



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DESARROLLO DE LAS ILUSTRACIONES A TRAVÉS DE ELEMENTOS
ILUSTRATIVOS DEL LIBRO "PARA GUARDARLO EN SECRETO" DEL
ESCRITOR ECUATORIANO CARLOS ARCOS POR MEDIO DE UN
PROCESO DE HERRAMIENTAS MEJORADO EN LA INTERPRETACIÓN
EMISOR-RECEPTOR- AUTOR - ILUSTRADOR

AUTOR

Santiago Nikolay Trujillo Córdova

AÑO

2018



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DESARROLLO DE LAS ILUSTRACIONES A TRAVÉS DE ELEMENTOS
ILUSTRATIVOS DEL LIBRO “PARA GUARDARLO EN SECRETO” DEL
ESCRITOR ECUATORIANO CARLOS ARCOS POR MEDIO DE UN
PROCESO DE HERRAMIENTAS MEJORADO EN LA INTERPRETACIÓN
EMISOR - RECEPTOR - AUTOR - ILUSTRADOR

Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos
para optar por el título de
Licenciado en Diseño Gráfico e Industrial

Profesora Guía
Mgtr. Marcela Cristina Ormaza Acevedo

Autor
Santiago Nikolay Trujillo Córdova

Año
2018

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

Marcela Cristina Ormaza Acevedo
Magister en Pedagogía para las Artes Visuales
C.I.: 171208100-7

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

Silvia Patricia Andrade Marín Rivadeneira
Master of Arts Photography and Urban Cultures
C.I.: 171763574-0

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes”.

Santiago Nikolay Trujillo Córdova

C.I.: 1720807385

AGRADECIMIENTO

Agradezco el apoyo a mis padres y hermana por el apoyo a lo largo de mi carrera, de igual manera a mi tutora de tesis Marcela Ormaza, quien ha sido mi guía en este proyecto. A Carlos Cabrera Arcos, por permitirme el uso de su libro "Para guardarlo en secreto".

Santiago

DEDICATORIA

Con mucho cariño dedico esta tesis a mis padres Esperanza y Nikolay por su incansable e innegable apoyo, basados en un ejemplo de constancia y lucha para alcanzar objetivos de vida. A mi hermana Juliette por su gran apoyo.

Santiago

RESUMEN

El presente proyecto tiene como objetivo principal el desarrollo de las ilustraciones a través de elementos ilustrativos del libro "Para guardarlo en secreto" del escritor ecuatoriano Carlos Arcos por medio de un proceso de herramientas mejorado en la interpretación emisor-receptor- autor- ilustrador, para promover la lectura a través de la imagen. El ilustrador debe recibir, decodificar e interpretar el mensaje que le ha mandado el autor para que luego este sea de nuevo enviado, sin ninguna modificación que afecte el escrito. El ilustrador es receptor y a su vez es un canal de mensaje para el lector. Las consecuencias de esta mala comunicación es una mala emisión del escritor hacia el ilustrador y viceversa, retrasando las entregas y distorsionando en algunas ocasiones el significado de la obra. Nuestra generación está llena de elementos visuales que han ido, poco a poco, restando importancia a los elementos escritos y los han ido reemplazando. Este fenómeno se debe a que lo visual al ser más fácil de procesar puede ser un instrumento de control y manipulación más eficaz mientras que la lectura amerita ciertos factores como tiempo, un grado de razonamiento y de conocimientos para poder dar un juicio de valor sobre lo que se está leyendo.

En este proyecto se busca herramientas de interpretación a través de una investigación contextual y entrevistas cualitativas con el autor llegando a la fiel interpretación del libro para ilustrar con estilo sin perder de vista la intención del autor.

Los métodos semánticos ayudan a la interpretación del escrito por parte del ilustrador para emitir lo que el escritor está expresando.

ABSTRACT

The main objective of this project is to develop the illustrations through illustrative elements of the book "To keep it secret" by the Ecuadorian writer Carlos Arcos through an improved tools process in the interpretation of transmitter-receiver-author-illustrator, for promote reading through the image. The illustrator must receive, decode and interpret the message sent by the author so that it may be sent again, without any modification that affects the writing. The illustrator is a receiver and in turn is a message channel for the reader. The consequences of this bad communication is a bad broadcast of the writer towards the illustrator and vice versa, delaying the deliveries and sometimes distorting the meaning of the work. Our generation is full of visual elements that have been, little by little, playing down the importance of written elements and have been replacing them. This phenomenon is due to the fact that the visual to be easier to process can be a more effective control and manipulation instrument while the reading warrants certain factors such as time, a degree of reasoning and knowledge to be able to give a value judgment on what is being read.

In this project, interpretation tools are sought through contextual research and qualitative interviews with the author, reaching the faithful interpretation of the book to illustrate with style without losing sight of the author's intention.

The semantic methods help the interpretation of the writing by the illustrator to emit those that the writer is expressing.

ÍNDICE

1	INTRODUCCIÓN	1
1.1	Formulación del problema.....	1
1.2	Justificación	2
1.3	Objetivos	3
1.3.1	Objetivo General	3
1.3.2	Objetivos Específicos.....	3
2	MARCO TEÓRICO	4
2.1	Antecedentes	4
2.1.1	La Ilustración.....	4
2.1.1.1	Origen de la Ilustración	4
2.1.1.1.1	Primeros libros ilustrados	6
2.1.1.1.2	La imprenta y la muerte a los manuscritos	8
2.1.2	Historia de la Ilustración en el Ecuador.....	10
2.1.3	Ilustración internacional	11
2.1.4	Ilustradores ecuatorianos.....	16
2.1.5	Tipologías de la ilustración.....	23
2.1.5.1	Ilustración literaria	23
2.1.5.2	Ilustración editorial	26
2.1.5.3	Ilustración científica.....	28
2.1.6	Posmodernidad y cultura: la ilustración en los medios de comunicación	32
2.1.6.1	La ilustración gráfica	34
2.1.6.2	La importancia de la imagen en la actualidad	35
2.1.7	Literatura ecuatoriana	37
2.1.8	Bibliografía del autor	39
2.1.9	Análisis de la obra (contextual, socioeconómico, cultural y político)	42

2.1.10	Análisis de los capítulos del libro “Para guardarlo en secreto”	45
2.2	Aspectos de referencia.....	51
2.2.1	La comunicación gráfica	51
2.2.1.1	Proceso Creativo	52
2.2.1.2	Estudio de caso: The sandman, neil gaiman. interpretación ilustrativa con variables	56
2.2.1.3	Diseño para los ojos.....	61
2.2.1.4	Como pensar en imágenes y distribuirlas.....	64
2.2.1.5	Recepción de las ideas del escritor.....	64
2.2.1.6	Lenguajes Gráficos	66
2.2.1.7	Referencias para la diagramación.....	68
2.3	Aspectos conceptuales	72
2.3.1	Problemas de comunicación	72
2.3.2	Significado de la interpretación ilustrada.....	73
2.3.2.1	Ramas de la semántica	73
2.3.2.2	El Proceso Cognitivo de interpretación: La semiosis ..	74
2.3.2.3	Uso y abuso pragmático de los signos.....	76
2.3.3	Estructura lingüística.....	77
2.3.3.1	El Estructuralismo	77
2.3.3.2	La Lingüística	78
2.3.3.3	Lenguaje Textual.....	78
2.3.3.4	Lenguaje Visual.....	80
2.3.3.5	Estructura de la Lectura	81
2.3.3.6	Escritura visual vs la lectura y la escritura de texto ...	82
2.3.4	Teoría del color	82
2.3.4.1	Clasificación de los colores	83
2.3.5	Relación matiz, valor, saturación	84
2.3.6	Análisis sociológico y psicológico	85
2.3.7	Cromática.....	87
2.3.7.1	Clasificación funcional de los colores	87
2.3.7.2	Tipos de atmósferas cromáticas.....	88

2.3.7.2.1 Cromática fantasiosa.....	88
2.3.7.2.2 Cromática realista.....	88
2.3.7.2.3 Cromática naturalista.....	89
2.3.7.2.4 Cromática expresionista	91
2.3.8 Las técnicas gráficas.....	92
2.3.8.1 Acrílico.....	92
2.3.8.2 Oleo.....	93
2.3.8.3 Acuarelas	94
2.3.8.4 Pastel	96
2.3.8.5 Tinta	97
2.3.8.6 Digital	98
2.3.8.7 Mixtas	99
2.4 Marco Normativo y Legal	99
2.4.1 Derechos de autor y copyright	99
3 DISEÑO METODOLÓGICO	101
3.1 Metodología de Diseño	101
3.2 Tipo de Investigación	101
3.3 Población	101
3.3.1 Leonor Bravo Velásquez.....	102
3.3.2 Carlos Vallejo.....	103
3.3.3 Abdón Ubidia	105
3.3.4 Roger Icaza.....	107
3.3.5 Gabriel Karolys	107
3.4 Variables	113
3.5 Actividades para el logro de los objetivos.....	115
4 INVESTIGACIÓN Y DIAGNÓSTICO	118
4.1 Desarrollo de herramientas	118

4.1.1 Entrevista al Escritor Carlos Arcos autor del libro a ilustrar	
"Para guardarlo en secreto"	118
4.1.2 Entrevistas con Ilustradores.....	121
4.1.2.1 Análisis estadístico y de comparaciones entre ilustradores entrevistados.....	131
5 DESARROLLO DE PROPUESTA	136
5.1 Visual note taking, como metodología.....	136
5.2 Villamarin, secuencialidad.....	139
5.3 De guión a moodboard.....	145
5.4 Asociación de palabras	146
5.5 Propuesta de Diseño.....	150
6 VALIDACIÓN	202
7 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	214
7.1 Conclusiones.....	214
7.2 Recomendaciones	215
REFERENCIAS.....	217
ANEXOS	224

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Resumen Parte 1.....	45
Tabla 2. Resumen Parte 2.....	46
Tabla 3. Resumen Parte 3.....	47
Tabla 4. Resumen Parte 4.....	48
Tabla 5. Resumen Parte 5.....	49
Tabla 6. Resumen Parte 6.....	50
Tabla 7. Variables de Diagramación	59
Tabla 8. Variables de Estilo.....	60
Tabla 9. Variables de Personaje	61
Tabla 10. Psicología de colores	86
Tabla 11. Tipos de ilustraciones que los escritores prefieren.....	111
Tabla 12. Variables	113
Tabla 13. Actividades para el logro de los objetivos.....	115
Tabla 14. El viaje del héroe	145
Tabla 15. Ganancia Total	200
Tabla 16. Inversión.....	200
Tabla 17. Ganancia de librerías, escritor y editorial	201
Tabla 18. Personas encargadas de la validación	208
Tabla 19. Validación Focus Group	209

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Arte rupestre. Origen del arte rupestre.....	5
Figura 2. Cueva pintada en Lascaux, (15000-10 000 a. C.).....	6
Figura 3. Primeros libros ilustrados (2012).....	7
Figura 4. Ilustración de la bella durmiente de Walter Crane.....	8
Figura 5. Istvan Banyai.....	12
Figura 6. Gary Baseman, ilustración la puerta siempre esta abierta	13
Figura 7. Seymour Chwast.....	14
Figura 8. Paul Davis	15
Figura 9. Elena Poirier, portada cuento: La salchicha, el ratón y el pajarito. Roma, ca. 1971.	15
Figura 10. Libros ilustrados por Roger Ycaza	17
Figura 11. Libros ilustrados por Eulalia Cornejo.....	18
Figura 12. Libros ilustrados por Ricardo Novillo	19
Figura 13. Libros ilustrados por Francisco Galárraga.....	19
Figura 14. Libros ilustrados por Marco Chamorro	20
Figura 15. Libros ilustrados de Bladimir Trejo	22
Figura 16. Libros ilustrados de María Fernanda Heredia	22
Figura 17. Libros ilustrados por Santiago Atti.....	23
Figura 18. Ilustración Alicia en el país de las maravillas de John Tenniel. Madera-grabado de Thomas Dalziel	25
Figura 19. Rip Van Winkle, la Sirenita de Arthur Rackham	25
Figura 20. Portada del libro “ <i>Where the wild things are</i> (1964)” Sendak M.	26
Figura 21. Ilustración de la revista Le Rire	27
Figura 22. Caricatura autor Fabián Patinho.....	28
Figura 23. Caricatura, autor Bonil.....	28
Figura 24. Papiro de Ani, 1420 a.C. Ani, escriba real.....	29
Figura 25. Hombre de Vitruvio, Leonardo Da Vinci	30
Figura 26. Rinoceronte de Durero	30
Figura 27. Ilustración realizada por Charles Darwin	31
Figura 28. Ilustraciones realizadas mediante diferentes técnicas	32

Figura 29. Pensamiento visual	33
Figura 30. Sofía Zapata (2015)	35
Figura 31. Realidad virtual, internet, cybercultura. 2014, Yenny Cañon.....	37
Figura 32. Carlos Arcos Cabrera.....	39
Figura 33. Libros escritos por Carlos Arcos.....	40
Figura 34. Análisis socioeconómico de la obra	42
Figura 35. Análisis político de la obra.....	43
Figura 36. Análisis Cultural de la obra.....	44
Figura 37. Proceso Creativo.....	54
Figura 38. Semántica	56
Figura 39. Sintaxis.....	57
Figura 40. Pragmática	58
Figura 41. Análisis de ilustradores	59
Figura 42. Ilustración portada extraída del libro para guardarlo en secreto Carlos Arcos	63
Figura 43. Ejemplo diagramación libro Escuelita de los horrores Enrique Pérez Días.....	68
Figura 44: Ejemplo diagramación 2 ¿Por qué me comprasteis un walkie talkie si era hijo único? Santi Balmes	69
Figura 45. Ejemplo diagramacion 3 El viaje mas largo Mario Guillermo Huacuja	70
Figura 46. Los cinco lenguajes gráficos, fundamentales.....	71
Figura 47. Gráfico signficante, significado	75
Figura 48. Triada Semiótica de Pierce	75
Figura 49. Colores pigmneto clasificados por primarios, secundarios y tercearios.....	83
Figura 50. Matiz de los colores.....	84
Figura 51. luminosidad del color.....	84
Figura 52. Saturación del color.....	85
Figura 53. Clasificación funcional de los colores.....	87
Figura 54. Cromática fantasiosa.....	88

Figura 55. Cuadro del artista español Salvador Dalí, 1925. Técnica del óleo sobre cartón piedra, estilo realista y sus medidas son 105 x 74,5 cm. Se conserva en Madrid, en el Museo Reina Sofía	89
Figura 56. José M. Pintura y dibujo	90
Figura 57. José M. Pintura y dibujo	91
Figura 58. Brunito y el león de Loreto Pinedo	92
Figura 59. Ilustración de Leonel Lucero	93
Figura 60. The tale of Peter Rabbit, de Beatrix Potter.....	94
Figura 61. “Sueño” de Iván Torres	96
Figura 62. Sofía y las mariposas de Mepol (ilustrador)	97
Figura 63. Caricatura, pintura digital de Enrique Santos	98
Figura 64. El principito de Susana Gómez, acuarelas, lápices de color, bolígrafo	99
Figura 65. Leonor Bravo en entrevista con Andrés Chiriboga, octubre, 11 del 2015 en Manthra Editores	102
Figura 66. Carlos Vallejo	104
Figura 67. Abdón Ubidia.....	105
Figura 68. Roger Icaza	107
Figura 69. Hermanos Paola y Gabriel Karolys	107
Figura 70. Tipos de ilustraciones que los escritores prefieren.....	110
Figura 71. Digital	131
Figura 72. Tinta China.....	132
Figura 73. Lápiz Grafito	132
Figura 74. Errores que cometen los ilustradores.....	133
Figura 75. Aspectos para elegir el estilo de ilustraciones que acompañarán un libro.....	133
Figura 76. Tipos de ilustraciones preferidas por los ilustradores.....	134
Figura 77. ¿El escritor debe ver constantemente avances de su trabajo?	134
Figura 78. Toma de notas visuales	139
Figura 79. Basado en usuario	144
Figura 80. Asociación de palabras	147
Figura 81. Moodboards - Abandono.....	149

Figura 82. Moodboards - Gato	150
Figura 83. Moodboard - Estilos	153
Figura 84. Determinantes	155
Figura 85. Estilo	156
Figura 86. Técnica.....	157
Figura 87. Contenido semántico.....	158
Figura 88. Cromática.....	159
Figura 89. Metodología	160
Figura 90. Herramientas.....	161
Figura 91. Personajes – Bocetos iniciales.....	162
Figura 92. Estructura personajes – Bocetos iniciales.....	163
Figura 93. Boceto inicial de personajes 1	163
Figura 94. Boceto inicial de personajes 2.....	164
Figura 95. Boceto inicial de personajes 3.....	164
Figura 96. Boceto inicial de personajes 4.....	165
Figura 97. Boceto inicial de personajes 5.....	165
Figura 98. Boceto inicial de personajes 6.....	166
Figura 99. Boceto inicial de personajes 7	166
Figura 100. Boceto inicial de personajes 8.....	167
Figura 101. Boceto inicial de personajes 9.....	167
Figura 102. Boceto inicial de personajes 10.....	168
Figura 103. Boceto inicial de personajes 11	168
Figura 104. Boceto inicial de personajes 12.....	169
Figura 105. Boceto inicial de personajes 13.....	169
Figura 106. Bocetaje de las futuras ilustraciones 1	170
Figura 107. Bocetaje de las futuras ilustraciones 2	170
Figura 108. Bocetaje de las futuras ilustraciones 3	171
Figura 109. Bocetaje de las futuras ilustraciones 4	171
Figura 110. Bocetaje de las futuras ilustraciones 5	172
Figura 111. Bocetaje de las futuras ilustraciones 6	172
Figura 112. Bocetaje de las futuras ilustraciones 7	173
Figura 113. Bocetaje de las futuras ilustraciones 8	173

Figura 114. Bocetaje de las futuras ilustraciones 9	174
Figura 115. Bocetaje de las futuras ilustraciones 10	174
Figura 116. Bocetaje de las futuras ilustraciones 11	175
Figura 117. Bocetaje de las futuras ilustraciones 12	175
Figura 118. Ilustraciones color prueba 1	176
Figura 119. Ilustraciones color prueba 2	176
Figura 120. Ilustraciones color prueba 3	177
Figura 121. Ilustraciones color prueba 4	177
Figura 122. Ilustraciones color prueba 5	178
Figura 123. Ilustraciones color prueba 6	178
Figura 124. Ilustraciones color prueba 7	179
Figura 125. Ilustraciones color prueba 8	179
Figura 126. Ilustraciones color prueba 9	180
Figura 127. Ilustraciones color prueba 10	180
Figura 128. Ilustraciones color prueba 11	181
Figura 129. Ilustraciones color prueba 12	181
Figura 130. Ilustraciones color prueba 13	182
Figura 131. Ilustraciones color prueba 14	182
Figura 132. Ilustración final - El mundo ordinario	184
Figura 133. Ilustración final - Llamada a la aventura.....	185
Figura 134. Ilustración final - El heroé indeciso.....	186
Figura 135. Ilustración final - El mentor.....	187
Figura 136. Ilustración final - Dentro del mundo especial.....	188
Figura 137. Ilustración final - Primer punto de giro.....	189
Figura 138. Ilustración final - La gruta abismal.....	190
Figura 139. Ilustración final - La prueba suprema	191
Figura 140. Ilustración final - La espada	192
Figura 141. Ilustración final - El camino de regreso	193
Figura 142. Ilustración final - Resurrección	194
Figura 143. Ilustración final - El retorno al elixir.....	195
Figura 144. Reticula para la impresión de las ilustraciones y su respectivo texto.....	196

Figura 145. Diseño en detalle.....	197
Figura 146. Viabilidad.....	198
Figura 147. Factibilidad	198
Figura 148. Validación del escritor	204
Figura 149. Validación ilustradores	207
Figura 150. Focus Group	210
Figura 151. Validación 1.....	211
Figura 152. Validación 2.....	212
Figura 153. Validación 3.....	212
Figura 154. Validación 4.....	213

1 INTRODUCCIÓN

1.1 Formulación del problema

Algunas obras literarias pueden requerir ilustraciones para transmitir mejor la historia y ser fiel a su contenido. La imagen es un instrumento poderoso, las ilustraciones atraen e inspiran un interés especial en el espectador debido a varios factores: uno puede ser la técnica con la que está hecha la imagen que suele interesar o persuadir al lector y transmitirle sentimientos sobre la historia como la confusión, la tristeza, el enojo, etc. Otro puede ser el discurso que esta imagen simboliza a través de su relato y que puede ser interpretado de varias maneras y dar cabida a varias versiones del texto con las cuales hay que tener precaución.

Algunos tipos de ilustraciones se han mostrado particularmente influyentes, llegando a introducir también modificaciones de la obra a pesar de mantener el mismo texto original. Esto distorsiona la comprensión, el significado original y recepción de la historia pues lo visual llega a tener más peso que el texto original. Se puede evidenciar que esta discordancia entre lo visual y la historia tiene su origen en un proceso insuficiente de comunicación entre el autor y el ilustrador. Como explica (Costa, Joan, p. 53) en el libro Diseñar para los ojos, no todo comunica pero sí todo significa y lo que los ilustradores deben buscar al realizar una interpretación gráfica de un texto escrito es que esta comunique.

“No todo es objeto de comunicación. Porque comunicar es poner en común, compartir, es cuestión de dos polos humanos. Uno que concibe, codifica y emite un mensaje para que otro haga el mismo recorrido, pero a la inversa: lo recibe, lo decodifica y lo interpreta”. (Costa, 2008, p.53).

Por ende, el ilustrador debe recibir, decodificar e interpretar el mensaje que le ha mandado el autor para que luego este sea de nuevo enviado, sin ninguna modificación que afecte el escrito. El ilustrador es receptor y a su vez es un canal

de mensaje para el lector. Las consecuencias de esta mala comunicación es una mala emisión del escritor hacia el ilustrador y viceversa, retrasando las entregas y distorsionando en algunas ocasiones el significado de la obra.

Por otro lado tenemos que tomar en cuenta que las imágenes e ilustraciones se pueden interpretar de distintas formas, ya que estas son polisémicas, por esto se entiende al diseño gráfico como un lenguaje bimedia: una mezcla de lo textual y lo icónico que se complementan formando un todo. Por esto el ilustrador debe convivir con el texto para así dar una fiel interpretación que se asemeje lo más posible al mensaje que se buscó transmitir. Cuando un escritor se da cuenta que una parte del texto se tergiversa esta es suprimida o cambiada, lo mismo debe ocurrir con la ilustración que convive con el texto si esta se tergiversa debe ser suprimida o cambiada. Mientras la palabra tiene la aptitud de señalar o designar un código, la imagen tiene la capacidad de mostrarlo.

1.2 Justificación

La lectura y la ilustración son dos áreas que se han complementado por siglos, nuestra generación está llena de elementos visuales que han ido, poco a poco, restando importancia a los elementos escritos y los han ido reemplazando. Este fenómeno se debe a que lo visual al ser más fácil de procesar puede ser un instrumento de control y manipulación más eficaz, mientras que la lectura amerita ciertos factores como tiempo, un grado de razonamiento y de conocimientos para poder dar un juicio de valor sobre lo que se está leyendo.

En este proyecto se busca herramientas de interpretación a través de una investigación contextual y entrevistas cualitativas con el autor llegando a la fiel interpretación del libro para ilustrar con estilo sin perder de vista la intención del autor.

Los métodos semánticos ayudan a la interpretación del escrito por parte del ilustrador para emitir los que el escritor está expresando.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Desarrollar las ilustraciones del libro “Para guardarlo en secreto” del escritor ecuatoriano Carlos Arcos por medio de una interpretación emisor – receptor -- autor- ilustrador para promover la lectura a través de la imagen.

1.3.2 Objetivos Específicos

Objetivo específico 1

Diagnosticar la efectividad de las herramientas que utilizan actualmente tanto ilustradores como autores para verificar que la interpretación ilustrada sea fiel al texto emitido.

Objetivo específico 2

Desarrollar un modelo interpretativo ilustrador-autor para la utilización de las técnicas correctas de los elementos que componen la obra.

Objetivo específico 3

Validar la fidelidad de las ilustraciones por medio de autores, lectores e ilustradores.

2 MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1 La Ilustración

2.1.1.1 Origen de la Ilustración

Las primeras manifestaciones gráficas, o artísticas las encontramos en la época paleolítica, o de la edad de Piedra antigua.

Descifrar las motivaciones que llevaron al hombre a crear este arte es subjetivo, sin embargo existe la teoría chamánica que dice que, las imágenes ahí representadas eran el resultado de las alucinaciones de los chamanes, derivadas talvez por el uso de drogas psicotrópicas, hacían uso de los relieves naturales de las paredes para crear imágenes de diferentes tamaños, que parecieran flotar, así también las huellas de las manos eran otro rito chamánico que establecía una relación con los espíritus. (Montes, 2012).

También podría ser que este arte surgio por el simple placer de plasmar sus vivencias en momentos de ocio, o como un acto de magia que favorecía la caza o la fecundidad. Así esta magia que surgía al plasmar las figuras se vería reflejada en una excelente caza, la destrucción de depredadores o la reproducción de los animales que serían cazados (Montes, 2012).

A finales de la época Paleolítica, la pintura rupestre se llena de formas, que dan movimiento y dinamismo a sus pinturas.

En la ilustración las imágenes nos dan un mensaje como se hacía antes con la pintura.



Figura 1. Arte rupestre. Origen del arte rupestre

Tomado de (Infoguia, s.f.)

“Las cuevas de Altamira se encuentran en España en el municipio de Santillana del Mar, estas son obras rupestres hechas en varios lugares de Europa y África que nos demuestran cómo las personas desde el principio de los tiempos y desde que empezaron a usar la razón sentían una necesidad por retratar las cosas que estaban a su alrededor.” (Meggs, 2009, p. 15).

Es impresionante como los aborígenes de esta época, en cuclillas, con la luz de un fuego muy tenue, trazaban bisontes, jabalíes, mamuts, ciervos, caballos, renos hasta realizar la pintura rupestre más evolucionada de la época. (Philip, 2009, p. 17): “La cueva de Lascaux es otra de las obras impresionantes que hicieron las personas de esta época, es un sistema de cuevas en Dordoña, Francia donde se puede observar símbolos y formas de lenguaje que trascienden hasta ahora”, que aunque son difíciles de entender ya que ocurrieron hace ya varios años denotan el interés por pasar conocimientos a la comunidad y de crear recordación sobre algún tema por más simple que nos parezca ahora.

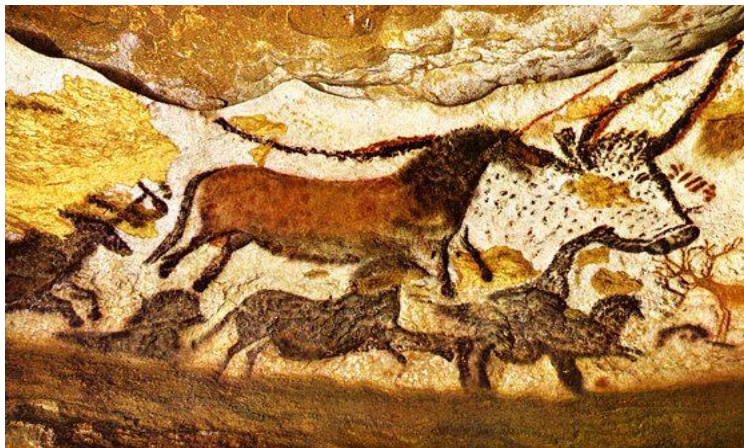


Figura 2. Cueva pintada en Lascaux, (15000-10 000 a. C.)

Tomado de (Meggs, 2009, pág. 16)

Las figuras rupestres logran representar el movimiento en sus imágenes estáticas para simular la vida real.

2.1.1.1.1 Primeros libros ilustrados

La ilustración es la representación gráfica del contenido de un texto, la ilustración debe tener impacto visual que favorezca la comprensión del tema o texto.

En el período medieval, los monasterios era el lugar en donde se realizaban los manuscritos iluminados, estos eran libros adornados e ilustrados con oro y plata (Meggs, 2012, p. 64).

Durante la época medieval los manuscritos fueron la base para la creación de un extenso vocabulario, estilos de letras en su forma y estilo y sobre todo de la ilustración. Las distancias entre regiones inluyó en cada región creara su propio estilo en el arte de los manuscritos (Meggs, 2012, p. 65).

Los primeros grabados en madera aparecieron a finales del siglo XIV, que surgieron a partir de la técnica de estampados en tela, eran los relieves tallados en madera, estos grabados en madera eran utilizados para realizar o reproducir imágenes en papel, el proceso de grabado en hueco en cobre fue perfeccionado

por los orfebres. Se empezó a añadir breves textos a la placa para acompañar al dibujos al tarugo o placa para acompañar el dibujo. “Estos dibujos impresos, que hoy son extremadamente raros, se distribuían a millones” (Raymond, 1992, p. 17). Estos dibujos en su mayoría se relacionaban con la fe. Con esta técnica también aparece la pintura sobre tela.

Los primeros libros tenían la apariencia de los manuscritos, con letras iniciales resaltadas y bordes coloreados y muy elaborados, con el desarrollo del libro impreso se va desarrollando una mejor presentación en los libros, así van tomando forma con título, nombre del autor, emblema del impresor, etc. (Raymond, 1992, pp. 22,23).

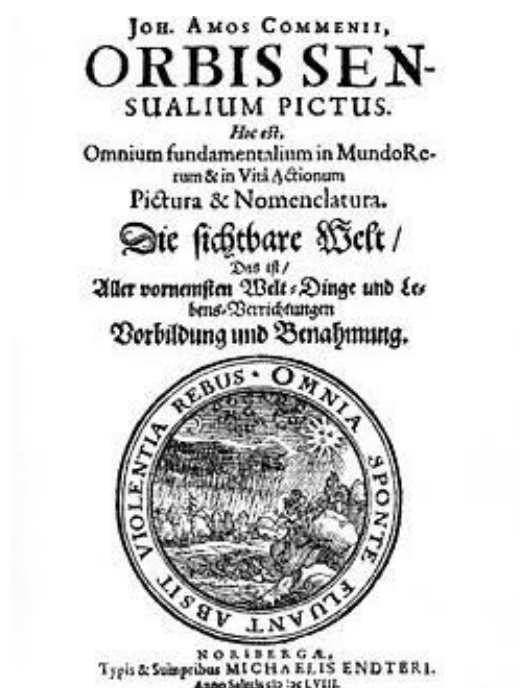


Figura 3. Primeros libros ilustrados (2012)

Tomado de (Amos Comenio, 1658)

Los primeros libros ilustrados infantiles aparecen en el siglo XVII, fueron libros moralizadores y religiosos, más conocidos como las estampas, y a finales del siglo XIX circulan las historietas y los comics. Newbery es el primer librero y editor de libros para niños todos sus libros tenían ilustraciones, a mediados del siglo XIX los libros son más hermosos y cuidadosamente ilustrados.

“En Francia el editor Pierre Jules Hentzel contrata a uno de los principales ilustradores de esta época es Gustave Doré que con apenas 24 años deja plasmadas las ilustraciones de Caperucita Roja, La Cenicienta y Barba Azul, a Hentzel también se le conoce por ser el editor de Julio Verne, las novelas de Verne tenían un promedio de 60 ilustraciones cada una.” (Uribe, 2014, p. 14).

En 1878 se publica el libro “The diverting history of John Gilpin” con grandes ilustraciones a color de Randolph Caldecott, quien es considerado el padre del álbum ilustrado moderno, aparecen también las ilustraciones de la bella durmiente y el príncipe sapo realizadas por Walter Crane quien formo parte del movimiento “Arts and Crafts”.

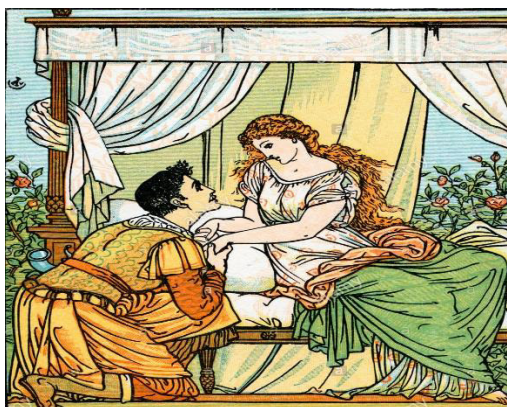


Figura 4. Ilustración de la bella durmiente de Walter Crane
Tomado de (Alamy, s.f.)

2.1.1.1.2 La imprenta y la muerte a los manuscritos

La imprenta se difundió increíblemente rápido ya que era una forma mucho más simple de realizar trabajos que serían muy largos si siguieran haciendo manuscritos. La imprenta cambió muchas cosas en el campo laboral simplificando el trabajo de muchos.

Una de las razones por las que la imprenta se desarrolló tan rápido, fue por temas religiosos ya que las personas empezaron a realizar traducciones de la Biblia.

Se eliminó el monopolio eclesiástico de información e interpretación que manejaban los curas y arzobispos donde se enriquecen ilícitamente.

La imprenta sentó las bases para toda una revolución tecnológica que cambiaría el paradigma cultural y traería el conocimiento necesario para cuestionar y cambiar el razonamiento, e influyó directamente en el desarrollo hacia el capitalismo y la modernidad, sentó las bases para una revolución tecnológica que traería cambios.

Fomentó el conocimiento, lejos de las iglesias y más cerca de las futuras universidades y dando a un futuro no muy lejano el control de los medios de producción a los ciudadanos comunes y corrientes.

Con la Revolución Francesa surge una nueva era y con ella el desarrollo de un nuevo ser humano, el poder de la monarquía empieza a ser cuestionado por filósofos que proponían la razón como único recurso del conocimiento.

La Revolución Francesa trajo consigo un legado de democracia, y a partir de esto, países occidentales y América desarrollarán formas de gobierno más democráticas que traerán el progreso individual y la consolidación del capitalismo.

El en siglo XVIII aparece el movimiento intelectual denominado “la ilustración”, que influyó en la sociedad política, la religión y el arte, y señaló que la razón predominaba a la fe, se dio importancia a la ciencia y a la educación, por ello este periodo se conoce como siglo de las luces. La ilustración, es el cimiento para los saberes y visión occidental de la modernidad.

“La comunicación es el rasgo distintivo de la posmodernidad. Sólo basta una mirada a nuestro alrededor para encontrar ineludiblemente a nuestros compañeros de la vida diaria: la televisión, el cine, el disco compacto, la videocasetera, los periódicos, los libros e infinidad de publicaciones y otros artefactos que se han convertido, desde nuestro punto de vista, en símbolos de la época que vivimos: la posmodernidad.” (Rodríguez, p. 51).

(Baudrillard, pp. 9-10): señala que la relación sujeto / objeto no tiene más sentido, la televisión el mejor objeto prototipo de esta nueva era, todo lo que nos rodea se convierte en una pantalla de control, el consumo, estrategia del deseo generado por la relación de las personas con sus objetos.

Esta democratización también se da en el conocimiento ya que se pudo tener acceso a la información con la invención de la imprenta que permitió un cambio radical en la humanidad.

2.1.2 Historia de la Ilustración en el Ecuador

En la mayoría de los registros investigados, el origen de la ilustración en Ecuador ha sido olvidado, mayormente no existen registros, estudios, análisis o reseñas históricas, sobre este tema.

Recordemos que los aborígenes ecuatorianos, criollos y mestizos fueron los principales artifices de la colonia, de las obras y arquitectura eclesiástica dejando profundas marcas culturales, que tras diferentes estudios, arqueológicos, geográficos y astronómicos se han logrado entender y decodificar.

En 1534 se funda la ciudad de Quito, treinta años después es nombrada como la capital de la real audiencia de Quito, se desarrolla el arte barroco quiteño con la fusión del arte indígena y europeo, entre los siglos XVIII y XIX se establecen colegios y universidades, se construyen iglesias y se funda la Escuela Quiteña con talleres de arte, estilos artísticos y la propagación de técnicas en manos de indígenas y mestizos (Calisto, Calderón, 2011, p. 44).

En 1755 se introduce la imprenta al Ecuador la cual imprime solamente textos religiosos y de recaudación de impuestos, en 1792 Eugenio Espejo publica el primer periódico quiteño "Primicias de la ciudad de Quito", en 1944 Benjamín Carrión funda la casa de la cultura ecuatoriana (Calisto, Calderón, 2011, pp. 44-45).

Entre las décadas del 40 y el 50 se fundan en Quito e Ibarra varias facultades, escuelas e institutos orientados a la decoración, artes plásticas, arquitectura y estudio de diseño básico (Calisto, Calderón, 2011, p. 46).

En 1980 se fundan institutos de diseño en Quito y una facultad de diseño en Cuenca, el diseño gráfico se trabajaba manualmente apoyándose con la fotografía y el uso de altos contrastes, se considera relevante la llegada de diseñadores graduados del extranjero (Calisto, Calderón, 2011, p. 48).

En 1990 se funda la Asociación de Diseñadores Gráficos (ADG) en Quito y se lleva a cabo la organización de dos bienales del afiche y de una bienal de diseño gráfico a nivel nacional, aparece el periódico de la ADG y la de Papagayo. (Calisto, Calderón, 2011, p. 49).

El Ecuador hoy en día es heredero de una amplia cultura artística y de grandes obras intelectuales que hacen de esta tierra el ambiente propicio para el nacimiento de nuevos creadores. El arte secuencial, y la ilustración, son un fenómeno aceptado en nuestro entorno.

2.1.3 Ilustración internacional

“La ilustración alrededor del mundo ha surgido a pasos agigantados, a nivel internacional encontramos muchos ilustradores que han sido merecedores de reconocimientos y premios a su actividad.

Entre los ilustradores internacionales que hacen gala de talento, creatividad y habilidad, tenemos a:

Istvan Banyai

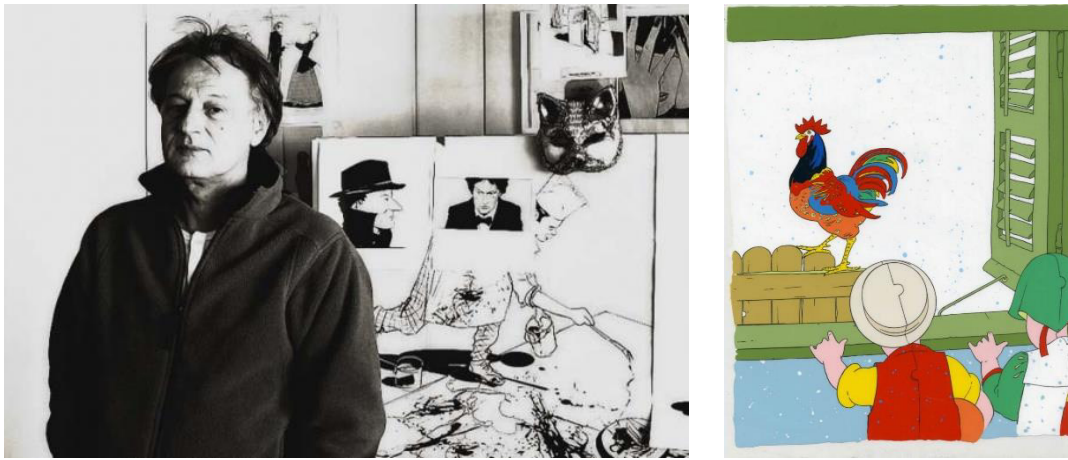


Figura 5. Istvan Banyai

Tomado de (Illustration History, s.f.)

Nace en Budapest, Hungría en 1949, realizó sus estudios de arte y Diseño en la Universidad Moholy-Nagy.

“Su libro de imágenes sin palabras de 1995 *Zoom!* se convirtió en un éxito internacional, obteniendo aclamación crítica y popular. Trabajo para revistas como *Playboy*, *The Atlantic*, *The New Yorker*, *Vanity Fair* y *Rolling Stone*, entre otros, hizo que los editores de arte tomaran nota de su singular estilo, que a la vez era inteligente, satírico, erótico y tierno. A lo largo de su carrera de cuatro décadas como ilustrador galardonado, Istvan Banyai ha establecido una identidad artística única que refleja la visión directa y honesta que ha guiado el trabajo de su vida”. (Norman Rockwelli Museum, 2015).

Gary Baseman



Figura 6. Gary Baseman, ilustración la puerta siempre esta abierta
Tomado de (Baseman, s.f.)

Es un polifacético artista plástico y audiovisual, reconocido por ser uno de los ilustradores más influyentes en la actualidad, autor de los dibujos de la serie animada *Teacher's Pet* producida por Disney, ganadora de un Emmy y BAFTA. Es un orador frecuente en conferencias internacionales sobre artes gráficas y comunicaciones visuales, a ilustrado para *New York Times*, *Rolling Stone*, y el *Wall Street Journal*, en sus obras se mezclan el pop art japonés, el cómic, se diferencia su obra por la utilización de colores cálidos y fríos y por gusto por los ojos grandes y expresivos. (Amonomagazine, art & urban culture magazine, 2015). (La Mono Magazine, s.f.)

Seymour Chwast

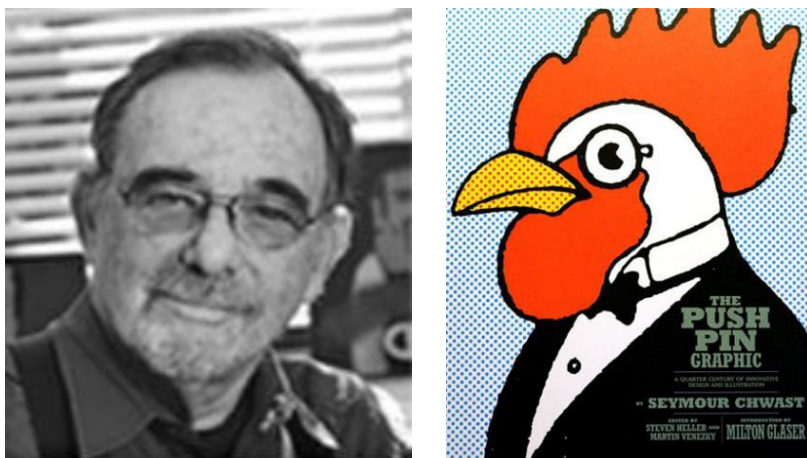


Figura 7. Seymour Chwast

Tomado de (Pushpininc, s.f.)

Nacido en Nueva York, ha ganado reconocimiento internacional por su contribución a los campos de la publicidad y el diseño, ha sido galardonado con la medalla AIGA y ha sido incluido en el salón de la fama del Art Directors Club y ganador de la medalla AIGA. Junto con Milton Glaser y Edward Sorel fundó los estudios Pushpin en 1954. Chwast continúa diseñando y creando como el principal de Pushpin. Sus diseños e ilustraciones han adornado carteles, embalajes, portadas de discos, publicidades y películas animadas, así como gráficos corporativos y ambientales Sus carteles permanecen en Museo de Arte Moderno de Nueva York (Pushpininc, s.f.).

Paul Davis



Figura 8. Paul Davis

Tomado de (Creative Time Reports, s.f.)

Nacido en Inglaterra, Ha publicado en importantes revistas y periódicos como New York Times, The Independent, Print, The Guardian, entre otros. Ha recibido varios premios y galardones, además de ilustrar es fotógrafo, escritor, pintor, Su sitio web copyrightdavis.com ganó un Webby honorario. (Creative Time Reports, s.f.).

Elena Poirier

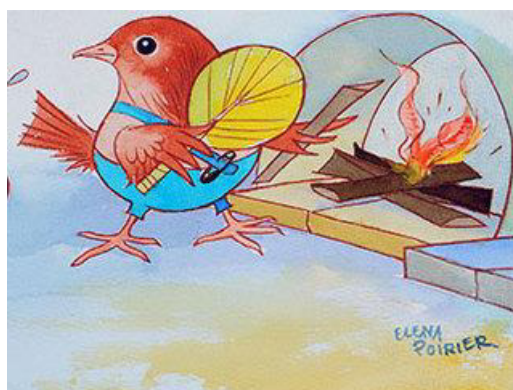


Figura 9. Elena Poirier, portada cuento: La salchicha, el ratón y el pajarito.
Roma, ca. 1971.

Tomado de (Museo Histórico Nacional, s.f.)

Nacida en Chile (1921-1998), ilustradora de cuentos infantiles, a los 14 años de edad que empieza su carrera en la editorial Zigzag, convirtiéndose en la primera mujer ilustradora del siglo xx en Chile, realiza su primera exposición en España y se radica en Roma en donde colabora con importantes revistas y editoriales del país, principalmente se dedica a la ilustración de cuentos clásicos y caricaturas de figuras que los niños podían recortar. En 1998 Elena Poirier muere de cáncer (DIBAM, 2015, p. 12-15).

Entre otros ilustradores internaciones tenemos a:

Brad Holland, Mirko Ilić, Anita Kunz y Christoph Niemann.

2.1.4 Ilustradores ecuatorianos

El gran potencial artístico de nuestro país se ve reflejado en muchas áreas y la ilustración es una de ellas, su objetivo ha sido generar valor en esta práctica gráfica de nuestro país.

Muchos de estos artistas han cosechado innumerables éxitos, y son referentes para aquellos que iniciamos en este proyecto.

Los principales exponentes y referentes son: Roger Ycaza, Santiago Atti, Eulalia Cornejo, entre otros.

