de manera que la información se entregue de manera entendible y no dispersa. Para lograr este cometido se han identificado cuatro grupos de elementos asociados a la festividad: están las ofrendas que sirven para allanar el camino de retorno al más allá, como las velas, las cañas de azúcar, tuqurus, las t'anta escaleras, las retamas, cruces y pasank'allas de colores. El segundo grupo lo conforman los elementos que alimentan al difunto

como las comidas y las bebidas típicas de la fecha como el ají de arvejas o que le gustaban en vida al difunto además de las pajitas que le ayudan a alimentarse, frutas y masitas. El tercer grupo está reservado para los elementos con apariencia zoomorfa, como los t'anta perros, t'anta caballos, t'anta llamas y t'anta aves que tienen una función de acompañar y agilizar el viaje para el difunto y el último grupo lo conforman los elementos que representan que tienen significado dentro de la fecha pero no son tangibles como la música y la visita al cementerio para cerrar con una pequeña explicación de la festividad denominada Ñatitas, que si bien tiene otra naturaleza, está asociada a Todos Santos.

El libro para que abarque completamente todo lo relativo a la festividad y tenga un sentido claro útil como diseño de información cuenta además con una primera parte donde se ubicó una breve, pero concisa explicación relativa a la fecha, de forma que quede entendido qué es la Festividad de Todos Santos, festejada en la ciudad de La Paz propiamente dicha.

En los desplegados también se cuenta con información que amplía los elementos descritos en el diccionario dividido en partes.

#### **4.5.3. Diccionario ideológico visual**

Después de la recopilación y análisis de datos se realizó un esquema mental que sirvió para poner en contexto y al mismo tiempo definir los conceptos más importantes en relación a la temática, para tener un acercamiento acertado y poder guiar el proceso de diseño y la creación del formato de libro desplegable ilustrado de manera más fácil y cómoda.

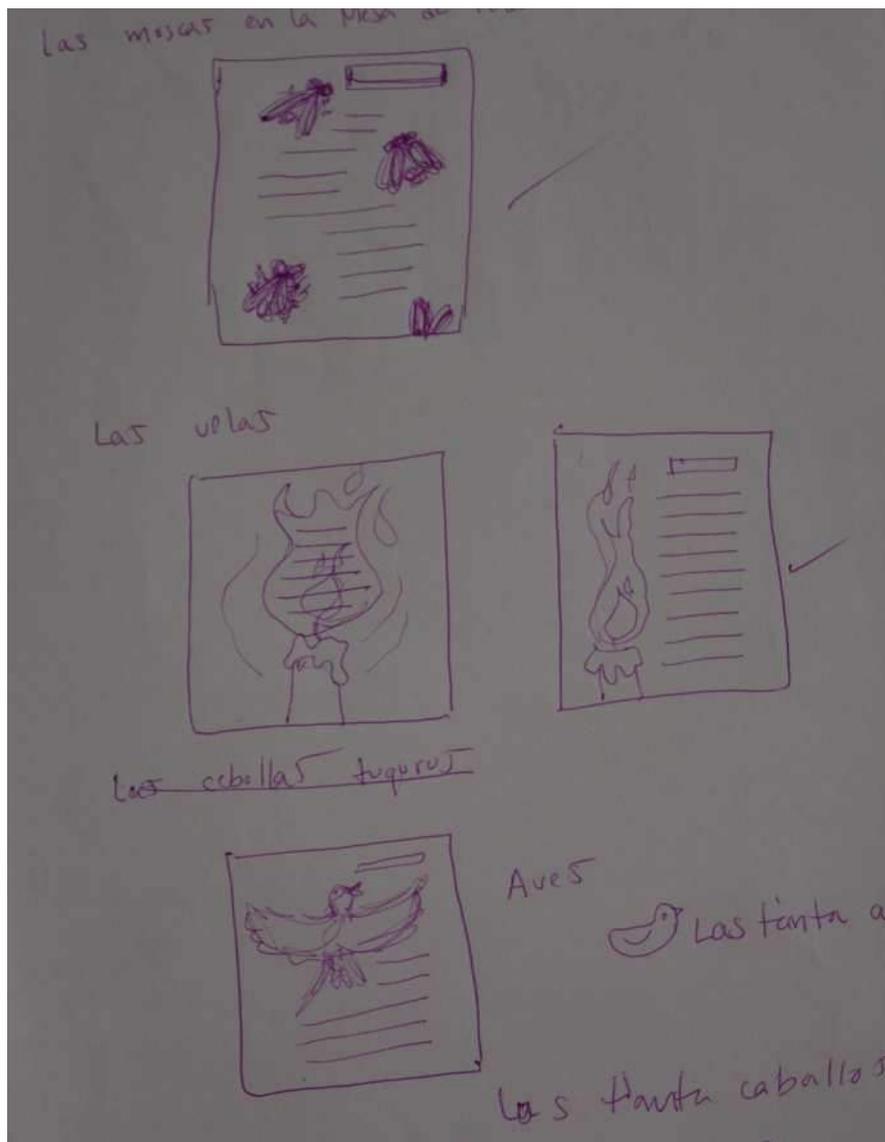
Gracias a esta lluvia de ideas esquematizada se lograron ubicar los conceptos clave que se debían profundizar al momento de proyectar el diseño final de la maqueta y hacer más efectivo el mensaje principal que se quiere transmitir. Se puede observar que se definió cinco conceptos que giran alrededor de Todos Santos, los cuales son: Las ofrendas, el alimento, la fiesta, la muerte y a los difuntos, se tomaron estos conceptos porque son los que hacen de la fecha lo que es y a partir de ellos se desarrollaron dos niveles de conceptos asociados que



#### 4.5.4. Primeras representaciones visuales

Los primeros bocetos simples son el primer paso hacia la visualización del original final, aunque no contienen la llave de la ilustración definitiva son el pilar sobre los que se construirán las ilustraciones posteriores.

**GRÁFICO 9.** Algunos esbozos iniciales.



Fuente: Elaboración propia

En los esbozos iniciales pueden reconocerse un enfoque estilístico y algunos aspectos del tema a trabajar. Son estudios rápidos que sirvieron como método para generar ideas a través de la exploración visual.

#### 4.5.5. Inspiración

Se buscó inspiración en el estilo de cartel de cine cubano, sobre todo del ilustrador y diseñador cubano Muñoz Bachs, que si bien la influencia no es evidente en las ilustraciones sí se buscó reflejar a esta escuela en el manejo de los elementos formales del diseño, dado que conforman un gran ejemplo en cuanto al desarrollo de carteles de cine realizados en serigrafía, que por su gran maestría y por su gran manejo de la plástica lograron tener un estilo muy reconocible convirtiéndose en una escuela que fundamentó parámetros a seguir para las nuevas generaciones.

**GRÁFICO 10.** Cartel cubano, obras de Eduardo Muñoz Bachs.



Fuente: <https://www.pinterest.es>

#### 4.5.6. Lluvia de ideas

En este paso, las ideas se afianzaron debido a que se contaba con la documentación adecuada, notas, primeros esbozos y el material necesario, se

empezó a definir un conjunto superior de ideas más claras y algo más definidas, de las cuales surgieron los bocetos desarrollados.

**GRÁFICO 11.** Lluvia de ideas y composiciones iniciales.



Fuente: Elaboración propia

#### 4.5.7. Investigación de conceptos

Una vez se realiza la lluvia de ideas y las composiciones iniciales se empieza a descartar ideas y ajustar de manera más precisa algunas e incluso cambiarles el sentido inicial en concordancia con el mensaje que se quiere transmitir manteniendo la creatividad en todo momento, pero viendo si las ideas son factibles a materializarse. Debido a estas circunstancias, se trabajó con conceptos generales que aluden de manera no literal a momentos, elementos y lugares

relacionados con la festividad, como lo son los siguientes conceptos: la música, los resiris, la realización de masas, la muerte y la ciudad de La Paz, mostrando personas en actitudes cotidianas de la vida festiva de esos días pero que representan también a la muerte porque son calaveras.

#### 4.5.8. Descripción de bocetos

En este punto se realizaron los bocetos que dieron como resultado los parámetros generales de diseño para obtener el formato de libro desplegable ilustrado. Queda de más decir que se tuvo que realizar muchas pruebas y experimentar con los diferentes plegados y formas, así como con diferentes estilos de dibujo de los cuales se desprendieron los que finalmente se escogieron como los más apropiados y útiles para el proyecto. En esta etapa se realizó las correcciones pertinentes y la descripción y explicación breve de los significados de las mismas a los coautores del presente proyecto, destacando los elementos que se reconocieron como claves en la investigación y definición de conceptos.

**GRÁFICO 12.** Ejemplo de bocetos iniciales en dos versiones sin color.



Fuente: Elaboración propia

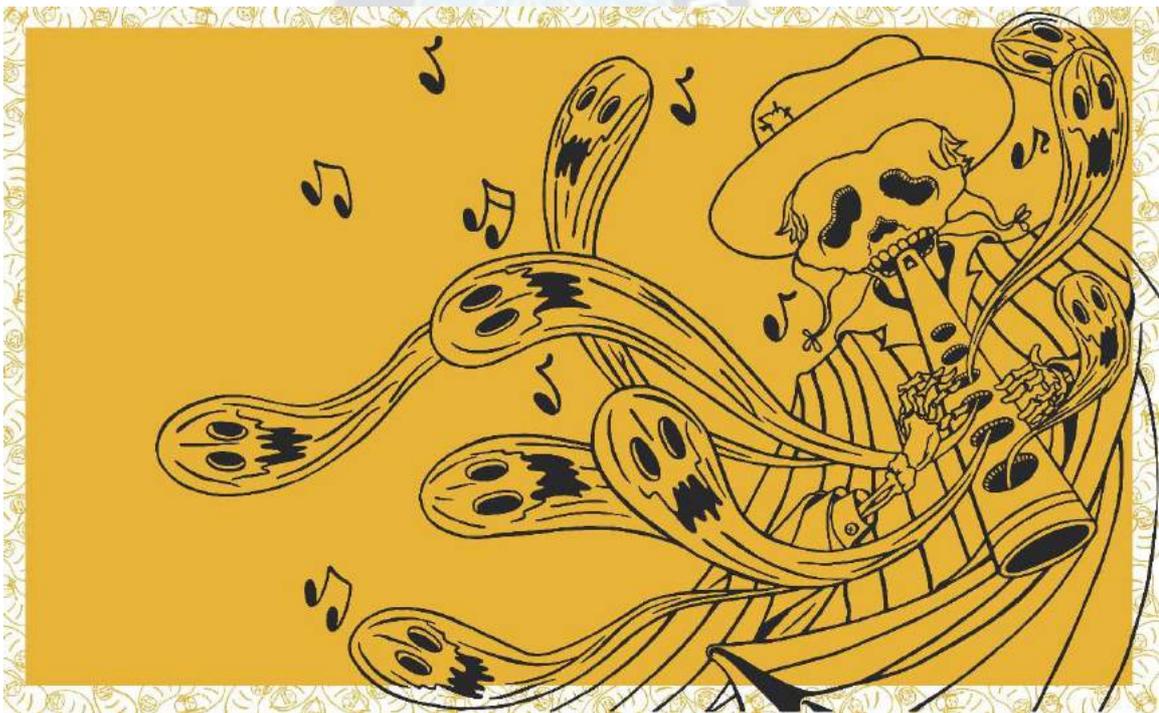
En el gráfico X se oponen dos versiones de una misma idea que surgió durante la lluvia de ideas, la del lado izquierdo fue la primera en ser desarrollada, mientras

que la de la derecha fue la segunda en desarrollada y fue la escogida por demostrar mayor fluidez de líneas y movimiento, quedando como referencia para realizar las demás ilustraciones.

#### 4.5.9. Originales definitivos

En base a la elección de un boceto desarrollado se coloreó con acrílicos los mismos y después se los escaneó para retocar digitalmente el color y componer el original definitivo, se imprimieron imágenes de prueba antes de llegar a la versión final para garantizar que se habían tomado las decisiones más acertadas en cuanto al color y al diseño.

**GRÁFICO 13.** Ejemplo de original definitivo.



Fuente: Elaboración propia

#### 4.6. Diagramación

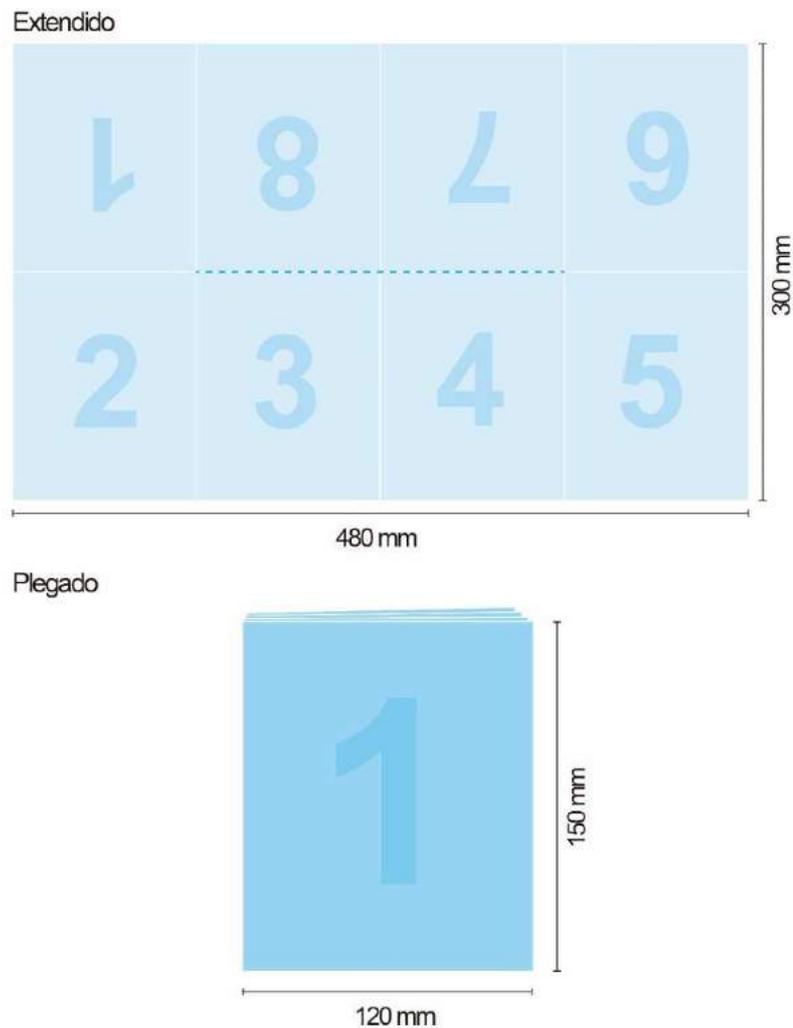
Dado que el libro tiene características formales se tomaron los siguientes conceptos: formato, composición, tipografía, legibilidad, márgenes, color, ilustraciones, material y encuadernación.

#### 4.6.1. Formato de libro:

Se optó por utilizar el formato de libro desplegable, es decir que se optará por un método de encuadernación plegada, que ofrece varios beneficios entre ellos el de evitar una encuadernación tradicional con sus características típicas por lo que resultan un método innovador de presentación.

El formato del libro es rectangular, debido a que en la planificación se buscó aprovechar al máximo los pliegos de papel con el fin de no haya excedentes ni queden porciones de dichos pliegos sin utilizar.

**GRÁFICO 14:** Formato de libro desplegable



Fuente: Elaboración propia

Formato de libro:	Tipo desplegable
Tipo de plegado:	Libro origami
Tamaño extendido:	480 x 300 mm
Tamaño plegado:	120 x 150 mm
Número de páginas plegadas:	40 páginas plegadas
Número de plegables:	5 plegables extendidos
Papel (interior):	Papel crema de 90 g.
Lomo:	Tipo concertina

#### **4.6.1.1. Libro origami (formato desplegable)**

Hoy en día existen infinidad de métodos de plegado para un libro de formato desplegable, cada uno formula un reto diferente en cuanto a su diagramación y su proceso de creación y producción final.

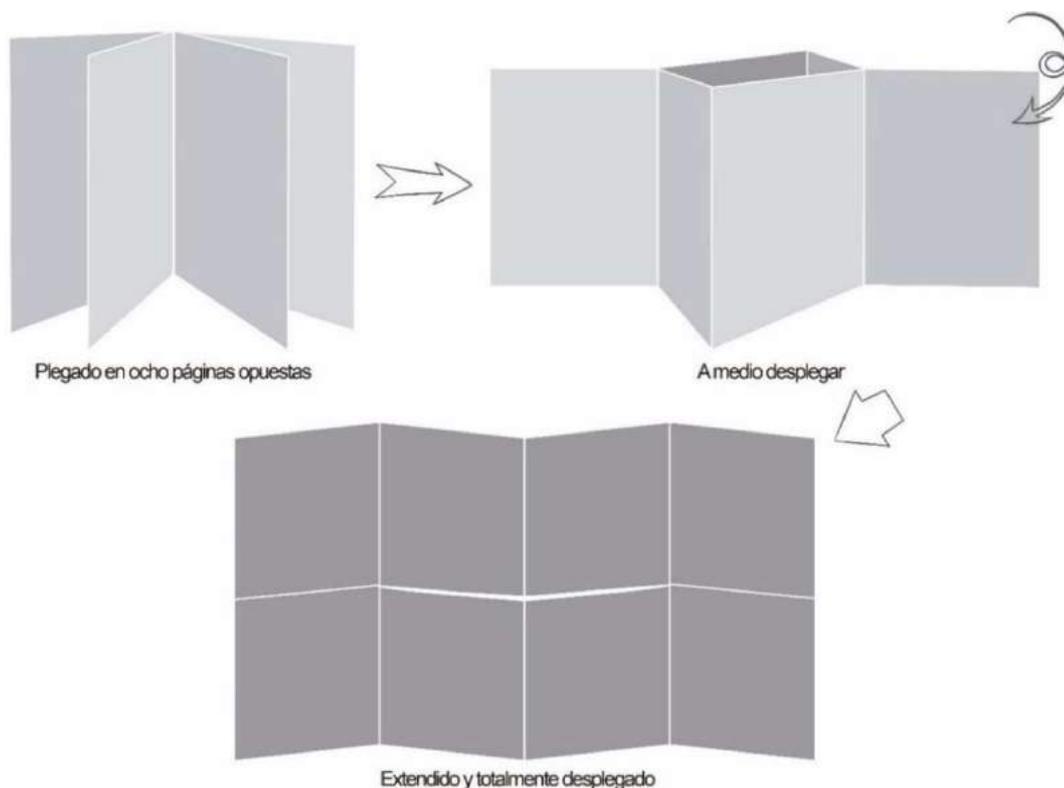
Entre los más conocidos están el plegado en carrusel, plegado acordeón con sus variantes, plegado bandera y plegado dragón, por citar algunos.

Para este proyecto se realizó y estudió, en tamaño reducido, diversos tipos de plegado (particularmente los citados en el párrafo anterior) con el fin de experimentar de primera mano sus posibilidades, así como sus limitaciones.

Finalmente, después de observar y analizar cada sistema, se determinó que el plegado más adecuado y práctico a los propósitos del proyecto es el plegado origami o libro instantáneo.

Dicho plegado da la oportunidad de maximizar el uso del espacio con el que se cuenta y realizar ilustraciones amplias que muestren mayor nivel de detalle, a su vez que da la ocasión de trabajar, cuando se encuentra plegado, en las páginas opuestas de un libro tradicional, por este motivo presenta mucho dinamismo y versatilidad.

**GRÁFICO 15:** Libro origami



Fuente: Elaboración propia

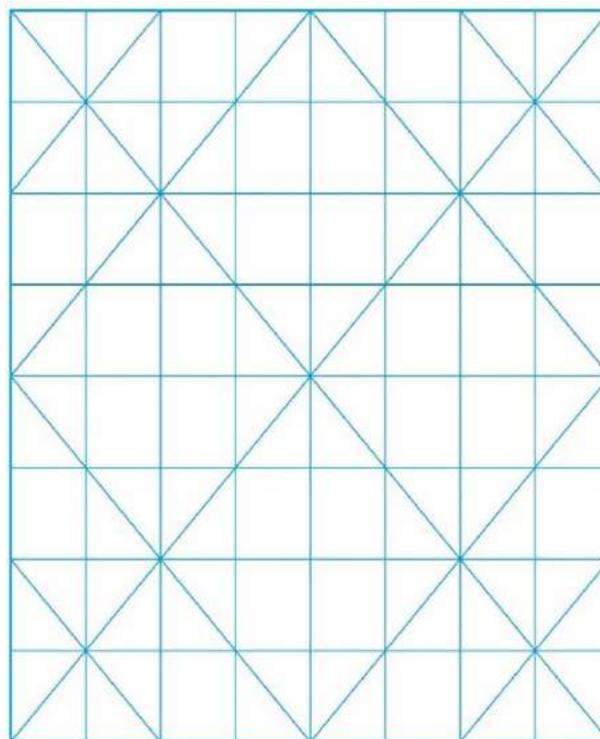
Se definió, en función al contenido, que cada libro tendrá 5 plegables tipo origami, cosidos a caballete sobre un lomo tipo concertina (también plegado) uno a uno, de manera que no vulnerará el sistema de plegado y dará pulcritud a la propuesta además de otorgar seguridad al momento de ser manipulado.

#### **4.6.2. Retícula de diagramación**

Para dar unidad y orden al documento gráfico se creó una retícula basada en el trazado binario armónico teorizado por Milla (1990), donde cada elemento contiene al anterior en una combinación de rombos y cuadrados intercalados, dicha grilla tomó el centro de cada lado del rectángulo inicial y le asignó un valor igual a 0, a partir del cual se genera una rombo que contiene un rectángulo alineado al centro y así sucesivamente, si proyectamos las líneas tenemos como resultado una serie de guías que tienen puntos de intersección que a la vez

permiten generar otras guías, lo cual otorga mucha flexibilidad al momento de diagramar cada página.

**GRÁFICO 16:** Retícula de diagramación



Fuente: Elaboración propia

Dado que el proyecto contiene numerosas imágenes, esta retícula de diagramación será referencial, optando en algunas situaciones que así lo ameriten, por utilizar una retícula de diagramación informal, esto como una medida de no coartar la libertad del trazo ilustrado.

**4.6.3. Tipografía**

Para dar al texto una buena legibilidad y modernidad al conjunto, se utilizaron tipografías sans serif, con una estructura formal que aporte a los textos buena visibilidad, que al justificarse se ajuste bien y no presente espacios vacíos y antiestéticos que interfieran con la lectura y el color del texto, sólo en la parte del

título de la cubierta y portada se utilizó una tipografía caligráfica para dotar de mayor expresividad y originalidad al documento.

Debido a que se trata de un libro desplegable e ilustrado, contiene textos breves con el propósito de dar relevancia a las ilustraciones y al formato desplegable del mismo, por tanto, las cajas de texto, si bien son informativas e importantes, en este caso en particular ocupan un segundo plano.

- **Wicked Mouse – Título de la cubierta, portadilla y títulos**

Fuente: Regular

Tamaño: 14 y 18 puntos

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W  
X Y Z  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

- **Century Gothic - Cuerpo de texto**

Fuente: Romana, Bold e Itálica

Tamaño: 12 puntos

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

*A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0*

**A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

#### 4.6.4. Plan de páginas y contenido

Para que el libro tenga un sentido adecuado y facilite la captación de la información y el mensaje que se quiere entregar, se dividió en 5 partes, cada una explica de manera clara y concisa todos los términos que conforman los elementos de Todos Santos, esta agrupación no es azarosa, sino que responde a un ordenamiento práctico de la información y coherente que en términos didácticos es adecuada.

**GRÁFICO 17:** Plan de páginas



Fuente: Elaboración propia

Como se observa en el gráfico 17, cada plegable (identificado con un color diferente por motivos prácticos) cuenta con 8 páginas opuestas que forman un libro tradicional de 40 páginas en total. Es en estas páginas en las que se dispusieron los términos y conceptos asociados a los elementos de Todos Santos. Cada pliego además se despliega de manera que extendido muestra una ilustración en mayor tamaño que contiene información para ampliar el conocimiento sobre la fecha, se buscó dotar al mismo de un estilo de infografía, para que su lectura resulte más entretenida.

Respecto al contenido del libro se ordenó de la siguiente manera, detallada a modo de listado a continuación:

### **Esquema de contenido**

Página 1:	Portadilla
Página 2:	Página de créditos y pie de imprenta
Página 3:	Página de títulos
Página 4:	“Cómo leer este libro”, en esta página se dará a conocer las partes de las que dispondrá el libro, así como también se le enseñará al niño a desplegar de manera adecuada los plegables con ayuda de la ilustración de apoyo.
Página 5:	Índice PARTE 1
Página 6:	Introducción
Página 7:	¿Qué es Todos Santos? “¿Cuándo se celebra Todos Santos?”
Página 8:	Ilustración
Página 9:	Índice PARTE 2 LA MESA
Página 10:	La llegada del ajayu / El retrato
Página 11:	El color / Las flores
Página 12:	Las moscas / Las velas
Página 13:	Las aves
Página 14:	Los tuqurus/ Las guirnaldas
Página 15:	La caña de azúcar / La cruz
Página 16:	Ilustración
Página 17:	Índice PARTE 3 LAS OFRENDAS
Página 18:	La comida / La bebida
Página 19:	La fruta / Los dulces
Página 20:	La coca / El alcohol
Página 21:	El cigarrillo / Las pajitas
Página 22:	El bizcochuelo / Las masitas
Página 23:	Las pasank'allas / La retama

Página 24:	Ilustración
Página 25:	Índice PARTE 4 LOS RESIRIS
Página 26:	El ayni
Página 27:	La t'anta wawa / El t'anta achachi
Página 28:	La t'anta llama
Página 29:	El t'anta caballo
Página 30:	La t'anta escalera
Página 31:	El t'anta perro
Página 32:	Ilustración
Página 33:	Índice PARTE 5 LA PHULURA
Página 34:	Época de lluvia
Página 35:	La música
Página 36:	La despedida
Página 37:	El cementerio
Página 38:	Las ñatitas
Página 39:	Créditos finales / Agradecimientos
Página 40:	Pie de imprenta

#### **Contenido de despleables extendidos**

Plegable 1:	Origen de Todos Santos / La Colonia
Plegable 2:	La mesa de Todos Santos / ¿Qué simboliza? / Los primeros tres años
Plegable 3:	Las ofrendas / ¿Para qué sirven?
Plegable 4:	Los resiris del ajayu / Oración al ajayu
Plegable 5:	La phulura / Phulura al ajayu

#### **4.7. Elección del título del libro y tipo de publicación**

Debido a que no se contó con la participación de un guionista o escritor que pueda generar una narración para este proyecto, se buscó acomodar los conceptos analizados y extraídos de la revisión de literatura un formato de diccionario de conceptos que aglutinen el significado de la Fiesta de Todos Santos en la ciudad

de La Paz, en cuanto al formato se definió un tamaño pequeño, por lo cual para dotar de cierta picardía al título se añadió la partícula *pequeño* al nombre, dando como resultado final el siguiente título: “Pequeño Diccionario de Todos Santos”.

Dicho documento aborda términos, conceptos y significado de los elementos que comprenden la festividad, para proporcionar una guía básica ilustrada, abarcando como se vive el fenómeno en la ciudad de La Paz para niños a partir de los 10 años en adelante, sin límite de edad, debido a su público general se buscó adaptar el proyecto a un lenguaje didáctico inclusivo, con ilustraciones y textos que resulten fáciles de interpretar.

#### **4.8. Contenido textual del formato de libro desplegable**

El contenido textual del libro se definió en base a la recopilación de datos y después de haber definido la posición de las ilustraciones en la página y tomando en cuenta que debían ser textos cortos y breves pero muy claros en cuanto a la explicación del concepto.

### **PARTE 1**

#### **Introducción**

Querido lector, este es un diccionario un poco diferente al que estás acostumbrado, como ya te darás cuenta no sigue las letras del abecedario; como lo haría un diccionario normal; sino que está dividido en cuatro partes, cada una de ellas engloba conceptos importantes para que entiendas la Fiesta de Todos Santos, así encontrarás en la primera parte qué es lo más esencial para armar una mesa; en la segunda aprenderás cuales son las ofrendas más importantes para alimentar al ajayu; en la tercera comprenderás la importancia de ayudar al ajayu a través de útiles herramientas y de oraciones y en la cuarta y última parte despediremos al ajayu con mucha música.

Este libro puede ser pequeño en tamaño pero grande en ideas, así que dale una oportunidad y verás que no te arrepentirás.

## **¿Qué es Todos Santos?**

Primero es muy importante que entiendas que significa esta fecha en Bolivia. La fiesta de Todos Santos es una celebración en honor a los difuntos, donde los mismos son ofrendados, festejados y recordados a través de la mesa ritual. La muerte no implica olvido, a través de la memoria los muertos retornan a nuestro mundo.

## **¿Cuándo se celebra Todos Santos?**

Todos Santos se celebra en toda Bolivia el 1 y 2 de noviembre.

## **DESPLEGABLE N° 1**

### **Origen de Todos Santos**

Su origen se remonta a una antigua celebración aymara y quechua, conocida como la Fiesta de los Difuntos, que consistía en sacar a los difuntos de sus pucullos y llevarlos en procesión, alimentarlos y vestirlos con tocados de plumas y danzar con ellos, para luego volver a ponerlos en sus pucullos con su nueva vestimenta y la comida en vajilla.

La vida y la muerte en el mundo andino, son parte de un ciclo infinito. La muerte es la transición del ajayu inmortal que se despoja de la carne.

### **La Colonia**

Durante la colonia, la Fiesta de los Difuntos pasó a llamarse Todos Santos y se prohibió sacar a los muertos de sus tumbas además que se fundaron los primeros cementerios apartados de la ciudad, sin embargo, fue difícil extirpar del todo la antigua tradición y se empezaron a practicar ambas costumbres al mismo tiempo hasta el punto de fusionarse como una sola.

## **PARTE 2**

### **La Llegada del ajayu**

El ajayu llega el 1 de noviembre, a las 12:00 del mediodía, a todas las casas donde se lo invite, es costumbre que se lo reciba con oraciones y con la mesa de Todos Santos preparada.

### **El retrato**

Sirve como una identificación del difunto y es una forma de hacerle saber al ajayu que no se lo olvida y que está invitando a pasar a la casa donde está su fotografía.

### **El color**

La mesa tiene dos colores simbólicos, que representan el tipo de alma que se recuerda, si el ajayu es de un joven y soltero la mesa será de color blanco, si por el contrario se trata de alguien anciano y/o casado, el color de la mesa debe ser negro.

### **Las flores**

Las flores representan a la tierra y son un adorno que simboliza la alegría, por su gran colorido y variedad.

### **Las moscas**

Las moscas que se posan en los alimentos de la mesa se cree son los ajayus de los difuntos alimentándose y no se deben ahuyentar. También pueden ser polillas o mariposas nocturnas.

### **Las velas**

Las velas sirven para iluminar el camino de regreso a nuestro mundo, si chisporrotean o parpadean es porque el ajayu quiere hacer notar su presencia.

### **Las aves**

Las aves como las águilas y palomas simbolizan el viaje del ajayu y la libertad. Es un elemento que se añadió a la mesa recientemente también se asocia con el Espíritu Santo, que en la tradición cristiana tiene forma de paloma.

## **Los tuqurus**

Los tuqurus son las cebollas florecidas, sirven para que el ajayu pueda transportar agua al más allá, con el fin de calmar su sed en el camino de retorno al más allá.

## **Las guirnaldas**

Las guirnaldas pueden ser hechas de papel negro y morado si el ajayu era adulto y de colores claros o blanco si era de un niño, es un regalo para que baile y se alegre.

## **La caña de azúcar**

La caña de azúcar sirve como pilar de la mesa, por eso es normal que se coloquen en las cuatro esquinas, también simbolizan un bastón para el ajayu, que le servirá de apoyo cuando se canse en el camino.

## **La cruz**

Se puede colocar cruces hechas con masa de pan o también crucifijos y rosarios, simbolizan a Jesucristo y el mundo católico.

## **DESPLEGABLE N°2**

### **La mesa de Todos Santos**

La mesa de Todos Santos es la parte más importante de la festividad porque es el altar donde se dispondrán todas las ofrendas para los ajayus invitados.

### **¿Qué simboliza?**

El altar de las ofrendas representa a una montaña, en la que hay niveles que simbolizan los tres mundos que existen en el mundo andino: el alax pacha o mundo de arriba en la parte superior; el nivel del medio es el aka pacha o este mundo y el nivel inferior, el manqha pacha o mundo de abajo.

### **Los tres primeros años**

Las mesas de los tres primeros años tienen nombres especiales, el primer año es el Qalta Mara, la mesa debe ser muy abundante, mientras más mejor; el segundo año es el Taypi Mara, la mesa puede ser más pequeña y el tercer año es el Tukuy Mara, la mesa debe ser como el primer año.

### **PARTE 3**

#### **La comida**

La comida involucra un acto social, el compartir la mesa con el ajayu invitándole los platos que eran de su agrado simboliza un acto de amor y cariño al difunto, al saciar su hambre se asegura que no sufra en su retorno al más allá.

#### **La bebida**

El agua, refrescos y otras bebidas sin alcohol son para saciar la sed por el largo viaje que realizó el ajayu en su camino de retorno a nuestro mundo.

#### **La fruta**

Las frutas son un alimento dulce que sirve para alimentar y saciar el hambre del ajayu.

#### **Los dulces**

Los dulces se colocan especialmente para los ajayus niños, es una forma de alegrar a los ajayus más jóvenes que como todo niño gustan y disfrutan los caramelos.

#### **La coca**

La coca es un elemento ritual en el mundo andino, por lo que es indispensable en las fiestas, por este motivo es importante invitar al ajayu coca y mascar coca en Todos Santos para propiciar un contacto con el mundo espiritual.

#### **El alcohol**

El alcohol también es un elemento ritual, si el ajayu era adulto está bien invitarle una copita de singani o cerveza y también los dolientes pueden servirse y hacer vigilia mascando coca y tomando.

### **El cigarrillo**

El fumar un cigarrillo durante la visita de un ajayu tiene la misma función ritual que el consumo de coca y el alcohol.

### **Las pajitas**

Las pajitas sirven para que el ajayu pueda alimentarse, por eso se colocan pajitas en los vasos de bebida y en los platos a modo de bombillas y cubiertos, porque los cubiertos de metal o plástico son muy pesados para él.

### **El bizcochuelo**

Los bizcochuelos son masas esponjosas que se ponen en cajitas rectangulares que se hacen de papel sábana y paja; figuran la tumba donde reposa el cuerpo del difunto.