Roger Ycaza López.- Nació en Ambato. Ha trabajado para diferentes editoriales y ha escrito e ilustrado sus propias historias, entre las que se destacan “Los temerarios” (GatoMalo), “Los días raros” (FCE), “Abril y Moncho” (Loqueleo), “¿Qué cuentan los días?” (La herrata feliz), “Vueltas por el universo” (Deidayvuelta) y “Sueños” (Loqueleo). Ganador del premio The White Ravens, 2016. Premio “A la orilla del viento”, Fondo de ondo de Cultura Económica, 2014. Premio Nacional de Ilustración “Darío Guevara Mayorga”, 2014 y 2011. Entre otros. Se han publicado sus trabajos en Ecuador, Argentina, México, Perú,

Colombia, Chile, Uruguay, Nicaragua, Guatemala, Estados Unidos, Italia, y España. Como músico es vocalista de la banda de rock Mamá Vudú. Anexo 2. Autorización.

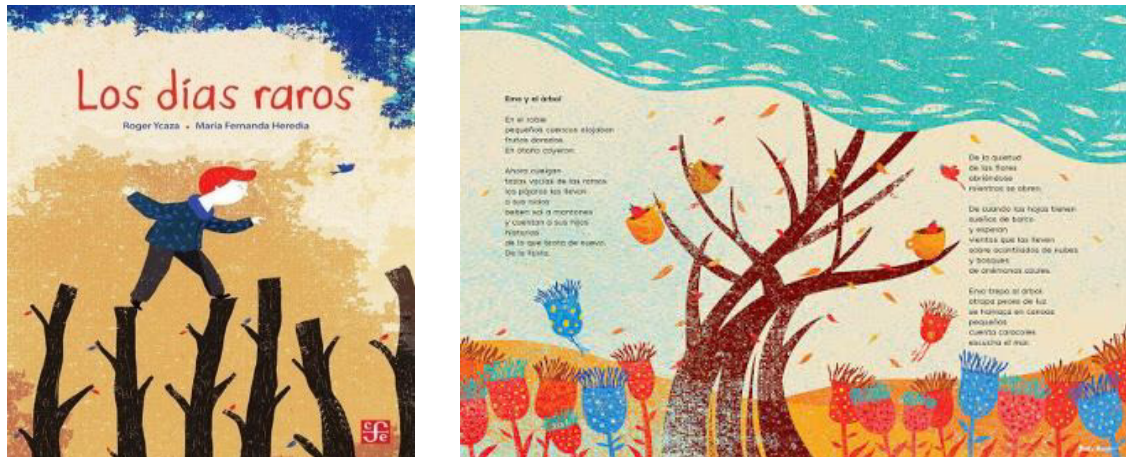


Figura 10. Libros ilustrados por Roger Ycaza

Tomado de (Ycaza, s.f.)

Eulalia Cornejo- Quito (1973), estudió en el Instituto Tecnológico de Diseño y Comunicación Visual (1993), e Instituto Metropolitano de Diseño (1991) , Con una larga trayectoria, y gran manejo de las técnicas manuales como acuarela, oleo, linóleo, grabado en punta seca y agua fuerte sobre cobre. A su favor tiene varios premios y distinciones además de un sinnúmero de exposiciones, obtuvo Mención de honor Darío Guevara Mayorga 2000, 2001, 2007, 2013. Representante del Ecuador en la Lista de honor de la Ibbv 2006-2007, 2007-2008. Primer lugar compartido en el Concurso Nacional de Ilustración Infantil 1994, entre otros. Anexo 2. Autorización.



Figura 11. Libros ilustrados por Eulalia Cornejo
Tomado de (Lo Que Leo, s.f.)

Ricardo Novillo Loaiza.- Nació en Loja, en 1981. Realizó sus estudios superiores de Diseño Gráfico Publicitario en donde inclinó sus habilidades por el diseño de imagen corporativa y la ilustración. Lleva cerca de 15 años trabajando en diseño y ha trabajado con varias editoriales, empresas privadas e instituciones públicas en diversos proyectos gráficos que van desde el diseño de logotipos, folletos, pasando por la ilustración y conceptualización para la publicación de libros y revistas, ilustración infantil y creación de personajes hasta el diseño conceptualización y montajes museográficos. Junto a otros tres ilustradores conforman el colectivo Sesos Creación Visual, primera agencia de ilustración del Ecuador.

Autorizado Anexo 2.



Figura 12. Libros ilustrados por Ricardo Novillo

Tomado de (Novillo, s.f.)

Francisco Galárraga.- Es un ilustrador, diseñador, pintor nacido en Quito en 1985. Creció en Iowa, Arizona y Ecuador. Recibió un MFA en Ilustración como Ensayo Visual de SVA (*School of Visual Artes*), NYC, en 2015. Trabaja como ilustrador radicado en Quito, especializado en brillantes dibujos digitales, pinturas e ilustraciones. Es profesor de grabado y serigrafía en la Universidad de las Américas, tiene un interés en arte fino, diseño gráfico y otros proyectos visuales. Desde el año 2010 también dirige el colectivo ecuatoriano "Ilustradores Ecuatorianos", que promueve la ilustración y otras artes gráficas en el país, produciendo entrevistas, documentales de video y organizando eventos como sesiones de dibujo en vivo, exhibiciones de arte y talleres. Anexo 2 autorización.



Figura 13. Libros ilustrados por Francisco Galárraga

Tomado de (La Galería UIO, 2017)

Marco Chamorro.- Noviembre/1975. Realizó estudios de pintura y un máster en Álbum Infantil Ilustrado en la escuela i con i, en Madrid, España. Como autor integral ha publicado Segundo Acto, con el Fondo de Cultura Económica, Felini con la editorial Altea, Mestre Wilson, en De ida y vuelta libros y El gigante de la laguna, en coautoría con Alice Bossut, en Comoyoko Ediciones. Ha sido merecedor del Premio Nacional de Ilustración Infantil Darío Guevara Mayorga, Quito, en ocho ocasiones. Mención de Honor, en la XV Bienal Internacional de Ilustración Noma 2006, UNESCO, Japón. Mención de Honor, en el XI concurso de Álbum Ilustrado A la Orilla del Viento promovido por el Fondo de Cultura Económica de México, 2007. Ha expuesto en Ecuador, Colombia, Venezuela, México, España, Corea, Japón, Bolonia y Bratislava. Anexo 2 autorización.



Figura 14. Libros ilustrados por Marco Chamorro

Tomado de (Chamorro, s.f.)

Sofía Zapata.- Nace en Quito el 02 de julio de 1984. Estudió diseño gráfico en el Instituto Metropolitano de Diseño, Artes Plásticas en la Universidad Central del Ecuador, obteniendo el título de licenciada, y realiza el Master de Álbum Infantil Ilustrado, con la Escuela i con i en Madrid España. Como ilustradora lleva alrededor de 10 años, trabajando con editoriales de Ecuador, Colombia, Chile, y España. Además, ha sido merecedora de premios, menciones y publicaciones tanto nacionales como internacionales, así como: - Mención de honor y premio nacional de ilustración Darío Guevara Mayorga otorgado por el Municipio de Quito (2016). Publicación del libro álbum "MATILDE" con la editorial española

KALANDRAKA (2017). Finalista / X Premio Internacional Compostela de Álbum Ilustrado / Madrid – España (2017) Anexo 2 autorización.



Figura 12. Libros ilustrados por Sofía Zapata
Tomado de (Zapata, s.f.)

Bladimir Trejo.- Nace en Agosto de 1969, estudió en el I.T.S. de Artes Plásticas “Daniel Reyes”, San Antonio de Ibarra (1988), Artes Plásticas en la Universidad Central del Ecuador. Quito (1993-99). Además de asistir a varios cursos y seminarios. Ha realizado exposiciones en Colombia, Perú, Argentina, Cuba, México, Inglaterra, Italia, Alemania, Rusia, China y Japón. Sus logros y premios más recientes son: 2005 Primer Premio. II Concurso Nacional de Diseño de Afiche para el Tercer Festival Iberoamericano de Cine Cero Latitud. Ecuador. Quito. Primer Premio. Concurso Nacional de Carteles “Imagen oficial de las fiestas de Quito 2008“. Ilustre Municipio de Quito. Finalista. 8vo Concurso Internacional de Carteles “Francisco Mantecón” Galicia – España (2009). Premio: Los 10 mejores posters. Concurso Internacional Poster for tomorrow “Death is not justice” (2010). Ha realizado un sinnúmero de publicaciones e ilustraciones de libros. Anexo 2.



Figura 15. Libros ilustrados de Bladimir Trejo
Tomado de (Trejo, s.f.)

María Fernanda Heredia.- (Quito, 1970), escritora, ilustradora y diseñadora y diseñadora gráfica. Ha publicado más de treinta libros de literatura infantil y juvenil, que se distribuyen en Latinoamérica, Estados Unidos y España. Es merecedor por quinta ocasión del Premio Nacional de Literatura infantil, tanto por sus cuentos como por sus ilustraciones. Premio Benny (2003) EE.UU, en honor a Benjamín Franklin. Reconocimiento a la mejor obra ilustrada, por su libro "Por si no te lo he dicho". Premio A la orilla del viento, del Fondo de Cultura Económica de México, por el libro "Los días raros", (2014) junto a Roger Ycaza. Anexo 2.



Figura 16. Libros ilustrados de María Fernanda Heredia
Tomado de (Heredia, s.f.)

Santiago Atti.- (Riobamba 1981), El interés por el dibujo y la pintura lo demostró desde su infancia, Ha desarrollado varios proyectos publicitarios para revistas como *Dinners*, *Gestión*, entre otras, junto a Marcelo Cepeda (director de la ADE Alianza Ecuatoriana de Diseño), Inician un proyecto denominado TOUR NACIONAL DE ILUSTRACIÓN el cual cubrió gran parte del Ecuador. Autor del libro *EL CÓDIGO* técnicas de pintura y dibujo aplicados a la ilustración. Actualmente dirige su propia empresa “MUNDIBU COMICS” Proyectos Editoriales, dedicada a desarrollar proyectos pedagógicos dirigidos a la educación media y superior. Anexo 2 autorización.



Figura 17. Libros ilustrados por Santiago Atti
Tomado de (Atti, 2017)

2.1.5 Tipologías de la ilustración

Existen diversas clases de ilustraciones que se presentan en una determinada publicación, Así tenemos:

2.1.5.1 Ilustración literaria

Este tipo de ilustración es la que acompaña textos, escritos, periódicos y novelas. Complemento gráfico que acompaña un texto. Esta se originó en libros infantiles que es el público que más necesita de una representación visual antes que textual.

La literatura para niños tenía un enfoque pedagógico, el punto de enfoque estaba en el contenido y carecía de imágenes. En el siglo XVII apareció el primer libro que utiliza imágenes para optimizar el aprendizaje denominado *Orbis Sensualium Pictus* de Amos Comenius. El libro infantil cobró importancia y con ello empezó la ilustración para que los libros fueran más atractivos y la ilustración empezó a desarrollarse.

Entre el siglo XVIII y XIX, se origina un primer pensamiento romántico conservador, llamado el romanticismo, es un movimiento filosófico, literario y artístico que cambió la forma en que los individuos miraban al mundo y a sí mismos. Inglaterra y Alemania fueron los precursores del movimiento romántico, que se mantuvo desde 1770 hasta 1870. El Romanticismo transformó el arte y sobre todo la literatura, que se concentró en ideales y fantasía. (Romero, Domenech)

A principios del siglo XIX, en Gran Bretaña, uno de los mayores ilustradores de aquella época fue George Cruickshank. Él plasmó las ilustraciones para las Historias populares alemanas, entre ellos cuentos de los hermanos Grimm. Sus dibujos aparecen publicados en el *Magazine pittoresque*. George Cruickshank es el principal ilustrador de los cuentos de Charles Dickens. Cruickshank es el precursor de la ilustración para literatura infantil y juvenil en Inglaterra. (Ghelman, 2007).

John Tenniel contribuyó a la literatura con una gran cantidad de ilustraciones. Su primera ilustración la realizó en 1842. En 1860 comienza a realizar ilustraciones infantiles, sus obras más famosas son las ilustraciones de Alicia, del autor Lewis Carroll en los años de 1865 y 1871 respectivamente. Para ello utilizó la técnica de grabado en madera. A partir de 1870 comienza a realizar sus ilustraciones en acuarela, con lo cual fue nominado miembro del Instituto Real de Pintores en Acuarela en 1874.

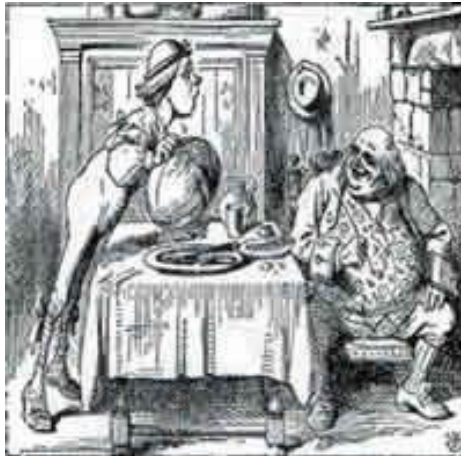


Figura 18. Ilustración Alicia en el país de las maravillas de John Tenniel.

Madera-grabado de Thomas Dalziel

Tomado de (Revista de Artes, 2007)

A finales siglo XIX, las ilustraciones de acuarela eran reproducidas con más facilidad. El Colortype es un procedimiento que combina la aplicación de la acuarela con el uso de tinta y la pluma, destacándose Arthur Rackham ilustrador inglés y Beatriz Potter en el uso de esta técnica, la cual requirió un papel especial, denominado papel ilustración.

Arthur Rackham, perpetuó la acuarela a través de su arte, ha ilustrado libros infantiles como: Peter Pan, Rip van Winkle, Alice in Wonderland.



Figura 19. Rip Van Winkle, la Sirenita de Arthur Rackham

Tomado de (Jim Vadeboncoeur Jr., s.f.)

Como podemos observar la ilustración de Maurice Sendak del libro “Where the wild things are” “Donde viven los monstruos” la ilustración acompaña al texto pero además le da un peso visual muy inocente a esta historia que mezcla ilustraciones, texto, imágenes, con el juego infantil.

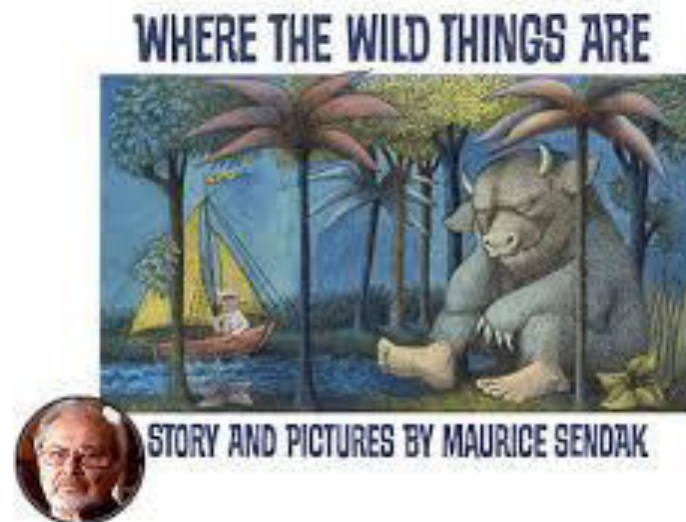


Figura 20. Portada del libro “Where the wild things are (1964)” Sendak M. Tomado de (Celebrity Babies, s.f.)

2.1.5.2 Ilustración editorial

La ilustración editorial es la representación gráfica del contenido de un texto, la ilustración debe tener impacto visual que favorezca la comprensión del tema o texto, tiene su origen en las caricaturas con carácter crítico, político y social del siglo XIX que aparecen en las publicaciones de periódicos y revistas especialmente en Francia, Inglaterra y Estados Unidos, pero también es España y Alemania.

En Francia, la prensa ilustrada cobró rápido incremento desde 1833 aparece el *Magazin pittoresque*, desde 1843 con *L'illustration* desde 1857 con el *Monde illustré*, etc.

Le Rire fue una revista francesa que nació en el auge de la Belle Epoque, la gracia de ella es que se reía de la realidad de su época. Se publicó como un periódico semanal satírico ilustrado. Fue fundada en París por Félix Juven en 1894, cuando la corrupción y la incompetencia abundaban en el gobierno francés esto permitía poner en ridículo la política de Francia.

Le Rire sobresalió gracias a los dibujos llenos de color, tanto de cubiertas (tapa y contratapa). Grandes artistas florecieron en París al mostrar su talento en “Le Rire”, entre los que figuran Toulouse Lautrec.



Figura 21. Ilustración de la revista Le Rire
Tomado de (Historial del Diseño, s.f.)

Con un número cada vez mayor de revistas dirigidas a segmentos muy variados del mercado, desde lo más general a lo más específico.

Para un periódico o una revista es imprescindible utilizar la ilustración. La fotografía se usa para presentar una imagen como un hecho, mientras que la ilustración puede aplicarse para presentar un punto de vista personal o una idea.

En nuestro país contamos con ilustradores editoriales como Fabián Patinho (cuencano), creador de la tira cómica “Ana y Milena” publicado en el diario “El Comercio”, la recopilación de estas tiras cómicas están publicadas en un libro.



Figura 22. Caricatura autor Fabián Patinho

Tomado de (Patinho, s.f.)

Bonil (Rodrigo Xavier Bonilla Zapata - Quiteño), personaje reconocido a nivel nacional e internacional, sus caricaturas son publicadas en revistas y diarios. Sus caricaturas llenas de sátira y crítica a favor de la libertad de expresión, han sido fuentes de varias demandas dirigidas por el gobierno nacional.



Figura 23. Caricatura, autor Bonil

Tomado de (Bonilla, 2017)

2.1.5.3 Ilustración científica

La ilustración científica ha ayudado en la rama de la ciencia con ilustraciones bien detalladas que ayudan en la comprensión de diversos temas, esto ha ayudado a que las ciencias estén al alcance de todos. La ilustración científica

muestra mediante imágenes lo que en el texto se explica en forma detallada y verídica. Es la unión del arte con la ciencia.

Desde principios de la humanidad aparecen las ilustraciones que nos permiten estudiar y descifrar las representaciones que los habitantes plasmaron en cuevas más conocido como arte rupestre. En Egipto encontramos un gran legado de ilustraciones como los jeroglíficos, los manuscritos y los papiros que aun hoy en día son estudiados por la diversidad de sus ilustraciones.



Figura 24. Papiro de Ani, 1420 a.C. Ani, escriba real
Tomado de (Meggs, 2009, pág. 16)

Las noticias del descubrimiento de nuevos mundos captaron el interés de muchos naturistas quienes se involucraron en los viajes y documentaron sus observaciones con ilustraciones a detalle de la flora y fauna.

Aparecen artistas que representan el estudio de animales, plantas y al mismo ser humano como lo hizo Leonardo Da Vinci, combino el arte con la ciencia, fue un prolijo maestro en el dibujo anatómico, los cuales eran muy detallados, llevaba siempre una libreta en la que detallaba todo lo que le llamaba la atención. Además diseñó y dibujó gran número de inventos militares y máquinas voladoras. Entre los dibujos está las proporciones del hombre o más conocida como el Hombre de Vitruvio. (Biblioteca de Cuenca, 2007, p 7-21)

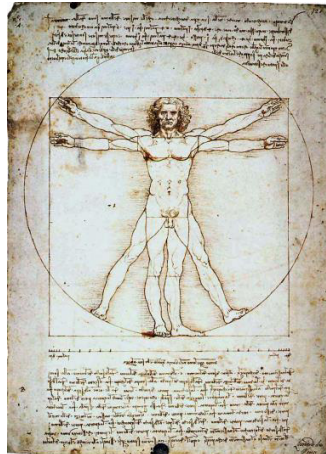


Figura 25. Hombre de Vitruvio, Leonardo Da Vinci
Tomado de (Agalano, 1492)

Al igual que Da Vinci, Durero es un artista con mucho detalle y muy meticuloso en sus dibujos, tomaba notas y realizaba dibujos los cuales fueron publicados después de su muerte

La memoria fotográfica es una habilidad que todos los artistas, dibujantes, ilustradores van desarrollando y muchos dominando. Esta característica es imprescindible ya que sirve para asociar elementos a lo que se está dibujando y así crear mundos o personajes con la mayor cantidad de similitudes posibles a la original ya que, hay que recordar, que el dibujo, es una imitación de la realidad o elementos fantásticos que se asocian con ideas reales.

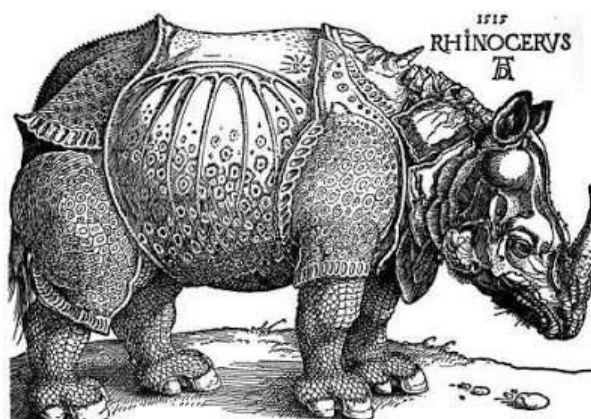


Figura 26. Rinoceronte de Durero
Tomado de (Oppenheimer, 2003)

En este punto podemos citar al **Darwinismo**, que trata sobre el origen de las especies, propuesta por Charles Darwin, quien admitía que los organismos se transforman y se deriban unos de otros, fue uno de los naturalistas de tan solo 22 años de edad a bordo del Beagle, tomó infinidad de notas, recogió muestras de varias especies con lo que escribió un libro titulado "**El Origen de las Especies**", Después escribió otros libros en lo que se describía a la evolución del hombre. (Madrid, Olea, Ruiz, 1981)



Figura 27. Ilustración realizada por Charles Darwin
Tomado de (My Intelligent Life, 2012)

En el siglo XX, aparece Ernst Haeckel, un ilustrador que también muestra su destreza al nombrar, describir e ilustrar centenas de nuevas especies.

A finales del siglo XIX la fotografía se había incorporado como recurso para la reproducción de imágenes y a lo largo del Siglo XX se desarrollaron aún más las técnicas de impresión, lo que acabó por dar una libertad total al ilustrador, que ya no se hallaba limitado por las posibilidades de unos cuantos procedimientos gráficos, ya que fuera cual fuera la naturaleza del diseño, era fácilmente reproducible de forma fácil y en gran cantidad.

La ilustración ha sido trascendental en las diferentes áreas de investigación y el aprendizaje sin tomar en cuenta las dificultades de elaboración, distribución o exposición de las mismas.

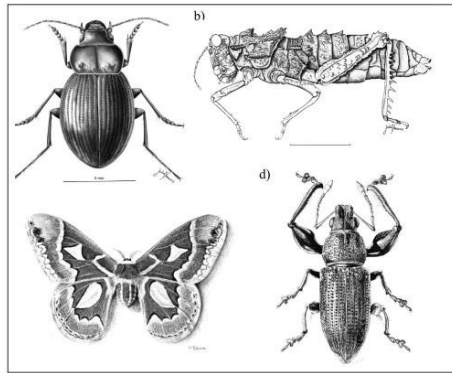


Figura 28. Ilustraciones realizadas mediante diferentes técnicas

Nota: a) lápiz de grafito sobre papel fabriano; b) punteado sobre papel vegetal (Julia Rouaux); c) scratch sobre clayboard y d) aguada (M. Cristina Estivariz). Tomado de (Rouaux, 2015, pp. 38).

2.1.6 Posmodernidad y cultura: la ilustración en los medios de comunicación

El pensamiento visual es relacionar las ideas por medio de dibujos o imágenes, si se expresa la idea a través de un dibujo se comprenderá mejor ya que nuestro cerebro esta diseñado para asimilar mejor una imagen que un texto.

La percepción nos ayuda para entender mejor las formas, según Arnheim: “donde hay cosas las tocamos, las atrapamos, palpamos su superficie, recorremos sus límites. Palpamos su textura, esto es un estímulo para el pensamiento y por ende la representación de algo”.

Con el pensamiento visual descubrimos ideas que nos pueden ayudar a resolver problemas y comunicar soluciones, esto sucede porque todo lo que percibimos nos transmite algo, “nuestra mente funciona como un todo: todo percibir es también pensar, todo razonamiento es también intuición, toda observación es también invención”. (Arnheim, 2006, p. 19).

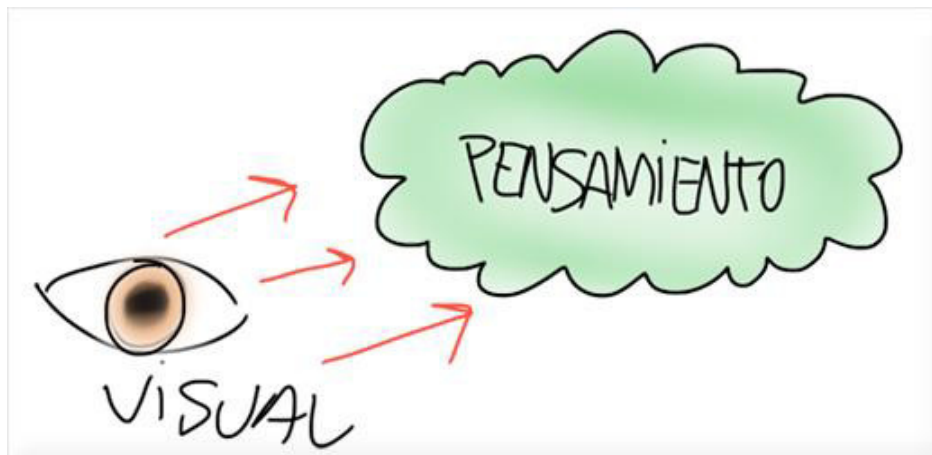


Figura 29. Pensamiento visual

Tomado de (Valín, 2012)

Los medios de comunicación hacen uso de imágenes para atraer al consumidor y fomentar el uso masivo de sus productos, por ello la industria se ha valido del diseño gráfico para elaborar estrategias que atraigan al consumidor para la obtención de ganancias y beneficios, y por ello sus imágenes son parte de su inversión.

La visión del empresario concibe al diseño gráfico como una inversión de futuro. Todo lo visual atrae, la comunicación visual debe ser atrayente y estimulante y el diseñador gráfico tiene en gran parte la responsabilidad de provocar estas reacciones en el consumidor, ver la televisión, leer una revista, o mirar las tiendas de un centro comercial nos lproporciona una experiencia visual que nos lleva a consumir lo que las imágenes nos muestran (Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo).

La educación visual debería ser parte de nuestra cultura diaria, cada día estamos consumiendo imágenes que aportan, influyen y hasta manipulan nuestra conciencia e. En la posmodernidad los medios de comunicación masivos son uno de las principales fuentes de estas imágenes pero muchas de estas no enriquecen en nada nuestra educación y cultura.

La televisión actual refuerza todos los vicios, maneja la realidad a la conveniencia de los grandes poderes como el económico o el político y manipula la realidad a su conveniencia para obtener beneficios, la televisión al estar cada vez mas dirigida por la competencia económica, se degrada en sensacionalista, amarilla y descerebrada, sin aportar a la creatividad y la investigación. (Alonso, 2004, p. 229).

Los medios de comunicación de masa, son fundamentalmente las fuentes que proponen el consumo y los estilos de vida, proyectando en el consumidor un afán de consumismo y competencia económica. (Alonso, 2004, p. 230).

A partir de un control riguroso a estos medios se podría desarrollar programas que incentiven a la creatividad y la búsqueda constante de referentes visuales.

El éxito de incentivar esta educación artística debería radicar en aprender sobre personas que estén a nuestro alcance, artistas nacionales y locales que expresan el sentimiento colectivo de nuestras generaciones.

2.1.6.1 La ilustración gráfica

La ilustración gráfica es plasmar el mensaje a través de ilustraciones. Una ilustración es un dibujo, que debe llegar de manera clara y precisa al espectador.

Para hablar de ilustración gráfica tenemos que hablar desde tiempos antiguos. Durante la Edad Media, aproximadamente, los lenguajes regionales, las costumbres y las divisiones geográficas de Europa fueron reformándose y evolucionando. Así también la aparición de los manuscritos iluminados que eran los manuscritos decorados con materiales muy costosos y de muchas horas de trabajo; los colores se hacían a base de mezclas con distintos materiales y sustancias, tanto minerales, animales y vegetales.

Tanto los griegos y como los romanos diseñaron e ilustraron manuscritos, pero ninguno ha sobrevivido; el libro de los muertos egipcio probablemente ejerció alguna influencia, y la fabulosa biblioteca de Alejandría, donde la tardía cultura egipcia se reunió con la naciente cultura clásica”. (Hernández, 1959, p. 11.

La invención del pergamino, un material más durable que el papiro, así como la del formato códice, que admite el uso de pintura más espesa, abrieron nuevas posibilidades al diseño y la ilustración. Por otro lado con una mezcla de cultura y religión los Celtas desarrollaron diseños más abstractos y complejos, con densas texturas visuales con colores puros y vibrantes, se encuadernaban páginas enteras de dibujos, llamados páginas de alfombra. Con la invención de la imprenta de Gutemberg, se promueve la producción de libros, en los cuales se plasman, las ilustraciones que acompañaban los textos. (Hernández, 1950, p. 11..21).



Figura 30. Sofía Zapata (2015)

Tomado de Poemario, publicado en la revista ¡ele!.

2.1.6.2 La importancia de la imagen en la actualidad

A partir de las primeras décadas del siglo XX la imagen empieza a cobrar una importancia universal sobre otras fuentes de información. Llama más la atención de un espectador una imagen que la información a su alrededor. La vista es el sentido más importante en el ser humano, lo que percibimos a través de los ojos

es lo que normalmente entendemos como realidad objetiva, con ciertos matices, por supuesto. Además es el sentido que nos permite captar mayor flujo de información en menos cantidad de tiempo.

¿Por qué las imágenes llaman más la atención?

Las imágenes nos llaman la atención por sus colores llamativos, porque es lo primero que vemos, nos impacta y nos queda grabada en nuestra conciencia y en nuestro subconsciente. Por esta razón la publicidad gráfica comunica por medio de la imagen en forma eficaz, e inconcientemente nos crea una necesidad, y por ello, el éxito está en la utilidad, la utilidad se crea a través de la necesidad y la necesidad a través de la publicidad. La buena publicidad a través de las imágenes. Otro fenómeno que ha hecho que la imagen cobre gran importancia es la desconfianza de las nuevas generaciones hacia varios hechos que eran considerados como verdad pero que con el tiempo se duda de su legitimidad. Jean Francois Lyotard explica en su libro La condición posmoderna que esta generación tiene:

“Una desconfianza en los discursos de totalidad y homogeneizantes con los que se buscaba legitimar una determinada condición de la realidad, cualquiera que esta fuera y proviniera de donde viniera. (...) Ejemplos de estos discursos son: El relato de las luces, el relato de la filosofía idealista, el relato cristiano, el relato marxista” (p. 9).

Pese a que muchos de estos discursos usaron imágenes para el control de masas y para la manipulación de la gente estas imágenes eran creadas o adaptadas para estos fines y no existía una forma de comprobar su autenticidad. Hoy en día también estamos rodeados de falsas imágenes usadas para la manipulación sin embargo debido a esta desconfianza que existe en todos los discursos hoy en día existe una amplia fuente de imágenes y formas de comprobar su veracidad. En conclusión, en esta época posmoderna la verdad se ha reducido a la subjetividad y las verdades universales se han convertido en

relatos que exigen constantemente ser comprobados, en su mayoría por imágenes.

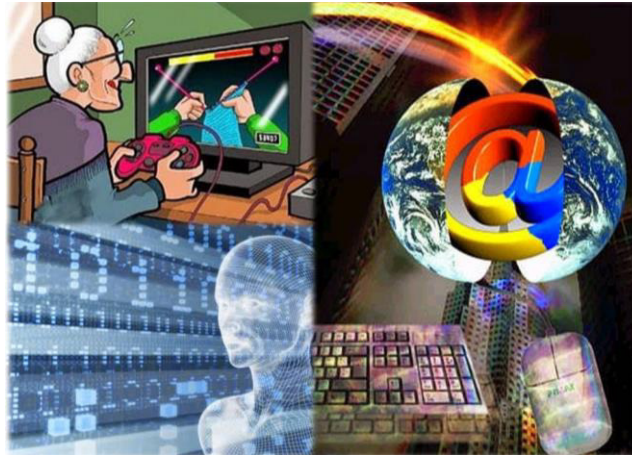


Figura 31. Realidad virtual, internet, cybercultura. 2014, Yenny Cañon
Tomado de (Cañon, 2014)

2.1.7 Literatura ecuatoriana

La Literatura ecuatoriana tiene sus inicios en el período Precolombino, el cual muestra una gran riqueza en cuanto a símbolos y signos que narran las vivencias de aquel período.

“Antes de la llegada de los españoles no se tiene ningún escrito ya que los incas no tenían ningún sistema de escritura y sus leyendas se las pasaba de generación en generación, nuestros indígenas cantaban a sus Dioses a sus héroes, a la naturaleza y a la historia de sus amores, dolores y emociones, los poetas indios se llamaban aravicos.” (Pesantez, 2006, p. 17).

“De nuestros aravicos ha quedado una elegía escrita en verso quechua a la muerte de Atahualpa, recogida por Don Juan León Mera y que pudo haber sido escrita según los borrosos datos que se han conservado, por Jacinto Collahuazo un cacique de Alangasi”. (Arias, 1961, p. 15).

En la literatura colonial emergen poetas como Antonio Bastidas (1615-1681), Jacinto de Evia (1620-1623), precursores de la lírica, el padre Juan Bautista Aguirre (1725 – 1786), Gaspar de Villarroel figura grande de la literatura, gran prosista. Las ideas progresistas, la liberación del comercio, y la expulsión de los jesuitas, debilitan el sistema colonial, las ideas de ilustración comienzan a seducir a los espíritus más alertas, como el primer periodista ecuatoriano Eugenio Espejo, de amplio pensamiento intelectual, luchador y defensor de derechos, publicó el primer periódico con el nombre de Primicias de la Cultura de Quito.

Aparece en América un género literario denominado el “romanticismo”, en el siglo XIX, llamado así por sus composiciones de amor y melancolía, destacados y reconocidos en la literatura como: Dolores Veintimilla, Julio Zaldumbide, Numa Pompilio Llona, Juan León Mera y Juan Montalvo.

El modernismo llegó al Ecuador a mediados del siglo XX, con Medardo Ángel Silva, Humberto Fierro, Ernesto Novoa y Caamaño y Arturo Borja, a quienes se los denominó como la “generación decapitada”, debido a que los cuatro se suicidaron a muy temprana edad, y por las características en común que compartían sus poesías.

Los medios de comunicación marcan su inicio en el siglo XX, con la elaboración de periódicos y revistas. Las grandes empresas en su afán de comercialización se apoyan en la gráfica publicitaria para desarrollar sus marcas y diferenciar sus productos, y en esta clase de publicidad se involucran dibujantes, arquitectos y artistas plásticos.

2.1.8 Bibliografía del autor



Figura 32. Carlos Arcos Cabrera

Tomado de (Arcos Cabrera, *La literatura no te ofrece certezas, desata dudas*, 2013)

Carlos Arcos Cabrera

Escritor, nacido en Quito en 1951, autor de un sinnúmero de novelas ecuatorianas como: *Un asunto de familia* (Editorial, El Conejo, 1997); *Vientos de agosto* (Editorial Planeta, 2003), ganadora del premio Joaquín Gallegos Lara, por segunda ocasión ganador del premio Joaquín Gallegos Lara con el invitado (2007), re editada en Barcelona por la prestigiosa editorial Icaria (2009). *Memorias de Andrés Chilibingua*, (Alfaguara 2013) novela ampliamente reconocida por la crítica, *Para guardarlo en secreto* (Alfaguara, 2014 y varias ediciones en Loqueleo) y que obtuvo una Mención del Premio Darío Guevara Mayorga, *Saber lo que es olvido* (Seix Barral, 2016) y *El hombre pez y las tablillas de la memoria* (Loqueleo, 2016) Mención de Honor del Premio Darío Guevara Mayorga.

Estudio en Chile y México e hizo su vida académica en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Flacso Ecuador y México y el Instituto de Altos Estudios Nacionales.



Figura 33. Libros escritos por Carlos Arcos

Tomado de: (Arcos Cabrera, s.f.)

Carlos Arcos es un escritor que ha explorado varios géneros literarios a lo largo de su carrera. El libro objeto de esta tesis: “Para guardarlo en secreto” forma parte del género infantil. Aunque este sea un libro pensado para niños/adolescentes, este posee una fuerte influencia del género contemporáneo latinoamericano muy característico de sus libros anteriores como “Un asunto en familia” o “El invitado” en cuyo contexto se retratan problemáticas tanto políticas como sociales de varios países en latinoamérica. En sus libros también se incluye la temática indigenista, donde Carlos protege, exalta y quiere influir el conocimiento sobre la cultura indígena, por esto en “Para guardarlo en secreto” el mejor juego de la historia es Kaxamarca, un juego donde el protagonista debe cambiar la historia y vencer a Pizarro y a los conquistadores de América para así crear un mejor futuro para las poblaciones indígenas que habitaban en este continente. Otros libros también tienen esta temática como “Memorias de Andrés Chiliquinga” en el que se evoca al libro “Huasipungo” de Jorge Icaza.

La homosexualidad también es un tema recurrente en los libros de este autor, en los cuales realiza una exploración del amor entre lesbianas y en el libro “Un asunto en familia” explora el amor incestuoso de dos hermanos.

Un libro es el reflejo de muchas cosas como: su contexto histórico, político, cultural y social, vivencias del escritor, dudas y exploraciones del sujeto que lo escribe y conocimientos adquiridos. Por esto Carlos Arcos en sus libros toma el tema político como base de sus historias, tema que ha influido en América Latina y en su literatura por muchos años. En el libro "Para guardarlo en secreto" se habla, aunque no de forma directa, de cómo la política influyó en las decisiones de una generación y de cómo cambió las relaciones familiares (Tommy y su familia).

Su forma de escribir es coloquial, es decir utiliza términos fáciles de comprender que acercan al espectador a sus personajes y a su forma característica de expresarse según su edad y su rol en la historia. Por ejemplo, Tommy es un adolescente tímido, introvertido e inteligente; en ninguno de sus diálogos te desconectas de esta versión del personaje que Carlos nos muestra, mas bien con su forma de escritura te sientes identificado con su edad y sus problemas.

Anexo 1: Autorización biografía autor Carlos Arcos.

2.1.9 Análisis de la obra (contextual, socioeconómico, cultural y político)

Análisis Contexto del libro “Para guardarlo en secreto”

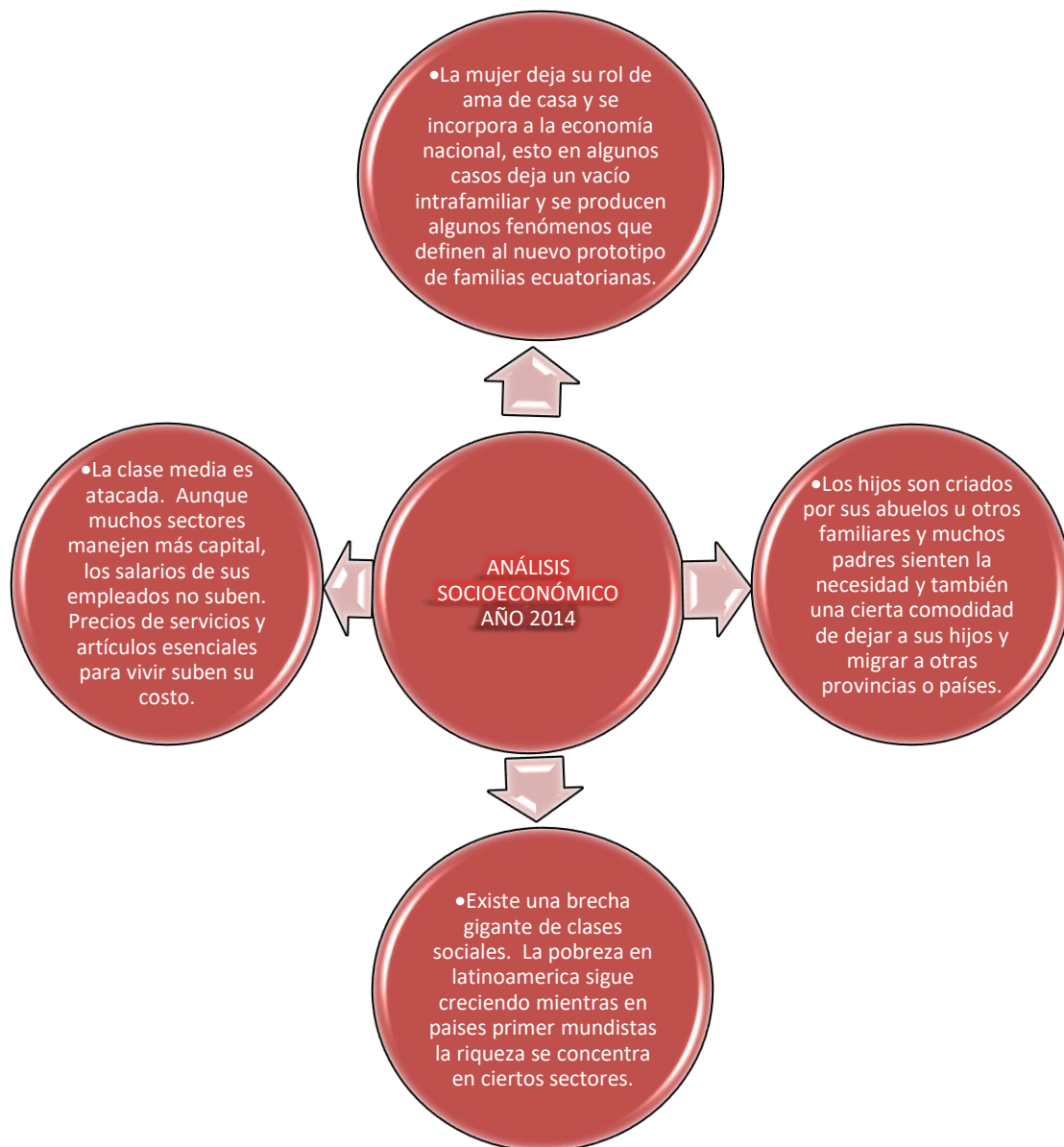


Figura 34. Análisis socioeconómico de la obra



Figura 35. Análisis político de la obra

ANÁLISIS CULTURAL AÑO 2014

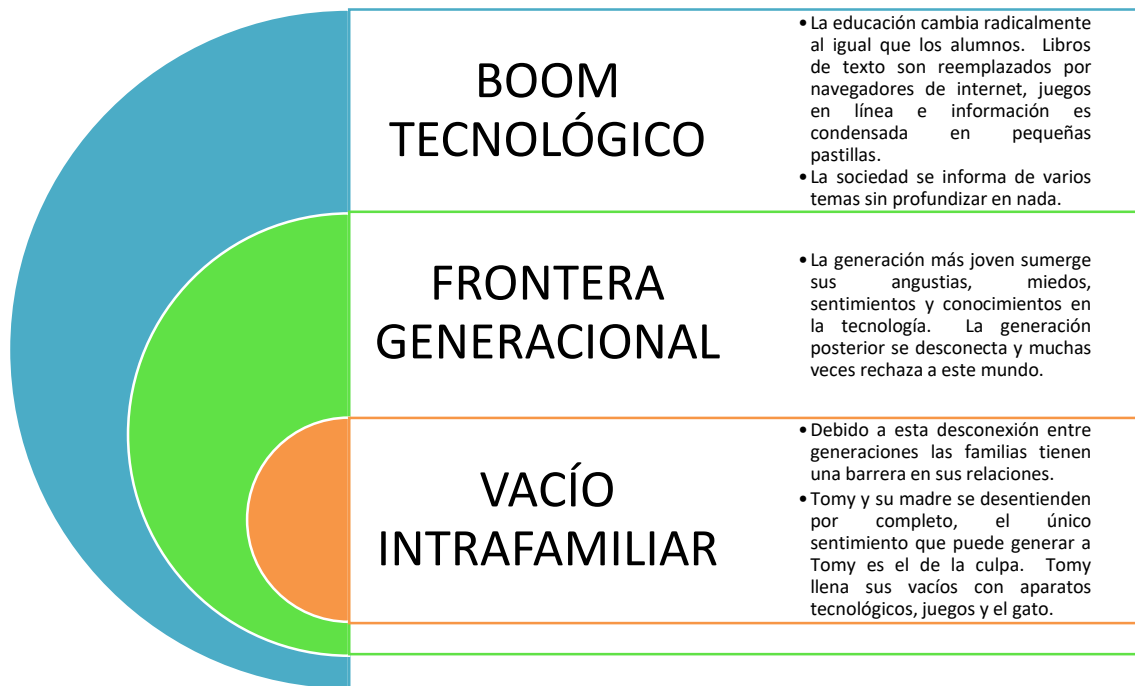


Figura 36. Análisis Cultural de la obra

2.1.10 Análisis de los capítulos del libro “Para guardarlo en secreto”

Tabla 1

Resumen Parte 1

Parte 1			
En esta parte se da la presentación de personajes y del conflicto de los mismos.			
Capítulo 1	Capítulo 2	Capítulo 3	Capítulo 4
<ul style="list-style-type: none"> La historia es contada en primera persona por el gato. Se desarrolla en verano. Tommy es el protagonista, niño. La mamá es enfermera y trabaja en las noches. Calle 138. Edificio 203. <p>Las pantallas tienen un papel importante en la historia, son como un medio de conexión entre el gato y Tommy.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Aquí se da el primer intento de conexión entre el gato y Tommy. Gato con la mente le pide que lo mire. Tommy lo rechaza. 	<ul style="list-style-type: none"> Tommy crea su propio mundo en los juegos. En el libro se usa colores para mostrar los sentimientos de Tommy, estos colores los percibe solamente el gato. Un lenguaje que crea. Tommy en este capítulo es fucsia este color es de vergüenza por sentimientos que tiene y no quiere expresar y porque su madre se va a ir. 	<ul style="list-style-type: none"> La madre en este capítulo siente vergüenza porque va a abandonar a Tommy. La madre se va y lo deja con sus abuelos. Tommy no quiere escuchar a su madre. En la escuela hay un profesor que los avergüenza le dicen el Nigua. Se burla de que su mamá lo haya abandonado. Todos los alumnos se burlan de la tristeza de Tommy.

Tabla 2

Resumen Parte 2

Parte 2			
En este capítulo conocemos la relación entre el gato y Tommy.			
Capítulo 1	Capítulo 2	Capítulo 3	Capítulo 4
<ul style="list-style-type: none">• Gato se pelea con un gato pardo por territorio.• La pelea se desarrolla bajo la luz de la luna.• El gato pardo gana la pelea y cuando Tommy se está retirando del territorio escucha un ruido.• El gato pardo es atropellado.	<ul style="list-style-type: none">• Tommy y el gato tienen su primer acercamiento.• Tommy cura al gato que está herido.• Gato le lleva un ratón como ofrenda a Tommy.• La mamá le da asco y al ordenar el galpón, sin querer le arregla una casa al gato.	<ul style="list-style-type: none">• Cuando el gato está en el cuarto de Tommy se siente en un mundo de esferas. Parecidas a estrellas fugaces.	<ul style="list-style-type: none">• El gato entra al videojuego que Tommy juega y le ayuda a comprender el juego. (se vuelven amigos).

Tabla 3

Resumen Parte 3

Parte 3 En este capítulo se relata la historia del gato.			
Capítulo 1	Capítulo 2	Capítulo 3	Capítulo 4
<ul style="list-style-type: none"> • En este capítulo se relata la historia que vivió el gato antes de conocer a Tommy. • Él vivía en Brooklyn NY. • En esta zona de la ciudad viven muchos judíos y rusos. • Le dicen la pequeña Odesa. • Su familia constaba de una pareja la mujer se llamaba Ayesha Amanulá. • Cuando pasa lo de las torres gemelas ellos huyen. • El gato es abandonado. • Llega la policía a registrar el lugar parece que las personas con las que vivía estaban implicadas en el incidente 9/11. • El gato huye/logra escapar cuando la policía llega. 	<ul style="list-style-type: none"> • El gato abandonado tiene hambre, generalmente come en MCDonalds. • Está solo pero siente cierto confort en la soledad. 	<ul style="list-style-type: none"> • El tiempo de un fugitivo es una cruel condena. • El gato vive con un afroamericano que tiene ataques de ira. 	<ul style="list-style-type: none"> • El gato es lastimado por cazadores. • Se siente azul (soledad del gato). • El gato se recupera y donde lo hirieron le crecen pelos blancos. • El gato tenía hambre y estaba solo.

Tabla 4

Resumen Parte 4

<p style="text-align: center;">Parte 4 Tommy triunfa en varios aspectos</p>						
Capítulo 1	Capítulo 2	Capítulo 3	Capítulo 4	Capítulo 5	Capítulo 6	Capítulo 7
<ul style="list-style-type: none"> •Crecimiento de cuerpo macizo, cuello y hombros anchos, brazos fuertes, pelo negro y grueso, mentón fuerte, pómulos angulosos, nariz ganchuda, rostro cobrizo. •Tommy es un buen jugador de fútbol. •Barrera entre Tommy y la mamá. •Tommy se despide de su infancia. 	<ul style="list-style-type: none"> •Tommy vence a Wan en combate en línea. •Wan se burla de él. •Tommy le vuelve a ganar y se acerca al gato para que lo ayude. 	<ul style="list-style-type: none"> •T y G se enfrentan a W y le ganan. •El gato se va triste porque no puede celebrar victoria con T. •Lucya es una chica que aparece del colegio de Tommy y lo besa por la victoria. •Tommy se siente amarillo. 	<ul style="list-style-type: none"> •Tommy y Lucya pasan tiempo juntos. Tommy rosado. •Gato está inquieto porque Wan y Pedrito están apostando a costa de Tommy. •Tommy y el gato no se comunican. 	<ul style="list-style-type: none"> •T pelea con mamá por traer amigos a casa. (celeste) •Tommy anota gol ganador. •Todos lo asedian para que tenga otro combate. •Tommy está enamorado de Lucya y el gato de una gata siamesa que escucha siempre. •Lucya le pide a Tommy que juegue. •Tommy accede. •Wan extorsiona a Lucya y el gato lo sabe. •Tommy rosa, celeste. 	<ul style="list-style-type: none"> •Wan y Lucya comparten miradas de complicidad. •Tommy y Lucya felices, enamorados. •Wan toca la computadora de Tommy. •Cuando la pelea va a empezar el gato se va. 	<ul style="list-style-type: none"> •El gato se pasea y vuelve con Tommy. •Tommy está a punto de perder y decide ayudarlo a ganar.
						<ul style="list-style-type: none"> •Tommy está a punto de perder y gana a Nakamura. •Tommy blanco.
						<ul style="list-style-type: none"> •Mamá va temprano a casa y encuentra a todos ahí. •El abuelo murió. •Tommy: blanco grisáceo, fucsia. •Tommy y la madre fueron a la escuela a despedirse y el gato le contó todo a Tommy.

Tabla 5

Resumen Parte 5

Parte 5									
El regreso de Tommy a casa.									
Capítulo 1	Capítulo 2	Capítulo 3	Capítulo 4	Capítulo 5	Capítulo 6	Capítulo 7	Capítulo 8	Capítulo 9	Capítulo 10
<ul style="list-style-type: none"> Tommy y su madre vuelven del viaje. Gato merodea por varios lugares. La mamá está cambiada. PEDRITO lo ignora. Lucya está con otro chico porque tiene una moto. TOMMY colores de tristeza por Lucya. Wan aparece y le da un fajo de billetes. 	<ul style="list-style-type: none"> Wan propone a Tommy y Pedrito jugar un juego para suicidarse. 	<ul style="list-style-type: none"> La mamá le grita a Tommy sin razón. Tommy sin colores. Tommy se compra un ipad y busca a Pedrito y Wan. 	<ul style="list-style-type: none"> Los 3 amigos compran juegos y consolas y crean un sótano donde pasan jugando. Lucya vuelve con Tommy pero está también con el motociclista. Tommy lo sabe. Tommy rojo. 	<ul style="list-style-type: none"> La mamá amenaza con mandarlo a su país. Tommy se pregunta sobre su padre. 	<ul style="list-style-type: none"> Empezan a jugar un juego llamado Kaxamarca. Juego sobre el imperio Inca y sobre cambiar historia de tribus americanas. 	<ul style="list-style-type: none"> Empezan a jugar el juego y Tommy es capitán. Están venciendo a Pizarro amaestrado a caballos etc. 	<ul style="list-style-type: none"> En el juego Tommy adopta a un jugador como a su padre, este llena su vacío emocional. Tommy se olvida de Lucía porque en el juego tenía doncellas que lo atienden. 	<ul style="list-style-type: none"> Tommy y su mamá pelean. T se va de la casa en la madrugada y está muy triste. El gato lo saca a pasear. 	<ul style="list-style-type: none"> Tommy DESAPAREC E. Todos lo buscan incluido la policía. Gato triste.

Tabla 6

Resumen Parte 6

Parte 6 Eventos tras la desaparición de Tommy.						
Capítulo 1	Capítulo 2	Capítulo 3	Capítulo 4	Capítulo 5	Capítulo 6	Capítulo 7
<ul style="list-style-type: none"> Wan, Pedrito y Lucía fueron destinados a hacer trabajo comunitario. (héroes, atihéroes) porque sospechaban de ellos. 	<ul style="list-style-type: none"> Capturan al gato y lo llevan a prisión. El gato se entera de que los gatos que no son adoptados son quemados vivos. 	<ul style="list-style-type: none"> El gato es llevado a su muerte y justo llega una chica de ojos castaños que quiere adoptarlo. 	<ul style="list-style-type: none"> El gato vive en un departamento. La chica se fue a Italia y la mamá es escultora. 	<ul style="list-style-type: none"> Un venezolano le habla de los secretos de Brad Pitt y famosos. EL Gato EXTRAÑA a Tommy desde su pseudo prisión. 	<ul style="list-style-type: none"> Arnulfo venezolano lleva a dar un paseo. 	<ul style="list-style-type: none"> El gato SE ESCAPA DE Arnulfo. El gato es feliz en libertad.

2.2 Aspectos de referencia

2.2.1 La comunicación gráfica

A lo largo del tiempo todo va avanzando y desarrollando y el diseño no es la excepción, así como el hombre y su entorno ha evolucionado, cambiado y avanzado, el diseño lo hace teniendo cambios, “las tecnologías, desde la tipografía y la fotografía a la cinematografía y videografía hasta la infografía, la holografía y así sucesivamente” (Costa, 2008, p. 45), todos éstos avances han permitido que consigamos evolucionar en cuanto a imágenes, permitiéndonos trabajar simultáneamente con textos, imágenes y objetos a la vez facilitando la introducción de cualquier texto o imagen de una manera interesante e interpretativa.

“El grafista que trabaja con el trazo icónico y tipográfico sobre el espacio bidimensional de la hoja de papel o de la pantalla, pasa ahora a otro nivel mayor, mucho más amplio, diverso y global. El grafista es hoy visualista” (Costa, 2008, p. 46).

Todo lo perceptible es aptitud ocular. Todas las miradas están sometidas a las normas de la visión. Se detalla así a un ángulo desde el cual cualquier estructura sensorial consigue ser juzgada. El resultado es evidente: se desarrolla todas las cosas del mundo, sean de la cualidad que sean, ya que poseen un carácter de elementos visivos.

“Todo cuanto configura nuestro entorno artificial es objeto y sujeto de comunicación. Y en este contexto que incluye lo gráfico pero lo desborda, el individuo deja de ser espectador pasivo para ser intérprete y actor de sus percepciones y experiencias visuales.” (Costa, 2008, p. 48).

La comunicación gráfica es la expresión de un mensaje de manera visual, que tenga un significado y además debe ser claro y preciso.

Para esto la psicología forma parte de este proceso en la que el grafista mediante la percepción debe ligar la experiencia del lector o espectador a los fenómenos de la visión y la lectura.

2.2.1.1 Proceso Creativo

La creatividad es un término que raya los límites de la subjetividad. Nadie puede definir claramente lo que es la creatividad ni determinar si alguien es o no creativo ya que esta característica puede significar para unos una cosa y para otros otra cosa completamente diferente. Sin embargo, una definición que se acerca a esta palabra sin crear limitaciones es: generar ideas o soluciones originales. La originalidad es una característica que convierte las cosas ordinarias en especiales.

En el estudio realizado por la facultad de arquitectura de la Universidad Dokul Eylul, (Cubukcu, E., p. 1): Nos dicen que: “La creatividad es una necesidad para toda las esferas de la vida. Desde el día que fue relacionada con el campo de las artes hasta el día que gano un amplio significado en el sentido de crear soluciones nuevas e innovadoras a problemas de cualquier tipo, la creatividad no es más concebida como parte del espectro del arte, sino también en las ciencias e incluso la vida cotidiana”.

También la creatividad viene del término crear, que significa hacer que algo exista. En conclusión, la creatividad es el proceso de crear algo que tenga características diferentes y especiales.

La aplicación de la creatividad beneficia al ser humano en todas las áreas no únicamente las artes, ya que sus beneficios cognitivos se aplican en muchas ramas no solo de conocimiento sino de la vida diaria del estudiante. (Ormaza, p. 4).

Este es un proceso natural de todo ser humano, nacemos con esto, desde niños tenemos la necesidad de crear como cuando pintamos dibujos en las paredes de nuestra casa o creamos mundos con nuestros legos, al crecer también estamos constantemente probando nuestra creatividad como cuando elegimos el color de las paredes de nuestro cuarto, o el tipo de ropa que usamos, el tipo de música que escuchamos, hasta cuando cocinamos y tenemos destellos de imaginación para crear recetas.

La creatividad se relaciona con términos como arte, proceso, actitud, aptitud, habilidad, cualidad, descubrimiento; todos aportan con ideas para comunicar un conocimiento. La creatividad es sinónimo de innovación, imaginación, originalidad, invención, visualización, intuición (Ormaza, p. 10).

El proceso creativo puede tener varias fases, todo esto depende de lo que se está realizando y del autor de la obra que se vaya a realizar:

Preparación: Este es el primer paso en donde se recopila tanto información como ideas que vayan acorde al tema que se vaya a desarrollar.

Generación: Este proceso es bastante complejo ya que, al montón de ideas que hemos recopilado ahora debemos darle forma, experimentar y buscar nuevas opciones que nos ayuden a generar un proyecto creativo.

Incubación: En esta etapa del proceso creativo se deja descansar el proyecto, esto sirve para que el autor pueda descansar sus ideas y generar nuevas y diferentes que puedan aportar a este. Muchas veces al estar ensimismado en un proyecto se estanca en una idea y no da paso a que otras fluyan.

Iluminación: Esta etapa es muy impredecible puede llegar en cualquier momento o lugar. Nunca se puede saber cuándo va a llegar solo llega y le da un giro al proyecto.

Evaluación: Aquí se evalúa si la fase anterior es válida o no para el proyecto: ¿en qué aporta?, ¿crea una mejor comprensión del mensaje que se quiere transmitir?, ¿ayuda a que el espectador al que va dirigido se enganche en la idea plasmada?

Elaboración: En esta fase se desarrolla la idea, se crea los implementos o materiales necesarios para que esta se complete y por último se la transmite a su espectador o a quien vaya dirigida.

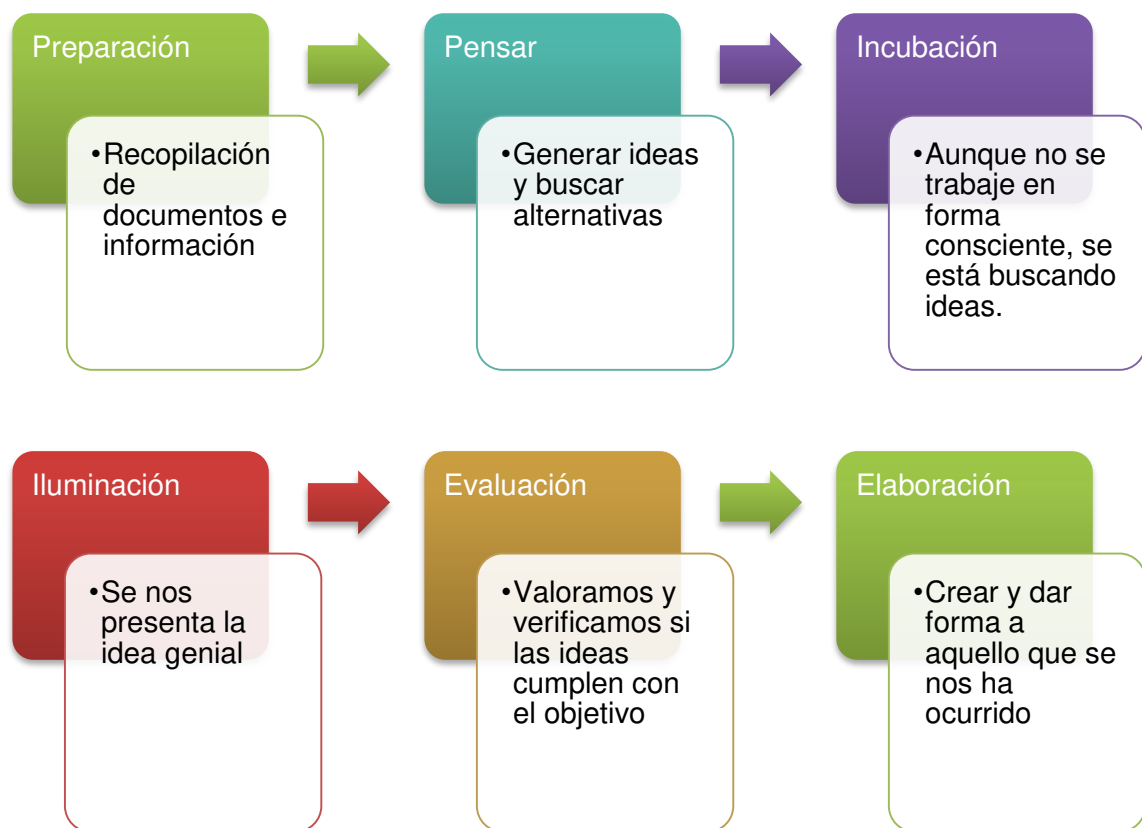


Figura 37. Proceso Creativo

En el artículo ¿Se puede aprender a ser creativo? se mencionan algunos indicadores relacionados con el pensamiento creativo, tomadas de (Portilla, C. & Rugarcía, A., 1993, p. 94). Estas son:

“Fluidez, originalidad, flexibilidad, elaboración, concentración, sensibilidad, intuición, imaginación, regresión y predicción de soluciones”:

En este proyecto el proceso creativo que se utiliza es: Primero, se identifican cual es el concepto de lo que busco interpretar realizando cuadros, lluvias de ideas, etc., para así empezar a realizar bocetos que se asocien con el texto del escritor, empezando por crear los personajes, el ambiente, elijo una paleta de colores que se relacione con los sentimientos que se quiere evocar en los lectores. Luego de esto se presenta las ideas al autor para así encontrar similitudes y diferencias entre lo que se está plasmando.

2.2.1.2 Estudio de caso: The sandman, neil gaiman. interpretación ilustrativa con variables

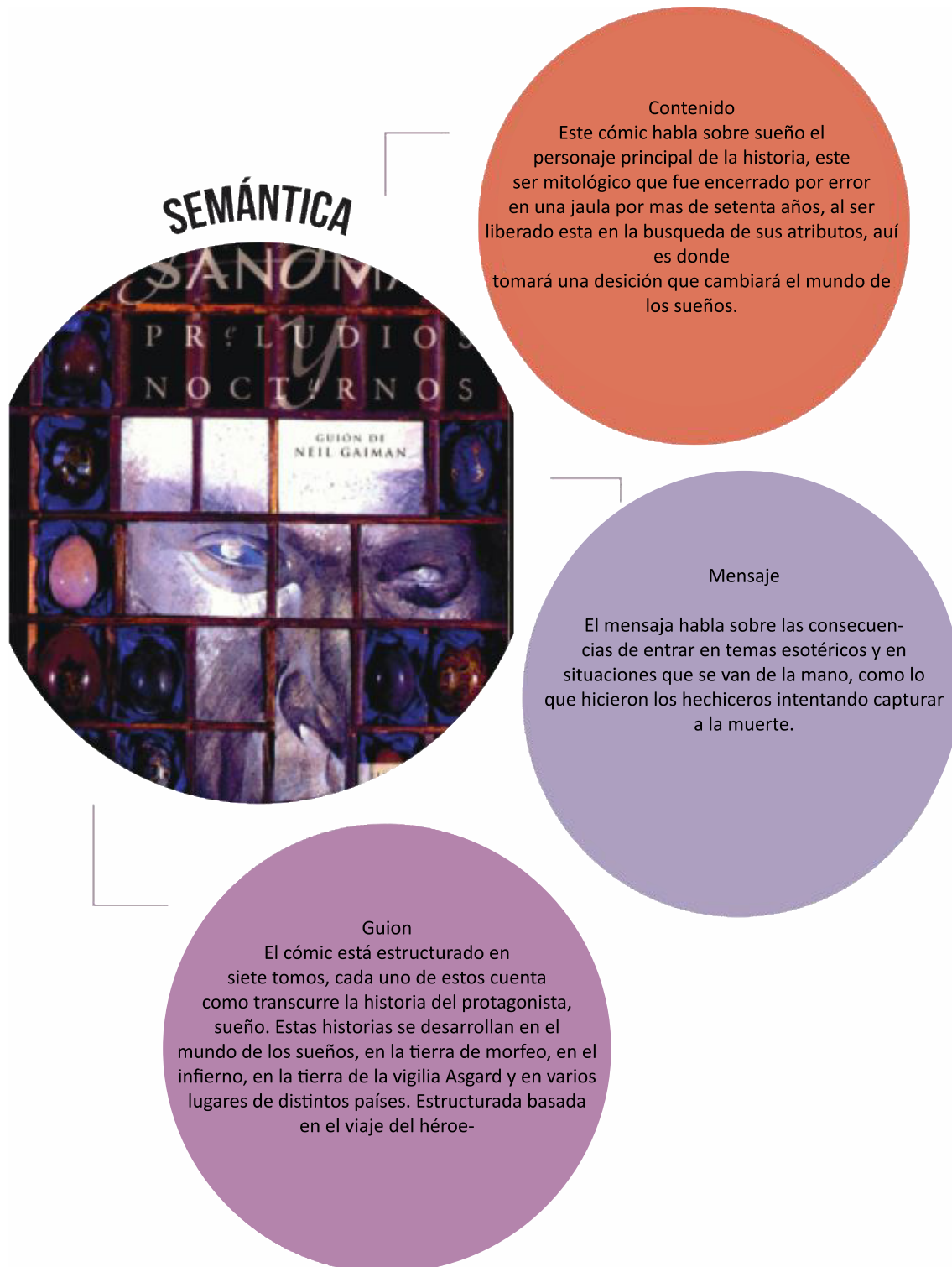


Figura 38. Semántica

SINTAXIS



Com- posición

En esta página del primer tomo de The Sandman se puede observar como los elementos artísticos de la obra están perfectamente distribuidos, se puede observar el equilibrio que mantienen los recuadros que contienen la historia, la obra rompe esquemas y la historia sale fuera de los recuadros sin romper equilibrio, tiene dirección ordenada.

Crómica

En el cómic se puede observar que se utilizan los colores complementarios y los contrastes fuertes, en esta página podemos verificar que con los colores también nos comunican emociones. En este caso esta cromática nos acerca a la teología, la magia, rituales fúnebres, de inmortalidad y poder.

Técnica

En este tomo Sam Kieth entinta sus ilustraciones con tinta negra y una plumilla.

Figura 39. Sintaxis

PRAGMÁTICA



Relación entre tipografía y diagramación

El cómic tiene mucha fuerza narrativa, todas las ilustraciones se respaldan con el texto, las imágenes forman una secuencia y junto con el texto crea un camino para seguir la historia. La tipografía debe ocupar su espacio sin romper con la maquetación, la misma junto a la diagramación de las viñetas que contienen las ilustraciones son las que crean la dirección.

La tipografía cambia constantemente la mayoría de los personajes principales tienen su propia tipografía, lo que hace que el lector se imagine la voz del personaje.

Relación texto imagen

El texto y la imagen pueden ser parte del mismo mensaje, puede haber un complemento entre estos dos y optimizar el sentido del mensaje. En el cómic las ilustraciones nos ayudan a comprender las emociones y las expresiones que podemos leer, al mismo tiempo el texto nos puede mostrar con la fuerza que se puede decir una frase.

Figura 40. Pragmática

A. Ilustradores



Figura 41. Análisis de ilustradores

B. Variables

Variables de Diagramación

Tabla 7

Variables de Diagramación

Variables / ilustradores	Sam Kieth	Mike Dringenberg	Kelley Jones
Uso de bocadillos convencionales	✓	✓	✓
Uso de bocadillos no convencionales	✓		
Uso de cartelas cuadradas		✓	✓
Uso de cartelas de distintas formas / fuera de cuadro	✓	✓	
Viñetas en orden progresivo		✓	✓
Viñetas sin orden establecido	✓		

En conclusión, tanto Sam Keith como Mike Dringenberg y Kelley Jones usan bocadillos convencionales para sus diálogos. Sin embargo, Sam utiliza ciertos bocadillos no convencionales como formas que se relacionan con las emociones de los personajes con colores que aportan a esta. Mike Dringenberg utiliza cartelas cuadradas y de distintas formas, mientras Sam Kieth utiliza cartelas de varias formas e inclusive acciones fuera de cuadros. Kelley Jones por su lado solo utiliza cartelas cuadradas y sus viñetas se organizan en orden progresivo al igual que las de Mike Dringenberg. Sam Keith utiliza viñetas sin ningún orden preestablecido.

Variables de Estilo

Tabla 8

Variables de Estilo

Variables / ilustradores	Sam Kieth	Mike Dringenberg	Kelley Jones
Uso de luminosidad alta	✓	✓	✓
Uso de contrastes y sombras	✓	✓	✓
Uso de Photoshop			
Uso de tinta china	✓	✓	✓
Comic Tipo Dark Age	✓		
Comic Tipo Bronze Age		✓	✓

En conclusión, tanto Sam Keith como Mike Dringenberg y Kelley Jones usan un estilo parecido en lo que se refiere a sus comics al mismo tiempo los tres hacen uso de la tinta china. Sin embargo, Sam Keith tiene un estilo Dark Age (1980-1993) (Jamahl Johnson, 2016). En este estilo la noche es muy importante ya que se utiliza una iluminación que le da bastante relevancia a las sombras y a su contraste con la luminosidad este estilo se inspiró en film Noir donde se creaban mundos en claro oscuro para crear intriga. Mientras que Mike Dringenberg y Kelley Jones utilizan el estilo Bronze Age (1971-1980) (Jamahl Johnson, 2016). Este estilo está inspirado en la experimentación y el surrealismo, usan planos parecidos a la fotografía.

Variables de Personaje

Tabla 9

Variables de Personaje

Variables/ilustradores	Sam Kieth	Mike Dringenberg	Kelley Jones
Cabello corto azul	✓		
Cabello largo azul	✓	✓	✓
Delgado	✓	✓	✓
Corpulento			
Facciones delicadas		✓	
Facciones toscas	✓		✓
Facciones vampirescas	✓	✓	✓
Vestuario quimérico			✓
Vestuario harapiento	✓		
Vestuario semidesnudo	✓		
Vestuario sombrío	✓	✓	✓
Vestuario vampiresco			✓
Vestuario elegante		✓	
Tez pálida	✓	✓	✓

En conclusión, tanto Sam Keith como Mike Dringenberg y Kelley Jones han creado a Sueño como un personaje delgado, con tez pálida, con vestuario sombrío, facciones vampirescas y con el cabello azul largo. Sin embargo, Sam Kieth al principio de su cómic nos muestra a un Sueño con el cabello corto, semidesnudo y luego con un vestuario harapiento. En el caso de Mike Dringenberg la diferencia radica en que el personaje utiliza un vestuario un poco elegante con facciones delicadas. Y, por último, Kelley Jones utiliza un vestuario quimérico y vampiresco.

2.2.1.3 Diseño para los ojos

“Diseñar para los ojos es diseñar para el cerebro, el órgano que rige todas nuestras actividades, el ojo y el cerebro hacen un todo. El sistema sensorial humano es fundamentalmente visual, más del 80% de la información que

recibimos del entorno entra por los ojos. Todo lo que es diseñado tiene un primer e inmediato aspecto visual y, por tanto, comunicativo (la Forma, la estética) y al mismo tiempo, un aspecto funcional (el objetivo, el problema que soluciona)". (Costa, 2008, pp. 13-25).

Los esquemas mentales están contenidos en las cosas que habitualmente vemos: personas, montañas, casas, árboles, muebles, etc. En el libro *Thinking Visually* Mark Wigan afirma que:

"Los proyectos a veces tienen que ser investigados, incubados, interpretados y respondidos con imaginación en un tiempo limitado. Diagramas de varios tipos, mapas y asociaciones de imágenes y palabras son comodines casi siempre utilizados por ilustradores y diseñadores para desbloquear la creatividad".

El dibujante y el ilustrador no se pueden liberar de su cultura visual y toma como esquema icónico la forma antropológica para construir por ejemplo un marciano ya sea tomando la figura humana o animal. Por ejemplo, lo que nos dice William James es que nuestra mente y visión funcionan de acuerdo a nuestra percepción, es decir según (Arnheim, R., p. 93):

"Las únicas cosas que vemos comúnmente son aquellas cosas que percibimos, y las únicas cosas que percibimos son aquellas que han sido etiquetadas, y estas etiquetas están estampadas en nuestra mente. Si nosotros perdiéramos esta base de etiquetas estaríamos intelectualmente perdidos en el medio del mundo".

De modo que, para crear seres imaginarios, hacemos uso de referentes mentales universales poder imaginarlos.

"Así como necesitamos las palabras para nombrar las cosas ausentes y de este modo referirnos a ellas, también el ojo necesita los esquemas universales de la mente para poder reconocer cosas que jamás ha visto:

objetos, paisajes, y por supuesto los seres fantásticos como una sirena, un fauno o un marciano” (Costa, 2008, p. 27).

La mayoría de los ilustradores profesionales, tienen un estilo asociado con su trabajo. El estilo quiere decir el lenguaje visual distintivo que identifica una marca o iconografía personal de un ilustrador. Es la característica particular o calidad que determina con el tipo de ilustración que se asocia cada uno. También debe definir el lugar dentro de un género de ilustración visual, como la literatura, de la música, el arte aplicado y la disciplina de diseño ya que la ilustración comprometerá numerosas variaciones de temas y tratamientos. Algunos representarán inclinación a una tendencia o moda contemporánea, y otros serán más tradicionales (Male, 2007, pp. 62-63).

El objetivo de este diseño es trabajar para mejorar nuestro entorno visual. Específicamente como disciplina transmite sensaciones, emociones, informaciones y conocimiento.



Figura 42. Ilustración portada extraída del libro para guardarlo en secreto Carlos Arcos

2.2.1.4 Como pensar en imágenes y distribuirlas

Cuando “leemos” imágenes, nuestro sentido pone en marcha una salida totalmente diferente al de la lectura de un texto.

“Para extraer el significado de un mensaje escrito, el cerebro se apoya en el examen secuencial, avanza linealmente y construye el sentido del texto a partir de una suma progresiva de los elementos que lo integran: letras, palabras, frases y párrafos. Para entender una imagen, sin embargo, el cerebro trabaja de un modo muy distinto. Mediante una aproximación simultánea, sintética y global, todas las partes del conjunto se perciben y se procesan a la vez, y se destila de golpe el sentido del mensaje gráfico.”
(Gili, 2012)

Primero al texto se lo resume en un solo concepto para luego realizar el proceso explicado anteriormente. En el caso de la distribución depende de los elementos que se tome en cuenta en la imagen de acuerdo con el texto que esté aportando a la comprensión de la historia, y tomar en cuenta que el mensaje siempre debe estar claro. En este proyecto primero plantearé ciertos conceptos sobre cada capítulo que me ayuden a entenderlo mejor y así organizar los elementos de mis ilustraciones de una forma más concisa.

2.2.1.5 Recepción de las ideas del escritor

En el libro *Illustration: A theoretical and contextual perspective* de Alan Male (2007) nos habla sobre uno de los primeros procesos para empezar a ilustrar: tomar notas visuales. Para iniciar este proceso el ilustrador cuenta con una herramienta indispensable: el bocetero. En el bocetero se plasman ideas claves y de esta forma empezamos a crear un vocabulario visual que se usará al momento de ilustrar. Este vocabulario o lenguaje que se formará nos ayuda a interpretar y reproducir elementos con intenciones, que aporten a la historia o texto; personajes con alma, con personalidad, que tengan rasgos físicos que nos

ayuden a plasmar el carácter, emociones y tono de estos y a modelar los lugares donde ellos se desarrollan con precisión.

En este paso se puede usar la ilustración que se usa en reportajes. Así podemos combinar notas visuales con texto que complementa lo que queremos plasmar. El ilustrador no debe solo centrarse en la parte estética de este proyecto, este debe dar importancia a la información semántica y a los textos. Tenemos que tener en cuenta que las imágenes no nos pueden convencer sin argumentos. Por ejemplo, podemos agregar comentarios que nos muestren el año en el que la ilustración se está plasmando, el lugar, datos que sean relevantes o incluso diálogos que sin estar escritos puedan confundir al lector.

Es importante ir mostrando avances al escritor, envolviéndolo en este proceso para que se sienta participe, y pueda cambiar o modificar cualquier cosa que no le agrade, por ejemplo, se puede proponer ideas y escuchar varios puntos de vista tanto del escritor como de otras personas para poder sustentar la esencia de la historia. A esta fase se la denomina: escucha interactiva. Algo importante para realizarla es, como ilustrador, sentirse libre de expresar las ideas que tengamos, así el lenguaje que estábamos creando anteriormente se verá sometido a la experimentación y de esta forma el proceso creativo será más rico y fresco.

La escucha interactiva es importante porque nos ayuda a ir más allá de las palabras y entender los sentimientos que están siendo expresados. De esta forma podemos ofrecer una retroalimentación que haga que el proyecto mejore. La (Asociación Managing Diversity Handout, 1998) nos dice que: “la escucha interactiva es una manera de acercar el impacto al efecto deseado” y para esto nos da una lista que puede ayudarnos a entender si estamos realizando este proceso de manera correcta. A continuación adjunto ciertas preguntas que pueden servir en el proceso de escucha ilustrador/escritor:

- “ ___ ¿Parafrasea o reformula lo que se ha dicho antes de responder?
___ ¿Busca aclaraciones (no estoy muy seguro de lo que quiere decir)?
___ Realizará todas las reuniones con las reglas básicas de la reunión (incluyendo una persona habla a la vez)?
___ ¿Miras y haces contacto visual con los demás cuando están hablando con usted?
___ ¿Haces todo esfuerzo para entender la pregunta desde el punto de vista del que pregunta?
___ ¿Busca una respuesta inmediata o realiza reuniones rápidas? (algunas personas necesitan más tiempo para procesar nueva información)
___ ¿Usted vigila el lenguaje corporal?
___ ¿Permaneces neutral hasta que todos los puntos de vista hayan sido presentados?
___ ¿Equilibra la participación entre diferentes estilos?
Si responde que no a cualquiera de estos, el impacto que sus acciones tienen en los demás puede variar de sus intenciones”.

Esta es una guía que si es utilizada de forma correcta ayudará a que se realice una mejor retroalimentación e interpretación de lo escuchado. Se debe añadir que cada proceso es diferente y que estas preguntas pueden ir variando de acuerdo a las necesidades que se vayan implantando.

2.2.1.6 Lenguajes Gráficos

La Imagen, el Signo y el Esquema son los fundadores paradigmáticos del lenguaje gráfico. Ellos proceden, antropológicamente, del trazo manual, la línea y, con ellos, la elaboración de “formas”. Por eso, el Color -que es ausencia de forma- no es elemento del lenguaje gráfico.

Para entender mejor al signo como forma de lenguaje gráfico en el libro La danza de los signos de Victorino Zecchetto nos dan varias teorías de su significado según varios filósofos antiguos, por ejemplo Platón dice que el signo es un

elemento que: “la mente conoce mediante la reminiscencia de cosas que el alma había olvidado (“anámnesis”). Enseñó que los objetos del mundo son estímulos sensoriales que nos ayudan a reconstruir la verdad a través del recuerdo”.

En cambio Aristóteles nos dice que:

“Las palabras o vocablos no son signos (semeia), más bien se trata de símbolos (símbola) destinados a reconocer los estados interiores del alma, es decir, cumplen con la función de ser marcas para que la mente reconozca algo”.

En cambio, los estoicos se refieren al signo como: “un ente portador de un doble componente: las palabras en cuanto expresión dicha, y el contenido de las mismas. Ambos elementos se unen para referirse a una realidad distinta, el referente”.

La imprenta fue uno de los primeros medios de producción de lenguajes gráficos tanto de textos, ilustraciones, tipografía, manuscritos, etc. la fotografía por su lado creó otro tipo de lenguaje gráfico que incluye elementos igual de complejos como la cinematografía y otros tipos de artes relacionados con las cámaras. Estos lenguajes se han ido desarrollando gracias a la revolución electrónica que les ha dado capacidad para comunicar, manipular y mostrar elementos que necesitan ser visualizados. Como dijo Philippe Queau: “Antes que todo, una imagen es energía modelada, de la que se puede conservar un rasgo permanente o modificable”.

2.2.1.7 Referencias para la diagramación



Figura 43. Ejemplo diagramación libro Escuelita de los horrores Enrique Pérez Díaz

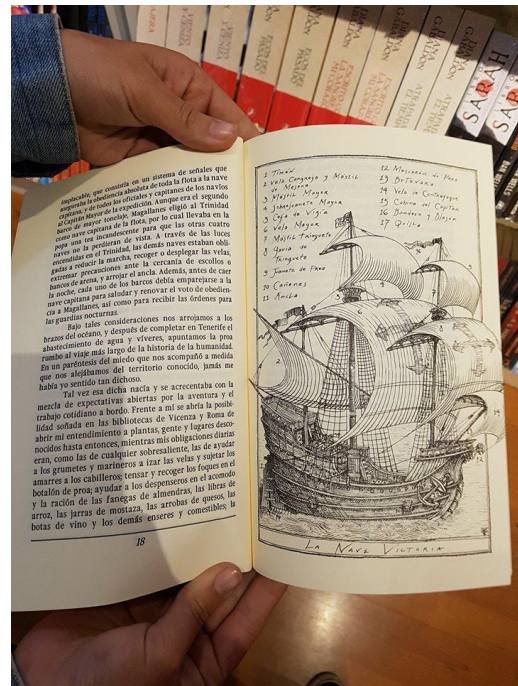
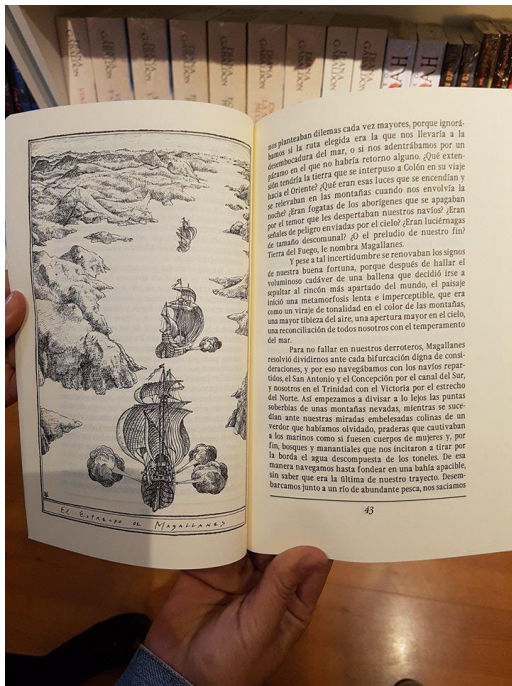


Figura 44. Ejemplo diagramación 2 ¿Por qué me comprasteis un walkie talkie si era hijo único? Santi Balmes

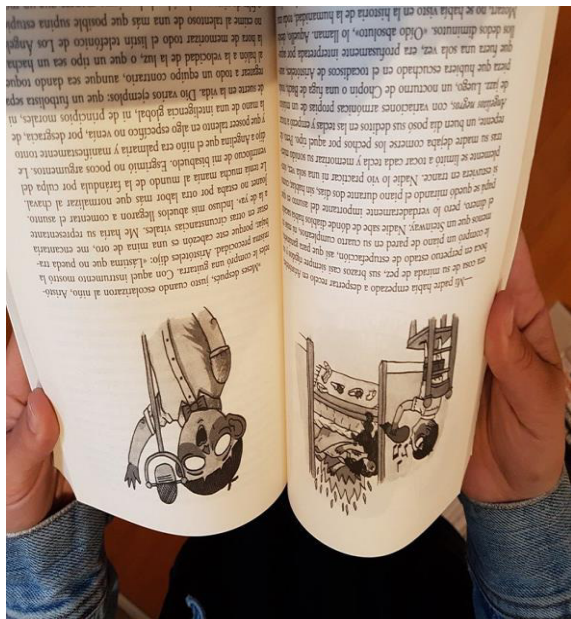
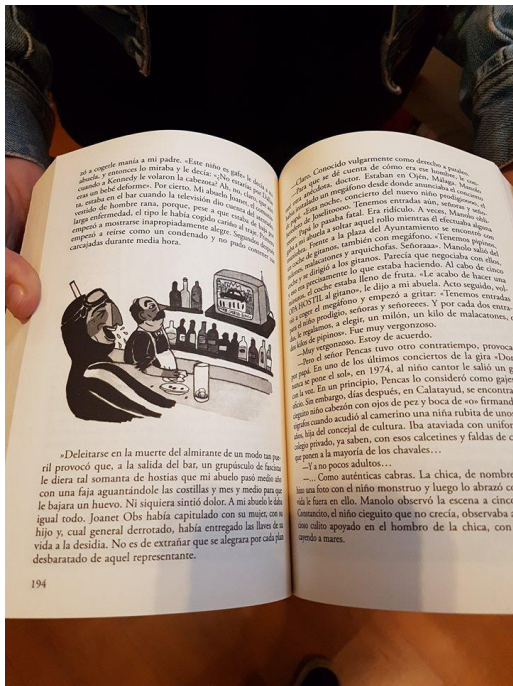
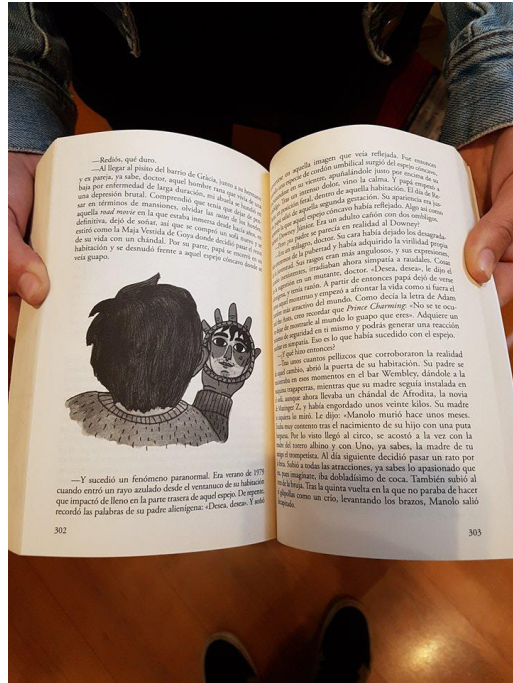
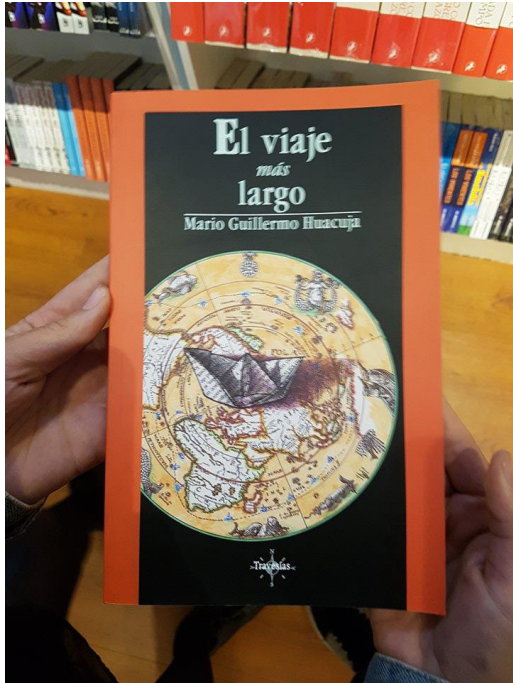


Figura 45. Ejemplo diagamacion 3 El viaje mas largo Mario Guillermo Huacuja

Tipos de Lenguaje Gráfico



Figura 46. Los cinco lenguajes gráficos, fundamentales

Tomado de (EASDA, s.f.)

Ilustrativo.- Que se puede calificar de re-presentativo porque vuelve a presentar la realidad con bastante aproximación a cómo la vemos. En este caso, la carga interpretativa es menor (aquí estarían las gráficas victorianas, por ejemplo).

Artístico.- Que se puede calificar de re-creativo porque vuelve a crear la realidad, idealizándola y/o simplificándola. En este caso, la carga interpretativa es mayor (aquí estaría Chéret, Toulouse-Lautrec, gran parte de los trabajos gráficos Art Nouveau, una buena parte de la producción Art Decó, etc.).

Gráfico.- Que se puede calificar de inventivo porque no representa ni recrea la realidad, sino que se inventa una nueva realidad que se aleja del naturalismo. En este caso, la carga interpretativa se eleva a la categoría de: "sé lanzar un mensaje, a modo de telegrama visual, que resulta atractivo, inteligente e ingenioso, rápido, directo y fácil de recordar. La idea o concepto a comunicar se canaliza como si cayera por un tobogán (aquí estaría la figura del diseñador gráfico profesional que se inicia, sobre todo, con las vanguardias –especialmente con el Constructivismo ruso y con la Bauhaus alemana–, y que se consuma en Paul Rand y otros grandes diseñadores gráficos profesionales).