### **Las masitas**

Las masitas sirven de alimento para el ajayu, además son el pago que se les da a los resiris por las oraciones que elevan en memoria del difunto.

### **Las pasank'allas**

La pasank'alla es el maíz reventado, se tiñe de colores y se cuelgan ensartados en la parte superior de la mesa, representan a las estrellas que sirven para alumbrar el camino del ajayu.

### **La retama**

La retama se considera purificante de la energía del ambiente, por tanto, puede ahuyentar a los malos espíritus, por eso se coloca un vaso de agua con una ramita.

## **DESPLEGABLE N°3**

### **Las ofrendas**

Para el mundo andino es importante ayudarse mutuamente a lo largo de toda la vida y después de ella también, por eso cuando sucede un deceso en la familia, se debe ayudar al ajayu del ser querido a pasar al más allá.

Los ajayus vuelven el 2 de noviembre para recibir nuestra ayuda y. dado que juegan un papel muy importante en el ciclo agrícola porque pueden intermediar en el más allá para que la cosecha sea buena y abundante, se los debe recibir con ofrendas.

Para que el alma se sienta bien recibida, éstas ofrendas deben ser alimentos en base a masa de pan, comida y bebida en abundancia, porque se cree que llega cansado de recorrer un camino tan largo y difícil como lo es el paso al más allá y debe reponer fuerzas.

### **¿Para qué sirven?**

Las ofrendas son elementos con carácter simbólico que se concentran en la mesa y cada uno de ellos tiene una función especial.

Los alimentos y bebidas sacian el hambre y sed del ajayu, además le demuestran que su familia no ha olvidado sus gustos, los otros elementos de la mesa le son de ayuda durante su recorrido de retorno al más allá.

Son también una forma de demostrar amor al ser querido que ya no está con nosotros y de hacer notar que no lo hemos olvidado.

## **PARTE 4**

### **El ayni**

El ayni es la manera en que los miembros de una comunidad se ayudan entre sí, significa “te ayudo – me ayudas”, es un principio de solidaridad que hace que los que la practican se conviertan en hombres de bien para la comunidad.

Alimentar y ayudar a los seres queridos fallecidos para que completen su viaje en el más allá y no olvidarlos es una forma de practicar el ayni y pagar a los resiris con alimento lo es también.

### **La T'anta wawa**

La palabra t'anta wawa es vocablo aymara y significa niño de pan.

La t'anta wawa es la representación del difunto. Se decora con una máscara de yeso, que le aporta personalidad, por eso hay t'anta wawas señoras, señores, cholitas y niños.

### **El T'anta achachi**

El abuelo de pan se realiza cuando el difunto evocado tenía edad avanzada. Al igual que la t'anta wawa representa al difunto.

### **La T'anta llama**

La llama es considerada el vínculo entre los mundos de arriba denominado en aymara como el alax pacha, y el mundo de abajo, denominado el manqha pacha.

La t'anta llama es una llamita hecha de pan que se pone en la mesa para que el ajayu pueda cargar con todas sus ofrendas y provisiones y llevarlas al más allá.

### **El T'anta caballo**

El caballo de pan, es el medio de transporte para el ajayu, sirve para apresurar su recorrido por el más allá.

Es muy importante, debido a que la visión andina del más allá involucra un río en el recorrido del alma, que lo separa del lugar que habitará por la eternidad y es esta figura la que ayuda a cruzar ese río.

### **La T'anta escalera**

La escalera de pan se pone en la mesa porque se cree que el más allá está en otra dimensión a la que se puede acceder mediante una escalera, sirve para que

el ajayu pueda primero descienda y luego ascienda al más allá y no se quede atrapado en nuestro mundo.

### **El T'anta perro**

El perro de pan que se coloca en la mesa, es la compañía del ajayu durante su viaje y ahuyenta malas energías, además le ayuda a cruzar el río místico.

El perro, según creencias populares, tiene poderes sobrenaturales y puede ver almas en pena, incluso dicen que su llanto es una forma de predecir muertes.

### **DESPLEGABLE N°4**

#### **Los resiris del ajayu**

Un resiri es la persona que eleva una oración por el ajayu con el fin de intermediar para que el camino que le falta recorrer se allane.

Los resiris van al cementerio para rezar a cambio de panes, masitas, comida y bebida de la mesa recogida.

Se cree que los niños, por su inocencia, están más cerca de Dios y que sus oraciones serán escuchadas antes que las de las personas adultas, por eso los resiris suelen ser niños.

#### **Oración al ajayu**

Campanitas de Belén, tóquense con alegría  
Cuando pase Jesucristo, todos canten alabado.

Alabado el Señor, sacramento del altar  
Y María concebida sin pecado original.

En el cielo hay un altar labrado de pedrería  
Lo labró San José para la virgen María.

Alabado el Señor, sacramento del altar  
Y María concebida sin pecado original.

Hostia sagrada y pura admirable...

*Fragmento*

## **PARTE 5**

### **Época de lluvia**

La fecha coincide con el tiempo de siembra y el inicio de las lluvias, en el campo la costumbre de recordar y alimentar a los seres queridos fallecidos es una forma de asegurar una buena cosecha para toda la comunidad, debido a que los difuntos recordados devuelven los favores a los vivos e interceden en el más allá para que la tierra de buenos frutos. es una forma de practicar el ayni entre dos mundos.

### **La música**

En el mundo agrícola la música es una forma de atraer la lluvia como también los cantos de los niños que hacen alusión al florecimiento de las plantas.

La melodía que se interpreta debe ser melancólica compuesta de tres o cuatro frases con pinkillos, porque ésta no ofende a los muertos, cuya cooperación es imprescindible para fructificar los sembradíos.

### **Despedida del ajayu**

El ajayu se va el 2 de noviembre al mediodía, para levantar la mesa se invitan a vecinos y amigos, porque es de mala suerte que los familiares la retiren. Una vez que todo es recogido de la mesa, los familiares van al cementerio con todo el contenido de la mesa en bolsas y saquillos para despedir al ajayu.

### **El cementerio**

En cementerios de la ciudad, el 2 de noviembre, se realiza la despedida al ajayu, los dolientes llegan con el contenido de sus mesas y se reúnen en la tumba de sus seres queridos para rezar. Los resiris y músicos rezan y cantan en las tumbas a cambio de alimentos de la mesa, es una forma de ayni, porque los resiris suelen ser niños que provienen de hogares de pocos recursos que llevan el alimento para toda su familia.

## **Las ñatitas**

La fiesta de ñatitas es una forma de rendir culto a las almas olvidadas, que no fueron enterradas ni honradas apropiadamente por su familia, se festeja el 8 de noviembre en el cementerio con una misa y una fiesta. Las ñatitas son calaveritas que las personas tienen en sus casas y les protegen, a cambio la persona debe rendirle tributo con coca, cigarrillo y velas.

## **Aclaración sobre derechos de autor**

Para la creación de este proyecto se revisó ampliamente la literatura sobre el tema de Todos Santos sirviendo de guía los textos y ensayos escritos y publicados por: Edgar Arandia Quiroga, José F. Teijeiro Villarroel, Xavier Albó Corrons, Museo de Etnografía y Folclore (MUSEF) y Gobierno Autónomo Municipal de La Paz (GAMLP).

## **DESPLEGABLE #5**

### **LA PHULURA**

La phulura es un canto de estructura sencilla, está compuesta de varios versos y estribillos.

La música para Todos Santos debe ser interpretada con pinkillos, porque los difuntos gustan del sonido particular de este instrumento y no se ofenden, también pueden acompañar con cajas de madera para atraer a la lluvia.

Las phuluras son cantadas por grupos que ofrecen sus servicios a cambio de ofrendas de la mesa.

### **PHULURA AL AJAYU**

Ángel del cielo, de donde viniste  
Te preguntaré  
Del mundo lluvioso, del medio de los mundos  
Debes responder

Tres calvarios he rodeado

Debes responder

Ángel del cielo,

¿quién es tu padre?

¿quién es tu madre?

Te preguntaré

La paja es mi madre, la paja es mi padre

Debes responder

Ángel del cielo, quién te ha enviado

Te preguntaré

Mi padre sol y mi madre tierra

Debes responder

Ángel del cielo, a qué has venido

Te preguntaré

Flores de oro, flores de plata

A sembrar he venido

Debes responder

A regar he venido

Debes responder

#### **4.9. Perfil de usuario**

El perfil del usuario permitió definir a la persona a la cual está destinado el producto final para elaborar un mensaje adecuado a sus características.

Para el presente proyecto se tomaron en cuenta los siguientes factores:

Sexo: Ambos

Edad: A partir de los 10 años en adelante

Profesión: Público en general.

Nivel educativo: Escolar en adelante.

Lugar de residencia: Nuestra Señora de La Paz.

Procedencia: Bolivia

Estilo de vida: Personas que gusten de la lectura.

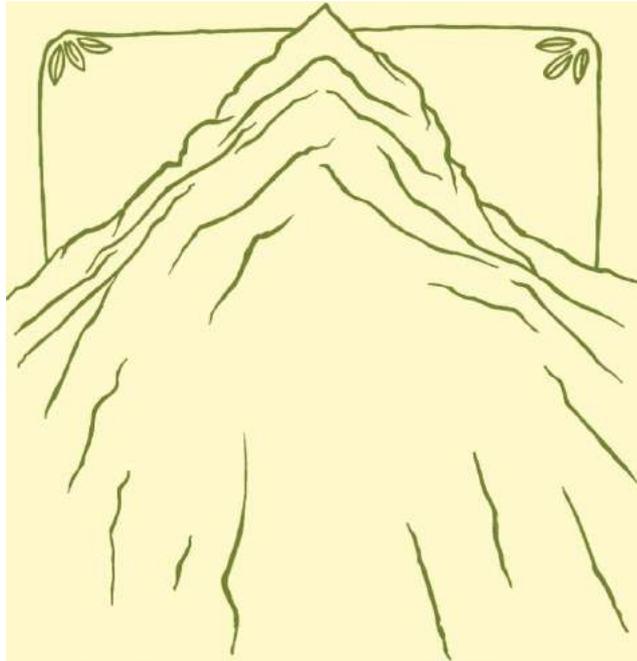
#### 4.10. Documento final

Para el diseño de portada se utilizó la ilustración de un personaje paceño típico como lo es la chola paceña, en concreto una “awicha” que dentro del mundo andino es una figura de respeto y autoridad porque representa la sabiduría y experiencia que aportan la edad, al mismo tiempo se buscó que este personaje tenga la forma de una montaña, para aludir en primer lugar a la geografía de la urbe, rodeada de cadenas montañosas y en segundo lugar a la mesa de Todos Santos, que metafóricamente simboliza una montaña. Por su parte la contraportada es la espalda de la “awicha / montaña”.

**GRÁFICO 18:** Propuesta de portada y contraportada



Portada



Contraportada

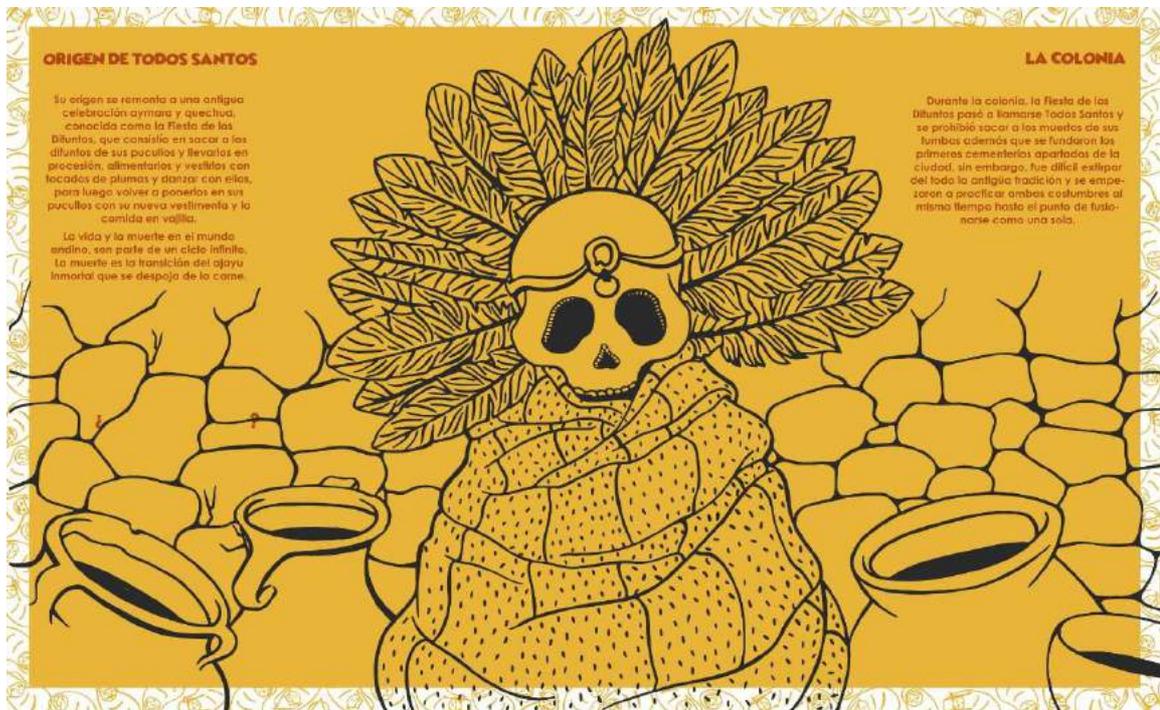
Fuente: Elaboración propia

#### **4.11. Diseño de páginas interiores**

Para el diseño de las páginas interiores se buscó dar uniformidad al conjunto, por lo que se utilizó la retícula de diagramación para ubicar los textos en la misma posición en todas las páginas plegadas y asimismo se buscó un ritmo en las ilustraciones que juegue con el espacio de manera uniforme en todos los desplegables.

En total se trabajaron cuatro tipos de página interior junto a una portadilla y una página de títulos.

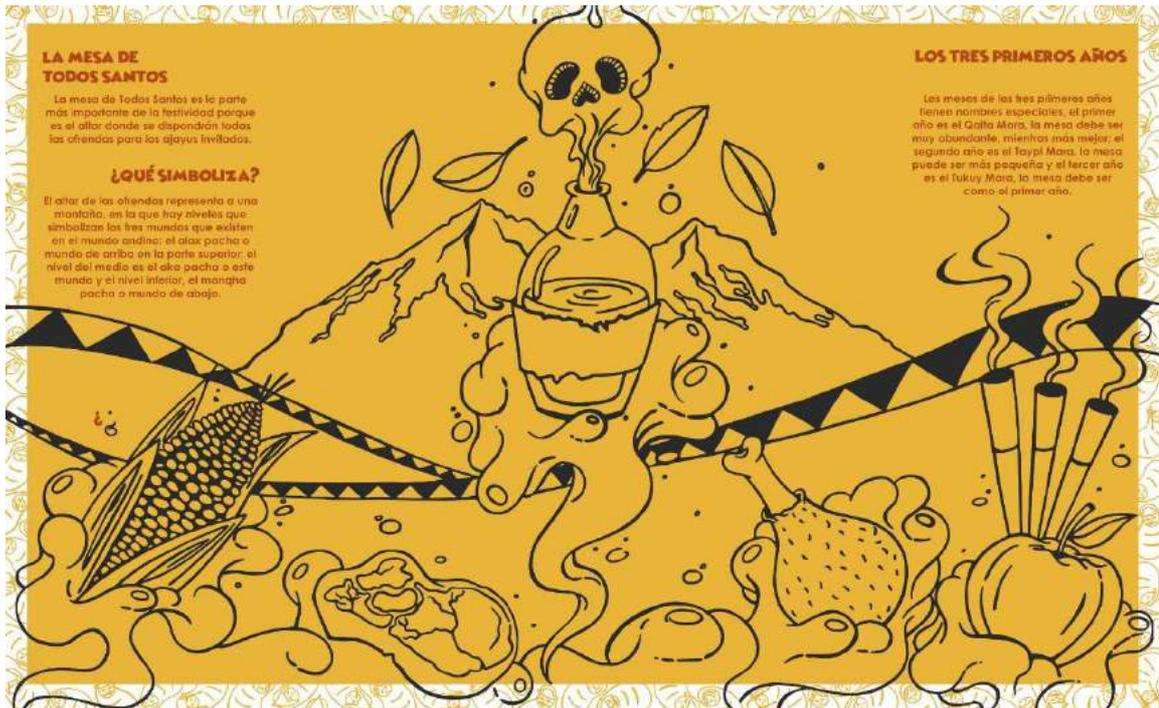
## GRÁFICO 19: Propuesta de páginas interiores desplegables