Tipográfico.- Nace con el recurso de las "PALABRAS EN LIBERTAD" y los "CALIGRAMAS" del FUTURISMO. La tipografía deja de ser un simple complemento de la imagen y lucha por tener un protagonismo exclusivo: carteles y cubiertas de libros, catálogos, etc., resueltos únicamente con textos o donde el texto prevalece con grandes y expresivas letras, que juegan con su forma, tamaño, colocación, etc., (en este caso, cabe recordar, por ejemplo, la famosa cubierta de El Lissitzky, "Los ismos del arte", dentro del constructivismo ruso, o el actual y famoso Cervantes de Manuel Estrada, inspirado en los caligramas futuristas).

Fotográfico.- Adquiere fuerza con el FOTOMONTAJE, lanzado por los dadaístas de Berlín. A partir de esta experiencia, la fotografía se ha convertido en un canal o lenguaje de representación de la realidad muy importante y claramente diferenciado de los anteriores.

2.3 Aspectos conceptuales

2.3.1 Problemas de comunicación

Para empezar, debemos tener en claro el concepto de comunicación, es un proceso por el cual se puede transmitir información, sentimientos, pensamientos, y cualquier otro sentido que pueda ser transmitido. Para que la comunicación se lleve a cabo en forma correcta todos los elementos que se usan en ella deben funcionar de manera correcta, basta que alguno de ellos cometa un error, para que el proceso entre en fracaso. Por ende, lo primordial en este proyecto es tener una buena comunicación escritor-ilustrador para así plasmar lo que la historia nos pide. El texto debe comunicarse con la imagen y guardar un sentido con la estética y la narrativa de todo el texto. El artista-ilustrador debe acoger y aportar con ideas al escritor y así trabajar juntos en pro del concepto previamente establecido. El escritor y el ilustrador pueden variar en el estilo o en ciertos aspectos de la ilustración pero el concepto debe siempre mantenerse.

La meta-comunicación es una parte importante de este proceso, esto consiste en leer el lenguaje corporal, el tono de voz y otros elementos que puedan convertirse en signos y luego puedan ser interpretados. Este meta-mensaje a pesar de no ser dicho con palabras nos abre un mundo de posibilidades e interpretaciones sobre lo que se está hablando o transmitiendo. Kevin Murray (Gora, S., 2016) lo describe así: “Un meta-mensaje es un mensaje implícito que repartimos inconscientemente cuando nos comunicamos. El significado del metamensaje es tan fuerte que abruma el mensaje y guía a la gente a interpretar lo que se ha dicho de forma muy diferente”.

La comunicación es un proceso complejo, nunca nadie va a tener el mismo punto de vista, las asunciones son la madre de todos los malentendidos; “...Es que yo creía... Es que yo pensaba... Es que yo me imaginaba... Es que yo supuse,...” Una comunicación es efectiva cuando lo que quiero que el otro entienda, es lo que el otro entiende. Y, a su vez, el otro tiene que verificar si lo que ha comprendido es lo que yo le he intentado decir. Y todo, sin suponer y dar por hecho que así sea. Uno de los aspectos más retadores de la comunicación es poder identificar y separar “hechos” de “suposiciones”. En la comunicación es mejor pasar por modesto que por soberbio, creer que uno sabe lo que piensa el otro, o que el otro crea que sabe lo que uno piensa, siente o necesita. El “A buen entendedor pocas palabras” es uno de los errores graves para la comunicación. Es preferible: A buen entendedor muchas preguntas (Velilla, 2003, p. 14).

2.3.2 Significado de la interpretación ilustrada

2.3.2.1 Ramas de la semántica

La semántica es la disciplina que contiene “las herramientas, los procesos y los contextos de que disponemos para crear, interpretar y comprender significados de muchas maneras diferentes”. Así, y de manera semejante como intercede en el lenguaje escrito o verbal, en el ámbito en el ámbito del diseño gráfico se erige en el instrumento que nos ayuda a descodificar correctamente los mensajes

visuales y, por tanto, permite asegurar una mayor eficacia en la comunicación. No en vano, en palabras de (Leborg, 2013, p. 5):

“Todos los días nos enfrentamos a una gran cantidad de mensajes visuales, pero, sin un conocimiento básico de su lenguaje, muchos de estos mensajes nos resultan incomprensibles, lo que impide que se desarrolle un diálogo productivo entre creadores y consumidores de comunicación visual”.

Las ramas de la semántica son: semántica lingüística, semántica lógica, semántica de ciencias cognitivas, lexicografía.

“La semántica lingüística es la codificación y decodificación de contenidos semánticos en las estructuras lingüísticas. La semántica lógica es la relación entre signo lingüístico y realidad. La semántica de ciencias cognitivas expresa el porque nos comunicamos y cuál es el proceso psíquico entre el hablante y oyente. La lexicografía es el significado de palabras en un idioma o momento dado” (Morris, 1985, p. 70).

2.3.2.2 El Proceso Cognitivo de interpretación: La semiosis

La semiosis tiene tres dimensiones: la semántica, la pragmática, y la sintaxis. Cada una de estas dimensiones cuenta con términos especiales que se usan para designar las relaciones de los signos con objetos intérpretes o signos. La semántica estudia la relación de los signos con los objetos por esto se usan términos como designa y denota.

Según Saussure: “El signo lingüístico vincula un concepto con una imagen acústica. Todas las palabras tienen un componente material (una imagen acústica) al que denomina significante y un componente mental, referida a la idea o concepto al que denomina significado. Significante y significado conforman un signo” (p. 143, 144).



Figura 47. Gráfico signifiante, significado

Tomado de (Palermo, 2009)

Según Pierce, existen tres elementos que participan en la semiosis, signo, objeto e interpretante, el interpretante es producido por la mente.



Figura 48. Triada Semiótica de Pierce

Tomado de (Ramos, 2013)

La pragmática estudia la relación de los signos con los guías, por eso usa términos como expresa. Y la sintaxis estudia la relación de los signos entre sí, por eso se utilizan signos como implica. Para entender mejor voy a poner un ejemplo, la palabra silla es parte de la sintaxis ya que esta implica pero no designa. Silla con cuatro patas de superficie cómoda es parte de la semántica.

2.3.2.3 Uso y abuso pragmático de los signos

“La pragmática es el estudio de los principios que regulan el uso del lenguaje en la comunicación, es decir, las condiciones que determinan tanto el empleo de un enunciado concreto por parte de un hablante. La pragmática es por tanto, una disciplina que toma en consideración los factores extralingüísticos que determinan el uso del lenguaje” (Morris, 1985, p. 79).

Cuando un signo usado por un intérprete se utiliza como medio de adquirir información acerca del intérprete, la apariencia de partida es la de un proceso de semiosis superior, a saber, el de la pragmática descriptiva. “El psicoanálisis entre las corrientes psicológicas, el pragmatismo entre las filosóficas, y actualmente la sociología del conocimiento entre las ciencias sociales han hecho de esta forma de concebir los signos una posesión común de personas educadas.” (Morris 1985, pp. 80-82)

“Cualquier signo puede ser examinado en función de las condiciones psicológicas, biológicas y sociológicas de su uso. El signo expresa, pero no denota su propio interpretante”. (Morris 1985, p. 79,80).

“No sólo todos los signos pueden ser considerados en términos pragmáticos, sino que también es totalmente legítimo para ciertos propósitos usar simplemente los signos para producir ciertos procesos de interpretación, sin tener en cuenta si existen objetos denotados por los signos o, incluso, si las combinaciones de signos son formalmente posibles en términos de las reglas de formación y transformación del lenguaje en que los vehículos sígnicos en cuestión se usan normalmente”. (Morris, 1985, p. 81,82).

2.3.3 Estructura lingüística

El término “Estructura” metodológicamente hablando son principios explicativos, este término o metodología, se comenzó a usar en áreas científicas tales como, la biología, la matemática, la arquitectura, la sociología, entre otras. La “estructura” confiere una destreza interna y una analogía entre los elementos que conforman una totalidad. El significado del término “estructura” en lingüística, no es distinta a la anterior.

2.3.3.1 El Estructuralismo

El estructuralismo no es un simple método. Es, sin duda un método moderno de saber acerca del hombre. Este método de análisis estructural permite tener resultados teóricos los cuales contribuyen a una doctrina. La cual es científica para algunos, también filosófica para aquellos que tienden a concebir el estructuralismo como la teoría semántica del hombre.

“El padre del estructuralismo es Lévi-Strauss. Pero su antepasado es el ginebrino Ferdinand de Saussure, fundador de la lingüística moderna que sirve de base al estructuralismo.” (Corvez, M., 1969, p. 7).

La ideología del estructuralismo lingüístico comienza en el siglo XX, el cual fue el arranque de la lingüística moderna. Su fundador fue Ferdinand de Saussure con el escrito “Curso de la lingüística general” el cual fue escrito en 1916, la obra fue publicada por dos de sus alumnos, los cuales se basaron en apuntes de clases de Saussure.

El análisis estructural, intenta hacer notorio el código secreto que relaciona las múltiples actividades del hombre: su vida económica, su organización social, su lenguaje, su actividad física e intelectual.

“Todos los estructuralistas buscan en la realidad humana aquellos aspectos de estabilidad, de inmutabilidad, que puedan brindar asidero a un conocimiento verdaderamente científico.” (Corvez, M., 1969, p. 8).

Los estructuralistas consideran que esta disciplina se encuentra en el desarrollo de la suya propia, desde la perspectiva de las distinciones que han logrado instaurar en su análisis del lenguaje, cierta analogía entre “análisis estructural” y “sistema”.

2.3.3.2 La Lingüística

La lingüística es una disciplina que se utiliza como objeto de estudio en el lenguaje humano. Esta disciplina se basa en una ciencia teórica ya que manifiesta ilustraciones diseñadas para evidenciar los fenómenos del lenguaje. Cabe observar que la lingüística es una ciencia práctica que realiza observaciones minuciosas sobre lenguas.

La lingüística se enfoca, en efecto, hacia la disolución del hombre. Surgido en el momento en que el lenguaje se independizaba de la escritura. Pero la lingüística no se basa en el hombre mismo.

“Se desarrollaron dos modelos de estructura lingüística; un modelo muy simple propuesto en la teoría de la comunicación y una versión formalizada del análisis en constituyentes inmediatos. Unos resultaron inadecuados y en si surgió un modelo más poderoso que combina la estructura ahormacional y transformaciones gramaticales y que pudiera remediar la inadecuación de los otros modelos.” (Chomsky, N., p. 49).

2.3.3.3 Lenguaje Textual

El lenguaje textual representa la comunicación a través de letras, por medio de distintos sistemas de escritura.

El texto es una unidad de lenguaje en uso, ha dado lugar a la comunicación escrita, lo que quiere decir que este tipo de lenguaje se representa a través de letras, y por diferentes sistemas de escritura.

El lenguaje textual simboliza la comunicación a través de las letras, por medio de diferentes sistemas de escritura. En la comunicación escrita o textual, hallamos dos elementos significativos e importantes, los cuales son la sintáctica y la semántica y la sintaxis.

Lo sintáctico: hace referencia al análisis de la relación entre distintos símbolos y signos del lenguaje.

Lo semántico: hace referencia al estudio de la relación entre los signos y sus significados.

La sintaxis es una subdisciplina lingüística, la cual es una parte importante del análisis gramatical, ya que se encarga del estudio de las reglas que gobiernan la combinatoria y la formación de unidades superiores a estas, como son los sintagmas y oraciones.

El lenguaje demuestra funciones generales, el lenguaje textual se define como: la función textual, a través de la cual la lengua establece comunicación entre ella misma. Esta función accede implantar las relaciones de unión entre las partes de un texto y su ajuste a la situación concreta en que ocurre.

La lingüística textual y los estudios nos han ofrecido un sinnúmero de taxonomías de textos. Estos tipos de elementos textuales se pueden identificar como elemento icónico en una clase y al mismo tiempo como un modelo de solicitud comunicativa.

2.3.3.4 Lenguaje Visual

El lenguaje visual es un método de comunicación que maneja imágenes para transmitir mensajes visuales. Los elementos conceptuales son aquellos que están presentes en el diseño, pero que no son visibles a la vista.

El lenguaje visual, es un aprendizaje se encuadra, en este tema se estudian los medios visuales. Sin embargo, la imagen multimedia. Como por ejemplo la prensa, tiene lenguaje textual.

La imagen multimedia trata de posibilidad del lenguaje verbal más diferentes lenguajes gráficos.

La evolución de la comunicación, si ha manifestado en sucesivas formas; impresa, oral, escrita, etc. De forma paralela a ella se encuentra la presencia constante de imágenes. El lenguaje visual se expresa mediante imágenes, estas son una representación de la realidad, o irrealidad (ficción).

“La comunicación visual, es decir la comunicación por medio de imágenes visuales que sustituyen o acentúan los enunciados verbales, es tan antigua como la existencia misma de la especie humana: los gestos y los objetos, primero, la escritura, después fueron configurando diferentes “lenguajes” históricamente producidos para ser percibidos e interpretados.” (Valdés de León y Gustavo A., 2010, p. 157).

Este Tipo de lenguaje está constituido por distintos tipos de imágenes visuales, entre ellas tenemos las icónicas, las escriturales y concretas (o no icónicas). Las imágenes icónicas, son aquellas que conservan una relación de similitud formal o estructural con objetos reales o irreales. En este tipo de lenguaje se utilizan diferentes tipos de imágenes icónicas: ilustraciones, grabados, fotografías, dibujos, viñetas, mapas, etc.

Las imágenes concretas (o no icónicas), este tipo de imágenes se distinguen en dos grupos: las formas orgánicas y las figuras geométricas. Las formas orgánicas, estas son aquellas que son originadas de manera espontánea o accidental sin control legítimo que también forman parte de este lenguaje, aunque su uso es poco frecuente. Las figuras geométricas, son aquellas que necesitan de correlato experimental con el mundo natural puesto que son construcciones formales de carácter matemático y racional, su presencia abunda en el mundo artificial, en la práctica de este lenguaje visual gráfico son utilizadas de forma directa, visible, en forma de círculos, triángulos, cuadrados, rectángulos, polígonos, etc.

Las imágenes estructurales, este tipo de imágenes es necesario en el lenguaje visual. Ya que aparecerá como “firma”, es decir en la marca del comunicador.

2.3.3.5 Estructura de la Lectura

En la estructura de la lectura, resulta casi absurdo separar el concepto de lectura con el de comprensión lectora, ya que ambas tienen similares procesos, diferenciándose solo en la figura de un lector correcto, el cual establece una comprensión eficaz.

Por lectura se entiende el proceso de aprehensión que pueden ser transmitidos por medios de diferentes códigos, estos códigos pueden ser de tipo visual, auditivo o de manera táctil.

La lectura es el proceso de la recuperación y comprensión de algún tipo de información e ideas almacenadas de un soporte y transmitidas mediante algún tipo de código, usualmente un lenguaje puede ser visual. Otros tipos de lenguaje tales como la notación o los pictogramas.

2.3.3.6 Escritura visual vs la lectura y la escritura de texto

Como podemos observar anteriormente, la escritura visual, la lectura y la escritura de texto, difieren en ciertas reglas lingüísticas, pero de la misma manera, se necesitan unas a otras para poder ser desarrolladas de una manera correcta.

La escritura visual, es muy importante para complementar la lectura, ya que para entender correctamente lo que nos quiere expresar la lectura debemos tomar en cuenta u observar las imágenes que se encuentran en la misma, ya que describen de cierto modo lo que la lectura nos quiere transmitir, en si es una forma más rápida para comprender la lectura, ya que por una simple imagen se resume lo que dice la lectura.

La imagen multimedia trata de posibilidad del lenguaje verbal más diferentes lenguajes gráficos. La imagen multimedia forma parte del lenguaje verbal.

Igualmente, la escritura de texto es el complemento de la lectura, ya que si no hubiera aparecido como tal la escritura no existiría la lectura, ya que la escritura de texto ha dado lugar a la comunicación escrita, lo que quiere decir que este tipo de lenguaje se representa a través de letras, y por diferentes sistemas de escritura.

Entonces, debemos tener claros los conceptos de cada uno, ya que cada uno se complementa para poder llevar a cabo una función más completa.

2.3.4 Teoría del color

Newton y luego Young establecieron el principio de la luz y el color, Newton encerrado en un cuarto oscuro con apenas un rayo de luz, colocó un (cristal) prisma triangular entre la luz y una pared y el resultado fue la descomposición de la luz blanca en 6 colores del espectro. Unos años más tarde Thomas Young, realizó el experimento a la inversa, utilizó tres linternas y proyectó los haces de luz a través de filtros de colores (verde, rojo y azul) sobre un mismo espacio y

obtuvo u haz blanco, en otras palabras Young recompuso la luz (Parramón, 1995, p. 6).

2.3.4.1 Clasificación de los colores

Para pintar los artistas no usan en si los colores luz, mas bien pintan la luz con sustancias coloreadas a las que llaman colores pigmentos, estos colores pigmento se clasifica en primarios y secundarios (Parramón, 1995, p. 6)

Colores pigmento Primarios:

Magenta,
Amarillo y,
Azul cyan.

Colores pigmento Secundarios: (mezcla de colores primarios)

Magenta + Amarillo = Rojo
Azul cyan + Amarillo = Verde
Azul cyan + Magenta = Azul intenso

Colores pigmento Terciarios: (mezcla de colores secundarios con primarios)



Figura 49. Colores pigmento clasificados por primarios, secundarios y terciarios

Tomado de (Parramón, 1993)

2.3.5 Relación matiz, valor, saturación

MATIZ: Tono, o croma, se refiere al nombre de cada color, se da, cuando se agrega un color a otro, los cuales podemos describir como la disminución de saturación de un tono por agregados cromáticos (Lossada, 2012, p. 66).

Al mezclar rojo y amarillo obtenemos diferentes matices.

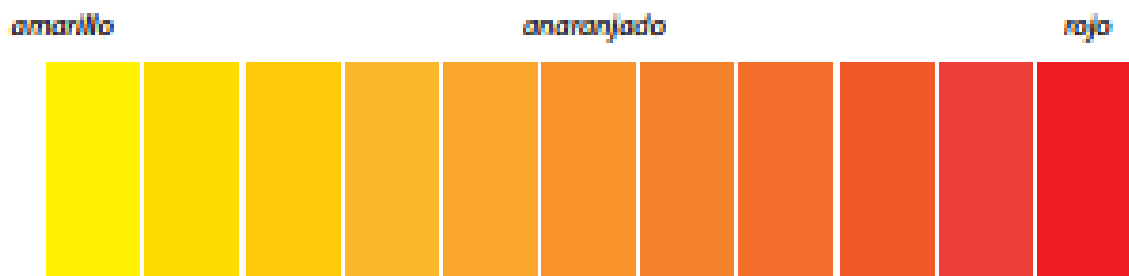


Figura 50. Matiz de los colores

Tomado de (De Los Santos, 2010)

VALOR O LUMINOSIDAD: Se refiere a cuan claro u oscuro se considera un color, definido por la cantidad de luz que el color posee. La luminosidad se puede alterar adicionando colores blancos o negros.

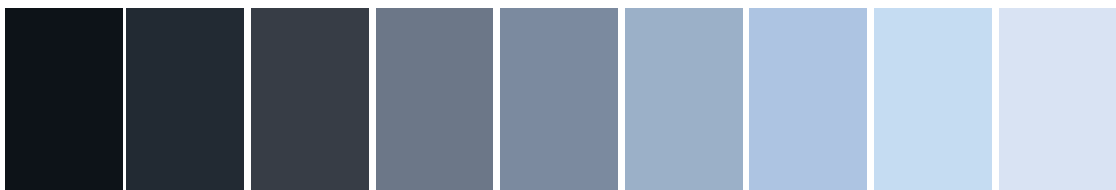


Figura 51. Luminosidad del color

Tomado de (De Los Santos, 2010)

“Los colores que tienen un valor alto (claros), reflejan más luz y los de valor bajo (oscuros) absorben más luz. Dentro del círculo cromático, el amarillo es el color de mayor luminosidad (más cercano al blanco) y el violeta el de menor (más cercano al negro)”. (De los Santos, 2010, p. 5).

SATURACIÓN: Es el grado de intensidad de un color, y por este grado de intensidad obtendremos colores intensos y colores pálidos. A esta intensidad también se la conoce como brillo del color. (Lossada, 2012, pp. 65-66): “Los colores puros tienen entre sí una notable diferencia de luminosidad; el amarillo es mucho más luminoso que el azul. Este factor también hace referencia a la pureza del tono”.

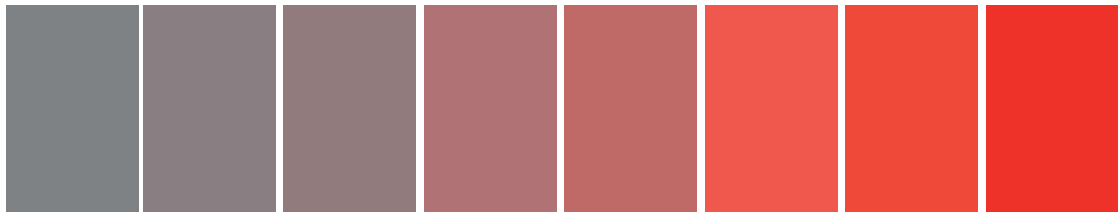


Figura 52. Saturación del color

Tomado de (De Los Santos, 2010)

2.3.6 Análisis sociológico y psicológico

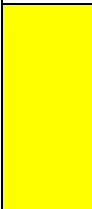

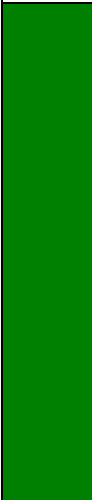
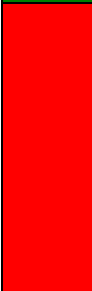


“Conocemos muchos más sentimientos que colores. Por eso cada color puede producir muchos efectos distintos, a menudo contradictorios un mismo color actúa en cada ocasión de manera diferente. El mismo rojo puede resultar erótico y brutal, inoportuno y noble, el verde puede parecer saludable o venenoso”. (Heller, 2008, p. 17).

A través del tiempo se ha visto reflejado el poder del color en la sociedad, es capaz de producir alegría, tristeza, depresión, o estímulo. O diferenciar lo masculino de lo femenino, así el color crea emociones y sensaciones.

La psicología de los colores, lo que la imagen en su conjunto evoca además de lo que representa, donde cada elemento tiene su propio color que lo identifica. Los colores cálidos se consideran estimulantes, alegres y excitantes y los fríos como tranquilos, sedantes y en algunos casos deprimentes. Los colores expresan estados de ánimo y emociones de significación psíquica y fisiológica. (Moreno, pp. 27,28).

Tabla 10

Psicología de colores

Color	Psicológico	Sociológico
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Optimismo, felicidad, brillo y alegría. ▪ Provoca pensamientos creativos. ▪ Si es usado en exceso puede tener un efecto perturbador. ▪ Eficaz para atraer la atención. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El color amarillo es el color de la mala suerte en el mundo del teatro. ▪ Los significados negativos de este color se reflejan en las expresiones idiomáticas, prensa amarilla, tarjeta amarilla en fútbol.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Inocencia y pureza. ▪ Simboliza un nuevo comienzo. ▪ Significa igualdad y unidad. ▪ Se utiliza en temas de la medicina y la salud. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se asocia a la falta, ausencia: páginas en blanco (páginas sin texto), voces blancas (sin un timbre aún definido), una noche en blanco (una noche sin sueño), quedarse en blanco (quedarse sin ideas).
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Color del crecimiento, primavera, renovación y el renacimiento. ▪ Asociado salud, frescura, paz y solución de problemas ambientales. ▪ Sugiere fertilidad, libertad y tranquilidad, estabilidad y resistencia. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se considera maléfico, ya desde la Edad Media, era el color del diablo. ▪ En la cultura occidental, es un color ligado a la fortuna y a la vez al infortunio. ▪ Esta doble simbología se puede ver en expresiones idiomáticas como: <ul style="list-style-type: none"> ▪ dar luz verde, «Camino o procedimiento abierto y dispuesto para el logro de un asunto, empresa, etc.» (RAE, 2012). ▪ Poner verde a alguien, cuyo sentido es el siguiente: «Colmarlo de improperios o censurarlo acremente» (RAE, 2012).
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Coraje, valentía, pasión y amor. ▪ Relacionado con el nivel de energía percibido. ▪ Mejora el metabolismo humano. ▪ Es uno de los colores más populares y poderosos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Es el color del peligro y la prohibición, expresa que algo está mal. ▪ En los lugares fríos, tiene una connotación positiva, como en Rusia, donde algo rojo es algo bueno, hermoso, no por menos la plaza más famosa de Moscú es la plaza Roja". (Rubio, 2015, p. 25).
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Poder, elegancia, secreto y misterio. ▪ Autoritario y puede evocar emociones fuertes, su exceso puede ser abrumador. ▪ Se utiliza para anunciar joyas y productos sofisticados. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Representa lo malo, al contrario del blanco. ▪ Representa el luto, dolor, muerte.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Constancia, ▪ seguridad, ▪ confianza. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se asocia con lo bueno y lo celestial y por ello hay expresiones como: príncipe azul, o que al casarse debe llevar algo azul. ▪ Lo relacionan con el agua y el frío.

2.3.7 Cromática

2.3.7.1 Clasificación funcional de los colores

La parte de sentido que la semiótica de color aporta a una imagen o a un diseño es en función de dos componentes:

El grado de iconicidad cromática que se refiere a la correspondencia relativa entre el color y la forma y con la realidad representada.

Cada elemento de la imagen es fiel a su modelo real, pero el conjunto adquiere valores estéticos, poéticos, expresivos. El color puede dividirse en realista fantástico y sígnico.

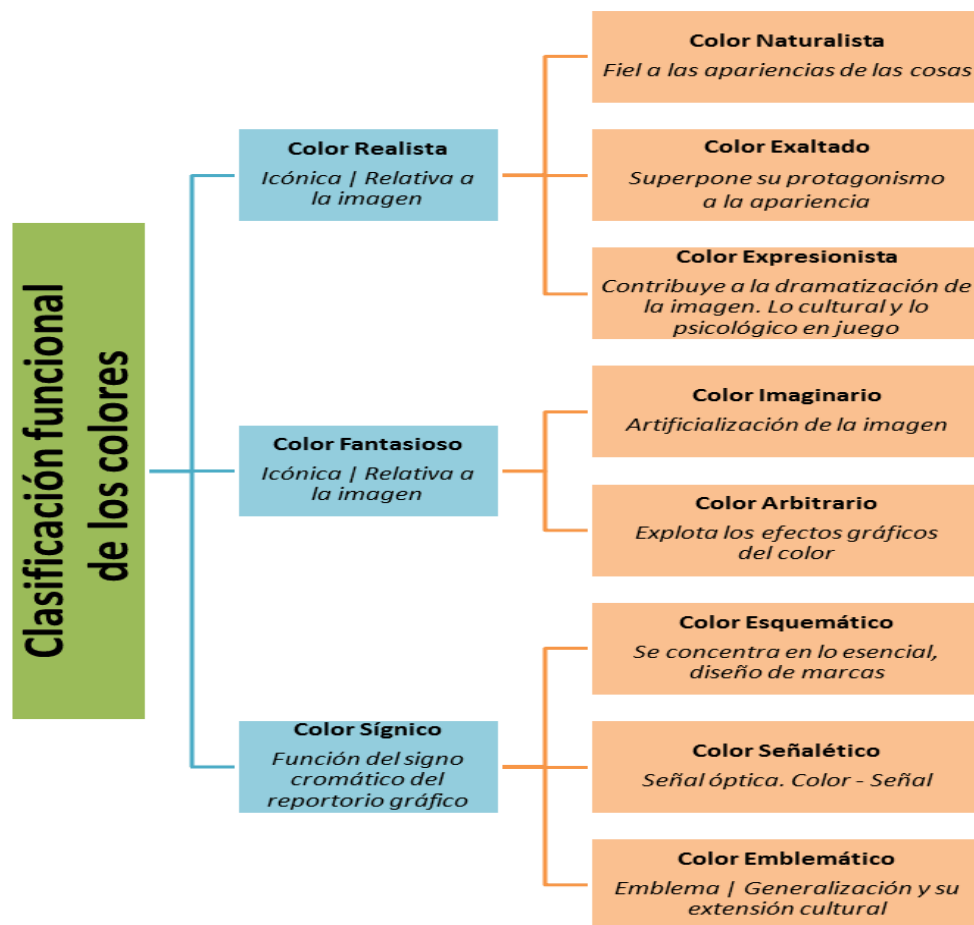


Figura 53. Clasificación funcional de los colores

Tomado de (Diseño Gráfico y Publicitario | ISET, s.f.)

2.3.7.2 Tipos de atmósferas cromáticas

2.3.7.2.1 Cromática fantásiosa

En esta cromática lo real lo naturalista y lo expresionista se exaltan y expresan en otra faceta en al cual la imaginación, lo inusual y la oniria priman tanto en el dibujo como en los colores. Este tipo de cromática es utilizado principalmente en la ciencia ficción o para expresar sueños o elementos que se opongan a la realidad.



Figura 54. Cromática fantásiosa

Tomado de (Duarte, 2011)

2.3.7.2.2 Cromática realista

El color realista representa a su entorno es fiel a la realidad palpable de la cual se está hablando para que este color funcione se debe usar formas, exactitud entre otros elementos que evoquen a la realidad.

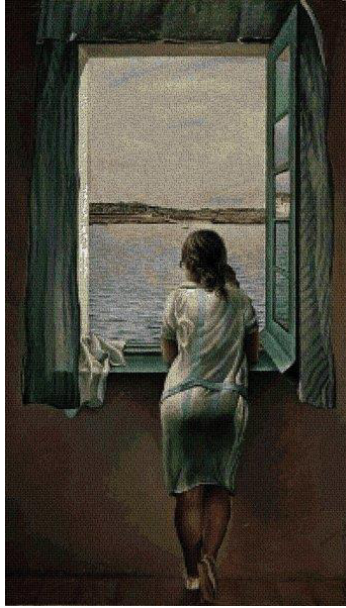


Figura 55. Cuadro del artista español Salvador Dalí, 1925. Técnica del óleo sobre cartón piedra, estilo realista y sus medidas son 105 x 74,5 cm. Se conserva en Madrid, en el Museo Reina Sofía
Tomado de (ECURED, s.f.)

El diseño representa a la hermana del artista, Ana María, cuando ella tenía la edad de diecisiete años, y él veinte, ella mirando por la ventana en su vasa vacacional de Cadaqués, a la orilla del mar. Dalí plasma en el paisaje con una gran uniformidad cromática y sencillez en la composición.

2.3.7.2.3 Cromática naturalista

Cuando las imágenes son representadas de esta manera, los colores son plasmados como algo natural. Cuando el detalle y el color realista se juntan se consigue la sensualización de la imagen. El color nos transmite información que a veces la misma imagen no puede alcanzar. Como decía Bachelard, “Las imágenes son más fuertes que las ideas, más fuertes que las expresiones reales”. Y el color es predominante para una mejor fijación visual.



Figura 56. José M. Pintura y dibujo
Tomado de (Parramón, 1993, pág. 11)

La palabra mimesis aparece de las raíces latinas “mimos” que significa imitación, y “sis” que significa formación, con el transcurrir de los tiempos su concepto ha variado y por ello también se lo puede conocer más o menos como copiar.

A lo largo del tiempo aparecen cuatro conceptos diferentes de imitar:

El Ritualista, para quienes mimesis era reproducir las artes teatrales como danza, mímica, y música, la imitación era expresar la realidad interior.

El Demócrito, para Demócrito mimesis es la imitación de los procesos naturales.

El Platónico, Afirma que es una copia de la realidad.

El Aristotélico, “Para quien es la libre creación de una obra de arte basada en los elementos de la naturaleza” (Tatarkiewicz, W., 1997, p. 303).

Filóstrato el Viejo pensaba que la imaginación era más sabia que la imaginación, porque la segunda se dedica solo a lo que ha visto realmente, mientras que la

primera representa también cosas que no ha visto (Tatarkiewicz, W., 1997, p. 304).

A principios del siglo XV la teoría de la imitación es aceptada por las artes visuales, en donde aparecen los pioneros, Lorenza Ghiberti, Leone Battista Alberti y Leonardo Davinci.

La naturaleza siempre ha sido un modelo para el arte, aparece entonces el género de naturaleza muerta en donde lo estático e inmóvil sirve como modelo del artista.

2.3.7.2.4 Cromática expresionista

El expresionismo es una corriente que usa colores fuertes y que utiliza el color como protagonista ya que es mucho más expresivo que la realidad. Esta cromática juega con elementos psicológicos en los que las formas también desafían a la realidad.



Figura 57. José M. Pintura y dibujo
Tomado de (Abraham, 2017)

2.3.8 Las técnicas gráficas

2.3.8.1 Acrílico



Figura 58. Brunito y el león de Loreto Pinedo
Tomado de (Lore Ilustración Infantil, 2014)

Se denomina Acrílico a la técnica que emplea cualquier pintura en la que la pintura este integrada en una resina sintética, estos pigmentos son los mismos que son usados en Óleo o acuarela, con la diferencia que la pintura es diluida en un aglutinante acrílico.

El progreso de la pintura artística como medio artístico se originó a causa de un imperativo social. En el siglo XX pintores hispanoamericanos (Mexicanos), en especial, Orozco, Siqueiros y Rivera, decidieron pintar grandiosos murales, Por lo que experimentaron con óleo y evidenciaron que el óleo no persistiría en tales ambientes, por lo que continuaron con el fresco, pero tampoco resulto practico. Necesitaban de una pintura que tuviera secado rápido y persistiera estable ante los cambios climáticos.

“La resina acrílica se hace a partir de ácidos acrílicos y metacrílicos. La investigación sobre esta pintura, indica que es resistente a la oxidación y a la descomposición química, también se lo considera como un adhesivo

fuerte, el cual se puede adherir a cualquier tipo de superficie”. (Parramón, 1995, p. 6,14)

Esta técnica, tiene diferentes técnicas de aplicación: Suave, opaca, transparente, empastada o pastosa, separado, algunos.

Esta técnica la utilizamos sobre lienzo.

2.3.8.2 Oleo



Figura 59. Ilustración de Leonel Lucero

Tomado de (Lucero, 2012)

Esta técnica consiste en mezclar los pigmentos con un aglutinante a base de aceites. Las pinturas realizadas con esta técnica se denominan oleos, se lo puede aplicar sobre metal, madera, marfil, piedra, pero lo más común es sobre lienzo o tabla.

“El uso del óleo se conoce desde la antigüedad, pero en esta época más predominaba la pintura temple o al fresco. A fines del siglo XIV y durante el siglo XV, se empezó a generalizar el uso del óleo en pérdida de otras técnicas, ya que permitía un secado más lento de la pintura, correcciones de las mismas y una excelente estabilidad y conservación del color. Fueron

los pintores de Flandes los primeros en usar el óleo de una forma habitual”.
(Parramón, 1995, pp. 62, 63).

La leyenda artística atribuye la invención de la pintura de óleo a Jan Van Eyck, que en sus escasos nueve años de vida profesional guardo el secreto hasta que lo revelo a su discípulo Roger Van der Weyden, Lo que Jan Van descubrió exactamente fueron las cantidades precisas de aceite que cada pigmento necesita.

“La técnica del óleo se desarrolla rápidamente y así encontramos, en las excepcionales últimas obras de Tiziano, al dibujo surgiendo entre amplias franjas de pintura trabajada directamente sobre lienzo” (Parramón, 1995, p. 86).

“Para pintar al óleo se utiliza tela de algodón, tela de lino (es la mejor, tela de arpillera, cartón entelado, cartón grueso (con capa de cola), tabla de tipo tablex (dorso), madera contrachapada, tabla de roble, papel de dibujo cansón”.
(Parramón, 1995, p. 95).

2.3.8.3 Acuarelas



Figura 60. The tale of Peter Rabbit, de Beatrix Potter
Tomado de (Mckibbon, 2012)

Las acuarelas es la técnica más utilizada en la ilustración. Las acuarelas se realizan con pigmentos muy bien molidos y gomo arábigo. La goma se deshace fácilmente en agua y la mezcla aglutina al papel una vez seca. Solo deben comprarse pinturas de calidad. Los pigmentos de la acuarela se clasifican en tres grupos principales: tierras, colorantes químicos y colores orgánicos, los colorantes químicos suelen teñir más que los antes mencionados.

Las acuarelas proporcionan el coloreado de grandes espacios con un perfecto acabado. Admite desde un coloreado muy suave hasta tonos más consistentes y oscuros.

Su grado de fuerza depende de cómo se disuelvan en agua.

“En ilustración, la acuarela se emplea de modo diferente a la manera tradicional y pictórica de los acuarelistas artísticos. El proceso comienza por un dibujo bien acabado, por lo general, a lápiz. Se empieza a colorear por los tonos claros, diluyéndolos bastante en agua. Progresivamente se pintan todas las zonas de la ilustración aplicando colores degradados en los fondos amplios, humedeciendo la zona que se va a pintar antes de aplicar el color. Así se consigue rebajar la intensidad. Al final se intensifican los tonos superponiendo capas de color. Cuando la obra está seca se hacen los retoques oportunos, donde pueden entrar otros procedimientos, ya que es compatible con todas las técnicas de dibujo (tinta, pastel, lápices de colores principalmente). La acuarela se emplea en primer lugar, y sobre esta base se pueden utilizar todos estos otros procedimientos.” (Parramón, 1995, p. 54).

El elemento que influye en la acuarela es la calidad del papel, en el mercado encontramos tres: calidad escolar, intermedia y superior o profesional. En la calidad superior existen tres acabados según (Parramón, 1995, p. 55):

“Papel de grano fino.

Papel de grano medio o semirrugoso.
Papel de grano grueso o rugoso”.

2.3.8.4 Pastel



Figura 61. “Sueño” de Iván Torres
Tomado de (Revista El Arbol Rojo, 2013)

Esta técnica pertenece a las llamadas técnicas secas, ya que no se maneja ningún disolvente y se utiliza directamente sobre el área de trabajo. Se emplea papel de una buena calidad, de buen gramaje, de color neutro no blanco y de ligera rugosidad, esta técnica es muy versátil y se puede emplear sobre otras superficies.

La gran mayoría de artistas, utiliza esta técnica, ya que es rápida y se pueden realizar correcciones con destreza.

En el siglo XVI posiblemente surgió esta técnica, en Francia e Italia, Fue utilizada por Leonardo da Vinci gracias a la presión de Jean Perréal.

“El pastel conoció su edad de oro en el siglo XVII, donde sus colores francos y su capacidad para reproducir fielmente los tejidos, las texturas y las luces lo hicieron inseparable del medio del arte del retrato. Fue adoptado por

numerosos pintores como Charles Le Brun, Robert Nanteuil o Joseph Vivien.” (Parramón, 1995, p. 38, 39).

Para pintar esta técnica se utiliza según (Parramón, 1995, p. 70) el papel: “de dibujo, grano medio o grueso y habitualmente de color, para borrar se utiliza goma moldeable, trapo limpio o papel absorbente”.

2.3.8.5 Tinta



Figura 62. Sofía y las mariposas de Mepol (ilustrador)

Tomado de (Mepol Ilustraciones, 2009)

Es una de las técnicas más antiguas, Son trazos espontáneos y en su mayoría no se los puede rectificar, se lo realiza con plumilla y tinta, son utilizados para ilustrar en blanco y negro.

2.3.8.6 Digital

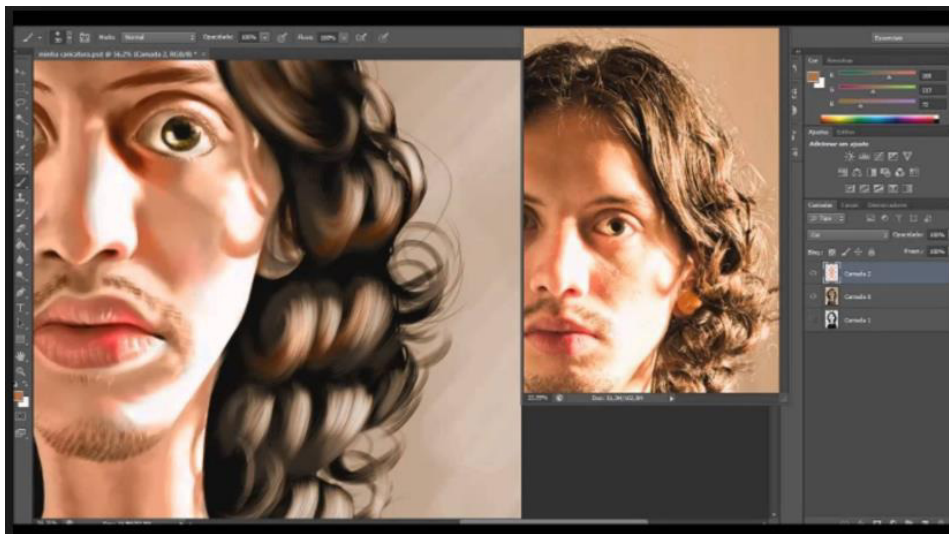


Figura 63. Caricatura, pintura digital de Enrique Santos
Tomado de (Qdoporque, 2013)

La técnica Gráfica digital, se basa en el conocimiento de la computación en el medio del diseño gráfico, por este medio se pueden crear imágenes, ilustraciones, etc. Este tipo de técnica es utilizada al momento de realiza los libros, portadas, gráficos, etc.

Hoy en día, su papel en el mundo de la ilustración de libros infantiles es básico, y las obras producidas son cada vez más interesantes e innovadoras. La industria está dominada por el Macintosh de Apple. Se necesita un escáner y una impresora de gran formato.

Para el trabajo de ilustración más básico, el programa ideal es Adobe Photoshop, y para el dibujo, Illustrator. Los ordenadores se utilizan principalmente para añadir colores planos a la línea hecha a mano y escaneada.

2.3.8.7 Mixtas



Figura 64. El principito de Susana Gómez, acuarelas, lápices de color, bolígrafo

Tomado de (Gómez, s.f.)

Esta técnica es el resultado de mezclar varias técnicas en una misma pintura o el uso de materiales que den textura a la pintura para que resalten su expresividad, hay que tener en cuenta que como primer paso se deben usar pinturas no grasas y luego los aceites. Como técnica mixta también encontramos las aguadas y los rotuladores, se la realiza sobre una lámina de papel, primero se realizan los trazos con lápiz casi imperceptible y luego con los rotuladores para terminar cubrir los fondos con aguadas de tintas.

2.4 Marco Normativo y Legal

2.4.1 Derechos de autor y copyright

El derecho de autor y los copyright son nociones sobre la propiedad artística y literaria. El derecho de autor se apoya en la idea de un derecho intelectual de la persona que lo creó. El derecho moral consta de la consecuencia de la persona del autor. El derecho de autor reconoce al creador de la obra y el copyright es el derecho que se establece desde que la obra es publicada por cualquier medio. El copyright protege a la obra en sí y el derecho de autor al creador de esta. El

copyright protege los derechos patrimoniales y económicos de una obra que pueden ser heredables mientras el derecho de autor protege los derechos morales que no pueden ser heredados ni vendidos. Si alguien crea una obra puede venderla o pasarla a alguien, pero el autor sigue y seguirá siendo el creador de esta.

3 DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 Metodología de Diseño

Se analizarán los resultados que se receptorán por medio de la información obtenida del análisis de la interpretación escritor-ilustrador para la creación de las ilustraciones del libro “Para guardarlo en secreto” del escritor ecuatoriano Carlos Arcos. Se desarrollará un modelo para utilizar las técnicas correctas de los elementos que componen la obra para la interpretación de la obra.

Y se podrá definir como una orientación en el diseño donde el proceso y conjunto de técnicas se usan para crear soluciones nuevas que se centran en el ser humano, más concreto, en todo momento el proceso está centrado en las personas para quienes se quiere dar solución. Validando la propuesta por medio de su aplicación en ilustración a través de feedback del autor.

3.2 Tipo de Investigación

Se desarrolla en base al enfoque de investigación descriptivo, a través de la recopilación de datos cualitativos en el proyecto.

La investigación se desarrollará mediante el estudio exploratorio, se realizarán investigaciones con relación a la interpretación autor - ilustrador y entrevistas con ilustradores y feedback del escritor.

3.3 Población

Se realizó una encuesta a a 3 ilustradores ecuatorianos, 3 escritores y el escritor del libro, quienes pueden contribuir con su opinión y sugerencias para ahondar en el mundo de la ilustración de la literatura. En nuestro caso la población equivale a la muestra. Se los escogió porque representan una parte importante de la literatura ecuatoriana juvenil, todos de diferentes estilos con lo que se daría una visión más amplia al proyecto. Se hizo una encuesta online a los escritores

Leonor Bravo, Carlos Vallejo y Abdon Ubidia. Los ilustradores y escritores que escogí son:

3.3.1 Leonor Bravo Velásquez

Escogí a Leonor yaa que cuenta con un amplio trabajo de relación de sus libros con ilustradores de todo tipo, algo más que me pareció relevante es que ella maneja bastante el público de niños y adolescentes que se acerca bastante al público objetivo del libro “Para guardarlo en secreto”. Tomando en cuenta su amplia experiencia esto aportará de manera sustancial a la relación que busco crear ilustrador-escritor.



Figura 65. Leonor Bravo en entrevista con Andrés Chiriboga, octubre, 11 del 2015 en Manthra Editores

Tomado de (Bravo Velásquez, s.f.)

Se escogió a esta escritora porque representa una parte importante de la literatura ecuatoriana juvenil, género que me interesa para este proyecto. Ha trabajado con varios ilustradores en sus libros, todos de diferentes estilos con lo que se daría una visión más amplia al proyecto. A continuación, adjunto su currículum como escritora y artista:

“Leonor Bravo Velásquez, nació en Quito el 8 de enero de 1953, Máster en Libros y literatura para niños y jóvenes por la Universidad Autónoma de

Barcelona, escritora ecuatoriana de libros para niños y jóvenes. Sus obras La biblioteca secreta de la Escondida y Dos cigüeñas, una bruja y un dragón, forman parte de la Lista de Honor del IBBY (International Board on Books for Young People)” (Bravo, L., 2016).

“Ha colaborado como ilustradora y diseñadora gráfica con las principales instituciones, organizaciones y ONGs ligadas a las mujeres, la ecología, al área social y cultural del país. En el área de educación inicial ha publicado una serie de manuales y el libro Tilín Tintero con UNICEF, colaboró como consultora de las principales instituciones del Ecuador relacionadas con la infancia como UNICEF, Instituto Nacional de la Niñez y la Familia, INNFA, Programa Nuestros Niños, PLAN Internacional, PROMECEB MEC-BID. Fue Presidenta de la Asociación de Diseñadores Gráficos ADG. Como parte de su gestión organizó en 1994 la Primera Bienal del Diseño Gráfico y en 1995 la Semana del Diseño Gráfico”. (Bravo, L., 2016).

“Coordinadora responsable por Ecuador del Gran diccionario de autores latinoamericanos de literatura infantil y juvenil (Fundación SM, Madrid, 2010) y del Diccionario latinoamericano de ilustradores de literatura infantil y juvenil” (Fundación SM, Madrid, 2012).

3.3.2 Carlos Vallejo

Carlos vallejo trabajo el libro “Ritual de moscas” en el que las ilustraciones hacen referencia a la poesía. Este tipo de ilustraciones es menos literal y más subjetivo, lo que puede ayudar a acercarme a los personajes de mi libro de una forma menos objetiva y dar paso a la experimentación.



Figura 66. Carlos Vallejo

Tomado de (El Cuestionario, 2007)

Carlos Vallejo, recientemente ha estado participando junto con el ilustrador Santiago Gonzáles en el proceso de ilustración de su libro de poemas “Ritual de moscas” (2017). El hecho de que esté trabajando en este proceso en el año actual le da al proyecto que se está realizando una amplia visión sobre cómo funcionan los procesos escritor/ilustrador actualmente en el Ecuador.

También añado que he asistido a la presentación de este libro dónde se realizó un foro en el que justamente se habló del amplio proceso de comprensión entre Carlos y Santiago y de cómo fueron construyendo la semiótica que acompaña este magnífico libro de poemas. A continuación adjunto una breve biografía del autor:

“Carlos Alberto Vallejo Moncayo, 13 de octubre de 1973, Quito. Ha publicado el Poemario “En mi Cuerpo no soy libre”, los cuentos “El Personaje”. Sus textos han sido publicados en la revista Letras del Ecuador, “Tiércol” y por dos veces consecutivas en las antologías de los cuentos ganadores de la V y la VI Bienales de cuento ecuatoriano “Pablo Palacio”, además, sus textos aparecen en varios periódicos y revistas locales. Es diseñador gráfico y coeditor del PERIÓDICO DE POESÍA. Actualmente se desempeña como promotor cultural y forma parte del proyecto CASA de la POESÍA y del PROGRAMA DE FOMENTO DE LA

LECTURA del Municipio de Quito. Con el libro “La orilla transparente” acaba de ganar el Premio de poesía “Aurelio Espinoza Polit”, 2007. En el año 2017 presenta su libro de poemas “Ritual de moscas” ilustrado por Santiago Gonzáles y ganador del fondo de fomento de la literatura”. (Oquendo, X. 2007).

3.3.3 Abdón Ubidia

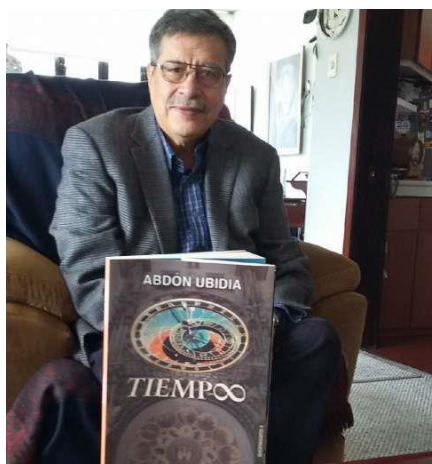


Figura 67. Abdón Ubidia

Tomado de (Ubidia, s.f.)

Abdón Ubidia también es uno de los escritores que se eligió para realizar esta encuesta debido a que es un escritor insigne de la literatura ecuatoriana y su trabajo con ilustradores es realizado de una manera muy peculiar. Por ejemplo en el libro: “Quito. Una ciudad, dos miradas” en el que trabajó con su esposa Ruby Larrea que es pintora, en este libro se conjuga la escritura y el dibujo creando un mundo peculiar donde se retrata la mirada de ambos hacia un Quito lleno de líneas. Abdón dio instrucciones claras a su esposa de realizar sus dibujos sólo a lápiz y esto le ayuda a dar continuidad al libro. A continuación adjunto la biografía del escritor:

“Nace en Quito, 1944. Aparte de su obra narrativa, ha trabajado también temas relacionados con la literatura oral. En este campo pueden mencionarse El cuento popular; La poesía popular, entre otros. Su libro de

relatos Bajo el mismo extraño cielo, mereció el Premio Nacional de literatura. Su novela Sueño de Lobos, 1986, también ganó ese premio y fue declarada el mejor libro del año. Dirigió la revista cultural Palabra Suelta, y la Editorial Grijalbo, publicó en 1989, su obra Divertinventos o libro de fantasías y utopías (cuentos). Está por publicarse su obra crítica acerca de las corrientes narrativas, El cristal con que se mira. Siempre vinculado al trabajo intelectual, ha participado en múltiples simposios y seminarios en muchas partes del mundo. Ha escrito y adaptado obras de teatro. Su novela Ciudad de invierno ya ha alcanzado veinte y dos ediciones. Su novela LA MADRIGUERA, fue distinguida con el Premio Joaquín Gallegos Lara a la mejor novela de ese año. Dirige talleres literarios y ha dictado clases y conferencias en colegios y universidades. Ha escrito en varias revistas del país y del exterior. Es fácil encontrarlo en el Internet con el Google. Allí puede encontrarse un link para bajar gratuitamente, un e-book suyo, el relato De la Genética y sus logros, en español e inglés” (Ubidia, A. 2012).

Estos escritores tienen en común su pasión por la literatura y su mirada hacia un Ecuador no sólo retratado con palabras sino con formas y colores. Por esto es que trabajan con varios ilustradores que ayudan a dar otro punto de vista a sus historias y que aportan a cada uno de sus libros.

Mientras Leonor se dedica a la literatura infantil y juvenil y busca ilustradores que se adapten a este estilo, Carlos Vallejo entra en la búsqueda de conectar poesía con serigrafía y logra que el ilustrador con el que trabajó encuentre las metáforas de sus poemas y las retrate de forma que estas se conjuguen con su poesía.

Abdón por su lado es un escritor que ha explorado varios ámbitos de la literatura e incita a que los ilustradores con los que trabaja exploren su libro, su estilo y su forma de narrar.

3.3.4 Roger Icaza



Figura 68. Roger Icaza

Tomado de (Diario El Comercio, 2017)

Biografía del ilustrador se muestra en el capítulo de Ilustradores ecuatorianos.

3.3.5 Gabriel Karolys

Elegí a los hermanos Karolys ya que son parte de una de las editoriales más importantes del país, Santillana, ellos han aportado con gran conocimiento en lo que respecta con la verdadera realción que existe en el Ecuador entre escritores e ilustradores y la editorial.



Figura 69. Hermanos Paola y Gabriel Karolys

Tomado de (Diario El Telégrafo, 2015)

Paola Karolys

Quiteña, nace el 19 de Agosto de 1976, estudió en la Universidad Central del Ecuador Diseño gráfico y Comunicación Social, reconocida como la mejor egresada de su facultad, junto a Gabriel han sido merecedores de varios premios como “Dario Guevara Mayorga” 2009 por la ilustración del libro “Imágenes del Bicentenario” la ilustración ganadora utilizada en la portada del libro de recopilación de los cuentos ganadores del concurso “Terminemos el cuento” Unión latina París 2008 y 2010, entre otros. Publicó junto a su hermano el libro “El misterio del colmillo”, y ha realizado dibujos animados para comerciales. (Karolys, 2012).

Gabriel Karolys

Es un ilustrador y músico ecuatoriano, con especial afición por la guitarra y el canto de algunos subgéneros del rock. Nació el 16 de Julio de 1977 en Quito, estudió en su ciudad natal. Ha ganado algunos concursos junto a su hermana Paola, entre ellos el “Darío Guevara Mayorga” 2009 por la ilustración del libro “Imágenes del Bicentenario” la ilustración ganadora utilizada en la portada del libro de recopilación de los cuentos ganadores del concurso “Terminemos el cuento” Unión latina París 2008 y 2010, entre otros (Karolys, 2012).

ENCUESTAS

A continuación se adjunta el resultado de las encuestas realizadas:

1. Como escritor: ¿prefiere que sus escritos tengan ilustraciones? ¿Por qué?

- El 100% de los escritores prefieren que sus publicaciones tengan ilustraciones. Estas son algunas de las razones que dieron los escritores:

Carlos vallejo: “Porque el libro presenta mayores atractivos. En cuanto a "contenido", goza de dos historias, de dos alternativas: la visual (diseño, ilustraciones) y la escrita (texto en sí mismo), lo que es un "plus". En cuanto a "forma", se convierte en un "objeto o artículo estético".

Leono Bravo: “Porque el libro es más completo. Por una parte, existe apoyo y refuerzo mutuo. Por otra parte, que es quizá la más importante, las lecturas de ese libro, aumentan. Hay una historia visual, que no siempre representa a la historia "textual", y al combinarlas, el libro se convierte en un "objeto polisémico", con varias narraciones (visuales, textuales)”.

Abdon Ubidia: “Cuando las ilustraciones son de calidad enriquecen la historia creada por mí, y porque incentiva a establecer cercanía con los sentidos de los que refiere el texto”.

2. *¿Cuántos libros con ilustración ha publicado?*

- Todos los escritores han publicado libros con ilustraciones, todos han trabajado un mínimo de dos libros con ilustraciones, varias de estas han sido realizadas por ellos mismos pero en su mayoría realizadas por otros ilustradores y artistas incluyendo grabados, tipografía y fotografía.

3. *Al publicar su libro, ¿Crees que este tuvo mayor aceptación gracias a las ilustraciones?*

- El 100% de los escritores cree que sus publicaciones tuvieron mayor acogida gracias a las ilustraciones ya que:

Carlos Vallejo: “El libro es mucho más atractivo”.

Leonor Bravo: “En algunos casos sí, en unos pocos las ilustraciones o no fueron de calidad, lo cual afectó al libro o confundieron a los lectores”.

Abdon Ubidia: “Sí, porque incentiva a establecer cercanía con los sentidos de los que refiere el texto”.

4. ¿Qué tipo de ilustraciones prefiere para sus escritos?

- Los tipos de ilustraciones que los escritores prefieren para sus escritos son:

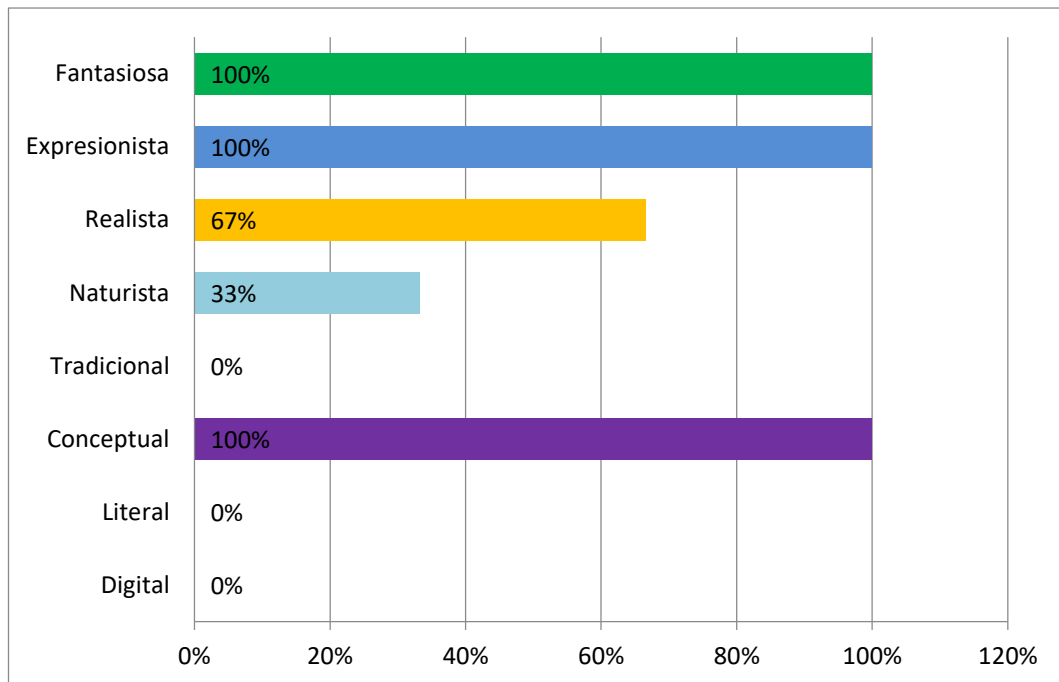


Figura 70. Tipos de ilustraciones que los escritores prefieren

Carlos Vallejo prefiere las ilustraciones fantásicas, expresionistas, realista y conceptuales.

Leonor Bravo prefiere las ilustraciones fantásicas, expresionistas y conceptuales.

Abdon Ubidia prefiere las ilustraciones fantásicas, realistas, expresionista, naturistas y conceptuales.

Tabla 11

Tipos de ilustraciones que los escritores prefieren

Opciones de Respuesta	Respuesta	Ilustradores
Fantasiosa	100%	3
Expresionista	100%	3
Realista	67%	2
Naturista	33%	1
Tradicional	0%	0
Conceptual	100%	3
Literal	0%	0
Digital	0%	0

5. Califique que tan bueno fue la relación escritor ilustrador.

- Los escritores han mantenido diversas relaciones con los ilustradores, algunas han sido buenas constando de varias sesiones en las cuales el ilustrador entendió lo que quería expresar. Otros debido al número amplio de publicaciones que han mantenido a lo largo de su carrera han tenido distintas relaciones con sus ilustradores, buenas, regulares con pocas sesiones y malas donde el ilustrador interpretó de forma errónea lo que los escritores querían expresar.
- Algunas de las opiniones recopiladas sobre aspectos que los escritores de mi encuesta creen que debe mejorar en la comunicación de escritores y autores con artistas plásticos o ilustradores son:

Leonor Bravo: “Debe haber un completo entendimiento y colaboración entre escritores e ilustradores, sin llegar a invadir espacios, pues, aunque cada quién haga su aporte particular y único a nivel profesional, artístico y estético, este debe realizarse de manera cooperativa, en equipo. El ilustrador debe ser también considerado como un autor (tanto por el escritor como por la industria editorial), y eso debe reflejarse a nivel económico, de regalías, reconocimiento, etc., precisamente porque es necesario reconocer todos los aportes realizados a la "construcción" del libro”.

Carlos Vallejo: “En la mayoría de ocasiones, a nivel editorial, es la empresa editora la que escoge al ilustrador, pero puede que su estilo no necesariamente guste al escritor, por lo que puede haber conflictos. Creo que es necesario que el escritor pueda participar en la selección de un artista según el estilo de ilustración que prefiera para su libro, sin que esto signifique que su involucramiento sea a tal nivel que coarte la creatividad de dicho ilustrador”.

Abdon Ubidia: “Los escritores deberían permitirse asesoría previa, a veces se elige al ilustrador amigo, antes que al técnico más idóneo para el texto. Debería impulsarse más la interdisciplinariedad para encontrarnos más colaborativos, pensar más en la producción de la obra de arte: hacerse de mejores críticos, mejores presentadores, mejores escenarios, de modo que la obra de arte llegue mejor a su objetivo gracias a una suma de profesionales impulsando al creador”.

6. ***En la industria ecuatoriana, ¿Qué aspectos cree que deben mejorar en la comunicación de autores y escritores con artistas plásticos o ilustradores?***

Leonor Bravo: “En la mayoría de ocasiones, a nivel editorial, es la empresa editora la que escoge el ilustrador, pero puede que su estilo no necesariamente guste al escritor, por lo que puede haber conflictos. Creo que es necesario que el escritor pueda participar en la selección de un artista según el estilo de ilustración que prefiera para su libro, sin que esto signifique que su involucramiento sea a tal nivel que coarte la creatividad de dicho ilustrador.”

Carlos Vallejo: “Un aspecto fundamental es la existencia del director de arte que permita la comunicación y el trabajo conjunto entre el escritor y el ilustrador”.

Abdon Ubidia: “Debe haber un completo entendimiento y colaboración entre escritores e ilustradores, sin llegar a invadir espacios, pues, aunque cada quién haga su aporte particular y único a nivel profesional, artístico y estético este debe realizarse de manera cooperativa, en equipo. El ilustrador debe ser también considerado también como un autor (tanto por el escritor como de la industria editorial), y eso debe reflejarse a nivel económico de regalías reconocimiento, etc. Precisamente por que es necesario reconocer todos los aportes realizados en la construcción del libro.

3.4 Variables

Tabla 12

Variables

VARIABLE	DEFINICIÓN	TIPO DE VARIABLE	POSIBLE VALOR
Edad	Tiempo que ha vivido una persona Edad del grupo de trabajo	Cuantitativa	16-24 años
Género	Condición biológica	Cualitativa	Masculino Femenino
Técnica de ilustración preferida	Determina la técnica que se utilizará en las ilustraciones	Cualitativa	Tinta Acuarela Lápices Tramado Acrílico Carboncillo Collage Fotomontaje
Número de publicaciones	número de publicaciones hasta la fecha	Cuantitativa	1 - 30
Preferencia de estilo	Determina el estilo de ilustración que se utilizará para las ilustraciones.	Cualitativa	Moderno Surrealista Expresionista Minimalista

VARIABLE	DEFINICIÓN	TIPO DE VARIABLE	POSIBLE VALOR
Género literario	Dirección de la historia	Cualitativa	ficción no ficción
Temática del texto	Tema del libro	Cualitativa	Infantil Drama Suspenso poesía narrativa
Target	Determina las personas a las que se dirige el libro	Cualitativa	jóvenes adultos niños
Preferencia de formato	Cómo prefiere el autor que se maneje el libro	Cualitativa	ilustrado no ilustrado
Cantidad de publicaciones ilustradas		Cuantitativo	1 - 15
Tiempo asignado para la sesión	Tiempo en el que se reúnen el escritor y el ilustrador para concordar el trabajo	Cuantitativo	0 – 10 minutos 10 – 30 minutos 30 – 60 minutos Más de 60 minutos
Medios para revisar avances	Canales a través de los cuales se realizará avances entre el escritor y el ilustrado	Cualitativo	Presencialmente e-mail Whastapp Facebook
Tiempo de duración	Cuánto tiempo dura el proyecto de la ilustración de un libro	Cuantitativo	1 – 12 meses
Tiempo por ilustración	Cuánto tiempo tomará cada ilustración	Cuantitativo	2- 4 horas 6-8 horas 1 día

3.5 Actividades para el logro de los objetivos

Tabla 13

Actividades para el logro de los objetivos

Objetivo general: Desarrollar las ilustraciones del libro “Para guardarlo en secreto” del escritor ecuatoriano Carlos Arcos por medio de una interpretación emisor – receptor - -autor- ilustrador para promover la lectura a través de la imagen.			
		Recursos necesarios	Resultado esperado
Objetivo específico 1 Diagnosticar la efectividad de las herramientas que utilizan actualmente tanto ilustradores como autores	Planificar la investigación	Materiales	Establecer un cronograma
	Elaborar la entrevista	Materiales	Realizar un esquema de herramientas que se puedan utilizar.
	Reunión con escritor Carlos Arcos	Transporte, tiempo, cámara bitácora.	Establecer un cronograma de visitas para la realización de las demás actividades Explicación de la obra y su misión en el trabajo.
	Organizar	Reuniones con ilustradores	Recomendaciones y consejos por parte de otros ilustradores.
	Inmersión contexto: fase observación	Transporte, cámara, bitácora	Conocer y familiarizarse con el libro y las herramientas para llevar a cabo el proyecto
	Inmersión contexto: fase participativa: focus group, actividades con ilustrador, escrito, jóvenes lectores	Transporte, tiempo, cámara, bitácora, actividades que se realizarán, herramientas para	Conocer a mayor profundidad quienes son.

		llevar a cabo las actividades	
	Analizar y sintetizar los resultados del diagnóstico	Computadora, bitácora.	Conocer lo que sirve y descartar lo que no sirve.
<p>Objetivo específico 2</p> <p>Desarrollar un modelo interpretativo ilustrador-autor para la utilización de las técnicas correctas de los elementos que componen la obra.</p>	Fase Crear: ¿qué voy a hacer?	Tiempo, computadora, libros, inspiración, análisis datos recolectados, referencias, bitácora, cámara	Elaborar el brief Comienza la fase de creación, sacar varias propuestas que logren cumplir el objetivo planteado
	Reunión con Carlos Arcos	Tiempo, cámara, bitácora, tomar datos.	Avance del proceso y validación.
	Bocetaje posibles soluciones	Tiempo, hojas, lápices, pinturas, computadora, bitácora	Soluciones abstractas a soluciones concretas
	Prototipado de las ilustraciones	Materiales, dinero, tiempo, computador, transporte, cámara	Realización del libro con materiales reales para que pueda ser probado por los usuarios y adquirir información relevante en el testeo.
	Testeo con el autor y un focus group de usuarios	usuarios transporte, bitácora, cámara	Pruebas iniciales del usuario con el libro semifinal. Recolectar información que ayude a mejorar el proyecto.
	Prototipo final y digitalización de	materiales, proveedores,	Obtener el libro final con sus respectivas ilustraciones.

	los dibujos definitivos	computador, cámara	
	Reunión con Carlos Arcos	cámara, bitácora, tomar datos.	Seguir avanzando con el proceso y validación.
	Diagramación del libro con los artes finales	Materiales, dinero, artes, libro, cámara, bitácora	Avanzar hacia el proceso final
Objetivo específico 3	Validación con los usuarios	transporte, objeto lúdico, cámara, bitácora	Que se logre cumplir con el objetivo general del proyecto
Validar la propuesta por medio de su aplicación en la ilustración del libro "Para guardarlo en secreto" y feedback del autor.	Validación con Carlos Arcos	Transporte, tiempo, bitácora, cámara	Retroalimentación del libro final
	Analizar los datos obtenidos de la validación	Bitácora, cámara, apuntes, datos.	Conocer más acerca del prototipo final.
	Rediseño según los datos obtenidos	Bitácora, cámara, apuntes, datos.	Llegar al prototipo final

4 INVESTIGACIÓN Y DIAGNÓSTICO

4.1 Desarrollo de herramientas

4.1.1 Entrevista al Escritor Carlos Arcos autor del libro a ilustrar “Para guardarlo en secreto”

Entrevista formal a través de preguntas subjetivas, abiertas y cerradas para obtener respuestas cualitativas.

Objetivos de la encuesta:

Comprender el trasfondo del libro su estilo y emociones que el escritor quiso expresar para concretar un método factible para la elaboración de las ilustraciones.

Preguntas:

- **¿En qué aspectos cree usted que las ilustraciones pueden aportar al libro “Para guardarlo en secreto”?**

La historia tiene un potencial narrativo gráfico importante en dos sentidos en un sentido porque hay un escenario muy poderoso que es el escenario de los videojuegos, Estos son una forma narrativa grafica muy poderosa en cierta forma hay toda una historia vinculada al videojuego y por otro lado la historia misma, la amistad cortasiana entre el gato y el niño da para un desarrollo gráfico. Mi principal preocupación al escribir era entender el mundo de los videojuegos, un mundo mas intenso que la vida cotidiana que puede ser aburrida y repetitiva, un video juego de final abierto puede ser importante. Wan por ejemplo, un personaje que juega con el tema de dar sentido a la muerte. La muerte asociada al número pierde sentido. En ese contexto el tema de lo gráfico puede ser interesante, yo siempre he fantaseado con una novela gráfica o llevar una novela al cine. Lo gráfico te

da una posibilidad de rehacer el pasado. Uno de los temas también es reconstruir una parte rota de la historia y lo que hace Tommy es insertarse en esta tragedia para convertirla en una epopeya.

- **¿Cómo se imagina el tono de la paleta para las ilustraciones para este libro?**

Yo creo que ahí es cuando entran los diseñadores que tienen la posibilidad de jugar con la imagen. Creo que existen varios tonos tanto cálidos como fríos como cuando están en central park en cambio cuando están en el sótano donde manejan su mundo de apuesta, este es un sitio oscuro y lúgubre solo la pantalla iluminando sus rostros cansados por jugar todo el día. Una de las habilidades del gato es ver los sentimientos, los gatos son terriblemente sensibles a los estados de ánimo. La idea del color es una idea mas intuitiva ya no es racional, es como ver el aura de las personas.

- **¿Qué características indispensables cree que debería tener el protagonista: Tommy en su niñez?**

Ahí hay un tema de realidad colectiva. Siempre pienso en los miles de chicos que se quedaron sin madre cuando su familia migró. Siempre está idea de ese chico que tiene que sobrevivir en un mundo en que esta prácticamente solo. El mundo infantil tiene un grado de violencia, los chicos son especialmente crueles. El hecho de que tiene que meterse en los videojuegos y luchar, es su forma de enfrentar esa violencia en el mundo.

- **¿Qué características físicas corresponden a la mamá de Tommy?**

Cuando llega ella esta pintada el pelo de rubio, usa gafas, si van a Jersey al fondo de Broadway, de alguna manera el ve este proceso de adaptación de pintarse el pelo, una adaptación en la que toma rasgos del otros, una especie de camuflaje. Todo esto también para diferenciarse, allá camuflarse acá diferenciarse.

- **Tomando en cuenta que las emociones de los personajes en el libro se relatan con ciertos colores específicos, ¿usted cree las ilustraciones del libro deban realizarse en tonos monocromáticos o poli cromáticos?**

Podría ser interesante policromático por que es la percepción del gato, el gato observa la tristeza de Tommy es una cuestión mas intuitiva, el entiende que Tommy esta mal o bien, sería interesante un ambiente en que los colores están expresando estados de ánimo.

- **Tomando en cuenta que la portada del libro fue ilustrada ¿Qué métodos ilustrador/escritor usaron para su realización?, ¿está contento con los resultados?**

A mi solo me dicen te gusta no te gusta tienes alguna sugerencia y listo, un dialogo interesante fue con Paula Terán que fue un libro especie de génesis sobre la cultura Jama y las ilustraciones recuperan muchos de los diseños de la cultura Jama.

- **¿Prefiere que las ilustraciones estén dirigidas a un público: infantil, juvenil o para adultos?**

Yo creo que la ilustración antes de pensar en el público debe pensar en el espíritu del que ilustra la esencia del libro. No es tanto el dialogo con el lector, que hasta a veces puede ser incomprensible para ellos, es un dialogo de la gráfica con el texto.

- **¿Qué elementos narrativos cree que aportarán más al libro al estar ilustrados?**

Un elemento importante de la historia es la relación del gato con Tommy otro elemento importante es la misma vida del gato, un gato callejero y su

pelea con el gato pardo que es como épica, el gato esta derrotado pero ha una generosidad y le deja su territorio otro elemento es el espacio del videojuego, una forma de relato, yo creo que de aquí a 20 años la gente va a vivir ese relato. La lectura se desvanece cuando quieres construir una nueva épica o un relato mas intenso. Ahora como combinar la gráfica con un elemento tan activo, móvil, como el videojuego. En la infancia de Tommy hay un contexto de violencia, también con su madre, yo creo que hay una rebeldía secreta una bronca con su madre, es un resentimiento y una necesidad. Estoy resentido porque no estas y no estas pero me da libertad. Ningún sentimiento humano es ambiguo, ese sentimiento se puede trastocar en algún sentido y a la inversa, ese elemento aflora en momentos. Lucia es una diabla, todos los personajes ganan importancia por la desaparición de Tommy. Lucia esta mucho mas abierta a la sensualidad, a todo es proceso. Ese es un elemento entre romántico erótico y con el tema que estas jugando con una persona que tiene sus propios planes. Por ultimo al encontrar al padre inca en la historia es algo sensacional.

Conclusión:

Carlos Arcos tiene una afinidad especial con los elementos gráficos, siente que sus libros tienen elementos muy fuertes que pueden ser representados de mejor manera mediante ilustraciones, su historia en el libro para guardarlo en secreto es vista desde la perspectiva de un gato el cual define la paleta de colores en tonos poli cromáticos mediante las sensaciones y sentimientos que tanto Tommy como los otros personajes desarrollan a o largo de la historia, gracias a esto narrativamente se puede crear un arco de personaje que nos ayuda a desarrollar los hechos que marcan esta historia.

4.1.2 Entrevistas con Ilustradores

Entrevistas formales con preguntas subjetivas abiertas para obtener respuestas cualitativas.

Objetivo:

El objetivo es ampliar el conocimiento sobre métodos que utilizan los ilustradores relacionado con un texto ilustrado. Todo esto ayudará a conocer sus métodos de trabajo para así crear uno propio que comprenda todas las fases del proceso creativo.

Roger Icaza

Preguntas para ilustradores

- ***¿Qué técnicas prefiere usar al momento de ilustrar un libro?***

Creo que mucho depende del libro que estas haciendo, como nunca estude formalmente ilustración entonces aprendí de todas las técnicas. Me gusta mucho el acrílico, la tinta negra, y como se maneja digitalmente. Creo que hay que aprovechar los elementos que tenemos.

- ***¿Qué metodología es la que mejor le ha funcionado al momento de ilustrar un libro y comunicarse con el escritor de este?***

No se si tengo una metodología puntual, creo que es mas como un orden, mi forma de trabajar es seguir un cronograma, me levanto temprano, la luz del día es muy importante para mi. Tienes que ser muy ordenado y sistemático al momento de abordar un libro, no hay una fórmula concreta, cada proyecto tiene un alma propia y tú tienes que saber como lograr el proyecto, no a va a ser algo rígido o estricto.

- ***¿Qué errores cree que cometen los ilustradores al momento de interpretar e ilustrar un libro?***

Creo que no leen lo suficiente o leen mal, adornan, la función de un ilustrador es comunicar con la imagen, a veces ellos terminan adornando

textos, el ilustrador debe dar una voz propia al libro yo siento que los ilustradores de acá están mas interesados en la técnica cuando a veces con dos trazos puedes contar de forma muy potente la imagen.

- ***¿Cómo seleccionas que imágenes del texto incluir y cuales no para tener secuencia de la historia?***

Me leo muchas veces el libro, la primera vez es una lectura muy rápida y la segunda y tercera empiezo a sacar detalles. Trato de que allá un equilibrio y que no se sientas vacíos a través de la historia.

- ***¿Qué aspectos toma en cuenta al momento de elegir el estilo de ilustración para un libro?***

La edad, el público a quien va dirigido el libro, yo trato de no segmentar, creo que los libros son para todos, pero hay libros que no son para niños. Entonces debes buscar una línea así, los libros infantiles y juveniles son para adultos también.

- ***¿En base a qué escoges la cromática para tus ilustraciones?***

Dependiendo del ambiente ahora estoy trabajando un libro de la historia, que se cerro en cierta parte del litoral donde se siente un clima cálido eso te va guiando. A un inicio he ido rompiendo asuntos de cromática, ahí esta la parte de la experimentación y del riesgo y que el lector pueda obtener muchas mas lecturas a través de lo que le estas proponiendo.

- ***¿Cuáles son los pasos que sigue al momento de ilustrar?***

Un boceto siempre a mano a lápiz dependiendo la técnica que haya decidido, enviar a los editores, ellos me dan su feedback y cuando llegamos a un acuerdo pasamos a trabajar el arte final. No es nada complejo.

- ***¿Qué preguntas le hace al escritor al momento de iniciar con un proyecto?***

Casi no trabajo con el escritor, salvo que sea alguien conocido o tengamos una amistad cercana, ahí trabajamos con lineamientos e ideas en conjuntos. El editor es que el une las dos voces entre escritor e ilustrador. Hay libros en los que sabes que debes contar lo que el texto esta diciendo y hay libros en los que puedes proponer mas y salirte de la estética, tienes la oportunidad de dejar ciertas pistas a las que el lector pueda volver.

- ***¿Considera que el escritor debe estar constantemente viendo avances de su trabajo?***

No, mientras menos gente meta mano el proceso va a funcionar mejor, yo he tenido experiencias malas en las que he tenido que trabajar con muchas voces que se choquen. A parte el editor te escribe por una razón, revisas el libro y si estas de acuerdo entonces empieza el trabajo. Tiene que haber una línea de respeto entre estas dos partes.

- ***¿Qué herramientas prefiere usar al momento de ilustrar?***

- Lápiz grafito
- Tablet
- Photoshop
- Todas las anteriores

- ***¿Cuánto tiempo le toma el proceso de ilustración de un libro?***

- De 2 semanas a un mes
- De un mes a dos meses
- De 3 a 6 meses

Depende el libro, hay libros que me ha tocado hacer en 3 semanas y otros que he trabajado en 6 meses. Yo prefiero los procesos largos en los que puedes que ir revisando cada cosa para que todo funcione bien.

- ***¿Cuántas horas al día le dedica ilustrar para un libro?***

- De 30 minutos a 1 hora.
- De 1 a 3 horas.
- De 3 a 4 horas.

Como cualquier trabajo normal, hay días que trabajo 4 horas otros que trabajo 12 horas. Depende del momento en el que este.

- ***¿Qué tipo de ilustraciones prefiere para un libro?***

- Expresionista
- Fantasiosa
- Realista
- Naturista
- Tradicional
- Conceptual
- Literal
- Digital
- Otro (especifique)

Minimalismo, lograr contar con pocos elementos y pocos colores. Menos elementos y menos colores.

Entrevista

Paola Karolys, Gabriel Karolys.

Preguntas para ilustradores

- ***¿Qué técnicas prefiere usar al momento de ilustrar un libro?***

La técnica depende del tema del público y mensaje que va a expresar, nosotros nos damos cuenta que todavía utilizamos el lápiz pero siempre usamos la técnica digital y nuestra técnica es hacer que la ilustración digital parezca manual. Depende bastante de la intención del libro y su complejidad.

- ***¿Qué metodología es la que mejor le ha funcionado al momento de ilustrar un libro y comunicarse con el escritor de este?***

En nuestro caso nos compenetramos con el tema que es un elemento importante para que haya buena comunicación con el escritor, que haya afinidad y que uno investigue, para que comunicacionalmente no haya ruido, para lo que realmente quiere el escritor se exprese. Si el escritor tiene química con el ilustrador va a haber un campo mas abierto. Cuando hay una química total parte de la metodología es que esta sea fluida.

- ***¿Qué errores cree que cometen los ilustradores al momento de interpretar e ilustrar un libro?***

Uno de los errores es no involucrarse y no investigar sobre el tema, todo tiene una explicación, hay libros que son mas libres y es mas fácil fluir, pero hay temas mas complejos y es cuando toca investigar para que todo tenga sentido y coherencia.

- ***¿Cómo seleccionas que imágenes del texto incluir y cuales no para tener secuencia de la historia?***

Seleccionamos las partes mas intensas, leemos cada párrafo y te van saliendo las acciones más llamativas de la narrativa, y en tu cerebro ya vas graficando, los momentos de clímax, mientras mas ilustraciones mejor, pero eso depende del tiempo o de la complejidad del libro o a cuantas ilustraciones limita el editor.

- ***¿Qué aspectos toma en cuenta al momento de elegir el estilo de ilustración para un libro?***

En el aspecto de ilustraciones por encargo se toma en cuenta el tiempo y el valor, la edad la complejidad el tema a través de esto sabemos que técnica utilizar.

- ***¿En base a qué escoges la cromática para tus ilustraciones?***

La cromática depende totalmente del tema, las luces y los reflejos, la proyección sobre todo en libros de temas antiguos a libros sobre futuro son muy diferentes, nuestro estilo es más evocativo.

- ***¿Cuáles son los pasos que sigue al momento de ilustrar?***

Leer en libros las veces que sean, hacemos bocetos y pasan por una especie de filtros entre los dos los vamos depurando.

- ***¿Qué preguntas le hace al escritor al momento de iniciar con un proyecto?***

Conversar sobre el tema, errores que hay en la historia, hacer química con el escritor o editor, por que se hacen alusiones no siempre es exactamente lo que esta en el libro, así se expresa mejor lo que ella quiere decir,

características que imagino al momento de ilustrar. Crear un tipo de relación fluida.

- ***¿Considera que el escritor debe estar constantemente viendo avances de su trabajo?***

No, hay una presión, es molesto, además que ellos ya depositan toda la confianza en ellos para hacer un trabajo fiel hacia lo que quiere expresar el libro.

- ***¿Qué herramientas prefiere usar al momento de ilustrar?***

- Lápiz grafito
- Tablet
- Photoshop
- Todas las anteriores

- ***¿Cuánto tiempo le toma el proceso de ilustración de un libro?***

- De 2 semanas a un mes
- De un mes a dos meses
- De 3 a 6 meses

Un mes, depende de la complejidad.

- ***¿Cuántas horas al día le dedica ilustrar para un libro?***

- De 30 minutos a 1 hora.
- De 1 a 3 horas.
- De 3 a 4 horas.

Depende si el tiempo es corto, de 6 a 8 horas.

- ***¿Qué tipo de ilustraciones prefiere para un libro?***

- ✓ Expresionista
- ✓ Fantasiosa
- Realista
- Naturista
- ✓ Tradicional
- Conceptual
- Literal
- ✓ Digital
- ✓ Otro (especifique)

Realismo fantasioso.

Entrevista

Editora de Santillana Ana María de Pierola

Entrevista formal a través de preguntas objetivas, abiertas y para obtener respuestas cualitativas.

Objetivos de la encuesta:

Comprender el trasfondo de la edición y filtros de un libro que tiene que pasar para ser publicado.

- ***Actualmente, ¿cómo se manejan los procesos de edición y publicación de un libro?***

Recibimos los manuscritos, revisamos y los valoramos en base a su contenido literario, que se distribuye a través de una red de distribución. Luego pasa por una corrección de estilo con maquetas preestablecidas

según las edades, existen 8 series dependiendo de la edad, fases de correcciones y diagramación, en donde entra el ilustrador, al final hay una lectura final.

- ***¿Qué características debe tener un libro para que este se considere como terminado?***

Debe pasar por el proceso de corrección que es riguroso, cuando el libro esta pulida se hace una portada y contraportada y va a la imprenta para una prueba de color en donde todavía esta a prueba.

- ***¿Qué obstáculos se le pueden presentar al escritor en el momento de publicar?***

Que una editorial le diga que no, que se interesen en su libro, creer que su obra este terminada y que no le contesten y que no apuesten por su obra, por hay una inversión en todo el proceso editorial y en la impresión de la obra.

- ***¿Cómo varían los costos entre un libro ilustrado y uno que no lo es?***

Se incrementan cuando tiene el valor adicional de un personaje, la diferencia entre color y blanco y negro también influye en el precio, el número de páginas y el tipo de papel hay muchos factores no solo el de la ilustración que te suben los precios.

- ***¿Cómo se maneja el proceso de edición de un libro ilustrado?***

El proceso es similar al anterior, pero interviene la ilustración, el editor puede darle una maqueta para saber en que espacio y cada cuantas páginas se requiere una ilustración, nosotros consideramos que los ilustradores son artistas, y que tienen una forma de contar, y son autores

gráficos, les damos mucha libertad para que ellos escojan las escenas e interpreten y no hemos tenido problemas.

- ***¿Cuántos borradores pasan por el editor antes de la publicación?***

Me mandan bocetos para ver si la técnica está bien si el personaje esta buen definido y yo doy el okay.

- ***¿Quién decide si la ilustración esta lista para ser publicada?***

El editor, obviamente se le enseña al autor para ver si le agrada, pero el editor es que que aprueba finalmente para que no hay problemas.

- ***¿En qué formato deben ser entregadas las ilustraciones para su respectiva impresión y encuadernación?***

Se entregan las ilustraciones en psd o png.

4.1.2.1 Análisis estadístico y de comparaciones entre ilustradores entrevistados

Técnicas para ilustrar un libro:

Todos prefieren ilustración digital

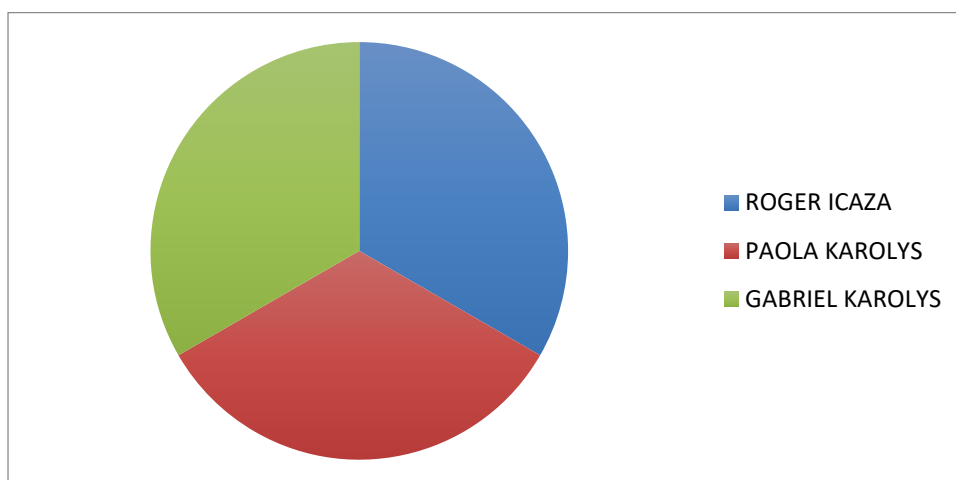


Figura 71. Digital

Tres ilustradores de tres prefieren usar técnica digital como photoshop y Tablet.

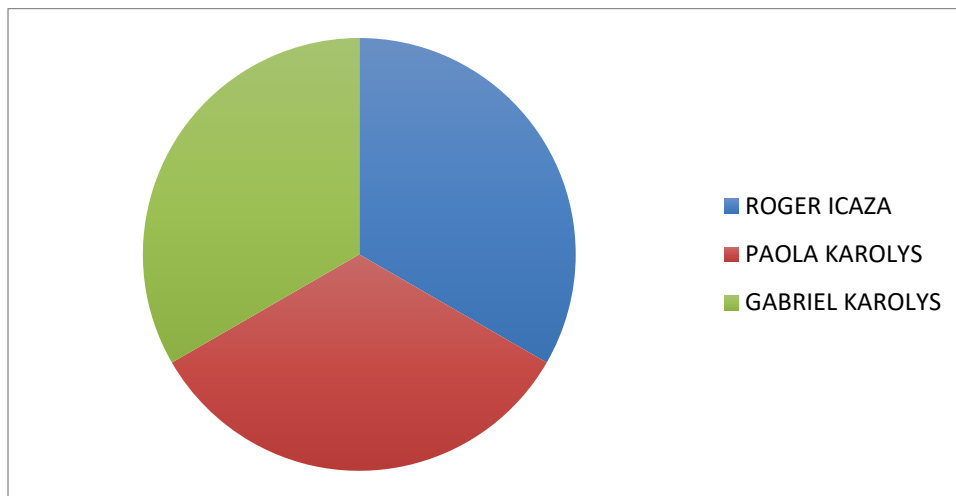


Figura 72. Tinta China

Solamente el ilustrador Roger Icaza prefiere la tinta china al momento de ilustrar.

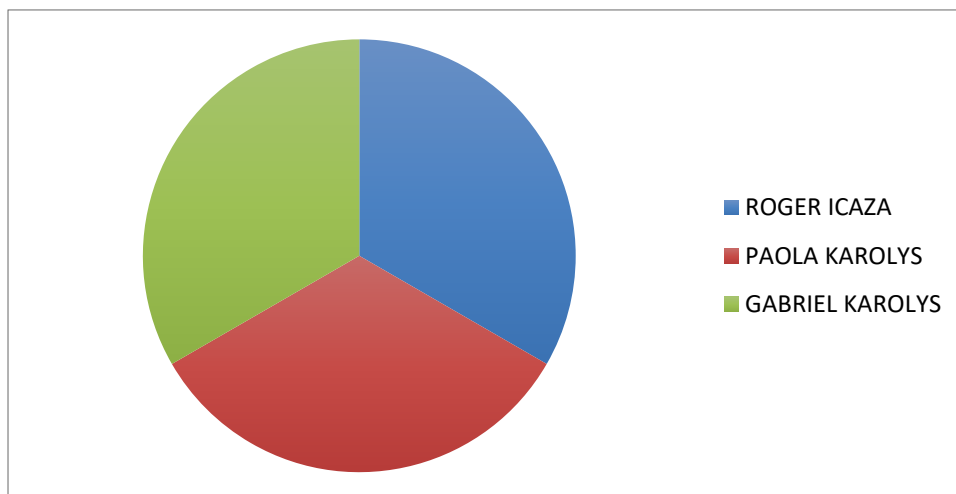


Figura 73. Lápiz Grafito

Los tres ilustradores prefieren usar lápiz grafito al momento de ilustrar.