Desplegable 1 / Página Tipo A



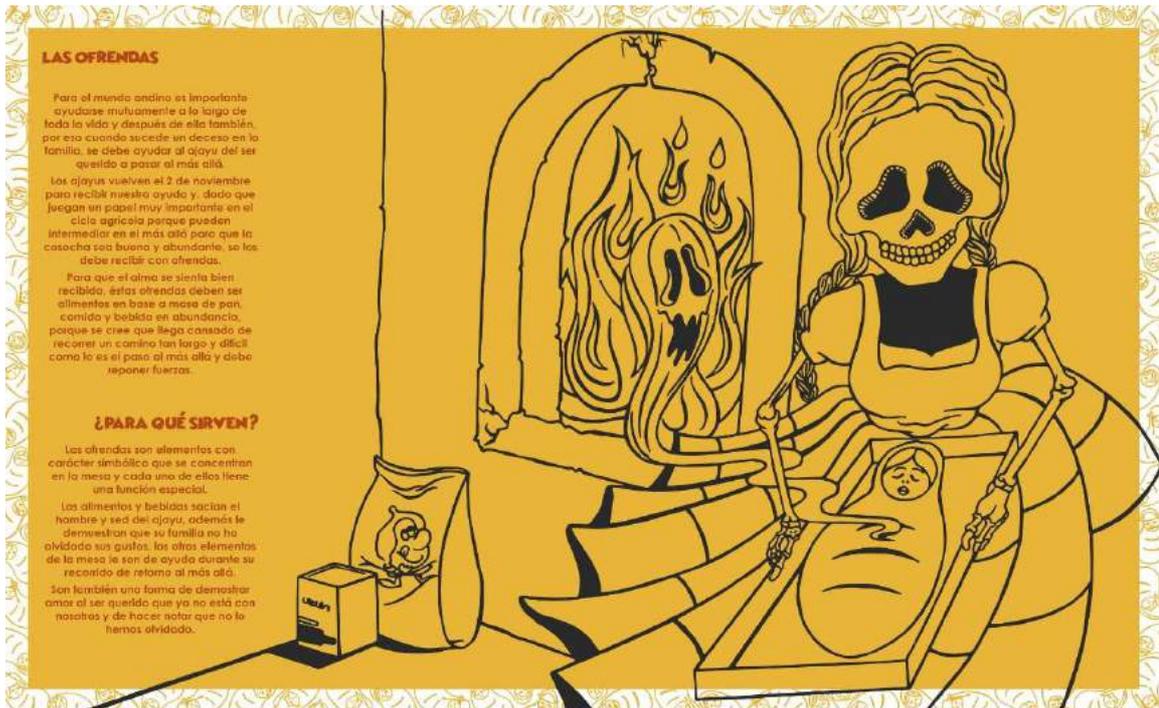
Desplegable 1 / Página Tipo B



Desplegable 2 / Página Tipo A



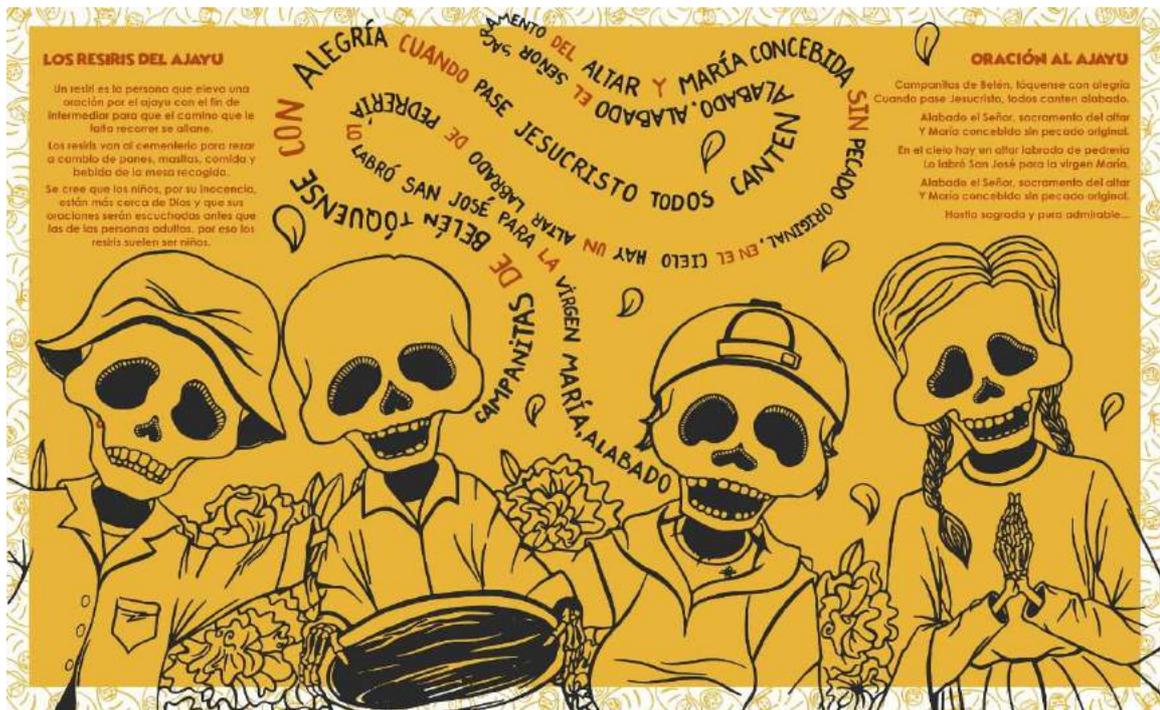
Desplegable 2 / Página Tipo B



Desplegable 3 / Página Tipo A



Desplegable 3 / Página Tipo B



Desplegable 4 / Página Tipo A



Desplegable 4 / Página Tipo B

**LA PHULURA**

La phulura es un canto de estructura sencilla, está compuesta de varios versos y estrofas.

La música para Todos Santos debe ser interpretada con pínkillos, porque los difuntos gustan del sonido particular de este instrumento y no se ofenden, también pueden acompañar con cajas de madera para atraer a la lluvia.

Las phuluras son cantadas por grupos que ofrecen sus servicios a cambio de ofrendas de la mesa.

**PHULURA AL AJAYU**

Ángel del cielo, de donde viniste  
Te preguntaré  
Del mundo lluvioso, del medio de los mundos  
Debes responder  
Tres calvarios he rodeado  
Debes responder

Ángel del cielo,  
(¿quién es tu padre?  
¿quién es tu madre?)  
Te preguntaré  
La paja es mi madre,  
la paja es mi padre  
Debes responder

Ángel del cielo, quién te ha enviado  
Te preguntaré  
Mi padre tal y mi madre fiema  
Debes responder

Ángel del cielo, a qué has venido  
Te preguntaré  
Flores de oro, flores de plata  
A sembrar he venido  
Debes responder  
A regar he venido  
Debes responder

Desplegable 5 / Página Tipo A

**LA MUSICA**

El mundo agracia la música como también los cantos de los difuntos que nos ayudan a recordar lo que nos queda de este mundo.

La música que se interpreta en la época de lluvia es diferente a la que se interpreta en la época de verano. La música de la época de lluvia es más triste y melancólica, debe ser interpretada con un ritmo lento y una melodía triste. La música de la época de verano es más alegre y rítmica, debe ser interpretada con un ritmo rápido y una melodía alegre.

El compositor de esta música es el difunto que nos ayuda a recordar lo que nos queda de este mundo.

**LA EPOCA DE LLUVIA**

La época de lluvia es un tiempo de tristeza y melancolía. La música que se interpreta en esta época debe ser triste y melancólica. La música de la época de lluvia es diferente a la que se interpreta en la época de verano.

**LA DESPEDIDA DEL AJAYU**

El día se va y el día de mañana como siempre o volverá a ser un día de despedida. La despedida del Ajayu es un momento importante en la vida de los difuntos. La despedida del Ajayu es un momento de tristeza y melancolía. La despedida del Ajayu es un momento de despedida de un mundo que nos ayuda a recordar lo que nos queda de este mundo.

**EL CEMENTERIO**

En cementerios de la ciudad el día de Todos Santos se ve un cementerio lleno de flores y velas. Los difuntos que están en el cementerio son los que nos ayudan a recordar lo que nos queda de este mundo.

**LAS RITMITAS**

La fiesta de ritmitas es una forma de recordar a los difuntos que nos ayudan a recordar lo que nos queda de este mundo. La fiesta de ritmitas es una fiesta de alegría y felicidad. La fiesta de ritmitas es una fiesta de despedida de un mundo que nos ayuda a recordar lo que nos queda de este mundo.

**ACLARACIÓN SOBRE DERECHOS DE AUTOR**

Para la creación de este proyecto se revisó amablemente la Biblioteca sobre el tema de Todos Santos deviendo de gala los textos y ensayos escritos y publicados por: Edgar Augusto Quiroga, José F. Tejedo Villanuel, Xavier Albá Coronel, Museo de Etnografía y Folklore (MUSEF) y Gobierno Autónomo Municipal de La Paz (GAMLP).

**FIN**

**PARTE 5**

Epoca de lluvia 34  
La música 35  
La despedida 36  
El cementerio 37  
Las ritmitas 38  
Desplegable 5 » La phulura

Desplegable 5 / Página Tipo B

Fuente: Elaboración propia

#### 4.12. Proceso técnico de impresión en serigrafía

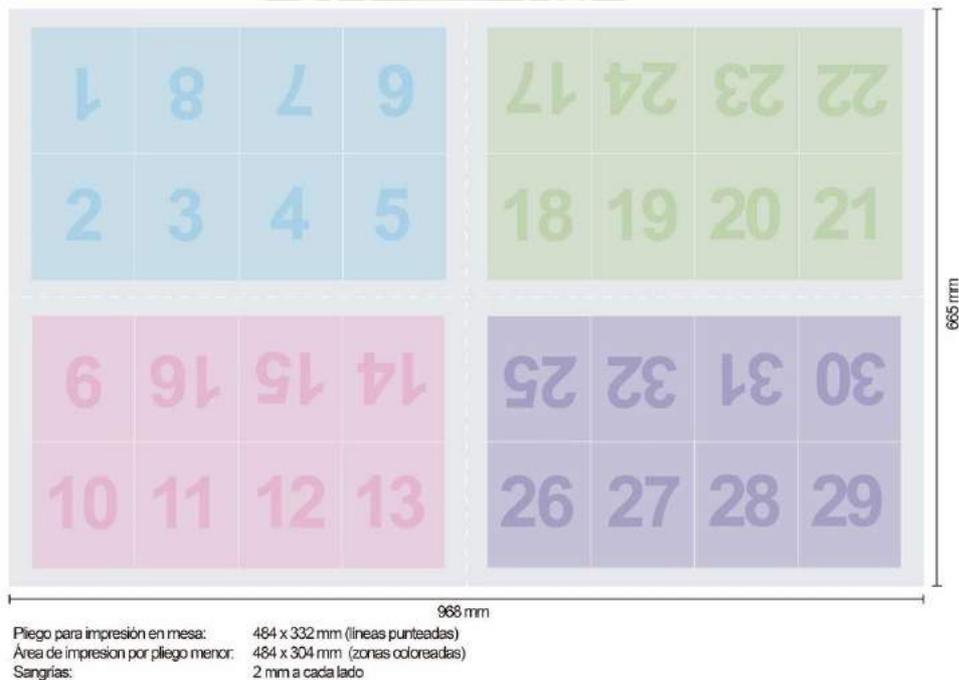
Dadas las características especiales que tendrá el libro se optó por realizar la impresión mediante la técnica de estampación serigráfica.

##### Preprensa

Para la planificación de impresión (preprensa) del proyecto se definió que, de un pliego de papel de 968 mm por 665 mm, resultarán 4 plegables, dado que el formato de libro cuenta con cinco plegables, se deberá contar con 2 pliegos de papel del tamaño indicado, de los cuales se utilizará 1 pliego y  $\frac{1}{4}$  por libro, pudiendo utilizar los  $\frac{3}{4}$  restantes para el siguiente libro y así sucesivamente hasta poder tener el tiraje proyectado de 15 reproducciones por desplegable.

Los pliegos de papel se dividirán en cuatro partes, de manera que se puedan imprimir en la mesa con facilidad, el área de impresión de cada parte será menor al total contando con márgenes de 15 mm por lado que luego serán refilados, cabe apuntar que cada impresión contará con 2 mm de sangría a cada lado.

**GRÁFICO 20:** Preprensa



Fuente: Elaboración propia

#### 4.12.1. Paleta cromática y tintas vinílicas

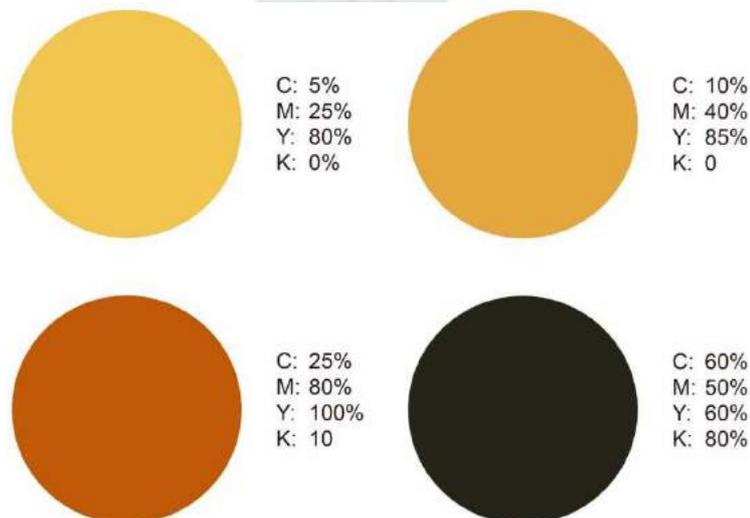
La paleta cromática que se usó en el libro, está formulada en coherencia con la técnica de impresión. De la misma forma que la serigrafía define la cantidad de colores a usarse también limita el uso de degradados y matices, siendo más factible utilizar colores sólidos y tramas en donde se quiera aparentar profundidad o volumen.

Otro factor determinante son las tintas adecuadas a la técnica de estampación y su costo y disponibilidad, ya que para poder crear una gama infinita de tonos es necesario contar con las tintas en los tres colores primarios que son el rojo, amarillo y azul, además del blanco y negro que pueden mezclarse para lograr saturaciones o usarse de manera independiente.

Teniendo en cuenta estos factores se utilizó tintas vinílicas mate que se adquirieron en cinco colores; rojo, amarillo, azul, blanco y negro, estos se combinaron para crear 10 colores que se utilizaron para imprimir las ilustraciones y textos del libro.

Para su obtención en medios impresos digitales se tomó como referencia el modelo de color sustractivo CMYK.

**GRÁFICO 21:** Paleta cromática



#### 4.12.2. Encuadernación

La encuadernación es de tipo artesanal, por lo que se realizó de principio a fin de manera manual.

La técnica que se utilizó se denomina encuadernación en tapa dura tipo concertina, es decir en vez de un lomo convencional se obtuvo un lomo plegado en acordeón al cual se adhirieron las páginas interiores con cosido a caballete.

Encuadernación: En tapa dura

Tipo de encuadernación: Concertina con cosido a caballete

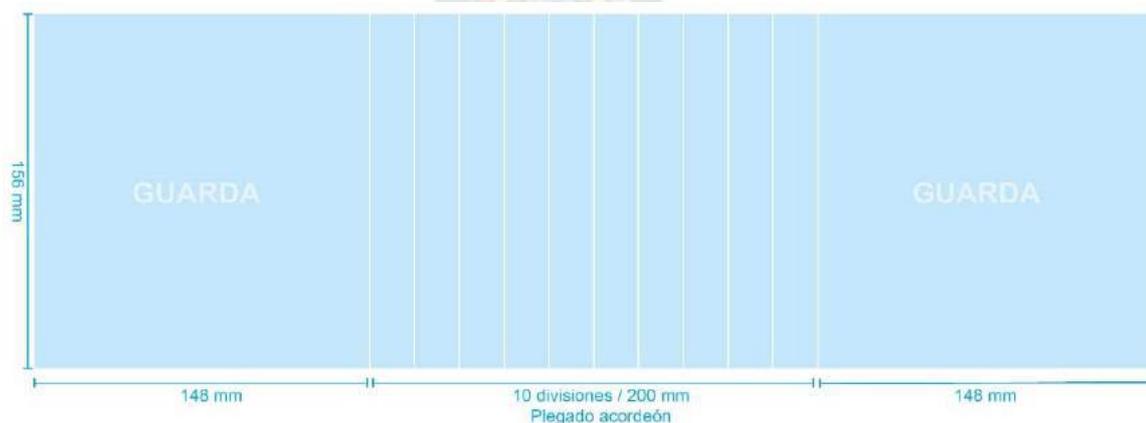
Cubiertas: Tela de tocuyo preparada para encuadernación

Concertina: Papel prisma de 250 g. tono marfil

Guardas: Papel prisma de 250 g. tono marfil

Se escogió el lomo denominado concertina porque permitía abrir con total independencia cada desplegable y facilita la visualización de los mismos, para realizarlo basta plegar el papel de manera básica a distancias iguales para formar un acordeón al cual se adhiere el bloque (en este caso los desplegables).