En conclusión, tanto el lápiz grafito como las herramientas digitales son las más populares al momento de ilustrar, sin embargo hay que tomar en cuenta que los tres ilustradores afirmaron que están abiertos a usar distintas técnicas de acuerdo al contexto del libro.

Errores que cometen los ilustradores:

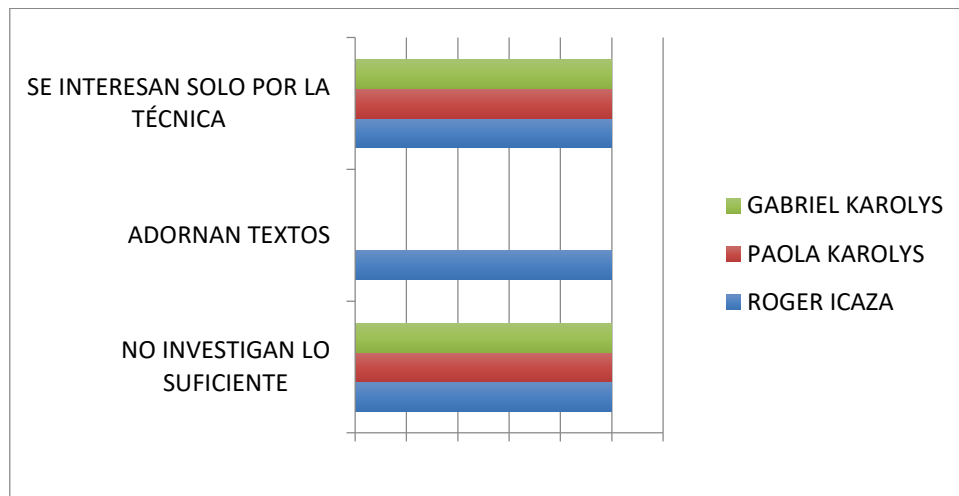


Figura 74. Errores que cometen los ilustradores

En conclusión, los tres ilustradores encuestados piensan que los errores comunes en los ilustradores es que se preocupan solo por la técnica y no investigan lo suficiente. Roger Icaza también acota que una equivocación sucede cuando los ilustradores adoran mucho sus textos.

Aspectos para elegir el estilo de ilustraciones que acompañarán un libro:

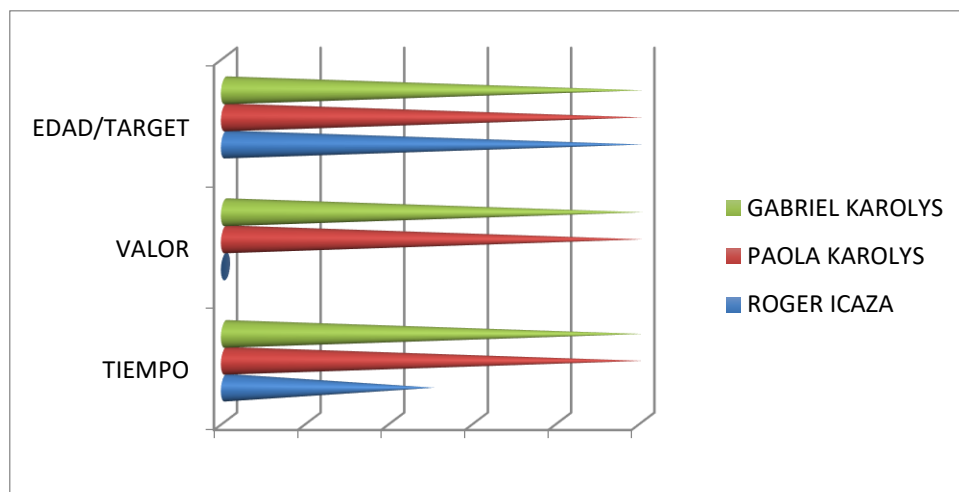


Figura 75. Aspectos para elegir el estilo de ilustraciones que acompañarán un libro

Tanto Gabriel, Paola y Roger piensan que un aspecto primordial para elegir el estilo que se va a ilustrar es la edad y target al que estas van enfocadas. Paola y Gabriel piensan que el valor y el tiempo es un aspecto que influye al momento de elegir el estilo, mientras Roger piensa que el tiempo es importante pero no es esencial.

Tipos de ilustraciones preferidas por los ilustradores:

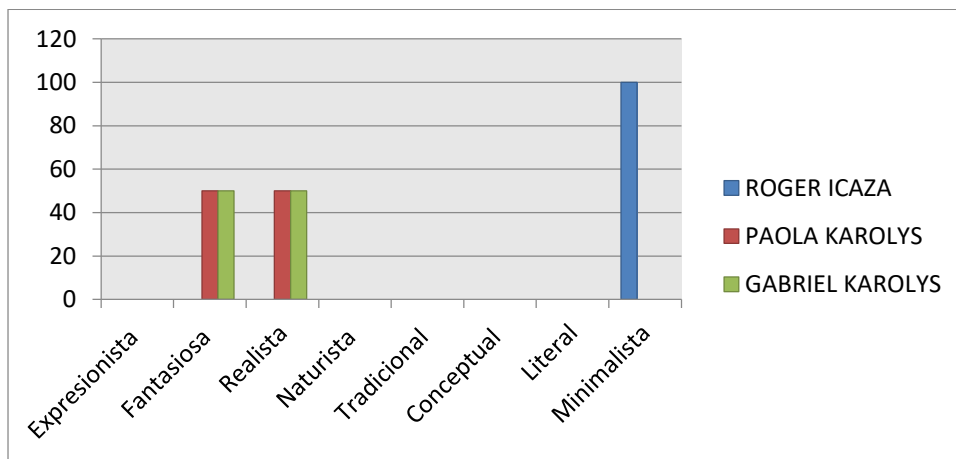


Figura 76. Tipos de ilustraciones preferidas por los ilustradores

Roger Icaza prefiere un estilo de ilustración minimalista mientras Paola Karolys y Gabriel Karolys prefieren un estilo realista fantasioso.

¿El escritor debe ver constantemente avances de su trabajo?:

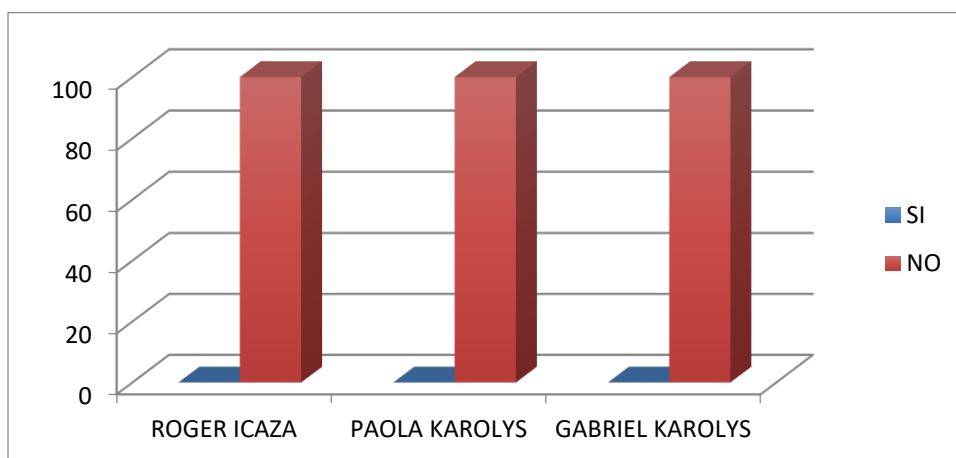


Figura 77. ¿El escritor debe ver constantemente avances de su trabajo?

Los tres ilustradores opinan que no es conveniente mostrar avances constantemente al escritor.

5 DESARROLLO DE PROPUESTA

5.1 Visual note taking, como metodología. TOMAR NOTAS GRÁFICAS VISUALES DE DATOS IMPORTANTES.

En el libro *Illustration: A theoretical and contextual perspective* de Alan Male (2007) nos habla sobre uno de los primeros procesos para empezar a ilustrar: tomar notas visuales. Para iniciar este proceso el ilustrador cuenta con una herramienta indispensable: el bocetero. En el bocetero se plasman ideas claves y de esta forma empezamos a crear un vocabulario visual que se usará al momento de ilustrar. Este vocabulario o lenguaje que se formará nos ayuda a interpretar y reproducir elementos con intenciones, que aporten a la historia o texto; personajes con alma, con personalidad, que tengan rasgos físicos que nos ayuden a plasmar el carácter, emociones y tono de estos y a modelar los lugares donde ellos se desarrollan con precisión.

En este paso se puede usar la ilustración que se usa en reportajes. Así podemos combinar notas visuales con texto que complementa lo que queremos plasmar. El ilustrador no debe solo centrarse en la parte estética de este proyecto, este debe dar importancia a la información semántica y a los textos. Tenemos que tener en cuenta que las imágenes no nos pueden convencer sin argumentos. Por ejemplo, podemos agregar comentarios que nos muestren el año en el que la ilustración se está plasmando, el lugar, datos que sean relevantes o incluso diálogos que sin estar escritos puedan confundir al lector.

Es importante ir mostrando avances al escritor, envolviendolo en este proceso para que se sienta participe, y pueda cambiar o modificar cualquier cosa que no le agrade, por ejemplo se puede proponer ideas y escuchar varios puntos de vista tanto del escritor como de otras personas para poder sustentar la esencia de la historia. A esta fase se la denomina: escucha interactiva. Algo importante para realizarla es, como ilustrador, sentirse libre de expresar las ideas que tengamos, así el lenguaje que estábamos creando anteriormente se verá

sometido a la experimentación y de esta forma el proceso creativo será más rico y fresco.

La escucha interactiva es importante porque nos ayuda a ir más allá de las palabras y entender los sentimientos que están siendo expresados. De esta forma podemos ofrecer una retroalimentación que haga que el proyecto mejore. La asociación Managing Diversity Handout (1998) nos dice que: “la escucha interactiva es una manera de acercar el impacto al efecto deseado” y para esto nos da una lista que puede ayudarnos a entender si estamos realizando este proceso de manera correcta. A continuación adjunto ciertas preguntas que pueden servir en el proceso de escucha ilustrador/escritor:

- “ ___ ¿Parafrasea o reformula lo que se ha dicho antes de responder?
 - ___ ¿Busca aclaraciones (no estoy muy seguro de lo que quiere decir)?
 - ___ Realizará todas las reuniones con las reglas básicas de la reunión (incluyendo una persona habla a la vez)?
 - ___ ¿Miras y haces contacto visual con los demás cuando están hablando con usted?
 - ___ ¿Haces todo esfuerzo para entender la pregunta desde el punto de vista del que pregunta?
 - ___ ¿Busca una respuesta inmediata o realiza reuniones rápidas? (algunas personas necesitan más tiempo para procesar nueva información)
 - ___ ¿Usted vigila el lenguaje corporal?
 - ___ ¿Permaneces neutral hasta que todos los puntos de vista hayan sido presentados?
 - ___ ¿Equilibra la participación entre diferentes estilos?
- Si responde que no a cualquiera de estos, el impacto que sus acciones tienen en los demás puede variar de sus intenciones”.

Esta es una guía que si es utilizada de forma correcta ayudará a que se realice una mejor retroalimentación e interpretación de lo escuchado. Se debe añadir

que cada proceso es diferente y que estas preguntas pueden ir variando de acuerdo a las necesidades que se vayan implantando.

En el presente proyecto se utilizó una encuesta que nos dio una base gráfica sobre el estilo de ilustraciones que el escritor buscaba. Para complementar esta encuesta se realizó una entrevista con preguntas abiertas, enfocadas en comprender el mundo creado por el escritor en el libro, estas preguntas y sus respuestas nos dan varios escenarios que el escritor se ha imaginado. También las preguntas realizadas apuntan a conocer el contexto psicológico de los personajes y así se creó características físicas que se complementen con estas propiedades mentales. Por ejemplo, el escritor nos habla de la madre de Tommy, una mujer que busca camuflarse en la cultura norteamericana y resaltar en la ecuatoriana, dentro de su psicología se entiende que esta mujer busca llenar sus vacíos emocionales y familiares disfrazando su apariencia y relacionándola con las mujeres de este país al cual tuvo que emigrar, por lo tanto, el color de su cabello se convirtió en rubio, usa ropa de marcas reconocidas en Estados Unidos, joyería excesiva lo que resalta su intento por resaltar y gafas lo que ayuda a esconder su mirada de culpa por abandonar a su hijo, se ha elegido la escena en la que vemos a la madre dar la noticia sobre la muerte de su abuelo a Tommy ya que vemos sus ojos por primera vez y se da una conexión fuerte entre ambos personajes. Un ejemplo de escenarios que se dio a conocer mediante la entrevista es el mundo creado de los videojuegos y su contraste con el mundo real, el escritor habla sobre un universo lleno de luces dentro de un mundo sombrío, es decir los videojuegos en las ilustraciones deben estar representados como un mundo onírico y mágico, se ha elegido usar la escena en la que Tommy gana su primera pelea porque vemos este mundo y también la relación que tiene con el gato y sus amigos. Se habló del videojuego Kaxamarca, que representa un mundo muy importante para el escritor, la lucha entre España y los indígenas que vivían en nuestro país en la época precolombina, este juego representa un cambio en la historia y el regreso a las raíces del protagonista, Tommy, por esta razón se ha elegido la escena en la que él junto a sus amigos se inmiscuyen en el mundo de los videojuegos y Tommy gana este juego. Por

último, otra escena que aporta mucho a la historia según la entrevista con el escritor es cuando Tommy conoce al gato, esta escena se encuentra casi al principio pero marca el cambio de la historia y la relación entre ambos que de hecho es contada por el gato, el escritor dio a conocer su cariño especial por estos animales y cómo siente que Tommy se ve beneficiado al compartir sus aventuras con este animal.

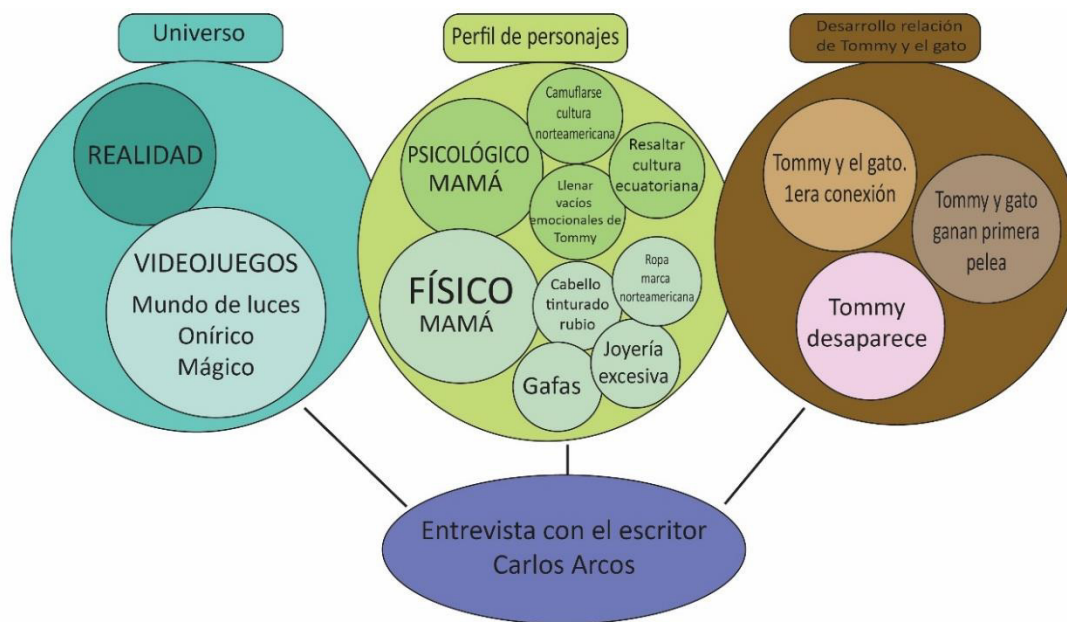


Figura 78. Toma de notas visuales

Adaptado de (Male, 2007)

5.2 Villamarín, secuencialidad. Que incluir y que excluir BASADO EN USUARIO.

Según el libro “Géneros de interpretación” escrito por el Dr. José Villamarín un método para discernir un texto que puede ayudar en este caso al proceso del ilustrador consiste en los siguientes pasos:

Primero: sobre qué voy a ilustrar, en este paso lo que nos dice el Dr. Villamarín es que debemos buscar un tema atractivo para la audiencia, en el caso de la ilustración que acompaña al libro debemos elegir un estilo que se

acople al libro y que al mismo tiempo se transforme en un imán para que el lector se sienta atraído a este.

Segundo: a dónde quiero llegar con mi ilustración (objetivo). Como afirma el Dr. Villamarín: “El que no sabe a dónde va está yendo a otra parte”. Lo primordial al ilustrar es tener un objetivo o meta clara, ya que si tenemos la meta clara es mucho más fácil hacer comprender a otros lo que les queremos transmitir en especial en algo tan subjetivo como es la ilustración, donde el lector siempre va a interpretar lo que hemos propuesto a su manera particular pero si contamos con una meta clara la opinión sobre lo que se está observando no se va a distanciar de la tesis que se ha planteado.

Tercero: a quién va dirigida mi ilustración, ahora que contamos con el tema el estilo y el objetivo de la ilustración el siguiente paso es definir la audiencia, si identificamos de manera correcta a quien va dirigido el libro, entonces la ilustración que lo acompaña debe aliarse con este y debe ir dirigido a la misma audiencia. Como dice el Dr. Villamarín “Una imagen inadecuada del auditorio, ya la cause la ignorancia o el concurso imprevisto de diversas circunstancias, puede tener las más lamentables consecuencias”. Ahora la pregunta es cómo identificar esta audiencia, el libro nos da una pauta de cómo realizar este proceso:

“Ir de lo general a lo particular. Primero, especificar con cierta precisión el estrato socio-económico de los lectores a los cuales se quiere llegar y luego ubicar los sub-estratos. (...) Sabemos que los lectores son por lo general de estratos socio-económicos medios y altos, pero dentro de ellos hay interesados en la política o vinculados a ellas, están los sectores intelectuales y los dirigentes de las principales organizaciones del país. De ellos habrá que conocer su pensamiento, sus necesidades, intereses, demandas, su psicología” pág. 115.

En este proyecto se sabe que la audiencia es infantil, pero también se debe analizar todos los aspectos que se han mencionado en el párrafo anterior para que la ilustración se más fiel al texto.

Cuarto: *Qué datos necesito (Recolección de información)*, José nos enseña en este texto que para la recolección de datos se debe partir de las preguntas clásicas: Qué, quién, cómo, cuándo, dónde y por qué. Gracias a estas preguntas la recolección de datos no parte de suposiciones si no de la búsqueda de pruebas e información que ayuden al objetivo que teníamos previsto. Es importante realizar estas preguntas tanto al escritor cómo al usuario que lo va a leer para tener una visión más amplia de lo que se está leyendo.

Quinto: *De que técnica de persuasión echaré mano.* En el caso de la ilustración existen varias técnicas para persuadir al lector para esto debemos hacernos varias preguntas: cómo por ejemplo:

¿Qué principios se pueden usar para que la imagen sea coherente con el texto?

¿Qué rasgos se deben utilizar en la ilustración para que estas simpaticen con los lectores?

¿Qué elementos pueden distraer al lector del contexto que se quiere mostrar?

¿Recíprocamente cómo hacer que la imagen cuente lo que el texto no y viceversa?

Así podemos definir elementos que nos ayuden a persuadir al lector de que lo que hemos creado tiene una identidad en conjunto con el libro.

Sexto: *Cómo voy a organizar mi ilustración (estructura)*. Organizar una ilustración requiere reunir las ideas principales que hemos identificado en los pasos anteriores y así lograr crear los elementos que conformarán el cuadro que

estamos creando. Cada uno de estos elementos debe tener una intención que aporte tanto a los personajes como a la historia que estamos leyendo, entonces primero se debe ilustrar o identificar el elemento principal que aporte narrativamente a la comprensión lectora, para que luego esta se complemente con otros elementos que aporten a este.

Séptimo: *Que tipo de lenguaje se utilizará (estilo).* Tomando en cuenta todos los pasos anteriores ahora es tiempo de definir el lenguaje, el lenguaje o estilo es un elemento importante ya que este aportará a que la ilustración adquiera cierta distinción, humor o empatía para realizar un lenguaje gráfico, existen varios, como el ilustrativo el fotográfico, tipográfico, esquemático, abstracto o artístico, en este caso será ilustrativo conceptual, ya que la historia es un tanto infantil utilizaré la caricatura para que ilustración vaya con el tono de ficción de la historia y agrade al lector.

Octavo: *A ilustrar se ha dicho.* Luego de haber conceptualizado y organizado y digerido las ideas es momento de crear.

En este paso entra a colación la inspiración, el talento y la constancia, ya que para ilustrar se necesita realizar varios bocetos que muchas veces van a ser desechados y vueltos a dibujar.

Es bueno dejar por un momento las estructuras de lado y emprender el camino hacia la libertad creativa en la que no existen peros ni cómo y así poder crear lo que la creación nos dicte.

Noveno: *Revisar lo que se ha ilustrado.* Generalmente en este paso se da un respiro a la obra que se ha creado para así lograr que las ideas que se han expuesto sean vistas con otros ojos. También es importante revisar las ilustraciones con el escritor para que este de las correcciones necesarios a lo que se le ha expuesto y asegurarnos de que esta sea cien por ciento fiel a lo que

el texto ha querido expresar Otra buena estrategia es mostrar las ilustraciones a otras personas para que ellas aporten con su opinión.

Décimo: *Aquí está mi ilustración.* En este último paso se organiza las ilustraciones con el libro y se las presenta al público para que puedan disfrutarlos (Villamarín, 2005, págs. 114,118)

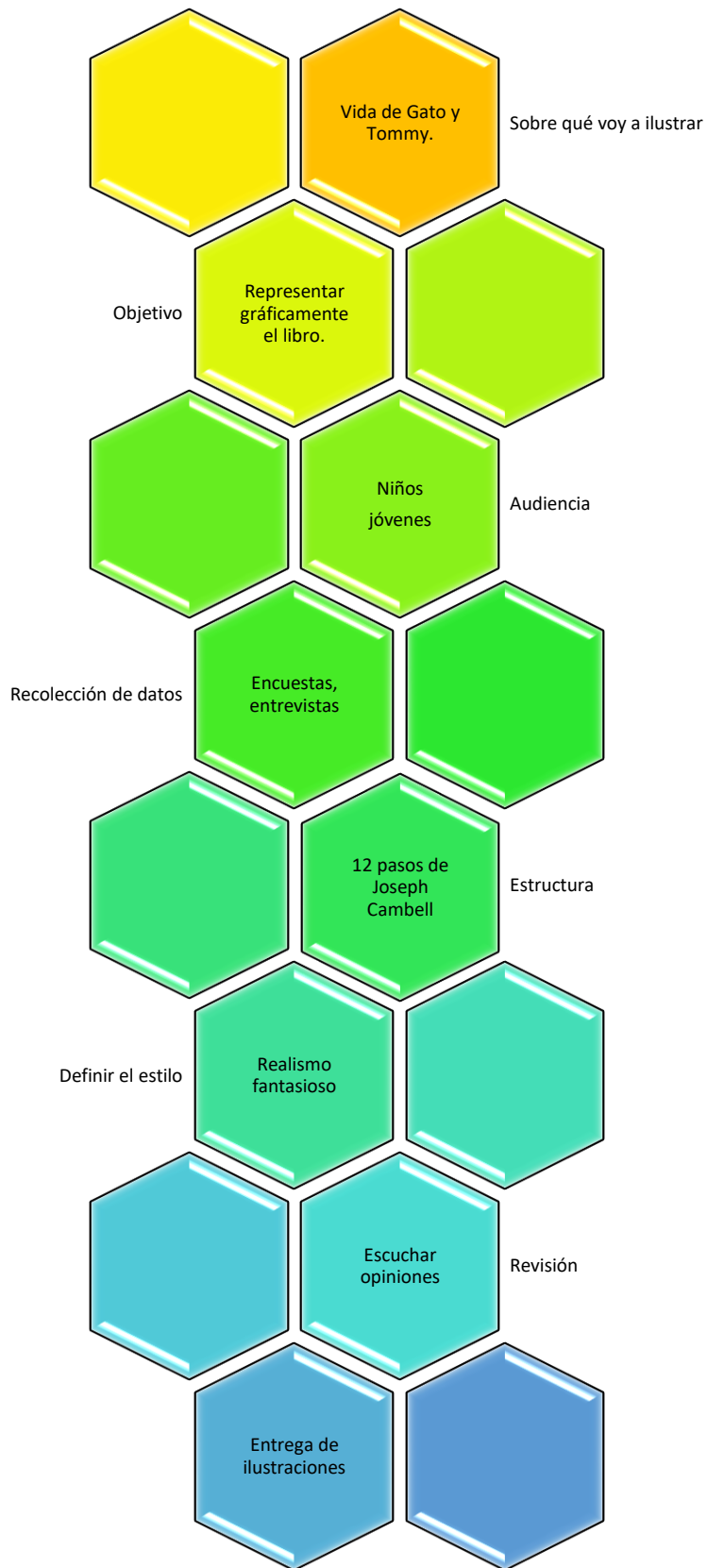


Figura 79. Basado en usuario
Adaptado de (Villamarín, 2005)

5.3 De guión a moodboard. AGRUPACIÓN DE SUCESOS DE LA HISTORIA POR ESCENAS

Joseph Campbell en su libro *el viaje del héroe*, nos muestra una estructura de cómo un personaje puede desarrollar su historia e ir cambiando su arco de personaje con sucesos establecidos que se originan en los mitos y que son estudiados arquetípicamente y así tener una estructura clara de una historia. Luego, Christopher Vogler se basó en este libro para desarrollar sus guiones para los cuáles creó 12 pasos y los denominó: *El viaje del Héroe*. Para realizar un Moodboard que ayude a la mejor comprensión de este libro y a generar ideas se realizará un análisis por pasos de la historia “Para guardarlo en secreto” siguiendo el viaje del héroe.

Tabla 14

El viaje del héroe

1. El mundo ordinario	Conocemos a Tommy, a su madre y a sus abuelos. La mamá de Tommy se va a Estados Unidos.
2. La llamada a la aventura	La mamá vuelve por Tommy.
3. El héroe indeciso	Tommy no quiere irse y dejar a sus abuelos.
4. El mentor	Tommy vive en Estados Unidos con su madre y conoce al gato.
5. Dentro del mundo especial	Tommy y el gato crean una conexión dentro de los videojuegos.
6. Pruebas, amigos y enemigos	Tommy vence a Wan en un juego, conoce a Lucia y gana en todas las peleas.
7. La gruta abismal	Tommy ya no quiere jugar, Wan y Pedrito apuestan a costa de Tommy.
8. La prueba suprema	Tommy y el gato vencen a Nakamura. Tommy tiene que volver a Ecuador por la muerte de su abuelo.
9. La espada	Cuando vuelve Tommy ya no tiene contacto con sus amigos y Lucia está con otro chico.
10. El camino de regreso	Tommy habla con Wan y Pedrito para comprar videojuegos y crean una bodega.
11. La resurrección	Ellos empiezan a jugar el juego de Kaxamarca.
12. El retorno con el elixir	Tommy es el mejor en este juego y siente que tiene una relación con su padre por este. Tommy desaparece.

Adaptado de (Campbell, 1949).

5.4 Asociación de palabras, NOTAS TEXTUALES, ASOCIACIÓN DE PALABRAS CON IMÁGENES.

Con el fin de comprometer con éxito texto e imagen y ampliar visualmente, explicar y mejorar el texto, manteniendo intacta la voz autoral, el ilustrador requiere una pasión por las palabras, la curiosidad intelectual, la inteligencia visual y la amplitud cultural (Wigan, 2008).

Como nos explica Lawrence zeegen en su libro Fundamentos de la ilustración.

Comprender el contexto:

Descubrir todo el contexto práctico: el tamaño, posición, el texto y las imágenes que acompañan y si este será en color. Nunca empezar una ilustración sin saber quién mirará el resultado. la comprensión de los lectores es la clave. Leer los números anteriores de la publicación que está ilustrando y anotar la respuesta mientras lo hace.

Tener en cuenta la manera en como ha sido ilustrado el libro anteriormente o libros del autor previamente ilustrados puede ser útil.

La posible reunión y la conversación asociada deben actuar como un catalizador para la exploración de ideas para asegurarse de que este tenga éxito, ser conscientes de la necesidad de escuchar. Escuchar al autor puede ayudar a dar forma a la dirección de sus soluciones visuales.

Tesouro visual.

Existen varias maneras de generar ideas e identificar palabras asociadas este diagrama muestra ciclos de palabras que se relacionan entre sí y es visualmente más estimulante que escribir una lista. Es un sistema de organización del pensamiento.

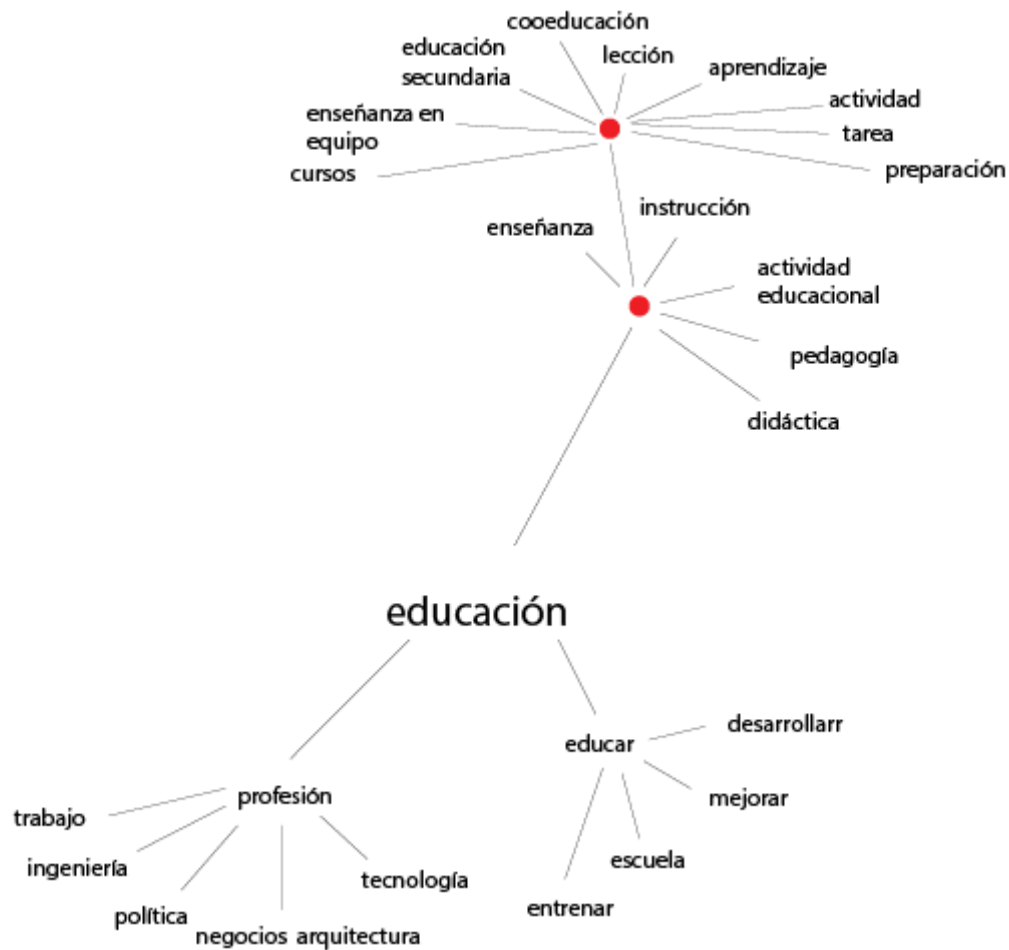


Figura 80. Asociación de palabras
Tomado de (Lawrence, 2005)

Moodboards

Algunos ilustradores inician un proyecto mediante la creación de un moodboard, la creación de bocetos y elementos de colección de memoria. Si se ha producido un conjunto de imagen, los moodboards pueden reflejar el estilo visual general del trabajo. Moodboards puede representar, colores, formas, tonos y texturas. Sino que también puede usarse para agrupar objetos visuales y para establecer la escena de la obra de arte. Pueden ser puntos de referencia útiles para el ilustrador y actuar como excelentes guías visuales para los clientes también. Comenzar un moodboard recolectando y visualizando aspectos potenciales y pegándolos en hojas de papel o tablero, proporcionando un punto de referencia constante.

Así mismo explorar conexiones que podrían ser palabras o imágenes visuales aparentemente sin conexión, pero una vez reunidas, pueden traer un nuevo significado o iniciar una cadena de otras conexiones, sólo la yuxtaposición de dos o tres elementos puede conducir a una nueva idea, muchas ilustraciones usan metáforas, esto puede ser una imagen o una palabra que no es para ser leído o visto literalmente pero hacen una comparación.

Las palabras y el juego de palabras pueden proporcionar puntos de partida, así como soluciones para el ilustrador que busca crear visuales en base al lenguaje. Los diagramas de araña pueden ser útiles cuando se trabaja con un complejo conjunto de problemas o con información menos fácil de definir visualmente.

Los primeros bosquejos aproximados identifican el tema. Estos dibujos son estudios rápidos y un método para generar ideas a través de la exploración visual.

La siguiente etapa en el desarrollo de la ilustración es trabajar con los elementos y elementos visuales creados de forma independiente desde la etapa de boceto para crear una gama de composiciones de prueba.

Para luego continuar con la etapa de color y escoger la técnica (Zeegen, 2005, págs. 101-111).



Figura 81. Moodboards - Abandono
Adaptado de (Zeegen, 2005)

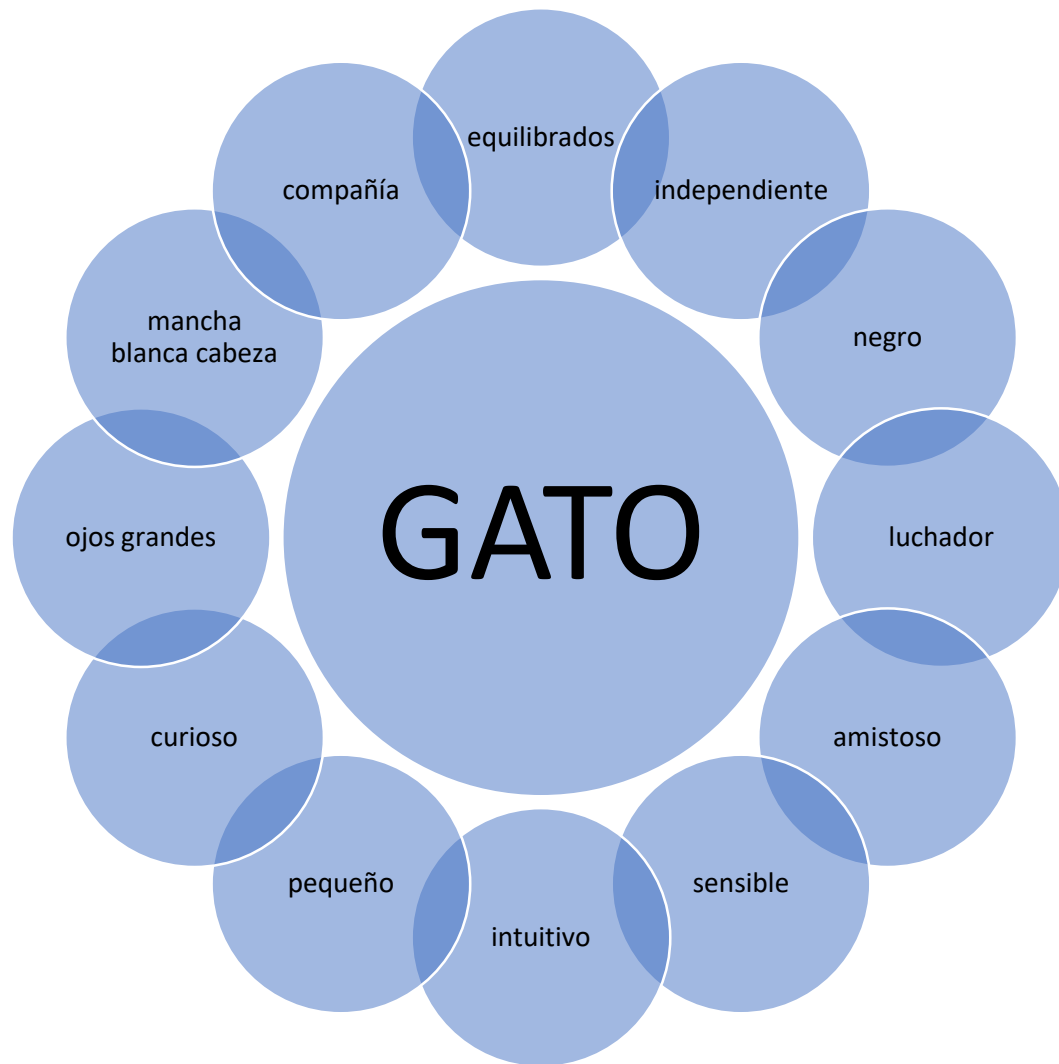


Figura 82. Moodboards - Gato
Adaptado de (Zeegen, 2005)

5.5 Propuesta de Diseño

1. Elaboración del brief

Para desarrollar las ilustraciones del libro “Para guardarlo en secreto” de Carlos Arcos Cabrera se busca crear una metodología de comunicación e interpretación entre escritor e ilustrador, es decir emisor/receptor. Esta metodología favorecerá el resultado, tanto narrativo como estético de las ilustraciones que acompañen este libro para que el escritor obtenga el resultado esperado y ambos lados creativos se vean satisfechos. La técnica a utilizar es

el Diseño centrado en el usuario que explicado por Muriel Garreta domingo y Enric Mor Pera en su texto Diseño Centrado en el Usuario explican que es:

“Una aproximación al diseño de productos y aplicaciones que sitúa al usuario en el centro de todo el proceso. Así, podemos entender el DCU como una filosofía cuya premisa es que, para garantizar el éxito de un producto, hay que tener en cuenta al usuario en todas las fases del diseño. Además, también podemos entender el DCU como una metodología de desarrollo: una forma de planificar los proyectos y un conjunto de métodos que se pueden utilizar en cada una de las principales fases.” (p. 29).

Este proceso incluye: investigación del contexto cultural, social, psicológico e incluso personal del escritor y del libro, de esta forma se logrará concluir con una visión más amplia de los elementos ilustrativos que se necesitan y de los elementos narrativos que son imprescindibles en la línea narrativa visual de este libro. Teniendo todo este contexto claro y tomando en cuenta la investigación previamente realizada se desarrollará esta herramienta de interpretación entre el autor y el ilustrador. Esta herramienta consiste en una serie de charlas creativas y personales con el autor las cuáles estarán previamente planeadas, se realizará un proceso de toma de notas gráficas para identificar los elementos explícitos que se deben incluir. Esto debe ir combinado con la escucha interactiva con el escritor, así identificaremos su opinión e ideas que puedan apoyar a los elementos gráficos y narrativos. Luego de crear una lluvia de ideas se pasará a la siguiente metodología en donde se elige que incluir y que excluir, esta parte es importante ya que al tomar notas gráficas y al escuchar al escritor se recopilan varias ideas que deben ser filtradas tomando en cuenta el propósito que el escritor ha planteado, hacia que público se dirige el texto y el género que identifica a este libro.

El siguiente paso es evaluar cómo organizar las ilustraciones que deberán seguir una línea narrativa que enganche al espectador y que sea fiel a lo que el texto incluya, esta se definirá por medio de una metodología

cinematográfica denominada El viaje del héroe que es una serie de doce pasos narrativos que identifican los puntos de giro y hechos importantes en una historia. Se usarán herramientas como el moodboard que se asocia la toma de notas visuales y la asociación de imágenes con palabras que nos ayuda a analizar si el texto se ha comprendido correctamente.

Por último, se dará paso a realizar las ilustraciones, esta parte del proceso es más libre y evalúa a todas las metodologías anteriores. Se crearán varias composiciones y se pasa a la etapa de color que evalúa la paleta previamente establecida. Un paso importante a continuación de todo el proceso anterior es realizar una retroalimentación en conjunto con el escritor y evaluar todo el proceso.

El trabajo de ilustración realizado en este proyecto se donará al escritor Carlos Arcos y a su respectiva casa editora para que usen este material a la mayor conveniencia

Concepto

El proyecto de las ilustraciones para guardarlo en secreto nació de la intención de transformar lo textual en visual y de encontrar el método apropiado para comprender al lector no solo de forma textual si no contextual a lo largo de la vida me han atraído los libros que complementan su texto con ilustraciones, ya que siento que no es un elemento imprescindible, pero si es un elemento que marca al lector y le da una guía que ayuda a a basar cualquier pensamiento imaginativo que se pueda crear mediante la historia, elegí este libro ya que me atrajo la combianción de mundos que crea el escritor y habla de sentimientos humanos por los que todos hemos pasado, como el abandono, la soledad, la desunión de la familia y el vinculo emocional que uno puede crear con un animal. Este libro tambien toca varios temas sociológicos, entre ellos la migración, el abandono hacia los hijos y por otro lado conocemos de fondo el mundo tecnológico y las diversas sensaciones que este transmite.

2. Moodboard

MUNDO DE TOMMY DESDE LA PERSPECTIVA DEL GATO



MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS

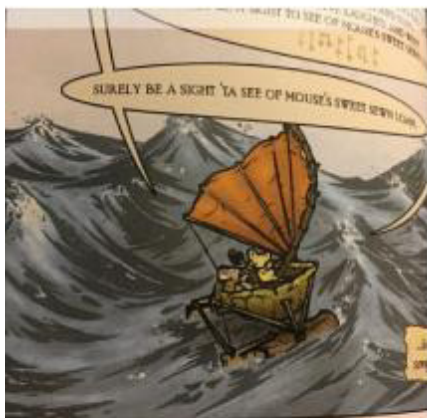


Figura 83. Moodboard - Estilos

Las ideas de las ilustraciones fueron sacadas del libro de Brian Selznick *La Invención de Hugo Cabret (2007)*. En esta se usa el lápiz grafito con un estilo narrativo, se eligió este estilo ya que el blanco y negro aporta a la historia en estos sucesos de tono melancólico que suceden alrededor de Tommy.

Al mismo tiempo ayuda a crear un estilo que abarca un público infantil y al mismo tiempo para adultos. En el libro existen dos universos muy marcados, el primero es el mundo de Tommy y quienes lo rodean y el segundo es mundo virtual, el de los videojuegos. Para este se ha usado el libro de David Petersen *Mouse Guard and The Black axe (2013)*. Este mundo tendrá un estilo fantasioso que complementa con elementos precolombinos muchos colores que contrasten con el mundo de Tommy.

La paleta de colores se ha elegido pensando en los colores narrativos con los que el gato, que es el narrador de la historia, percibe a Tommy y a su universo, se usará esta paleta de acuerdo por el sentimiento que el gato percibe de Tommy y los demás personajes, así la cromática del universo de Tommy no solo se realizará en blanco y negro si no que dependerá de la línea narrativa y del sentimiento del personaje. Los sentimientos y su relación con los colores se encuentran descritas en el moodboard anterior.