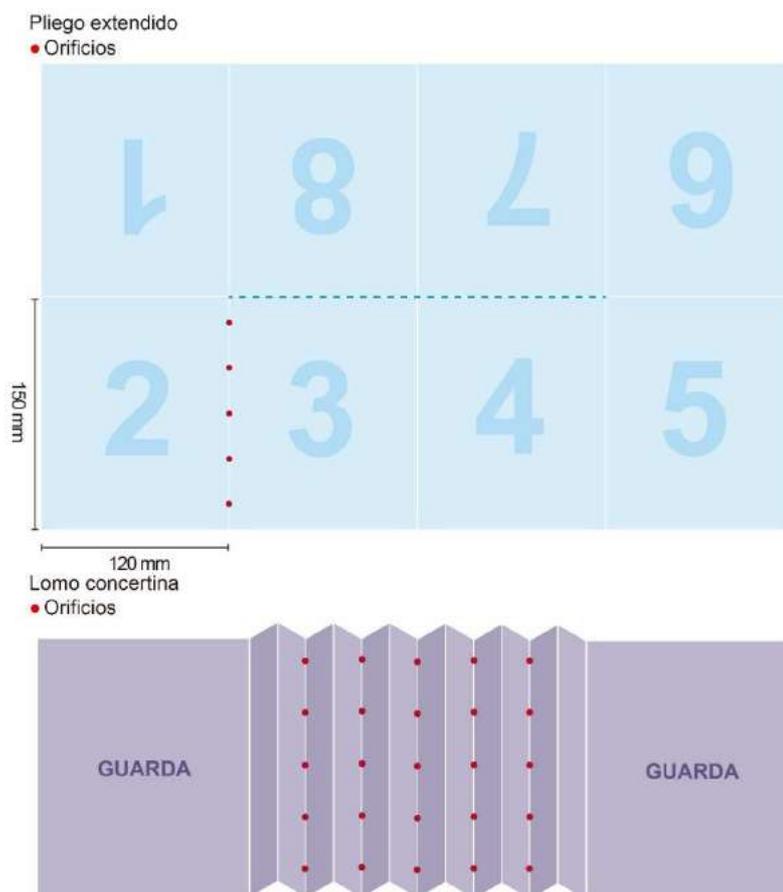
**GRÁFICO 22:** Lomo concertina



Mediante el gráfico se explica las doce divisiones necesarias para poder unir los cinco despleables que formaron el lomo tipo concertina (acordeón), cosidas en las hendiduras exteriores denominadas comúnmente pliegos monte, porque aparentan ser una montaña en contraposición con los pliegos interiores del mismo plegado básico que se denominan valle. Este tipo de lomo, como ya se mencionó, aporta facilidad de manipulación de los despleables.

Para no afectar la visualización adecuada de los despleables y que el lomo no dificulte la maniobra de desplegar las ilustraciones, se recurrió al cosido a caballete en el extremo inferior izquierdo de cada desplegable, es decir el pliegue formado entre las que llegarían a ser; una vez plegadas; las páginas 2-3, 10-11, 18-19, 26-27 y 34-35.

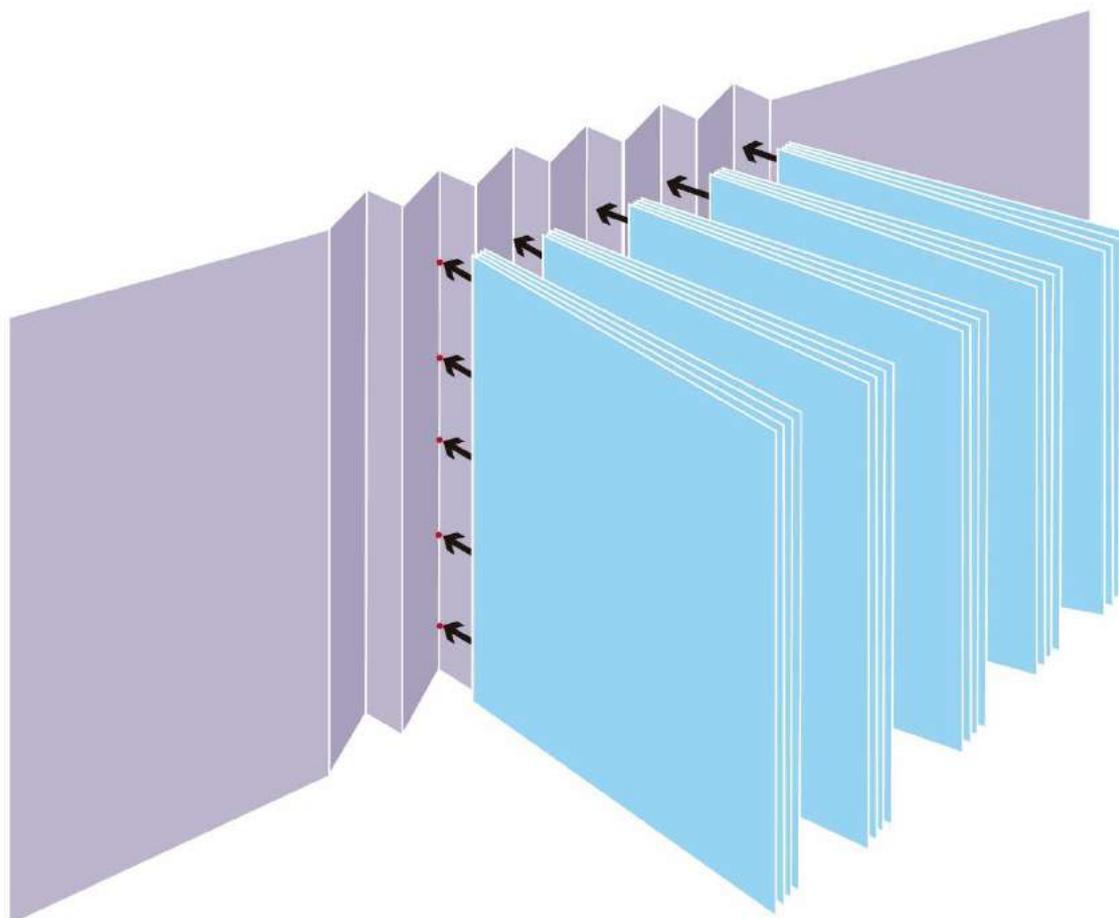
**GRÁFICO 23:** Ubicación de los orificios para el cosido



Fuente: Elaboración propia

Para el cosido a caballete se realizó cinco orificios en la parte ya señalada de cada pliegue: uno central, y los otros cuatro a 30 mm del mismo de forma equidistante, los mismos orificios se realizaron en el lomo, en los cinco montes explicados anteriormente de forma que formen una sola unidad para la encuadernación.

**GRÁFICO 24:** Ensamblado del lomo y los cuadernillos desplegables



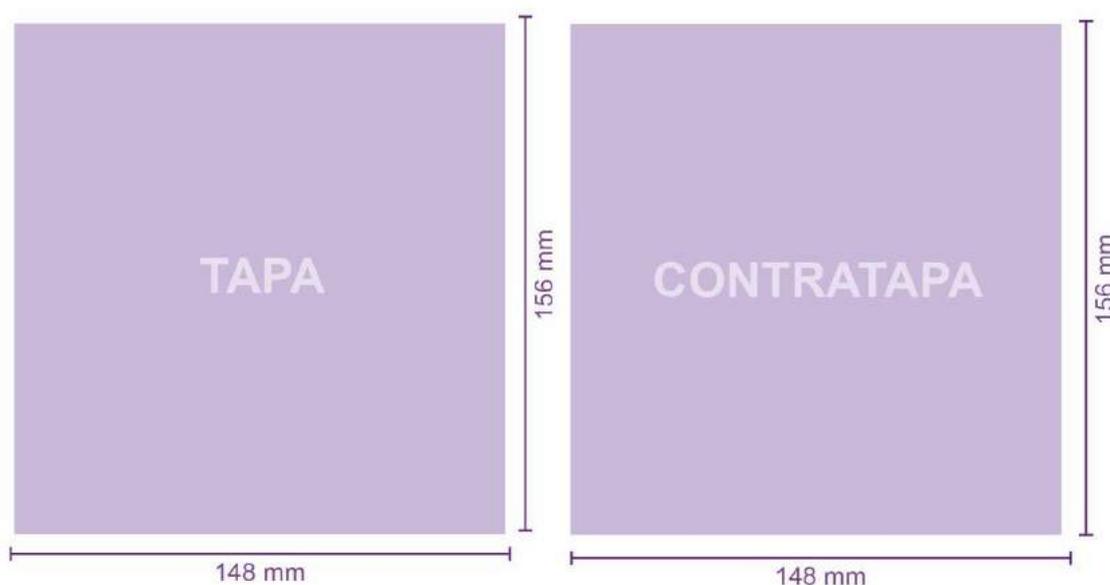
Fuente: Elaboración propia

Una vez cosidos los cuadernillos desplegables al lomo tipo concertina (con hilo de zapatero y agujón delgado), se dispuso a colocar pegamento entre las guardas y los cuadernillos para que las terminaciones del hilo no se vean y el acabado sea más estético.

Finalmente para las tapas se necesitó cartón duro N° 7 y tela de tocuyo preparada para encuadernación, este proceso se realiza con pasta para encuadernar

(maicena cocida en agua) que se colocó en una capa fina y pareja a lo largo de un pliego de papel de arroz; adaptado al tamaño de las tapas; puesto encima del tocuyo limpio y planchado y se dejó secar por un día, este mecanismo tiene la finalidad de formar una capa protectora para que, al momento de pegar la tela al cartón, el pegamento no ensucie la tela.

**GRÁFICO 25:** Medidas de la tapa y contratapa



Fuente: Elaboración propia

Se añadió 3 mm tanto arriba y abajo del alto de las tapas y 28 mm a lo ancho de la tapa, para que sean ligeramente superiores que el interior, a modo de proteger el contenido y las pestañas de apoyo que se colocaron en el pliego para que el niño tenga mayor facilidad al abrir los despleables y que además puedan contener al lomo tipo concertina.

#### **4.13. Impresión serigráfica**

Para la impresión, se utilizó la serigrafía en emulsión fotográfica; esta técnica nos ofrece infinitas posibilidades de impresión, así como una gran calidad y ofrece un abanico de posibilidades en cuanto al alcance expresivo que se puede obtener con ella, dado que el proyecto contará con ilustraciones detalladas y texto, es la opción que más posibilidades nos ofrece para obtener una excelente factura en la

presentación del libro; por lo que, se tomó este método para la realización del mismo.

La emulsión fotográfica es una película sensible a la luz hecha en base a vinil, que se activa cuando es mezclada con un sensibilizador en base a diazo, este preparado se aplicó en un cuarto oscuro iluminado con luz roja sobre la malla; a este proceso se le llama “emulsionar la malla”; la emulsión se depositó sobre la malla en una capa fina y pareja con la ayuda de una espátula. Una vez emulsionada la malla se hizo uso de un fotolito o positivo, que se colocó sobre la malla emulsionada asegurándola con cinta adhesiva (scotch) en las esquinas y de esta manera quedó listo para el quemado de la malla.

El quemado se realizó en una mesa de exposición, que es una mesa con vidrio y una fuente de luz blanca debajo del vidrio y una tapa que pueda asegurar la malla para que no se mueva durante el quemado. La malla, asimismo, antes de entrar a la mesa de exposición se cubrió con una tela blanca y varias esponjas para optimizar el revelado. El tiempo de exposición varía en función de varios factores, como la antigüedad de la emulsión (es decir desde hace cuánto tiempo se preparó, si es reciente será menos tiempo de exposición, si se preparó hace tiempo lo contrario), otro factor que afecta es la calidad de la luz, por mencionar algunos, el factor tiempo es muy importante.

Como queda claro, el tiempo de exposición es determinante para tener una buena impresión y no tener que repetir todo el proceso nuevamente casi desde cero, lo recomendable, para no tener una malla subexpuesta o sobreexpuesta, es quemar la malla entre 3 a 4 minutos, calculando el tiempo con cronómetro, procurando no descuidar la malla en ningún momento y asegurándose que la luz sea constante durante este tiempo, por lo que se deberá utilizar focos en buen estado y con una fuente de energía segura e incesante.

Pasado este proceso se realizó el revelado, que consiste en apartar la malla de la fuente de luz y mediante un chorro de agua ir lavando el área emulsionada, teniendo el debido cuidado de no frotar la emulsión, para que poco a poco las

partes sin quemar se vayan desprendiendo de la misma y nos debe la imagen que deseamos imprimir, este proceso se debe hacer inmediatamente después de la exposición, si el revelado es exitoso la emulsión se desprenderá, de las partes no bloqueadas, con relativa facilidad, posteriormente se procedió a secar la malla con periódico, por el lado contrario a donde está la emulsión (cara interna de la malla) y se secó la malla para secarla al sol de manera horizontal.

Una vez seco se puede proceder al entintado e impresión, esta malla es resistente a las tintas al agua, aceite y vinílicas, por lo que, realizada la impresión, se pudo retirar la tinta y guardar para repetir posteriormente la impresión otras veces.

#### **4.13.1. Diseño, separación de colores y registro**

Para comprender de mejor manera el método de impresión en serigrafía, se debe saber lo que es el diseño, la separación de colores y el registro en términos de serigrafía.

Se denomina diseño a la maqueta final que indica los colores que tendrá la imagen y con los contornos claramente definidos para poder empezar con la separación de colores, que es el siguiente paso a seguir una vez definido el aspecto final del diseño que, dicho sea de paso, será conseguido a través de la planificación resultado de la metodología proyectual aplicada al caso.

La separación de colores, como su nombre lo indica, se realizó la separación de todos los colores de la imagen y aislarlos unos de otros para crear con ellos varios positivos con los que se podrá “reconstruir” el diseño en impresiones sucesivas por color, de claro a oscuro, sobre la superficie deseada. Se separó los colores digitalizando las maquetas finales y con Illustrator se vectorizaron las mismas y luego separarla en varias imágenes en tono negro, dependiendo de la cantidad de colores que tenga el diseño, que posteriormente se imprimieron sobre acetato o papel cebolla.

Una vez revelados los positivos se tomó como referencia el diseño, para que al momento de imprimir se tuviera una referencia exacta de los colores que se tenían que utilizar, es decir, para poder crear un registro óptimo.



## CONCLUSIONES

La Fiesta de Todos Santos es un acontecimiento que abarca a buena parte de la clase media y popular en la ciudad de La Paz, sin embargo, en los últimos años han entrado en juego factores que de alguna manera compiten con esta fecha, vulnerando los profundos conceptos que encierra, por lo cual es importante generar productos que puedan ofrecer una propuesta renovada para que los más jóvenes puedan acercarse a la celebración y mantenerla vigente.

La realización del proyecto permitió corroborar lo que la revisión de literatura ya dejaba entrever, la ilustración es un gran recurso didáctico que posibilita el aprendizaje debido a que atrae la vista y aplicada a la serigrafía se potencia la experiencia plástica en los lectores. Su valor radica, más allá de la temática y recae en la planificación global del proceso de ilustrar, una buena planeación lleva al lector/espectador a que le agraden las ilustraciones.

La propuesta con los desplegados complejizó el proceso de diseño debido a que al no tratarse de un formato tradicional, hubo que empezar a experimentar con varios formatos que puedan ajustarse a cabalidad con las ilustraciones; por lo que sin la constante experimentación con la respectiva ponderación de cada posible solución, no se hubiera podido llegar a la conclusión satisfactoria del documento gráfico, estudiar diversos papeles, gramajes y plegados permitió tener la seguridad de que la propuesta final se sostiene sobre una investigación válida que permitió al proyecto adquirir una personalidad propia.

Al momento de actualizar el método de encuadernación artesanal; buscar diferentes materiales fue un recurso útil para refrescar y dotar de vitalidad a la encuadernación del proyecto, el objetivo era simple, alejarse lo más posible de la encuadernación con lomo tradicional de un libro industrial, que fácilmente se realizan en una imprenta offset, y no parecerse a un empastado típico artesanal con papel de encuadernación tipo cuero. Se realizó una pesquisa con el dummy final y se observó las impresiones de los encuestados y se pudo comprobar que tiene buena resistencia y manejabilidad.

En proyectos de esta naturaleza, la recomendación final es siempre apoyarse de fundamentos teóricos, junto a la experimentación y creatividad que tome en consideración todos los elementos y materiales que componen el documento final, estos dos factores aunados a la revisión de la literatura permiten un resultado que posibilita no sólo que la experiencia plástica de los lectores sea más rica, sino que también sea factible a materializarse, hablando en términos prácticos.

A propósito de la técnica de impresión, si bien el camino más fácil es la impresión offset, los resultados en cuanto a la apariencia final del documento no son de la misma naturaleza, la técnica de impresión serigráfica manual es factible para cierto tipo de trabajos de diseño y puede llegar a potenciar los mismos ya que les otorga una cualidad plástica e irrepetible en cada reproducción, que la impresión digital; por sus características; no puede alcanzar.

Respecto a la encuesta (ver anexo 2) se observó que existe un desconocimiento de las variables que componen el producto final, por ejemplo, la serigrafía y la encuadernación artesanal no fueron apreciadas hasta que se explicó cómo se realizaban las mismas; por su parte las ilustraciones si son reconocidas y generan interés, lo mismo que el mecanismo desplegable, el cual no presentó dificultades al momento de utilizarlo.

A través de este proyecto se fortaleció la decodificación de los elementos alusivos a la Festividad de Todos Santos en formas visuales, que permite una mayor asimilación del lenguaje de esta celebración.

## **Glosario de términos**

### **Brief**

La palabra briefing surgió del lenguaje militar, cuyo significado tenía que ver con el detalle de las instrucciones que se daban en relación a una operación militar. Es así que brief significa información, memoria, informe (<https://rossami.com>).

### **Concepto de diseño**

Se le denomina a un proyecto gráfico terminado, es cuando el proyectista considera que sus ideas y bocetos adquieren solidez y es muy poco lo que puede cambiar antes de llevarlo a la materialización (Diccionario Básico de Diseño Gráfico, 2014, p. 37).

### **Composición gráfica**

Esta aseveración se refiere en general al sistema de ordenar los elementos energéticos con que un diseñador va a armar su trabajo, tanto en un espacio bi o tri-dimensional, aplicando los elementos formales como formato, ritmo, equilibrio, masa, armonía de colores, etc. (Diccionario Básico de Diseño Gráfico, 2014, p. 37).

### **Comunicación**

Comunicar – que es poner en común, compartir – es cuestión de polos humanos. Uno que concibe, codifica y emite un mensaje para que el otro haga el mismo recorrido, pero a la inversa: lo recibe, lo decodifica y lo interpreta (Costa, 2003, p. 53).

### **Cultura**

El término cultura, que proviene del latín cultus, hace referencia al cultivo del espíritu humano y de las facultades intelectuales del hombre. Su definición ha ido mutando a lo largo de la historia: desde la época del Iluminismo, la cultura ha sido asociada a la civilización y al progreso. En general, la cultura es una especie

de tejido social que abarca las distintas formas y expresiones de una sociedad determinada. Por lo tanto, las costumbres, las prácticas, las maneras de ser, los rituales, los tipos de vestimenta y las normas de comportamiento son aspectos incluidos en la cultura.

Otra definición establece que la cultura es el conjunto de informaciones y habilidades que posee un individuo. Para la UNESCO, la cultura permite al ser humano la capacidad de reflexión sobre sí mismo: a través de ella, el hombre discierne valores y busca nuevas significaciones (<http://definicion.de/cultura/>).

### **Didáctica**

De la enseñanza. Propio, adecuado para enseñar o instruir. f. Ciencia que orienta y dirige la educación. (Lexus Diccionario Enciclopédico Color, 2014, p. 295)

### **Emulsionado**

En serigrafía, es un proceso de depósito de una solución fotosensible de reporte sobre el tejido de la pantalla para realizar un clisé fotomecánico, manual o digital (Diccionario Básico de Diseño Gráfico, 2014, p. 50).

### **Esténcil**

El término esténcil es procedente del vocablo inglés “stencil”. Su equivalente en castellano es la palabra estarcido, la técnica y el resultado de estarcir. Refiere a la acción de estampar algo con la ayuda de una plantilla que presenta un diseño ya recortado. El proceso consiste en lanzar la pintura o la tinta a través del recorte: de este modo, queda estampada la forma de la plantilla. (<https://definicion.de/stencil/>).

### **Estilo**

Apariencia o aire especial que emana del trabajo de un artista o ilustrador y que lo distingue del de los demás. Cada ilustrador tiene un estilo propio y es ese estilo el que lo hará atractivo a los clientes, pero cabe recordar que los estilos cambian y están siempre sujetos al vaivén de la moda (Zeeguen, 2013, p. 173)

## **Iconicidad de la imagen y de las formas**

Es una escala de grados que van de la máxima fidelidad representacional hasta la abstracción (Costa, 2003, p. 52).

## **Interpretación**

Proceso de traducción y explicación de algo. La interpretación es subjetiva y compone la base de la mayor parte del trabajo del ilustrador (Zeeguen, 2013, p. 173).

## **Origami**

El origami o papiroflexia es un arte que consiste en el plegado de papel sin usar tijeras ni pegamento para obtener figuras de formas variadas, muchas de las cuales podrían considerarse como esculturas de papel. En un sentido estricto, el origami es un tipo de papiroflexia de origen japonés que incluye ciertas restricciones (por ejemplo, no admite cortes en el papel, y se parte desde ciertas bases) con lo que el origami es papiroflexia, pero no toda la papiroflexia es origami (<https://es.wikipedia.org/wiki/Origami>).

## **Plan de páginas**

Representación esquemática de todas las páginas de la publicación usada para planificar su contenido. Son páginas a tamaño de esbozo con el contenido de la página indicado mediante los títulos generales. Los esbozos de página son un instrumento esencial para planificar documentos largos y/o complejos, permitiendo al diseñador la comprobación de que todas las secciones, artículos y dobles páginas componentes se incluyen en correcto orden de sucesión (Diccionario Básico de Diseño Gráfico, 2014, p. 114).

## **Plegadera**

Herramienta primordial en encuadernación, sirve para plegar, pulir e incluso rasgar el papel. Es una especie de abrecartas de hueso, aunque también hay plegaderas de silicona. Las de silicona son más caras, pero no dejan marcas en el papel (Rivers, 2014, p. 129).

## **Preprensa**

Son los pasos que se realizan para preparar el impreso y que no genere contratiempos en su producción. Algunos de estos pasos se deben realizar al momento de estar diseñando y como se mencionó anteriormente, la preprensa evitará errores que comprometan la calidad del producto impreso (<http://www.picaso.com.mx>).

## **Pie de imprenta**

Lugar de publicación, nombre del editor y fecha de publicación de un documento (<http://cultura.glosario.net/terminos-bibliotecarios/pie-de-imprenta-12413.html>)

## **Semiótica del Diseño**

La semiótica del Diseño es una disciplina de la Estética que tiene como objetivo definir los aspectos simbólicos que intervienen en los procesos constructivos del diseño.

Como ciencia observa la fenomenología de las formas del arte, asociándolas con el contexto cultural que las origina, relacionándose con ello con la Arqueología, la Historia o la Antropología que le proporcionan la información básica y la fuente teórica para la ubicación del objeto estético, como parte de un proceso de desarrollo cultural general y específico (Milla, 2008, p. 5).

## **Signo**

En artes gráficas cualquiera de los caracteres que se emplean en la escritura y en la imprenta y también es cualquier tipo de marca gráfica que el diseñador adopte

para darle un significado a su trabajo (Diccionario Básico de Diseño Gráfico, 2014, p. 134).

### **Símbolo**

El hombre es un animal simbólico. Algunos signos simples han atravesado la historia. El tiempo los ha cargado de sentido porque los hombres han proyectado en ellos sus miedos, sus sueños y sus quimeras, y así se han convertido en símbolos (Costa, 2003, p. 116).

### **Textura**

La textura es el elemento visual que sirve frecuentemente de “doble” de las cualidades de otro sentido, el tacto. Pero en realidad la textura podemos apreciarla y reconocerla, ya sea mediante el tacto, ya mediante la vista, o mediante ambos sentidos. Es posible que una textura no tenga ninguna cualidad táctica, y sólo las tenga ópticas, como las líneas de una página impresa, el dibujo de un tejido de punto o las tramas de un croquis (Dondis, 2010, p. 70).

### **Tripa (o cuerpo de texto)**

Conjunto de las páginas que forman un libro. Combinación de cuadernillos (Rivers, 2014, p. 189).

## Referencias bibliográficas

- Bhaskaran, L. (2006). *¿Qué es el diseño editorial?*. Barcelona, España: Index Book S.L.
- Costa, J. (1987). *Imagen Global. Evolución del diseño de identidad*. Barcelona, España: Ediciones CEAC S.A.
- Costa, J. (2003). *Diseñar para los ojos*. La Paz, Bolivia: Grupo Design.
- Eco, U. (1974). *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*. Barcelona, España: Lumen.
- Faine, B. (1991). *Nueva guía de serigrafía*. México D.F., México: Ediciones Diana S.A.
- Fuentes, R. (2005). *La práctica del diseño gráfico, una metodología creativa*. Barcelona, España: Ed. Paidós S.A.
- Jackson, P. (2011). *Técnicas de plegado para diseñadores y arquitectos*. Barcelona, España: Promopress.
- Loomis, A. (1958). *Ilustración creadora*. Buenos Aires, Argentina: Librería Hachette S.A.
- Meggs, P. (2009). *Historia del diseño gráfico*, Barcelona, España: Editorial RM S.A.
- Milla, Z. (1991). *Introducción a la semiótica del diseño andino precolombino*. Lima, Perú: CONCYTEC S.A.
- Munari, B. (2008). *Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica* (F. Serra i Cantarell, Trad.; 1ra ed.). Madrid, España: GGDiseño.
- Munari, B. (2010). *Como nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona, España: Ed. Gustavo Gilli S.L.
- Nassif, R. (1974). *Pedagogía General*. Buenos Aires, Argentina: Ed. Kapelusz.

Parramón Ediciones. (2003). *Todo sobre la técnica de Ilustración, Manual imprescindible para el artista*. España: Grupo editorial Norma.

Trebbi, J. C. (2012). *El arte del plegado: Formas creativas en diseño y arquitectura*. Barcelona, España: Promopress.

Wong, W. (1988). *Principios del diseño en color*. Barcelona, España: Ed Gustavo Gilli, S.A.

Zeegen, L. (2013). *Principios de ilustración*. Barcelona, España: Ed. Gustavo Gilli S.A.

### **Periódicos**

Choque M. (8 de enero de 2015). La gente es cada vez más intolerante: Entrevista a Alejandro Salazar. *La Razón*, p. 5.

Franco M. (18 de marzo de 2012). Frank Arbelo; la migración inspira al ilustrador que un día dejó su Cuba natal. *La Razón*, p. 12.

Franco M. (12 de febrero de 2012). Susana Villegas: La dama de las historietas inquietantes. *La Razón*, p. 10.

Romané J. (12 de octubre de 2018). Ilustradores bolivianos encantan con la magia de sus lápices y pinceles. *Los Tiempos*. Recuperado de <http://www.lostiempos.com/>

La BiCeBé es una fiesta del diseño. (11 de noviembre de 2017). *El Deber*. Recuperado de <https://www.eldeber.com.bo/brujula.html>

Rinden homenaje a las ilustraciones de textos. (18 de mayo de 2017). *El Deber*. Recuperado de <https://eldeber.com.bo/escenas.html>

### **Bibliografía electrónica**

Accesarte. Recuperado de <http://www.accesarte.org/la-fundacion/el-potencial-de-las-expresiones-culturales/> [Fecha de acceso: 15/10/18]

Ecured. Recuperado de [https://www.ecured.cu/Eduardo\\_Muñoz\\_Bachs](https://www.ecured.cu/Eduardo_Muñoz_Bachs) [Fecha de acceso:14/02/18]

Pinterest. Recuperado de <https://www.pinterest.es> [Fecha de acceso: 14/02/18]

### **Bibliografía de consulta para el desarrollo de contenido textual del documento gráfico final**

Albó, X. (1988). *La experiencia religiosa aymara*. Recuperado de <http://www.bibvirtual.ucb.edu.bo>

Arandia, E. (2007). *La otra muerte*. La Paz, Bolivia: PIEB

Gobierno Autónomo Municipal de La Paz. (2011). *Fiesta de Todos los Santos y las Ñatitas 2011*. La Paz, Bolivia: SPC Impresores.

Gobierno Autónomo Municipal de La Paz. (2013). *Cementerio General, El panteón de la ciudad de Nuestra Señora de La Paz*. Recuperado de <http://www.lapaz.bo>

Guamán Poma de Ayala, F. (1615). *Nueva corónica y buen gobierno*. Recuperado de <http://www.kd.dk>

Museo Nacional de Etnografía y Folklore. (2004). *Todos Santos Xiwatanakan Urupa*. La Paz, Bolivia: MUSEF Editores.

## **ANEXO 1**

Esta encuesta se realizó con el propósito de obtener una percepción sobre el consumo de libros en el centro urbano de La Paz, en todo caso es una prueba no probalística que se llevó a cabo con alumnos de la “Unidad Educativa 6 de Junio”, ubicada en la zona de Alto Obrajes, el día 7 de agosto de 2018, con un ejemplar del proyecto finalizado, a 86 estudiantes de los paralelos 3º C y 4º A, B, C; comprendidos entre los 14 y 16 años.

### **CUESTIONARIO**

El presente cuestionario, tiene como propósito medir la aceptación o rechazo de la propuesta El libro en formato desplegable ilustrado en base a serigrafía y de encuadernado artesanal con temática de Todos Santos para niños de 10 años en adelante.

DONDE 1, ES EL MÍNIMO Y 5, ES EL MÁXIMO

1. Nunca    2. Casi nunca    3. A veces    4. Casi siempre    5. Siempre

#### **Disponibilidad**

- 1      ¿Considera que el libro es poco accesible en nuestro medio?
- 2      ¿Identifica la adquisición de libros como costosa?
- 3      ¿Le agradecería que más libros de producción nacional fueran publicados?
- 4      ¿De tener la opción de elegir entre comprar un libro nacional y otro importado, escogería el nacional?
- 5      Respecto a un libro producido de forma artesanal, ¿le interesaría adquirirlo?
- 6      ¿Para usted es fácil encontrar libros en la ciudad de La Paz?

- 7 Si el libro se presenta en un formato desplegable ¿Sabría usted a que se refiere el término?

### **Utilidad**

- 1 ¿Considera usted que el encuadernado artesanal es un valor agregado del libro?
- 2 Si se habla de ilustración en el libro ¿sabe usted que es la ilustración o al menos tiene una idea básica?
- 3 ¿Cree que es adecuado el libro mayormente visual para fines didácticos?
- 4 En términos de presentación y calidad ¿Cree usted que la producción nacional puede igualar a la extranjera?
- 5 ¿Siente usted que los libros comunican algo más que lo literal (texto escrito)?
- 6 ¿Siente que la imagen es más atractiva que las palabras?
- 7 ¿Prefiere ver los párrafos de texto acompañados de imágenes que complementen la información en un libro?
- 8 Si este libro es mayormente visual, ¿consideraría que es más valioso que un libro de texto?

### **Tendencia**

- 1 ¿Cree usted que el libro artesanal es igual al libro tradicional (de industria)?
- 2 ¿Usted se siente atraído a un libro en particular por cómo es la portada?
- 3 ¿Ha podido apreciar libros ilustrados últimamente?
- 4 ¿Ha podido apreciar libros con desplegables últimamente?
- 5 ¿Ha visto un trabajo realizado en serigrafía?
- 6 ¿Adquiriría usted un libro que aparte de útil, en relación al tema que trata, tenga una apariencia muy vistosa?

## **Asociación**

- 1      ¿Considera que se puede asociar a un grupo social, con el uso del libro de encuadernado artesanal?
- 2      ¿Cree que el libro en formato desplegable y con ilustraciones sería buen recurso de enseñanza?
- 3      ¿Considera usted que un libro impreso en serigrafía es un objeto artístico?
- 4      ¿Piensa usted que el libro desplegable podría ser utilizado en un aula de clases como recurso auxiliar para que los niños revaloren la fecha?
- 5      ¿Cree usted que sería un recurso útil para que los niños aprendan sobre la fecha?
- 6      ¿Consideraría usted apropiado que este libro se distribuya en las mochilas escolares que la alcaldía entrega cada año a niños en edad escolar?

## **Curiosidad**

- 1      ¿Ha tenido la oportunidad de apreciar un libro con encuadernado artesanal?
- 2      ¿Vio en redes sociales o páginas web libros con encuadernado artesanal de otros países?
- 3      ¿Cree que sería apropiado vender estos libros en negocios artesanales?
- 4      ¿Cree que sería apropiado vender estos libros en Ferias y librerías especializadas como una novedad?
- 5      ¿Le parece adecuado que este libro se promocióne en la calle?
- 6      ¿Considera que un libro de este tipo es más costoso que uno regular?

## ANEXO 2

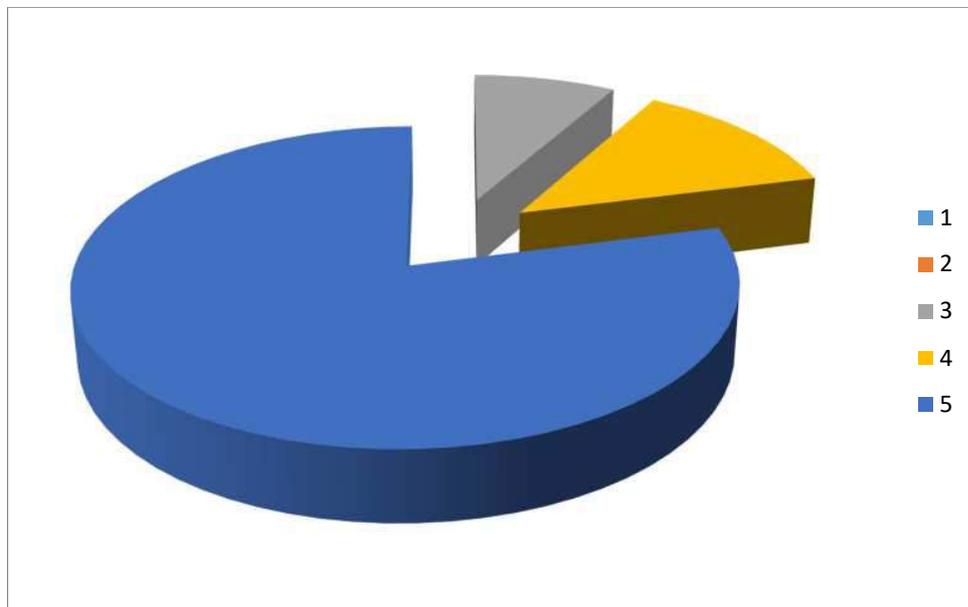
Se analizaron las respuestas al cuestionario, el cual arrojó los siguientes resultados:

### 1. Disponibilidad

Se buscó indagar la percepción de los encuestados sobre el acceso a libros de producción nacional y sobre todo si había un conocimiento general del formato desplegable.

Los encuestados consideraron que había un acceso bueno (8,2%), muy bueno (12,8%) y excelente (79%) a libros en el mercado actual, lo cual es cierto dado que en los últimos años ha habido grandes incentivos para la lectura desde temprana edad en diferentes formatos novedosos que promueven la didáctica.

**GRÁFICO 1 ANEXO.** Resultados de disponibilidad



0	0	8,2	12,8	79
MALO	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE

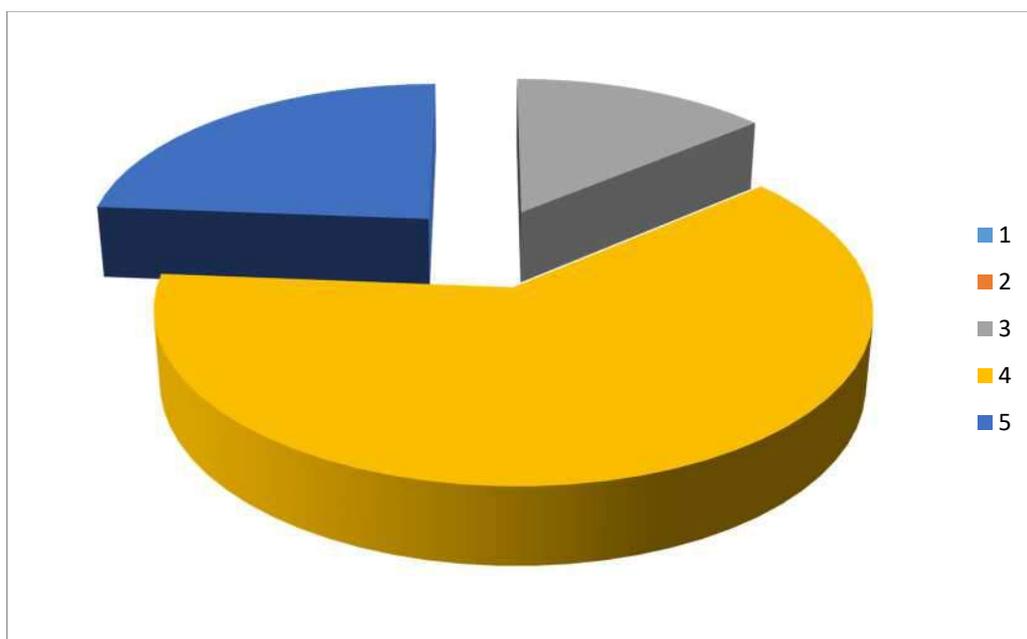
Fuente: Elaboración propia

## 2. Utilidad

En este apartado se buscó medir el grado de utilidad de las variables asociadas al proyecto, en este caso la ilustración y el encuadernado artesanal como tal, y compararlos con su contraparte, que vendría a ser un libro convencional y de texto.

Los encuestados consideraron a estos elementos útiles de manera buena (14%), muy buena (62%) y excelente (23,9%), por lo que se puede destacar que la ilustración y la encuadernación artesanal son elementos que generan mayor valor en el libro, lo cual es muy beneficioso para este proyecto porque demuestra que en efecto si se percibe una utilidad.

**GRÁFICO 2 ANEXO.** Resultados de utilidad



0	0	14	62,80	23,90
MALO	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE

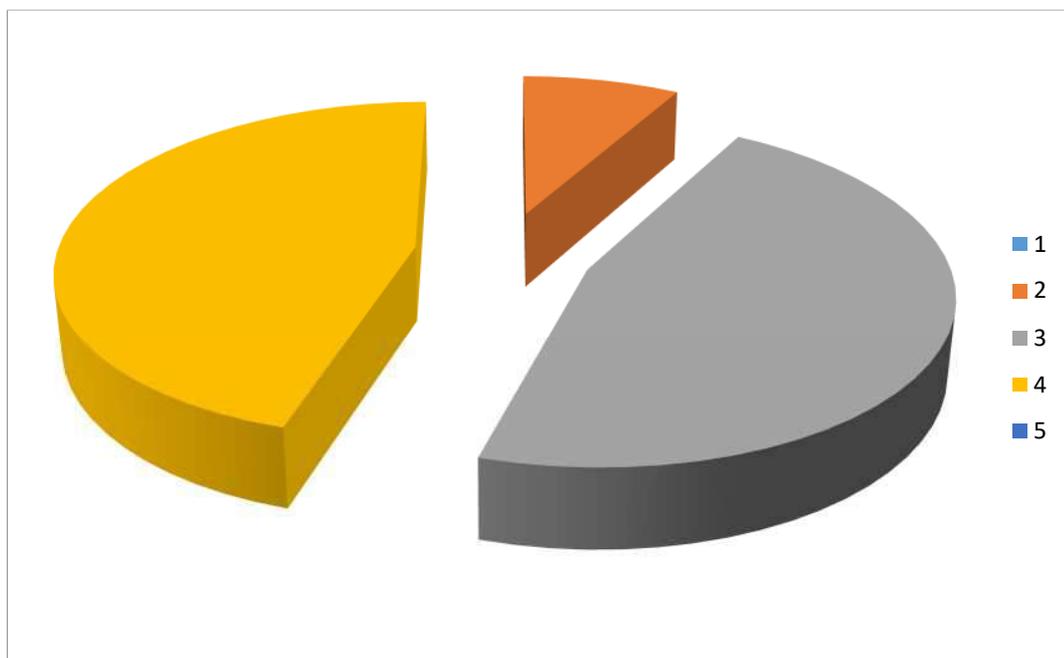
Fuente: Elaboración propia

### 3. Tendencia

Estas preguntas se asocian a que tanto conocimiento existe en los encuestados sobre los variables serigrafía y desplegables asociados al proyecto y la percepción de la apariencia plástica de los mismos. En este apartado se buscó comprobar que la oferta actual no ofrece experiencias similares a la propuesta por el proyecto, por lo cual se esperaba que resultados visiblemente menores en cuanto a respuesta.

Los encuestados presentaron un conocimiento regular (18,2%), bueno (46,5%) y muy bueno (45,3%) de estas variables, lo cual demuestra lo previsto.

**GRÁFICO 3 ANEXO.** Resultados de tendencia



0	8,2	46,5	45,30	0
MALO	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE

Fuente: Elaboración propia

#### 4. Asociación

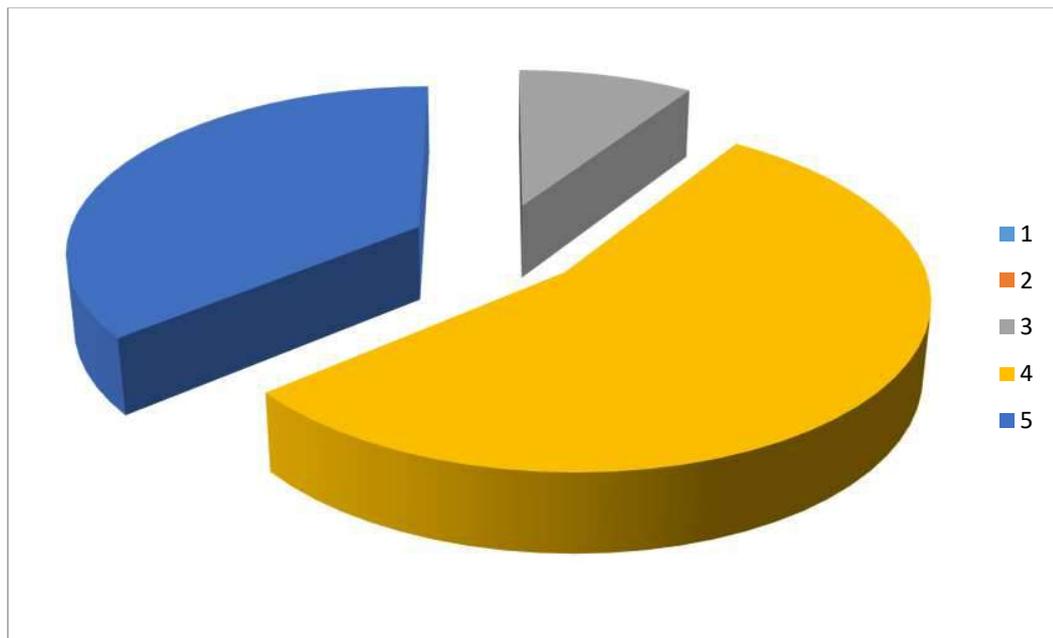
En este apartado se buscó indagar la aceptación del libro propuesto como herramienta didáctica para poder aprender sobre la temática y observar un objeto que ellos puedan considerar artístico por el empleo de la serigrafía.

En este caso los encuestados percibieron una herramienta de aprendizaje bueno (9.3%), muy bueno (54.7%) y excelente (36%)

Por lo que estos resultados arrojan un buen grado de interés hacia el contenido expuesto en el libro y lo validan como una herramienta de aprendizaje.

Respecto a la pregunta en particular de si este libro es artístico, el promedio de respuesta fue de 3,7%, por lo que hay una tendencia a identificar que sí es un producto plástico.

**GRÁFICO 4 ANEXO.** Resultados de asociación



0	0	9,3	54,7	36,00
MALO	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE

Fuente: Elaboración propia

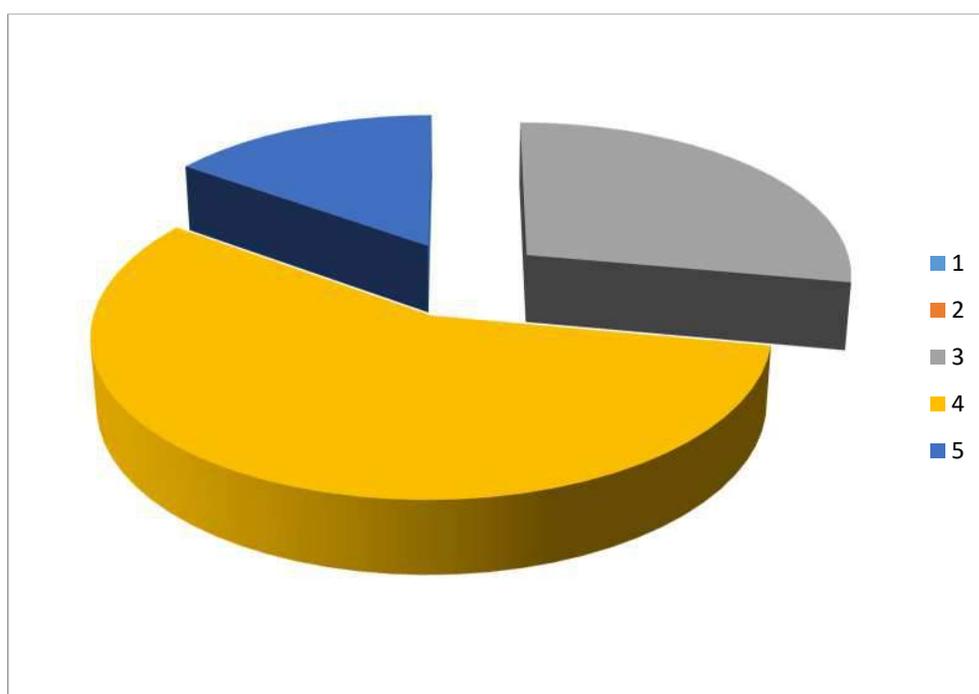
## 5. Curiosidad

Esta parte indagó de manera general si el encuestado ha buscado material de esta naturaleza anteriormente y siente interés al mismo y si cree posible la venta del mismo.

Los encuestados respondieron que sienten interés a este tipo de ofertas y a su venta de manera buena (27%), muy buena (56.97%) y excelente (15.13%).

Para fines del proyecto esta respuesta es muy favorable dado que indica un alto grado de familiarización con el material, lo cual sugiere que habrá un adecuado manejo del mismo y por tanto mayor aceptación.

**GRÁFICO 5 ANEXO.** Resultados de curiosidad



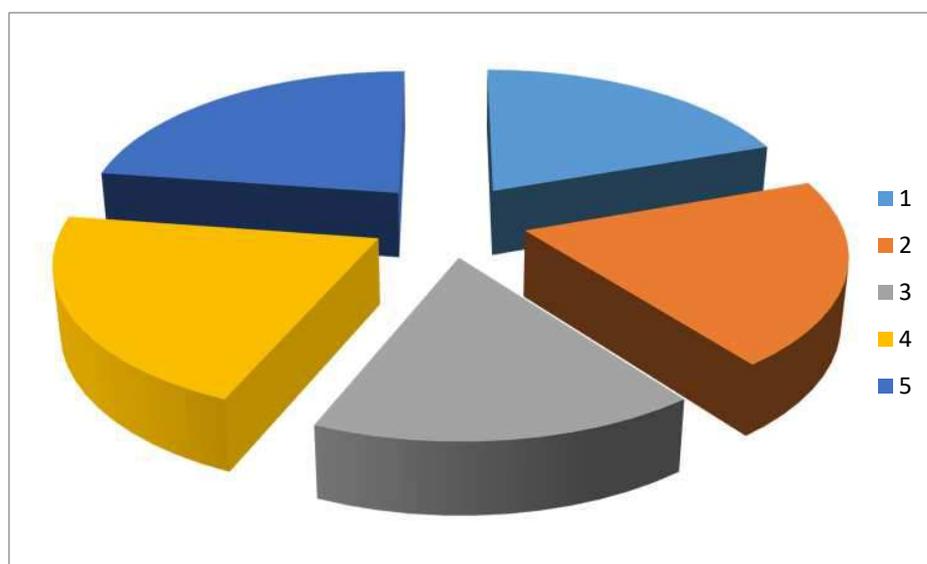
0	0	27,9	56,97	15,13
MALO	REGULAR	BIEN	MUY BIEN	EXCELENTE

Fuente: Elaboración propia

## **6. Resultados generales de la encuesta**

Respecto a los resultados generales de la encuesta, en los cinco parámetros consultados (ver Anexo 1) hubo respuestas favorables hacia el proyecto, el parámetro N° 1 que tenía por objetivo medir la disponibilidad de material de lectura de forma general y de forma específica de libros desplegados, el promedio pensó, con un 71.7%, en efecto que hay acceso muy bueno en el mercado a opciones de este tipo, lo cual demuestra que los lectores no están alejados de la lectura; el segundo parámetro que considera la utilidad de los elementos ilustrativos y del encuadernado artesanal demostró, con un 73,6% que el encuestado percibe la utilidad de estos mecanismos como muy buenos, lo cual invita a generar más ofertas de esta naturaleza dado el alto grado de aceptación; el parámetro n°3 que medía de forma general el conocimiento de las variables del proyecto asociadas a la serigrafía y los desplegados y su valor comercial, con un promedio de 61% fue muy buena, el resultado más bajo de todos que hace notar que el conocimiento de estas variables no es muy amplio debido a la falta de ofertas similares en el mercado actual, resultado favorecedor al proyecto porque indica cierto grado de innovación perceptible para el espectador; en cuanto al parámetro cuarto, el 77% siente una muy buena identificación del proyecto con la enseñanza de una temática costumbrista plasmada en un producto artístico y a la vez didáctico; respecto al parámetro de la curiosidad que busca obtener información sobre experiencias previas a este documento y su grado de familiarización con el mismo, el 83% se siente familiarizado de manera absoluta con el proyecto y refiere haber tenido ya experiencias con materiales similares, lo cual garantiza el adecuado manejo del producto, por tanto favorece al proyecto.

**GRÁFICO 6 ANEXO:** Resultados generales de la encuesta



Nº 1	Nº 2	Nº 3	Nº 4	Nº 5
71,7	73,6	61	77	83
MUY BIEN	MUY BIEN	MUY BIEN	MUY BIEN	EXCELENTE

Fuente: Elaboración propia

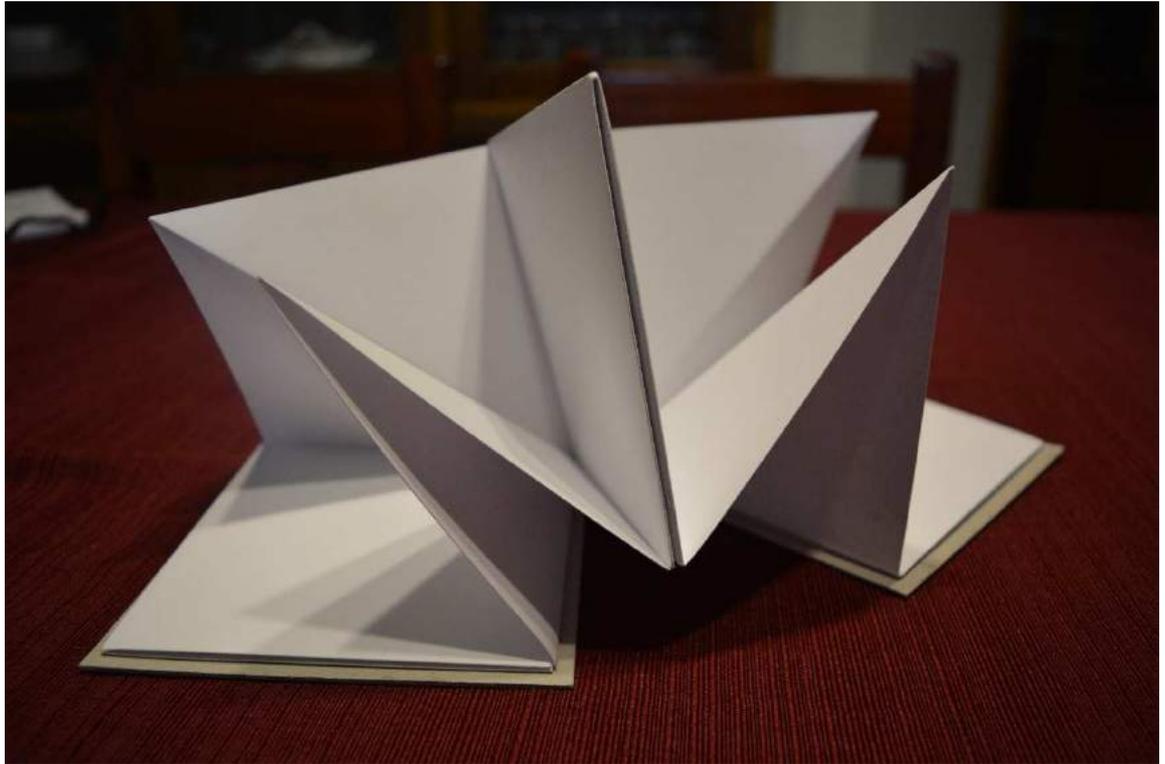
### ANEXO 3



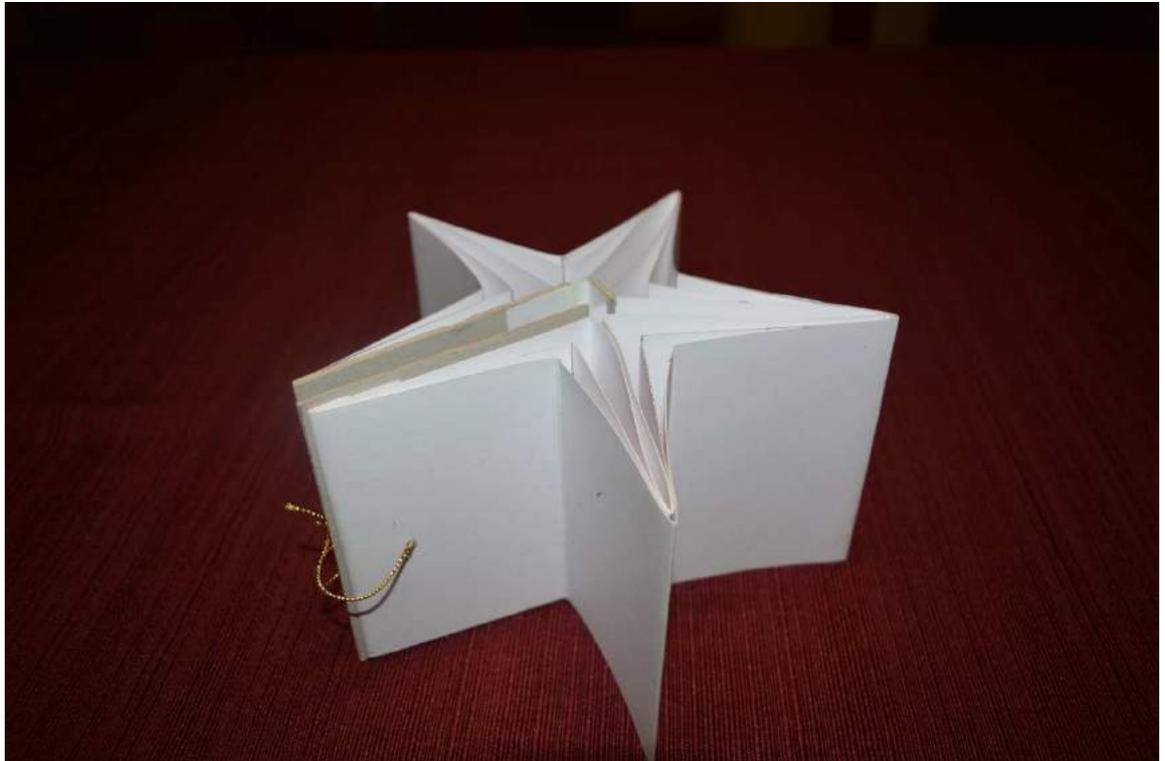
Pruebas con diferentes tamaños y papeles para la creación del desplegable



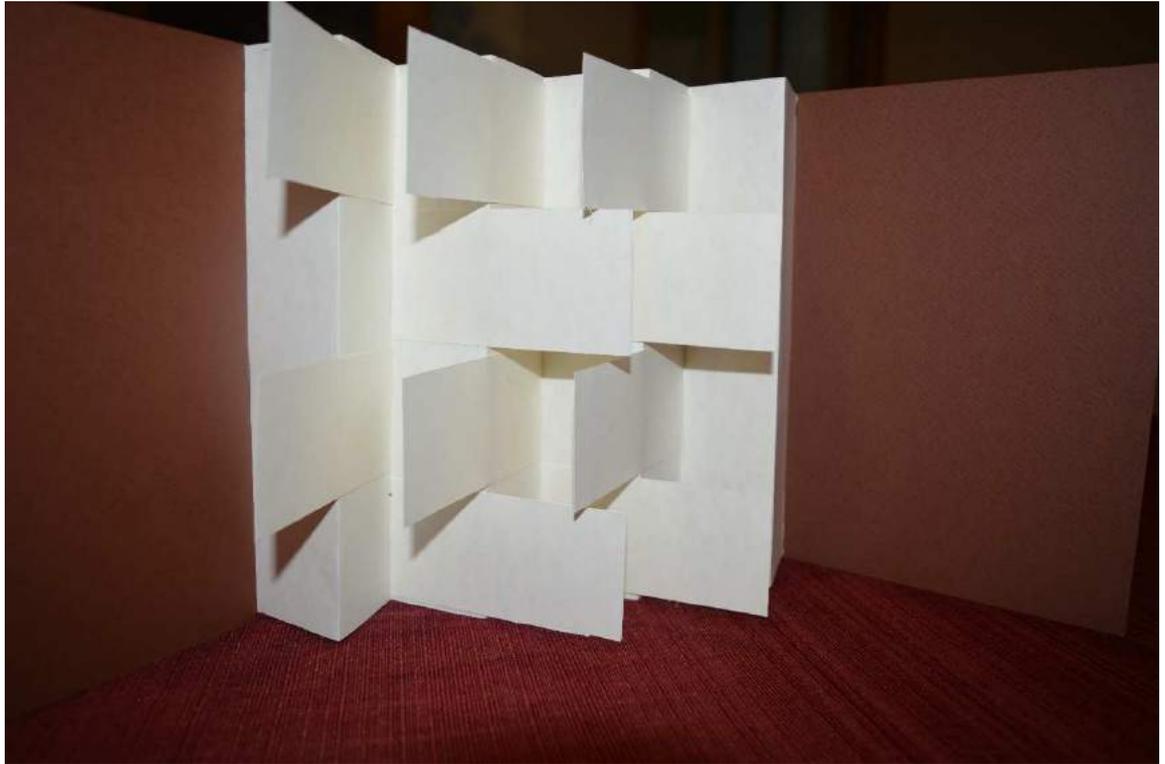
Pruebas con diferentes formatos de desplegable



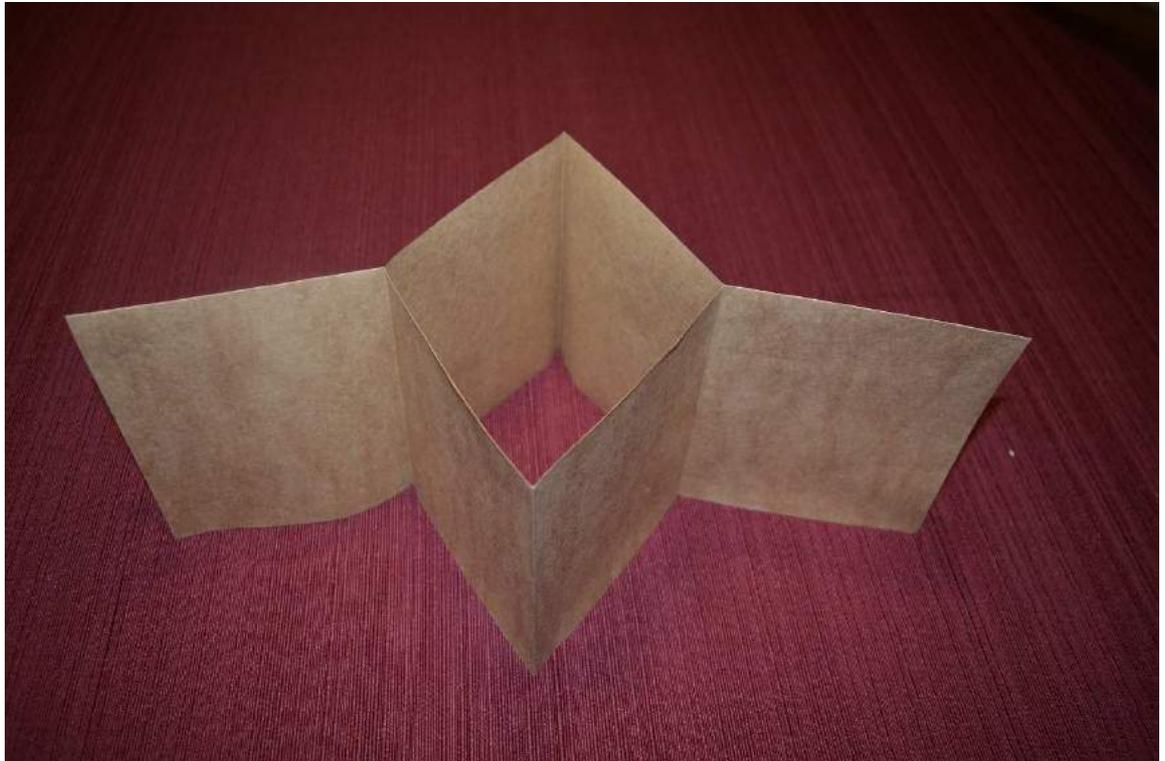
Prueba 1: Desplegable dragón



Prueba 2: Desplegable carrousel



Prueba 3: Desplegable bandera



Prueba 4: Desplegable origami



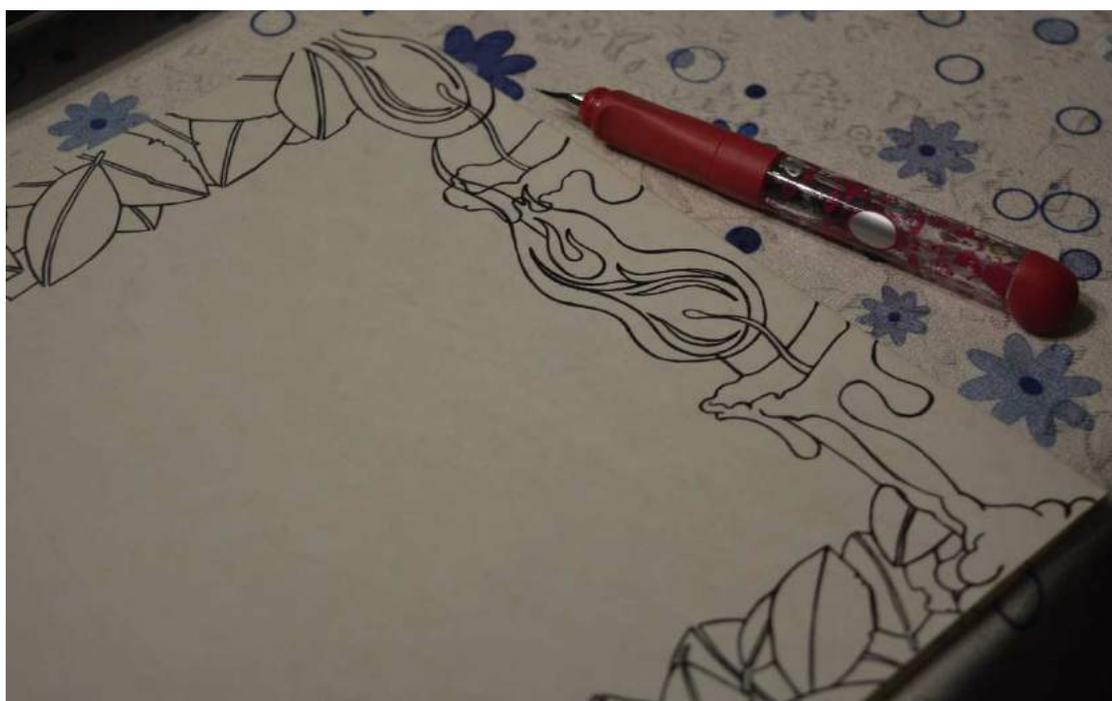
Fotografía tomada en el Cementerio General de La Paz el 1 de noviembre como parte del proceso de ilustración.



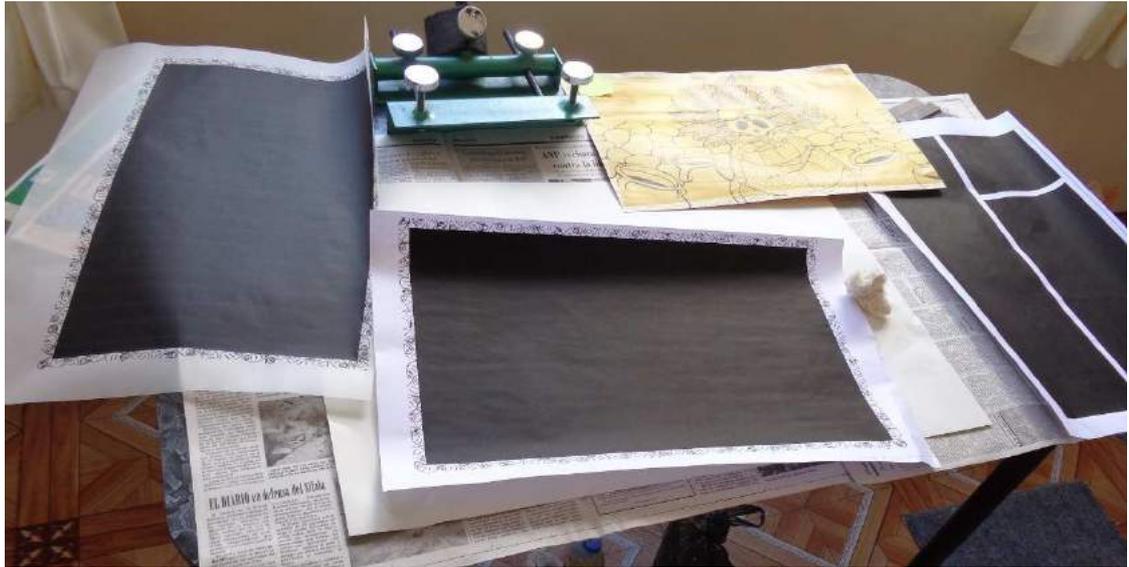
Interpretación gráfica estilizada de la fotografía, trabajo de líneas del boceto.



Boceto entintando



Entintado con pluma fuente



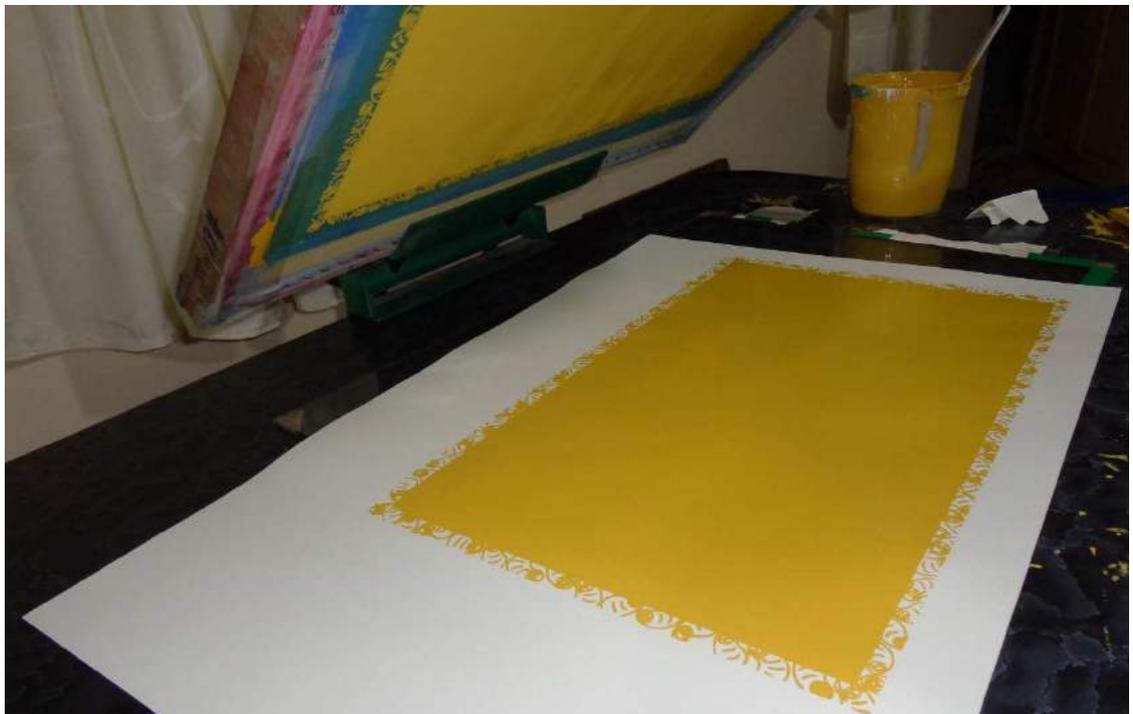
Preparación de negativos para la impresión en serigrafía.



Emulsión de la malla de serigrafía.



Preparación de la malla para el quemado y posterior revelado de la misma.



Proceso de impresión por colores



Secado de los pliegos impresos en serigrafía.