3. Brief

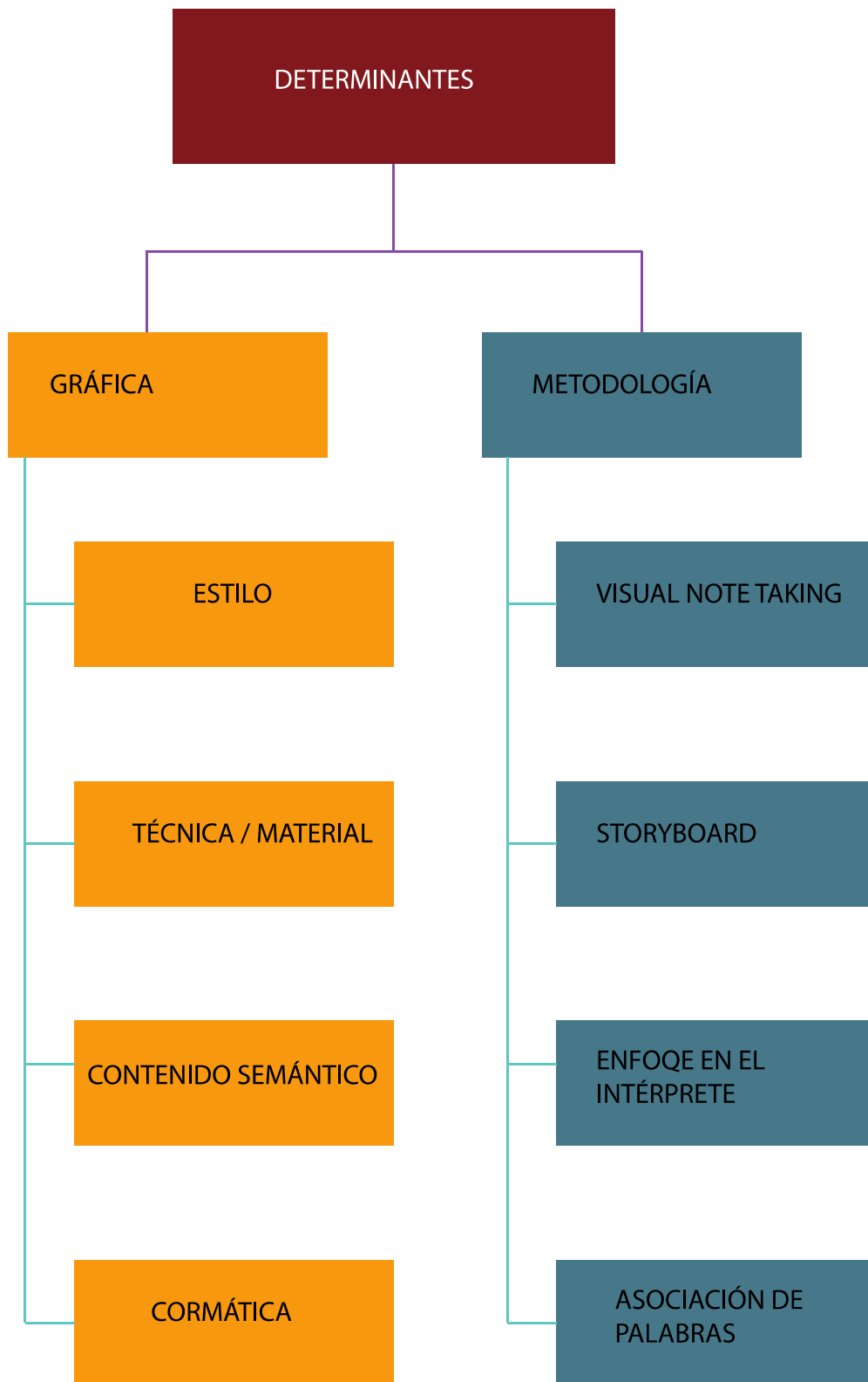


Figura 84. Determinantes



Figura 85. Estilo



Figura 86. Técnica

En el siguiente cuadro se explica las representaciones semánticas que tienen algunos elementos y personajes con el protagonista.

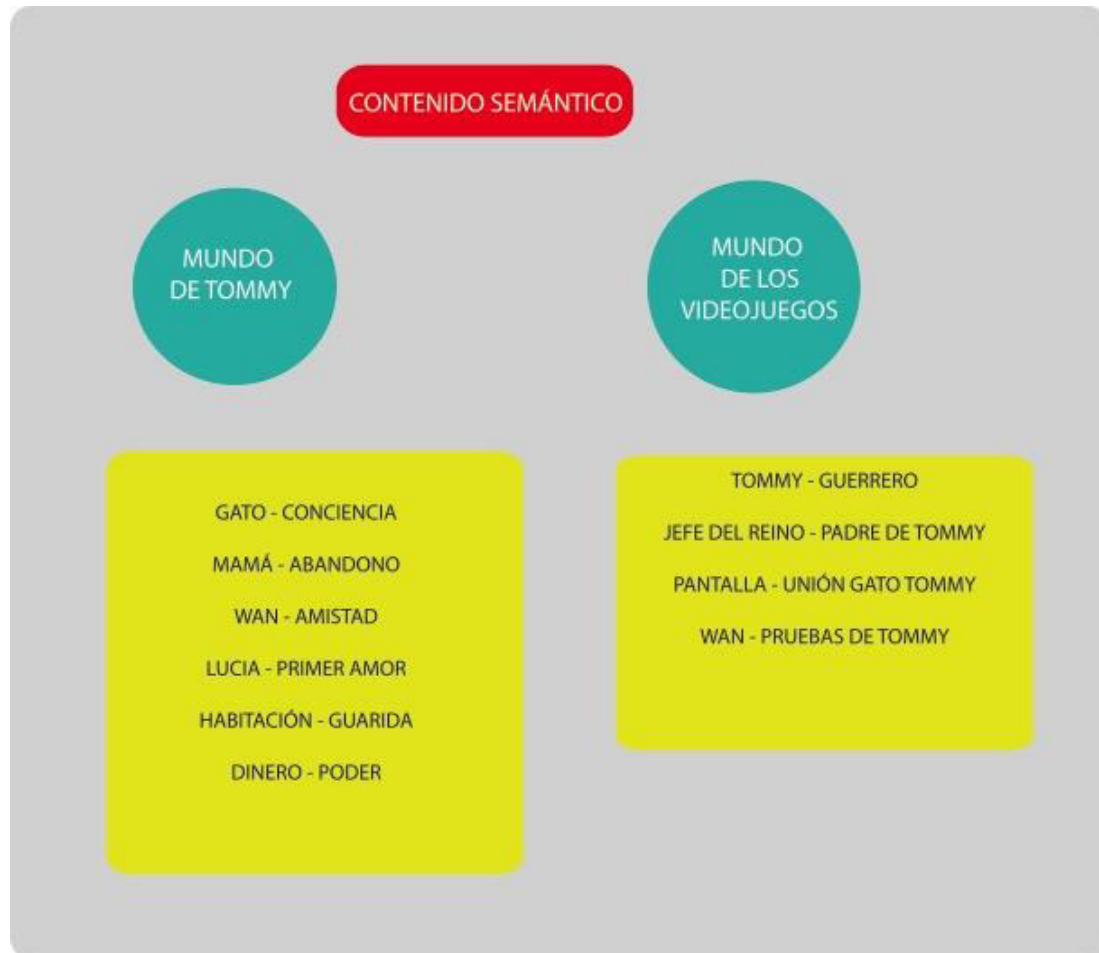


Figura 87. Contenido semántico

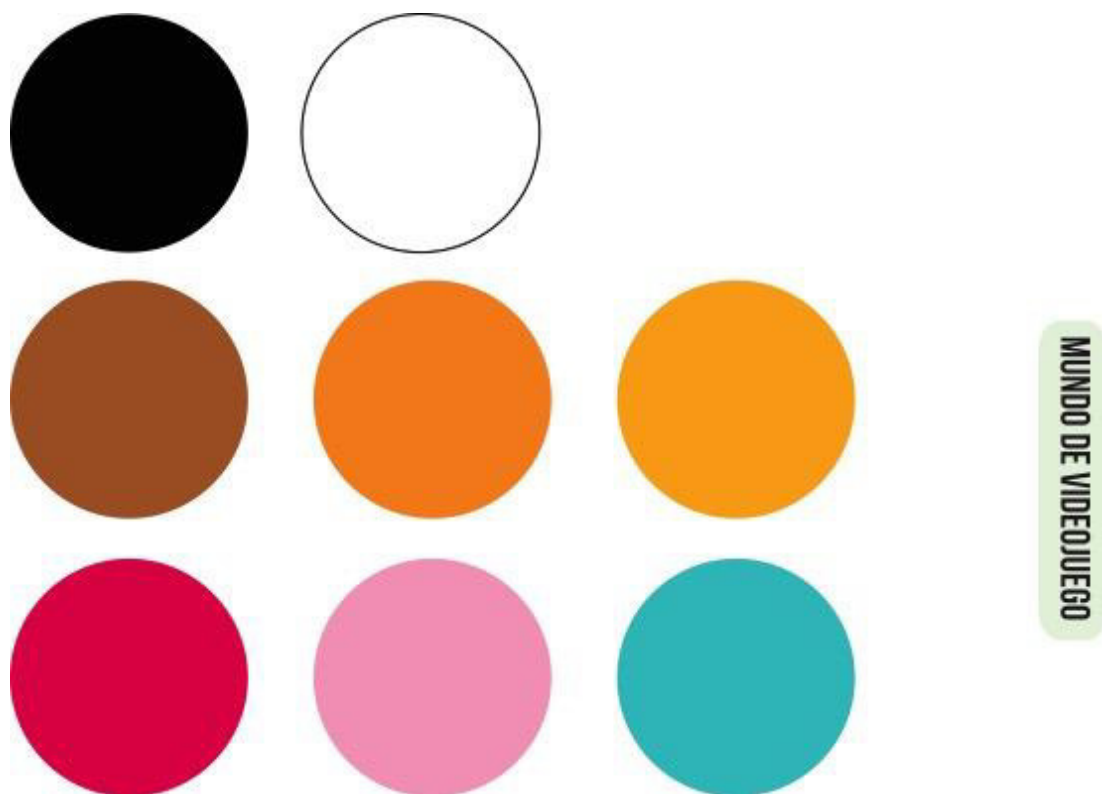
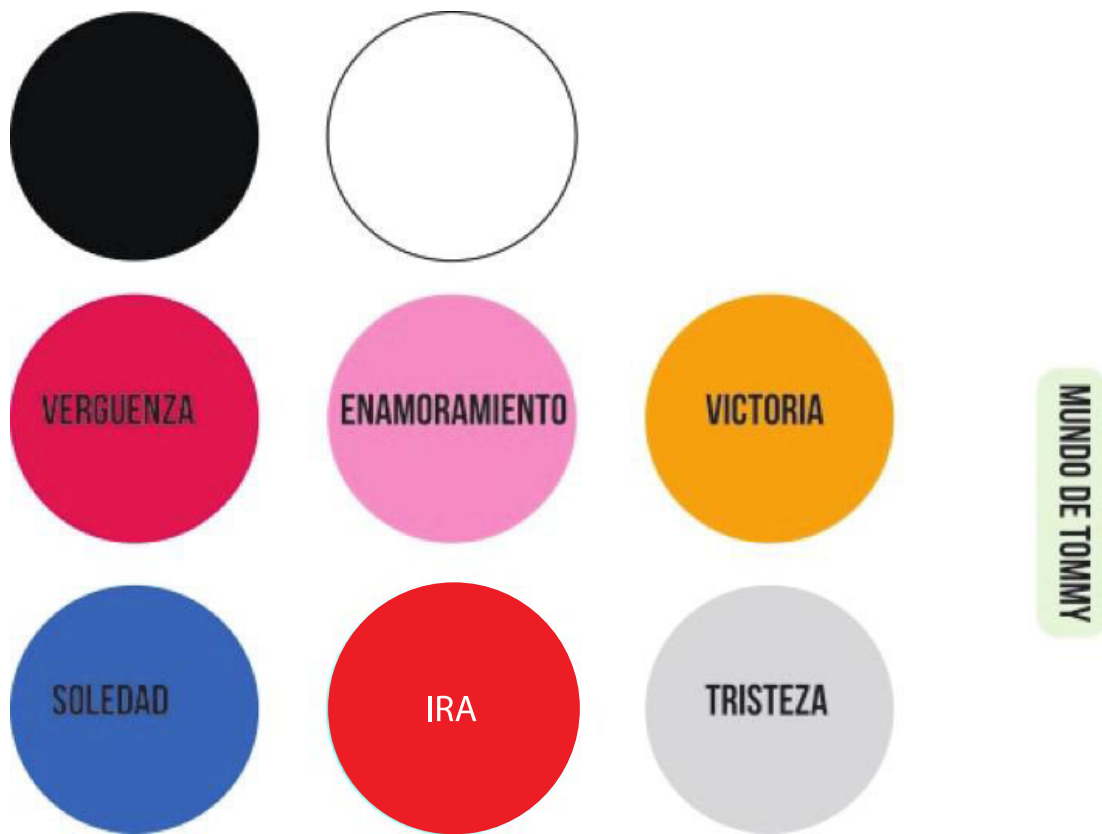


Figura 88. Cromática

El mundo de los videojuegos es un mundo onírico que es visto desde la perspectiva del gato y de Tommy por esta razón se han elegido tres tonos iguales al mundo de Tommy. El primero es el tono 5 que en el mundo de Tommy representa la victoria al igual que en el mundo de los videojuegos. El segundo es el tono seis que en el mundo de Tommy representa la vergüenza y en el mundo de los videojuegos representará lo mismo. Y el tercero es el tono siete que representa un sentimiento muy importante para Tommy que es el que luego que lo pierde en el mundo de Tommy será comparado con varios sentimientos encontrados en el videojuego.

Metodología

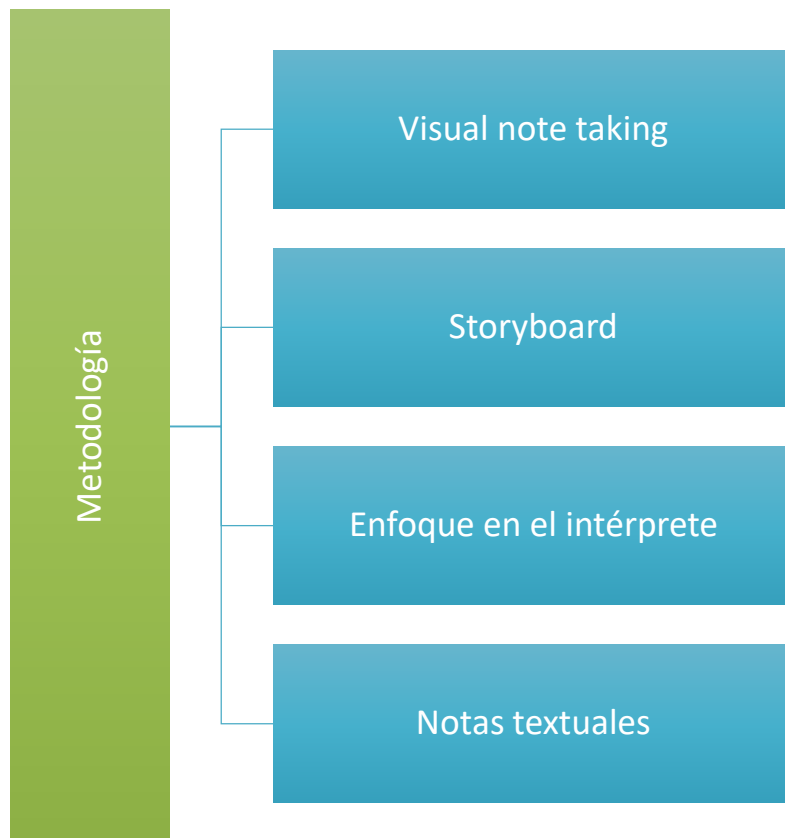


Figura 89. Metodología

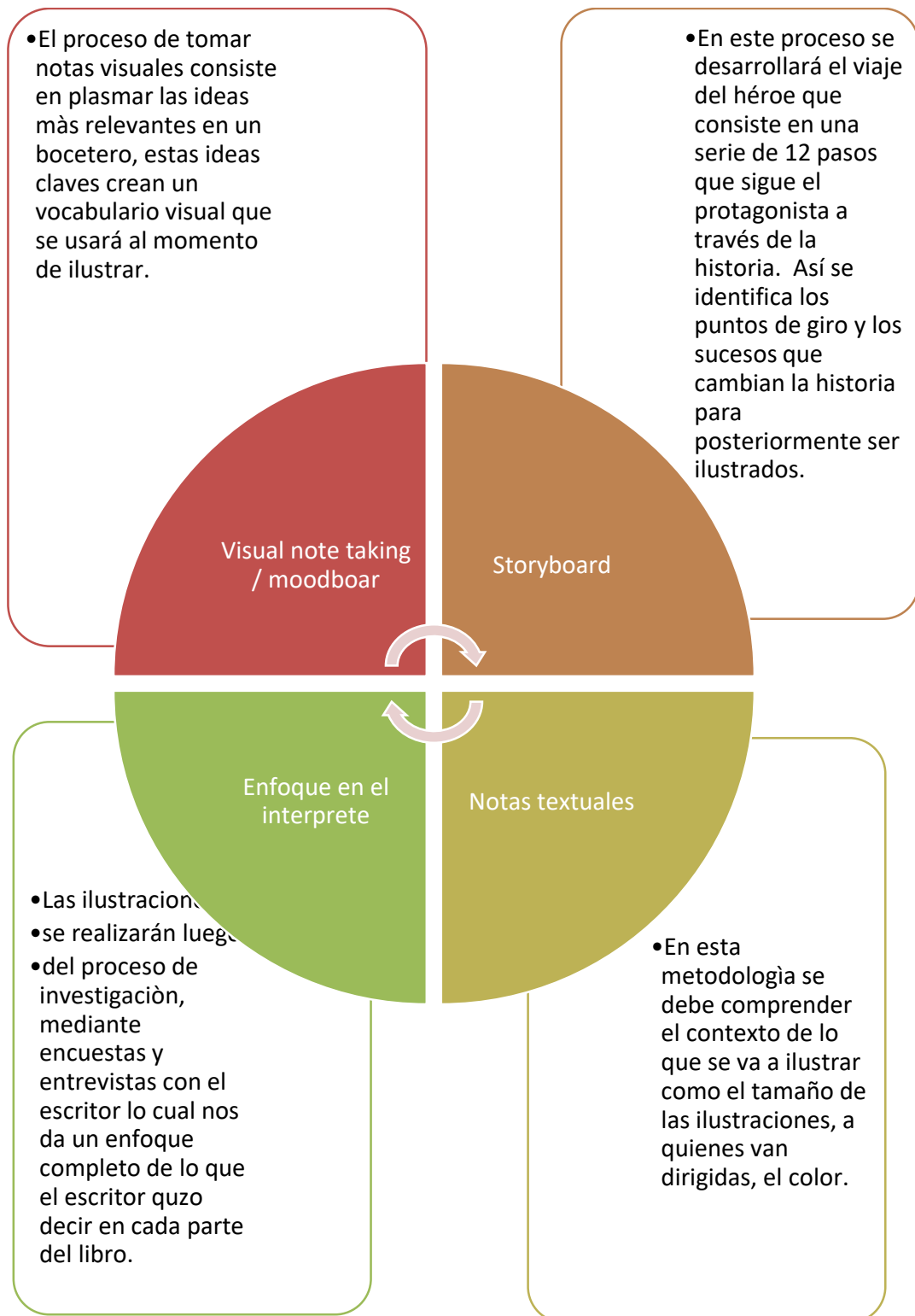


Figura 90. Herramientas

Tomado de (Garreta & Mor, 2014)

Generación de alternativas

Partirá del análisis realizado de la primera entrevista con el autor en la que se establecen las notas visuales con el escritor. Anexo en las páginas 121 – 123.

Bocetos iniciales:

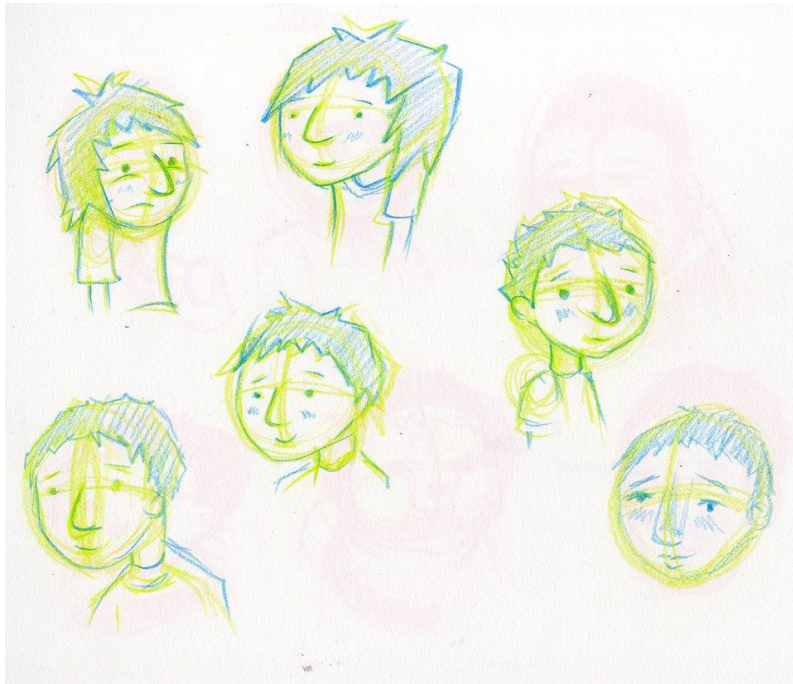


Figura 91. Personajes – Bocetos iniciales

Para la realización de estos bocetos se ha tomado en cuenta los distintos análisis sociales, culturales, políticos y contextuales realizados en las páginas 44-48.

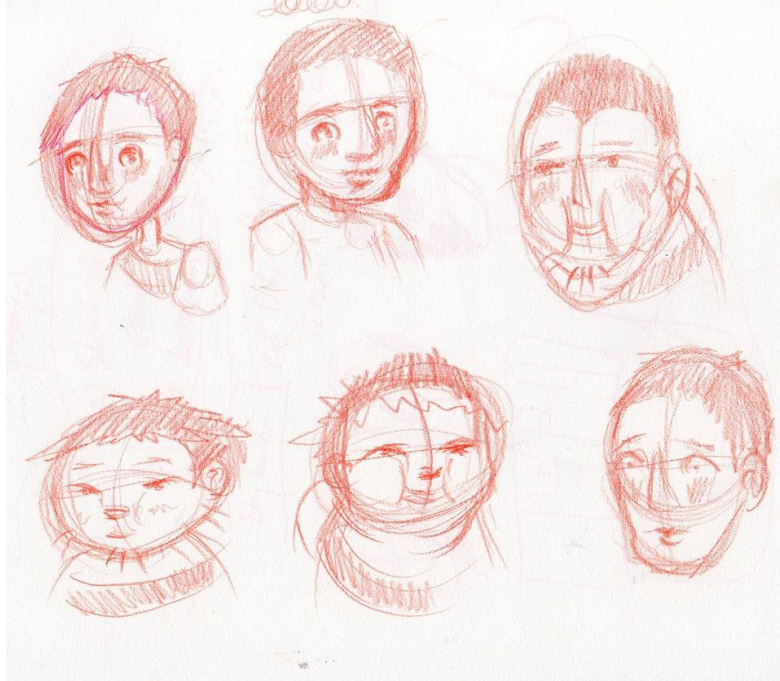


Figura 92. Estructura personajes – Bocetos iniciales

Creación de personajes:

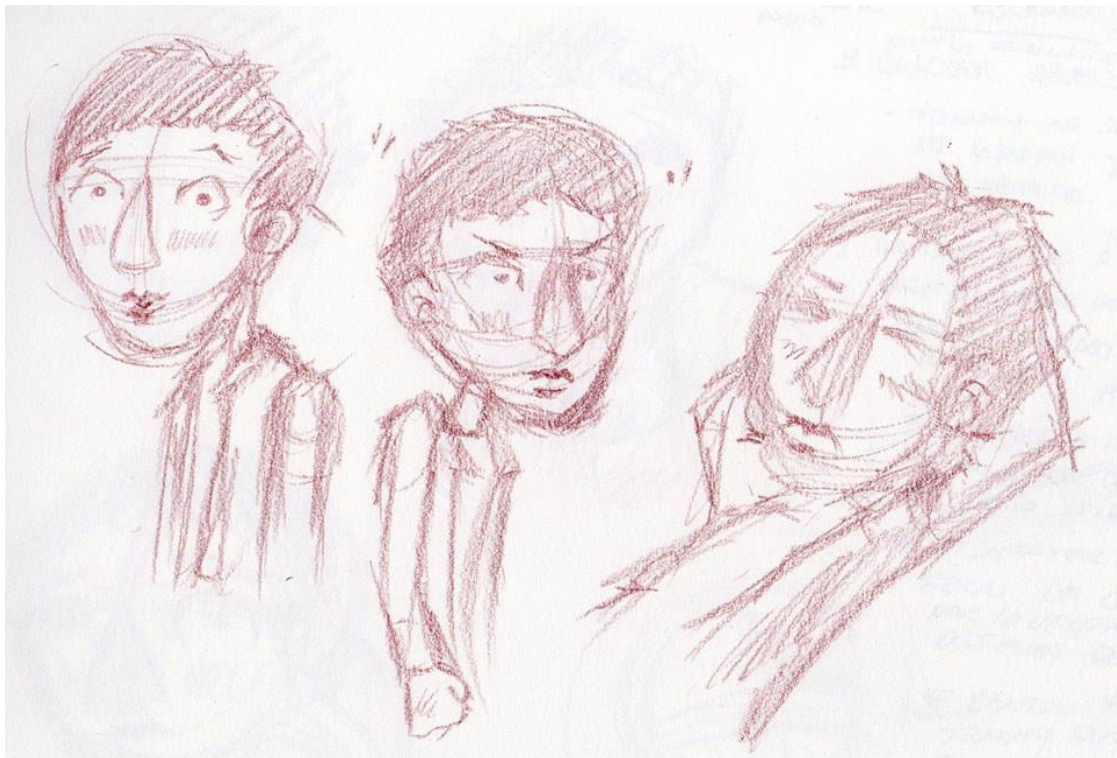


Figura 93. Boceto inicial de personajes 1

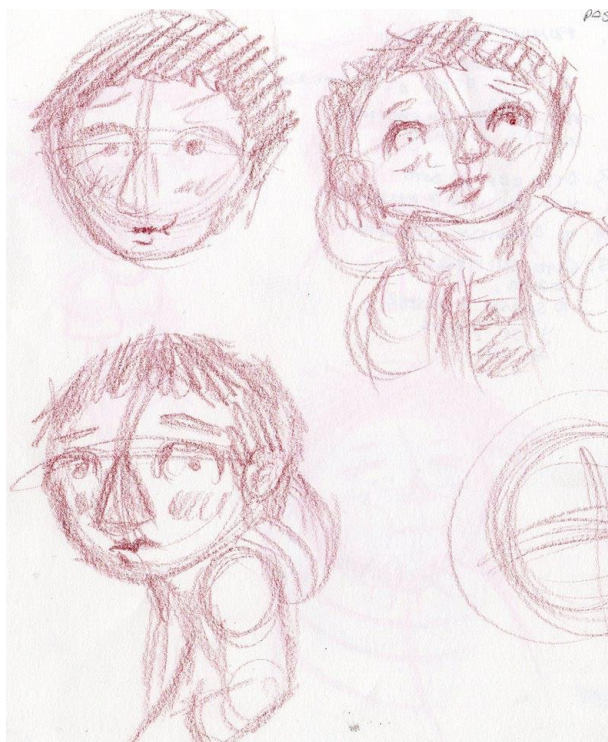


Figura 94. Boceto inicial de personajes 2



Figura 95. Boceto inicial de personajes 3

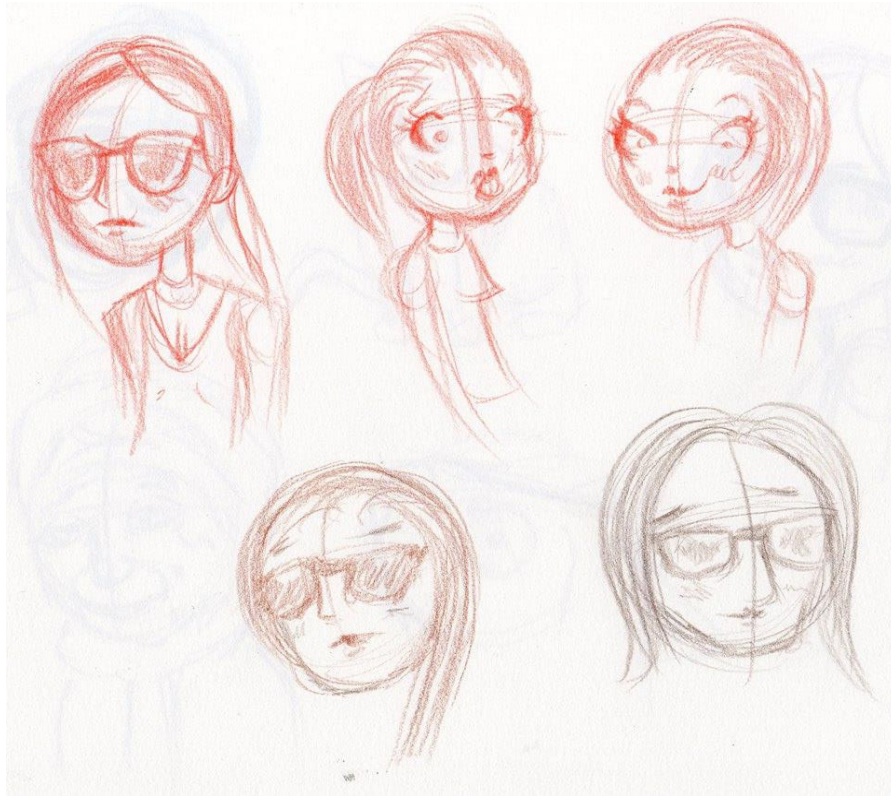


Figura 96. Boceto inicial de personajes 4



Figura 97. Boceto inicial de personajes 5

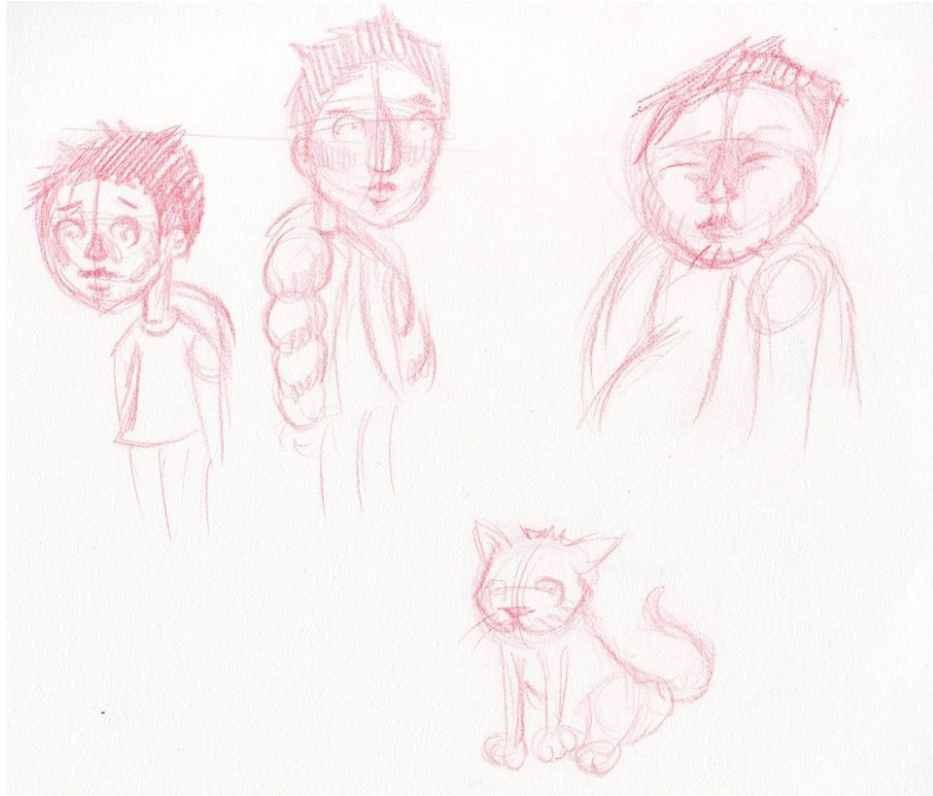


Figura 98. Boceto inicial de personajes 6

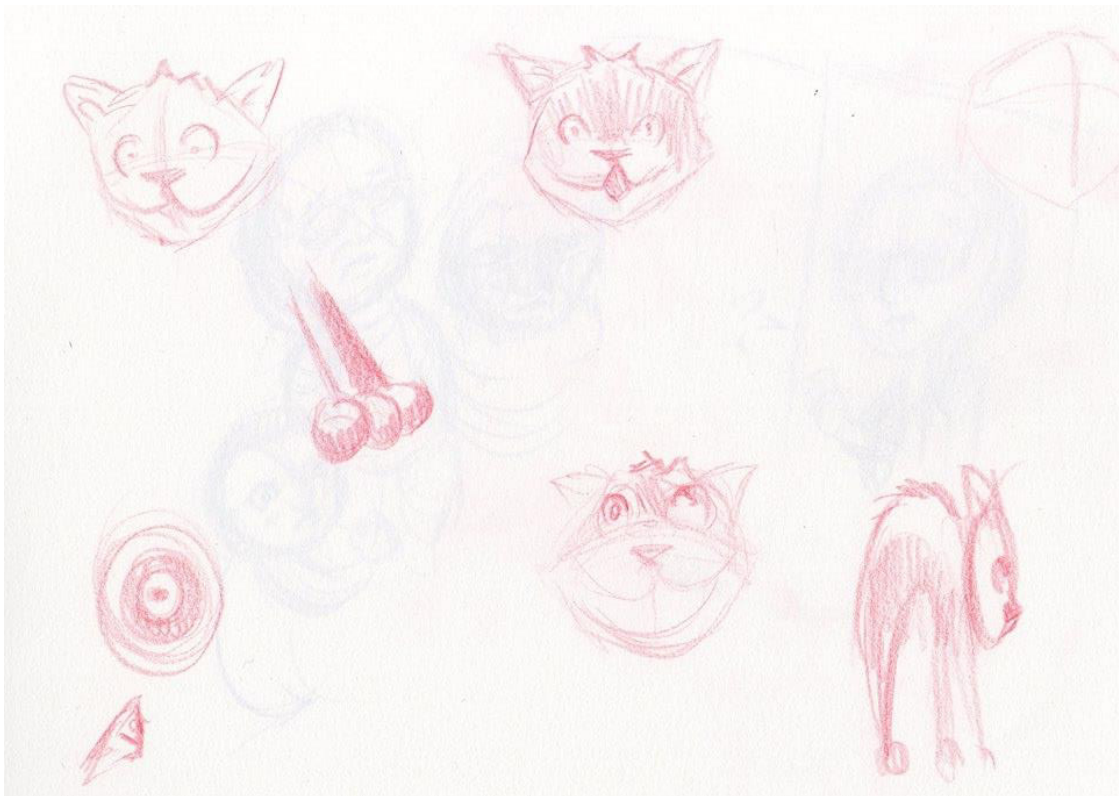


Figura 99. Boceto inicial de personajes 7



Figura 100. Boceto inicial de personajes 8



Figura 101. Boceto inicial de personajes 9



Figura 102. Boceto inicial de personajes 10

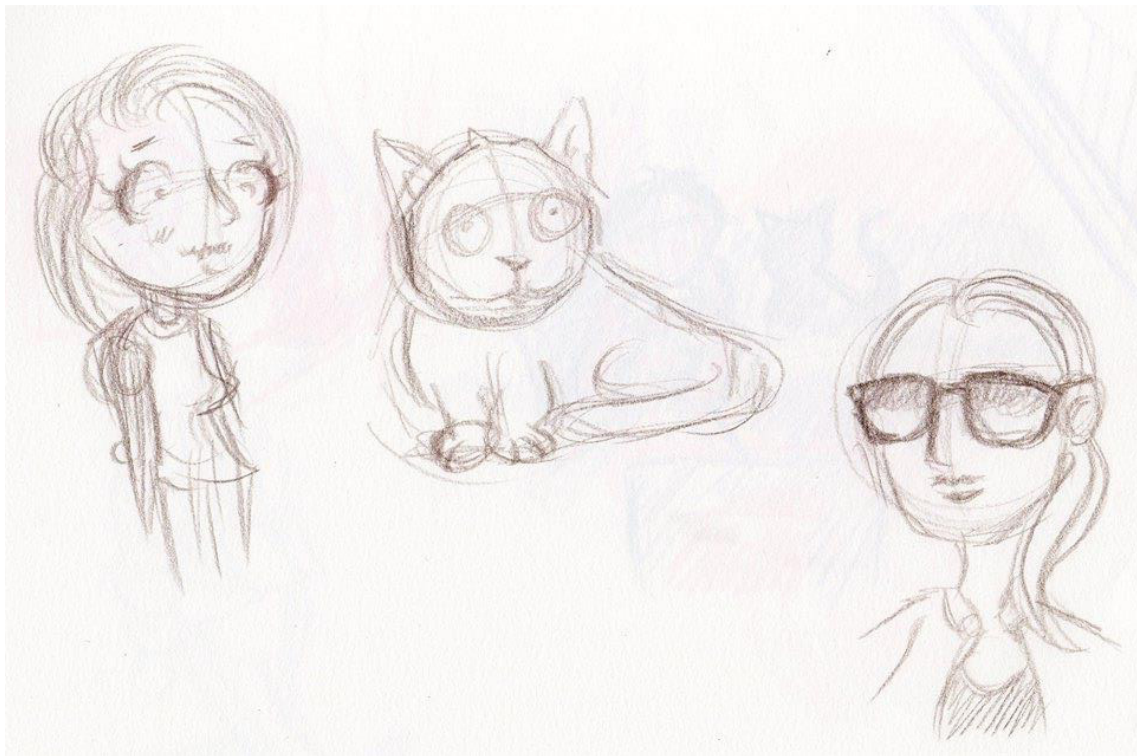


Figura 103. Boceto inicial de personajes 11

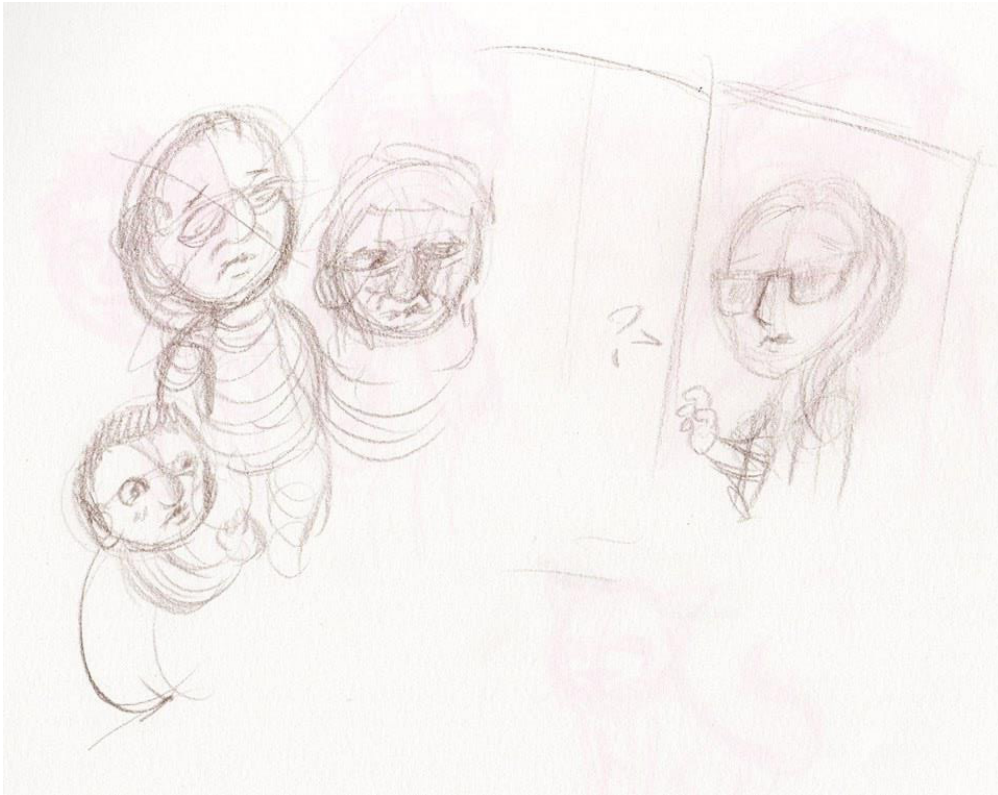


Figura 104. Boceto inicial de personajes 12

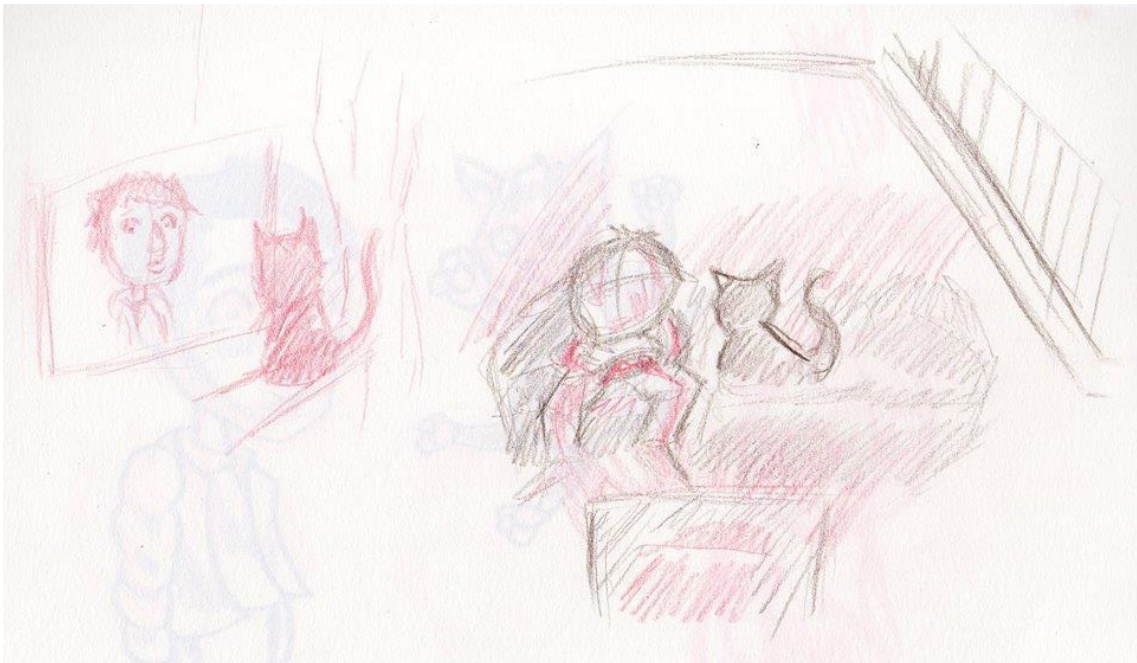


Figura 105. Boceto inicial de personajes 13

Bocetos de las ilustraciones:



Figura 106. Bocetaje de las futuras ilustraciones 1

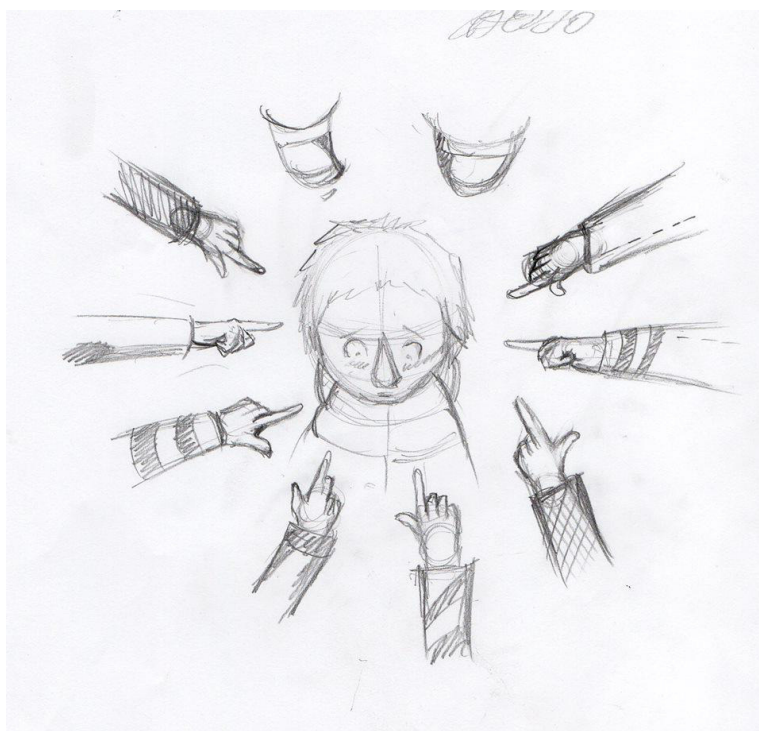


Figura 107. Bocetaje de las futuras ilustraciones 2

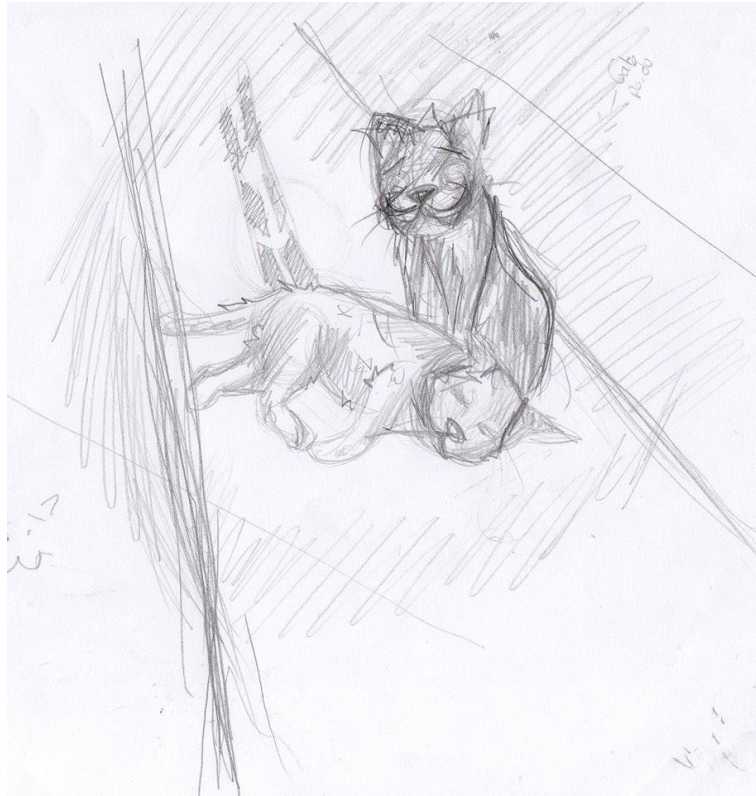


Figura 108. Bocetaje de las futuras ilustraciones 3



Figura 109. Bocetaje de las futuras ilustraciones 4



Figura 110. Bocetaje de las futuras ilustraciones 5



Figura 111. Bocetaje de las futuras ilustraciones 6



Figura 112. Bocetaje de las futuras ilustraciones 7



Figura 113. Bocetaje de las futuras ilustraciones 8



Figura 114. Bocetaje de las futuras ilustraciones 9



Figura 115. Bocetaje de las futuras ilustraciones 10



Figura 116. Bocetaje de las futuras ilustraciones 11



Figura 117. Bocetaje de las futuras ilustraciones 12

Ilustraciones color prueba:



Figura 118. Ilustraciones color prueba 1



Figura 119. Ilustraciones color prueba 2



Figura 120. Ilustraciones color prueba 3



Figura 121. Ilustraciones color prueba 4



Figura 122. Ilustraciones color prueba 5



Figura 123. Ilustraciones color prueba 6



Figura 124. Ilustraciones color prueba 7



Figura 125. Ilustraciones color prueba 8

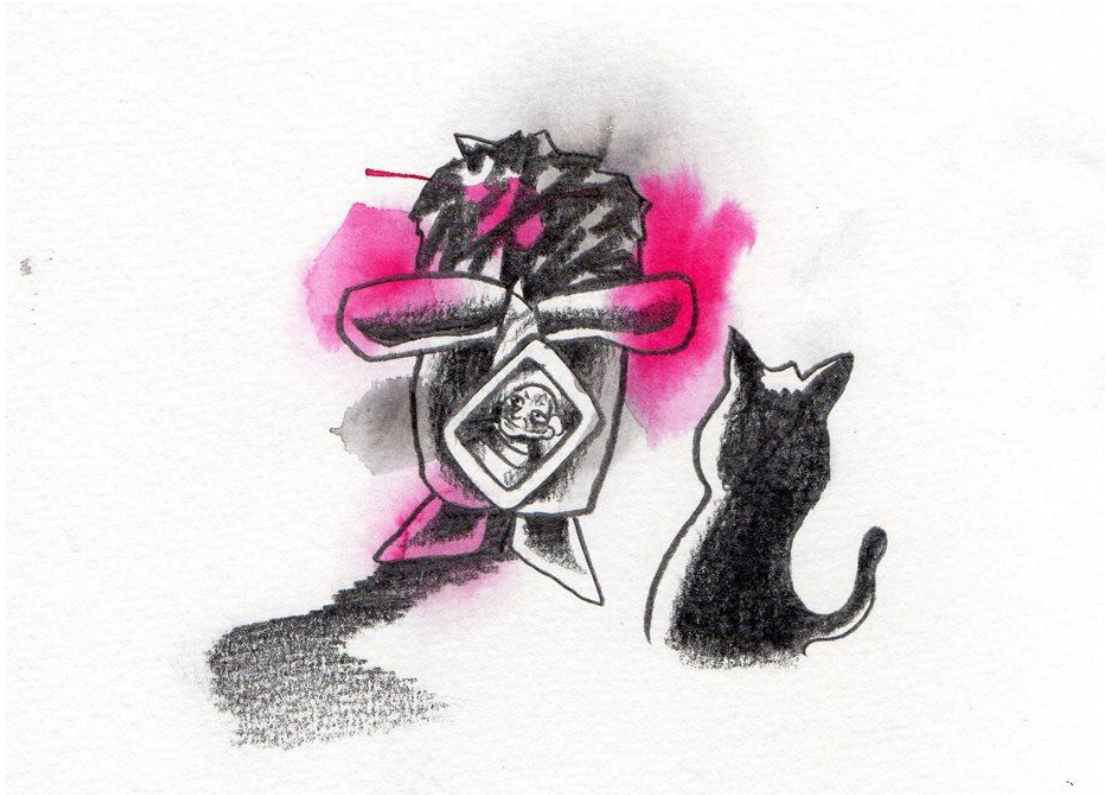


Figura 126. Ilustraciones color prueba 9



Figura 127. Ilustraciones color prueba 10



Figura 128. Ilustraciones color prueba 11

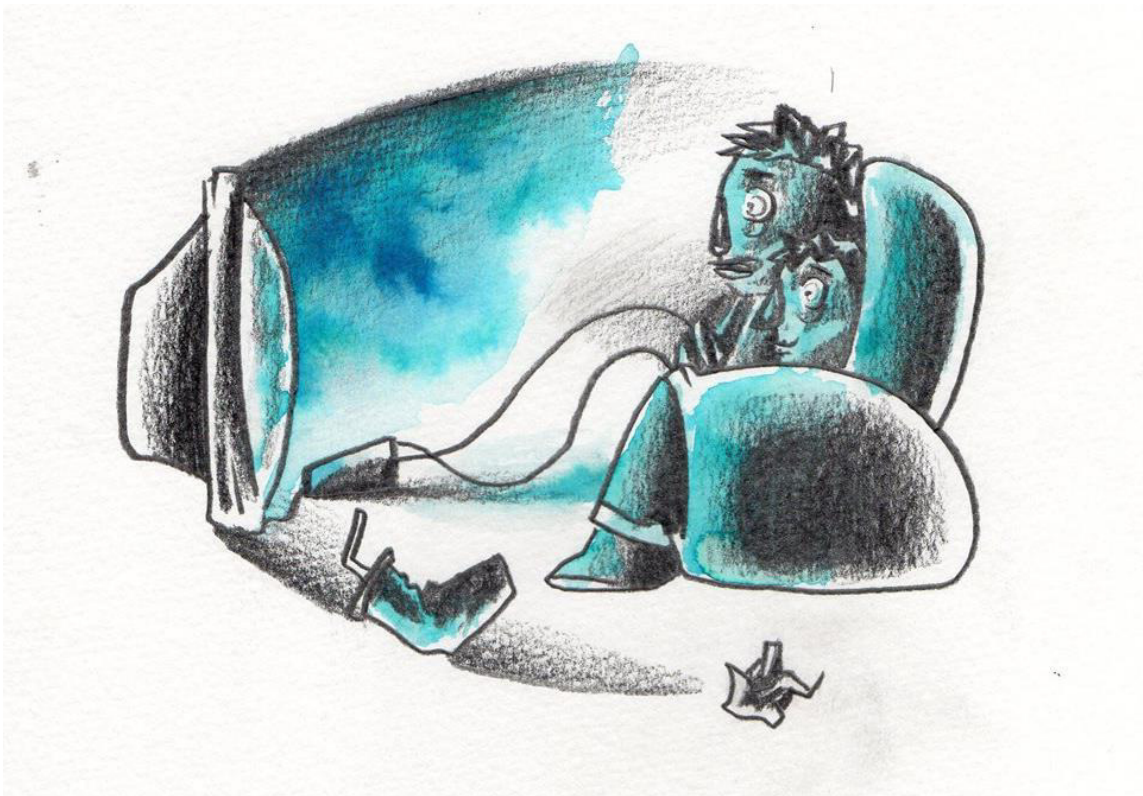


Figura 129. Ilustraciones color prueba 12

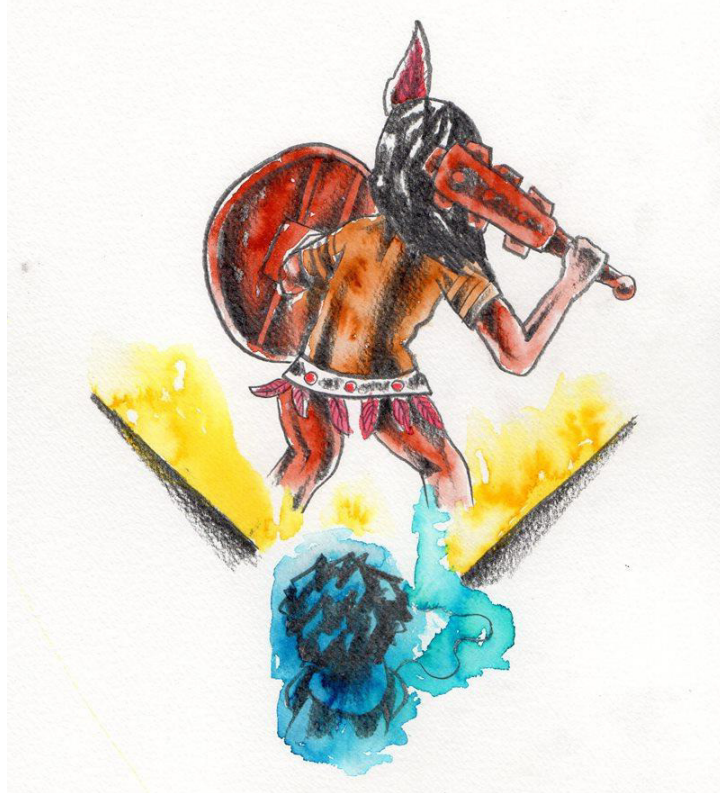


Figura 130. Ilustraciones color prueba 13

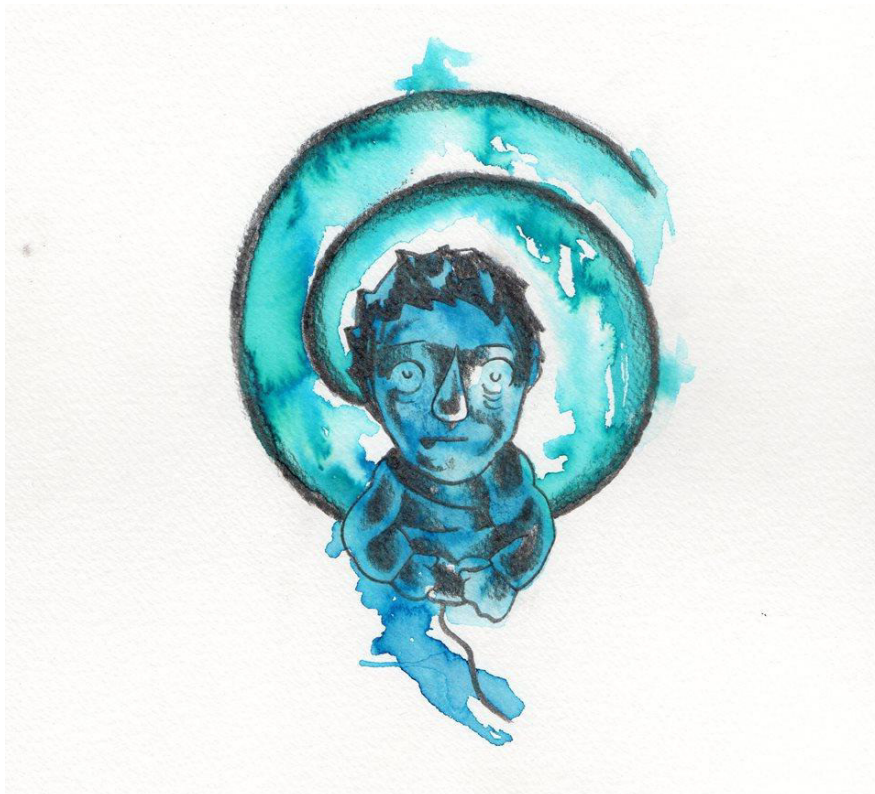


Figura 131. Ilustraciones color prueba 14

Ilustraciones:

En esta serie de ilustraciones se usa la metodología de Visual note taking adaptada del libro *Illustration: A theoretical and contextual perspective* de Alan Male (2007), en la cual a base de entrevistas con el escritor se profundizó sobre el libro y en base a esto se tomaron notas visuales de algunas escenas o características de escenas o personajes claves en la historia, estas me ayudaron a tener un campo visual más amplio en cuanto a lo que imaginé de la historia. Esta metodología puede ser útil para otros ilustradores que deseen profundizar en datos claves del libro con la persona que la imaginó desde un principio.

Así mismo, después de tomar estas notas visuales tomé como guía el proceso del viaje del héroe de Chris Vogler adaptado del libro *El héroe de las mil caras* de Joseph Campbell el cual a la vez yo adapté para esta historia. Este proceso consta de diferenciar los puntos de intensidad de una historia y dividirla en doce pasos. Este proceso puede ser utilizado por otros ilustradores para diferenciar los puntos de intensidad.

1. El mundo ordinario



Figura 132. Ilustración final - El mundo ordinario

En esta ilustración Tommy no quiere despedirse de su madre y se esconde atrás de su abuelo.

Esta ilustración se posicionaría entre las páginas 34 y 35 que cuentan el abandono de la mamá de Tommy y su rechazo hacia ella.

2. Llamada a la aventura.

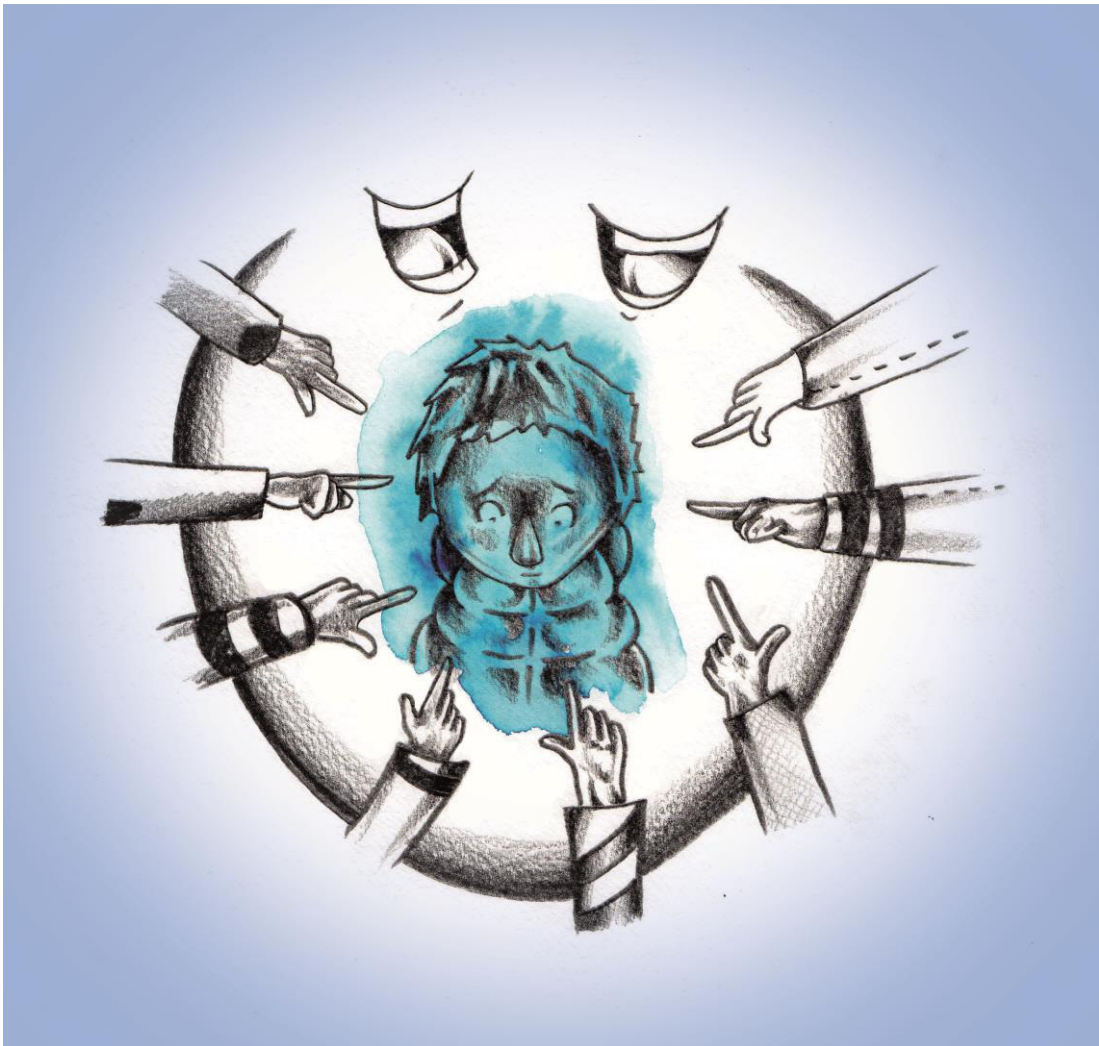


Figura 133. Ilustración final - Llamada a la aventura

En esta ilustración la madre regresa de Estados Unidos por Tommy, ella le trae muchos regalos y los compañeros de Tommy se burlan en la escuela de él por el abandono de su madre.

Esta ilustración se posicionaría entre las páginas 36 y 37 que cuenta como el Nigua junto a varios niños de la escuela se burlan de él.

3. El heroé indeciso.



Figura 134. Ilustración final - El heroé indeciso

En esta parte de la historia el gato se pelea con un gato pardo por el territorio que está alrededor de la casa de Tommy, el gato pardo gana pero luego es atropellado por un carro y el gato se queda con el territorio, al mismo tiempo en la historia Tommy no quiere irse a Estados Unidos.

Esta ilustración se posicionaria entre la página 42 y 43.

4. El mentor.



Figura 135. Ilustración final - El mentor

En esta ilustración Tommy conoce al gato que va a ser su mentor a lo largo de la historia.

Esta ilustración se encuentra entre las páginas 44 y 45.

5. Dentro del mundo especial.



Figura 136. Ilustración final - Dentro del mundo especial

En esta ilustración el gato y tommy crean una conexión fuerte gracias a que los videojuegos unen sus dos universos.

Esta ilustración se encuentra en la página 50.

6. Primer punto de giro.



Figura 137. Ilustración final - Primer punto de giro

En esta ilustración Tommy vence a wan en un videojuego muy popular, y conoce a Lucia, una chica que lo premia por haber gando, aquí el gato ve a Tommy de color rosado.

Esta ilustración se ubicaría entre la página 85 y 86.

7. La gruta abismal.



Figura 138. Ilustración final - La gruta abismal

En esta parte de la historia Tommy ya no quiere jugar, Wan y Pedrito hacen apuestas en el colegio a favor y a costa de Tommy, pero Lucya convence a Tommy.

Esta ilustración se encuentra entre la página 98 y 99.

8. La prueba suprema.



Figura 139. Ilustración final - La prueba suprema

Segundo punto de giro. En esta escena el gato no quería saber nada del juego, vuelve a jugar con Tommy y juntos vencen a Nakamura, llega la mamá en medio de la celebración y ella le anuncia que su abuelo murió.

Esta ilustración se ubica entre las páginas 108 y 109.

9. La espada.



Figura 140. Ilustración final - La espada

Tommy regresa a Estados Unidos busca a sus amigos y no los encuentra, Tommy encuentra a Lucya con otro chico, aquí el gato ve a Tommy de color rojo.

Esta ilustración se encuentra en la página 116.

10.El camino de regreso.



Figura 141. Ilustración final - El camino de regreso

Tommy habla con Wan y Pedrito para comprar videojuegos y crean una bodega para encerrarse a jugar.

Esta ilustración se encuentra en la página 128.

11. Resurrección.



Figura 142. Ilustración final - Resurrección

En esta escena Tommy, wan y Pedrito empiezan a jugar caxamarca un juego en 3d en el que en un mundo alterno los indígenas vencen a Francisco Pizarro y Tommy se vuelve el mejor.

Esta ilustración se encuentra entre las páginas 136 y 137.

12.El retorno al elixir.



Figura 143. Ilustración final - El retorno al elixir

En esta parte de la historia Tommy se hace adicto al videojuego y luego desaparece, el final de la historia es abierto.

Esta ilustración se ubica en la página 145.

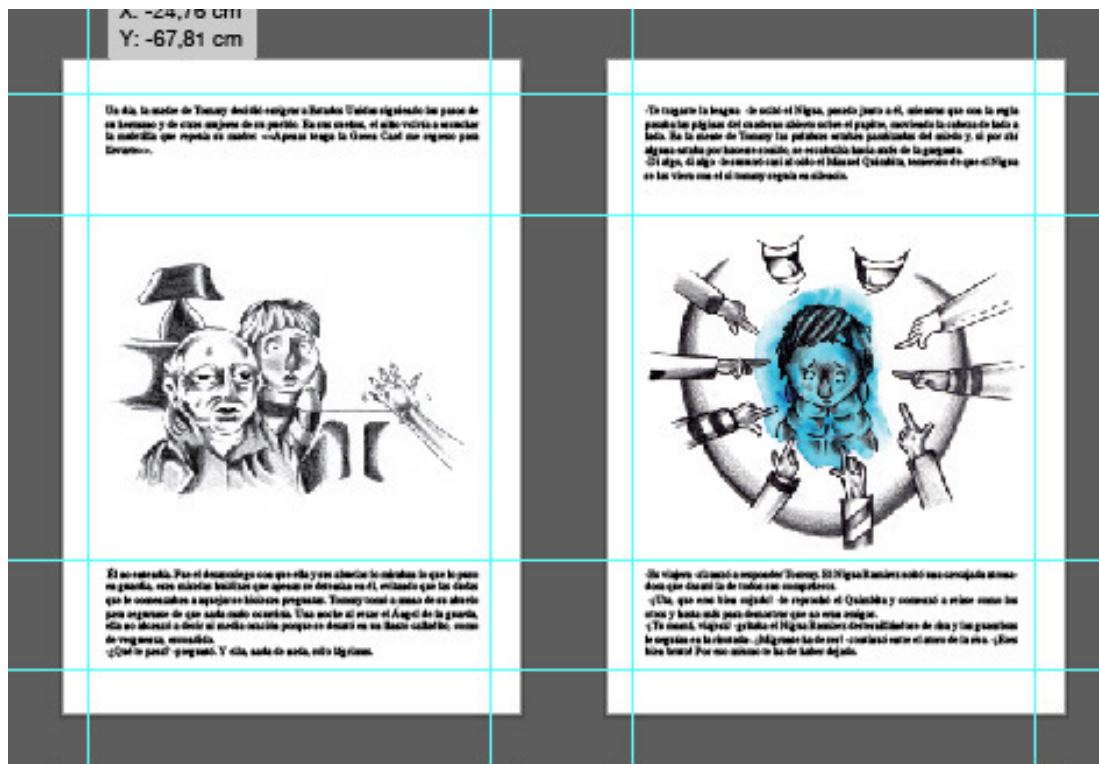


Figura 144. Reticula para la impresión de las ilustraciones y su respectivo texto

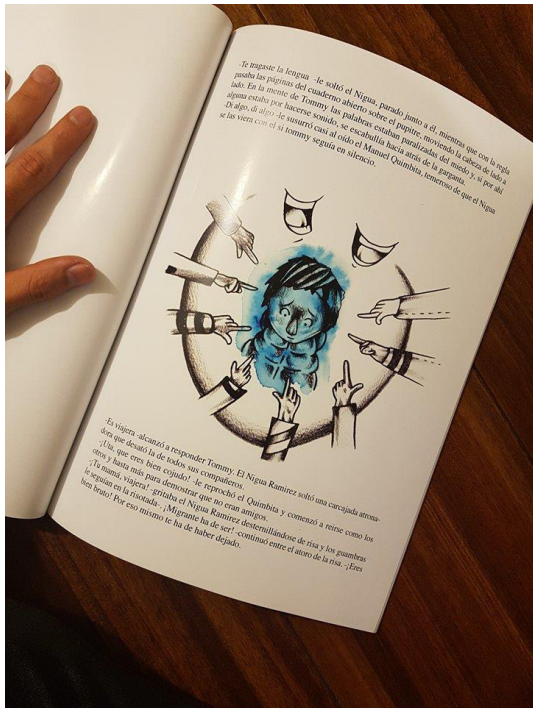
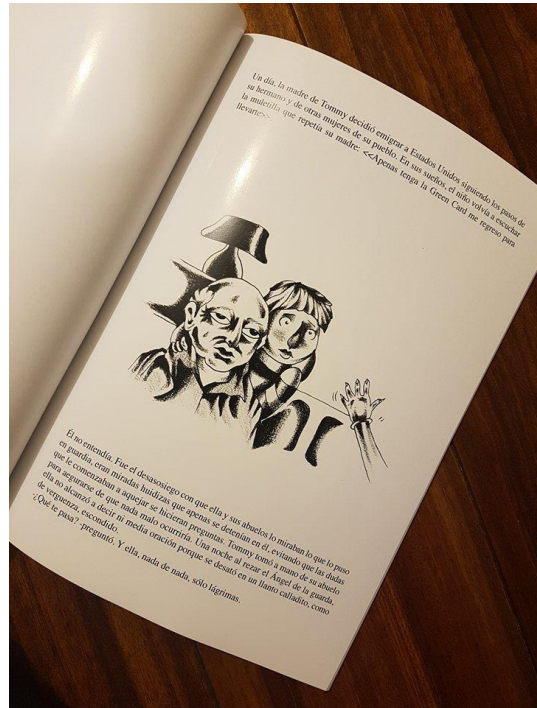
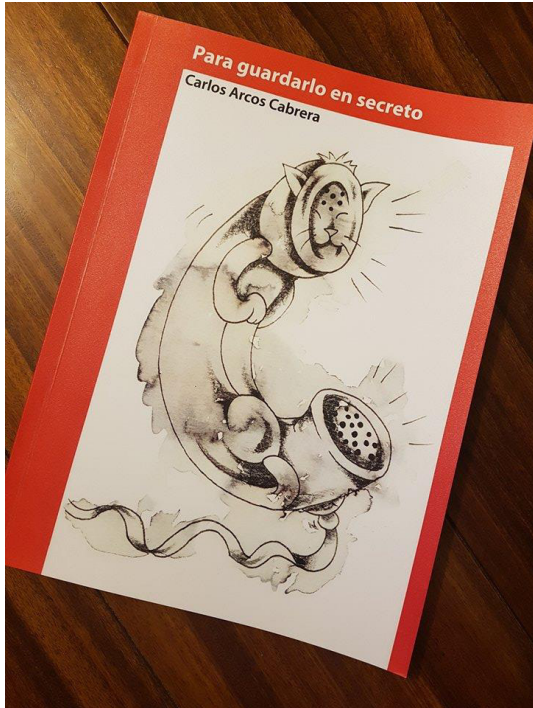


Figura 145. Diseño en detalle

Proyecto de diseño

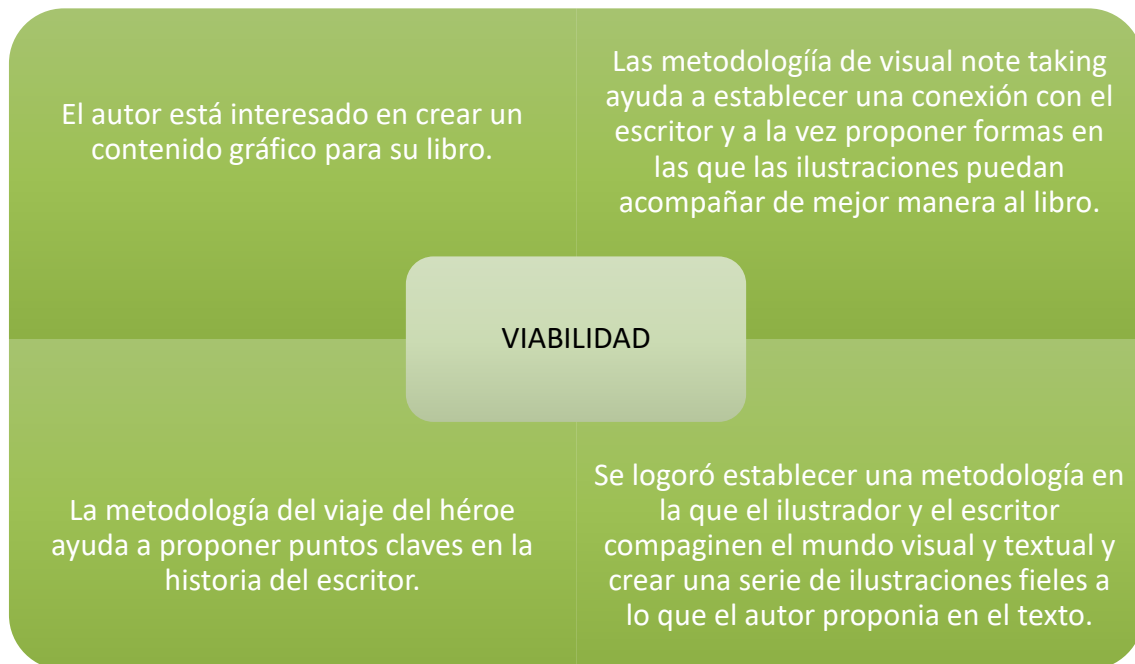


Figura 146. Viabilidad

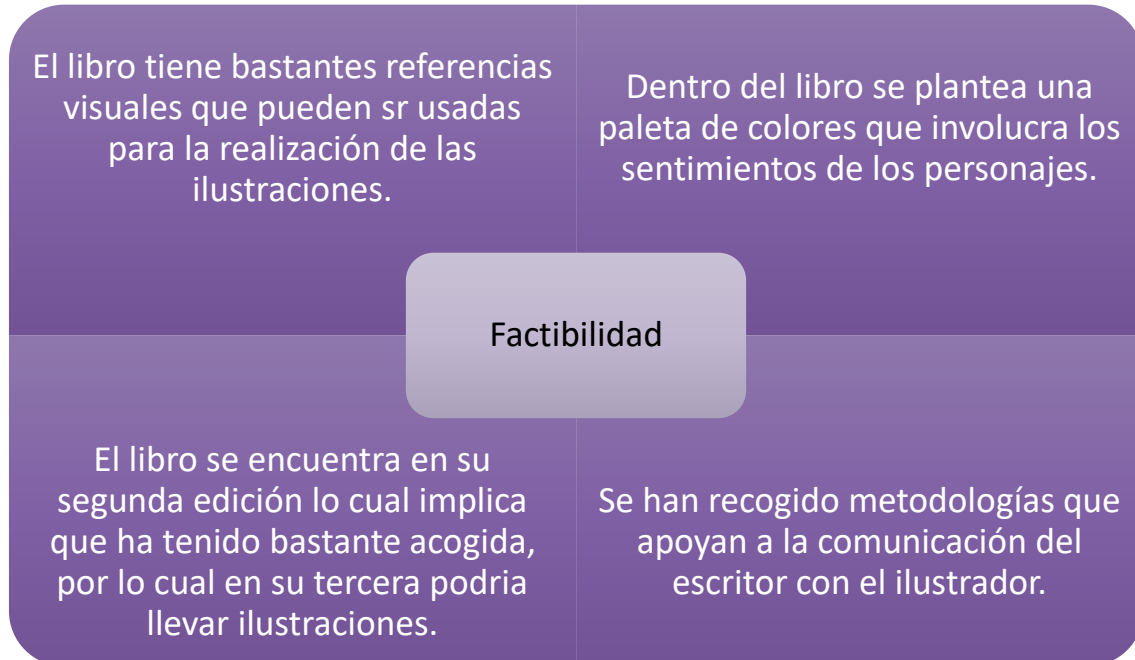


Figura 147. Factibilidad

Plan de producción

El proyecto de realización de las ilustraciones “Para guardarlo en secreto” y su respectiva metodología consta de catorce ilustraciones incluida la portada que pretenden complementar la siguiente edición del este libro. Esta edición sería producida por una editorial que decida invertir en el proyecto a futuro ya que el libro, actualmente, se encuentra cursando su segunda edición. Las ilustraciones se mandarían en formato .psd y jpg en un CD a para su respectiva revisión e impresión. Por último, las copias impresas de esta edición del libro se pondrían en diversas librerías nacionales.

La impresión se realizan en papel bond baige en máquinas offset para impresión de libros, se imprimiría un total de 1500 ejemplares de aproximadamente 264 páginas cada uno que incluye portada y solapas, el formato de impresión es de 14x21,5 cm. Ya que son los formatos y materiales en los que la editora imprime, Además que el material es debido a que se imprime por millares.

Tomando en cuenta que la tesis de este proyecto es encontrar una metodología de comunicación entre escritor y autor también se pondrá a disposición esta tesis de forma impresa en la biblioteca de la Universidad de las Américas para que sea fuente de consulta para futuros ilustradores que quieran ayudarse de un método para creación de ilustraciones.

Presupuesto

Para calcular las ganancias totales tanto de la editorial del escritor y del ilustrador se ha tomado en cuenta los siguientes datos otorgados por la editorial Santillana, los cuales se dividieron en tablas para conocer los porcentajes de ganancia y los costos de realización del proyecto.

En la siguiente tabla se explica el costo unitario de impresión de cada copia del libro “Para guardarlo en secreto” a color, la editorial imprime un standard de 1500

copias. La ganancia total se calcula estimando que se vendan todas las copias establecidas.

Tabla 15

Ganancia Total

DESCRIPCIÓN	CANT.	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL	PRECIO DE VENTA AL PÚBLICO	GANANCIA EFECTIVO
Libro ilustrado "Para guardarlo en secreto"	1500	1,82	2730	10	12270

En la siguiente tabla se explica los rubros en los que invierte la editorial los cuales se descuentan de la ganancia total de ventas. Aquí se incluye el pago al ilustrador.

Tabla 16

Inversión

RUBROS A DESCONTAR	CANT.	PRECIO UNITARIO	IVA 12%	PRECIO TOTAL	GANANCIA TOTAL
Anticipo al escritor	1	500	60	560	
Pago al ilustrador	14	75	9	1176	
Cartulinas	3	8,68	1,042	29,16	
Acuarelas	10	4	0,48	44,8	
Rapidógrafo	2	1	0,12	2,24	
Carboncillo	2	1	0,12	2,24	
Transporte	10	20	2,4	224	
Gastos administrativos	1	1000	120	1120	
TOTAL				3158,44	9111,56

En la siguiente tabla se estipula la ganancia total de las librerías, del escritor y de la editorial de nuevo tomando en cuenta que se vendiese el número total de copias impresas.

Tabla 17

Ganancia de librerías, escritor y editorial

DESCRIPCIÓN	PORCENTAJE		TOTAL PORCENTAJE DE VENTAS	IVA	ANTICIPO	TOTAL NETO
Ganancia de las librerías	30%	0,3	2733,47	328,02		2405,45
Pago al escritor	12%	0,12	1093,39	131,21	560	402,18
Ganancia neta editorial	58%	0,58	5284,70	634,16		4650,54

Comunicación estratégica

Esta edición del libro esta pensada como una edición especial ilustrada que será publicada en las librerías en las que la editorial se enfoque. La editorial imprime un total standard de 1500 copias, estas son distribuidas en todas las librerías que aceptan el sello Santillana, esta edición está enfocada en librerías que tengan una sección infantil/juvenil ya que este es el target al que están enfocadas el libro y las ilustraciones.

Por otro lado, si el libro se imprime independientemente según la editorial independiente Comoyoko para la impresión de este libro se ha establecido un costo unitario de \$10 y un paquete de 100 libros que da un total de \$1000 en couche y con pasta engomada.

Para la impresión única del prototipo se utilizó pasta engomada y papel couche a un costo de \$22,50 que incluía las ilustraciones a color y el texto.

6 VALIDACIÓN

Validación con el escritor Carlos Arcos.

Para determinar si las ilustraciones se acoplan a lo que el escritor quiso expresar en su libro se realizó una reunión en la que se le mostró las ilustraciones y se hicieron una serie de preguntas con preguntas cualitativas abiertas que determinan la efectividad de la metodología planteada en este proyecto. Las preguntas con sus respectivas respuestas constan a continuación:

1. *¿Creen que la metodología utilizada es válida?*

Sí, si esa estrategia te ha dado resultado está bien yo devolvería la pregunta, tu te sientes cómodo con esta metodología? Si tu sientes que te ha dado resultado está bien.

2. *¿Creen la toma de notas visuales ayuda a la estética?*

Si, ahora hay una estética profundamente ligada a la imagen en movimiento. Yo creo que ahora la estética es una estética de imagen.

3. *¿Creen que el estilo es el adecuado?*

Sí, es tu estilo, si tu te sientes cómodo a mi me parece bien, me sorprende esa visión que tu tienes de Tommy por que a mi me cuesta imaginarlo, lo veo al gato pero a los demás me cuesta verlos, El tema de la imagen es que comienzas a ligar esa ficción con una imagen.

4. *¿Crees que la técnica aporta algo a la historia?*

Yo creo que si, están muy buenas el gato debe estar presente en casi todas las ilustraciones, el es el narrador.

5. ¿Creen que la construcción de personajes están bien de acuerdo con el contexto cultural y al lugar donde se desenvuelve la historia?

Sí, fijaté en el fondo yo pondrías unas siluetas de edificios, por que la historia es muy urbana, en todas las escenas exteriores.

6. ¿Crees que son suficientes ilustraciones?

Claro, no conozco cuales son los términos de la tesis pero si tienes más tiempo podrías agregar una escena de esta pandilla de amigos.

7. ¿Recomendaciones para futuros proyectos?

Si te gusta esto enserio métete a armar una novela gráfica, méte los edificios y al gato en toda la historia el es el gran observador.

Objetivo: El objetivo de la entrevista con Carlos Arcos es concer si las metodologías utilizadas fueron las adecuadas para establecer una correcta comunicación con el escritor en la cual el resultado esperado sea el adecuado.

Conclusiones:

En conclusión, Carlos Arcos se muestra satisfecho con la metodología utilizada y las ilustraciones ya que piensa que la imagen es un nuevo lenguaje que se usa mucho en esta generación, también cabe destacar que el esta de acuerdo con la técnica utilizada y le parece interesante la visión gráfica que se le ha propuesto de los personajes. Algunas de las recomendaciones que Carlos Arcos hace para este proyecto son que se aumente una ilustración en la que se muestre una relación entre Tommy y sus amigos, otra recomendación que hace es que se muestre al gato presente en todas las ilustraciones ya que este es el narrador de la historia y siempre esta presente.



Figura 148. Validación del escritor

Validación con Paola Karolys y Gabriel karolys.

Objetivo: El objetivo de esta validación es comprobar que la metodología estipulado sea validado por ilustradores que se desenvuelven en el medio como es en una editorial reconocida como lo es Santillana através de preguntas cualitativas abiertos.

1. *¿Cree que la cromática elegida esta acorde a la historia?*

Sí, me parece interesante el uso del negro para recalcar que es una historia triste y el uso de ciertos colores para expresar la emoción del gato.

2. *¿Creen que el orden de las ilustraciones genera una intensidad dramática?*

Sí, es correcto como has escogido los momentos adecuados para que se represente los emotivos de cada momento.

3. *¿Creen que la metodología utilizada es válida?*

Sí, te has basado en como se han planteado otras historias, como se han planteado tanto en el texto como en la ilustración, entonces si es como que te has basado en referente interesante.

4. *¿Creen la toma de notas visuales ayuda a la estética?*

La toma de notas visuales ayuda para todo, en la estética y en la comprensión, entonces para que haya algún acuerdo él también debe haber visto que es adecuado lo que quisiste resumir en la ilustración.

5. *¿Creen que el estilo es el adecuado?*

Si, A mi lo único que me pareció es que debes tener un poquito más de cuidado con la limpieza de la ilustración al escanearla siempre debe haber un proceso de limpieza y cuidar las gamas grises y el color, también me parece que has hecho sobre cartulina Camsom una Camsom suele mancharse fácilmente a veces el ojo no lo ve pero el ojo en la pantalla sí, salvo eso, y ciertas curvas de luz, de ahí está bien, está interesante el estilo.

6. *¿Crees que la técnica aporta algo a la historia?*

Yo creo que sí, porque es una historia sensible pero un poco oscura entonces el hecho de utilizar el contraste entre blanco y negro y además el color solo en ciertas partes está bien elegida la técnica, carboncillo y cualquier otra técnica en blanco y negro y además acuarela para que se vea aguadito en ciertas partes de color que se vea brillante en ciertas partes de color, la acuarela me parece bien pensado eso.

7. *¿Creen que la construcción de personajes están bien de acuerdo con el contexto cultural y al lugar donde se desenvuelve la historia?*

Si me parece que están bien contruidos, hay un poco de oscuridad en la historia y los personajes muestran un poco de dureza, eso aporta a la historia.

8. *¿Crees que son suficientes ilustraciones?*

Eso es un poco subjetivo, realmente depende de la extensión del texto, del tamaño y de los requerimientos editoriales.

9. *¿Creen que el proyecto es viable?*

Si, toca buscar auspiciantes y editoriales que esten enfocadas en este tipo de literatura pero hay que buscar algunas editoriales de autor donde puedes hacer lo que realmente quieres.

10. *¿Recomendaciones para futuros proyectos?*

Siempre hay que tener mucho cuidado con el material utilizado, por ejemplo la cartulina Camson como tiene textura a veces lo de los grises afecta y eso puede hacer que no tengas definición en ciertas texturas, en algunas se pierde un poco los detalles, por ese problema del carboncillo sobre la camson, o tal vez si quieres utilizar carboncillo pero para los detalles utilizar plumilla o rapidografo que es mas facil para que no se te expanda la tinta, ten cuidado con los detalles, los peinados tambien por ejemplo son tipo manga, puedes crear tus propios peinados locos, inventados y no hace falta que uses los peinados tipo manga. En la ilustración 7, imagino que tiene que ser un personaje un poco grotesco, si solo le das una base con carboncillo y los pelos aislados se puede ver muy caricaturezco y no como ilustracion, busca en ciertos ilustradores que recursos utilizan, por lo demas nos parece que esta chevere, el estilo esta bien, se nota el sentimiento expresado en el texto y expresado en la gráfica, hay un aporte emocional interesante. Siempre ten en mente seguir evolucionando, en materiales y técnicas.

Conclusiones:

En las entrevistas realizadas con los hermanos Karolys se llegó a la conclusión de que: la técnica utilizada es la correcta, pero se podría utilizar un rapidógrafo para las líneas y detalles, una cartulina de menor gramaje para mejores resultados, en que la crómatica es interesante ya que el uso del blanco y negro y el color en ciertas partes aportan a crear sentimientos que se relacionan con los personajes. En fin, el proyecto es viable que se podría realizar a través de una editorial que se interese en invertir en el proyecto.

Anexo 3. Validación del proyecto por parte de los hermanos Karolys.



Figura 149. Validación ilustradores

Validación de focus group.

El objetivo de esta validación es, comprobar si el público comprendió de manera correcta las ilustraciones de la historia textual por medio de los elementos visuales que se le presentan. Sin contexto de la historia y luego verificar si las mismas van acorde al contexto de la historia. A continuación, se detalla las personas a las que se realizará la validación.

Tabla 18

Personas encargadas de la validación

NOMBRE	CARGO
FRANCISCO MORALES	Profesor de sociología de la PUCE
GABRIELA BÁEZ	Licenciada en artes plásticas de la UCE
XAVIER CUEVA	Profesor de filosofía de la PUCE
FREDDY CASTILLO	Diseñador gráfico
SEBASTIÁN DA SILVA	Estudiante de sociología de la PUCE

1. ¿Cree que la cromática elegida esta acorde a la historia?

Todos los participantes estaban de acuerdo que la cromática estaba de acuerdo con la historia.

2. ¿Creen que el orden de las ilustraciones genera una intensidad dramática?

Los participantes comprendieron con claridad el orden cronológico de las ilustraciones y estuvieron de acuerdo en que esta genera una intensidad dramática.

3. ¿Creen que el estilo es el adecuado?

La mayoría de los participantes estaban de acuerdo con el estilo mientras otra parte de los encuestados pensaron que se podía usar un estilo más surrealista debido a la historia.

4. ¿Crees que la técnica aporta algo a la historia?

Gran parte de los encuestados aprobo la técnica utilizada ya que decían que esta conleva fácil legibilidad para el público objetivo.

5. ¿Creen que la construcción de personajes están bien de acuerdo con el contexto cultural y al lugar donde se desenvuelve la historia?

Tomando en cuenta que las ilustraciones se desarrollan en el mundo real de Tommy y en el mundo onírico, los encuestados llegaron a la conclusión de que dentro de la construcción de personajes se puede diferenciar claramente cuales pertenecen a los distintos mundos y de cómo estos se desenvuelven en su entorno.

6. ¿Crees que el mensaje esta claro?

Los encuestados entendieron las ilustraciones con el contexto de la historia y entendieron que la historia iba entonorno a la adicción de los videojuegos del protagonista y su relación con el gato.

En la siguiente validación se hizo que varios lectores relataran la historia solo viendo las ilustraciones y de esta forma ver si estas se entienden o no:

Tabla 19

Validación Focus Group

Respectivamente si las ilustraciones se entiende o no de acuerdo con la historia:

	FRANCISCO MORALES	GABRIELA BÁEZ	XAVIER CUEVA	FREDDY CASTILLO	SEBASTIÁN DA SILVA
1	SI	SI	SI	SI	SI
2	SI	SI	SI	SI	SI
3	SI	SI	SI	SI	SI
4	+/-	SI	SI	SI	SI
5	SI	SI	SI	SI	SI
6	SI	SI	SI	SI	SI
7	SI	SI	SI	SI	SI
8	SI	+/-	SI	+/-	+/-
9	SI	SI	SI	NO	SI
10	NO	SI	SI	SI	SI
11	+/-	+/-	+/-	SI	SI
12	SI	SI	SI	SI	SI

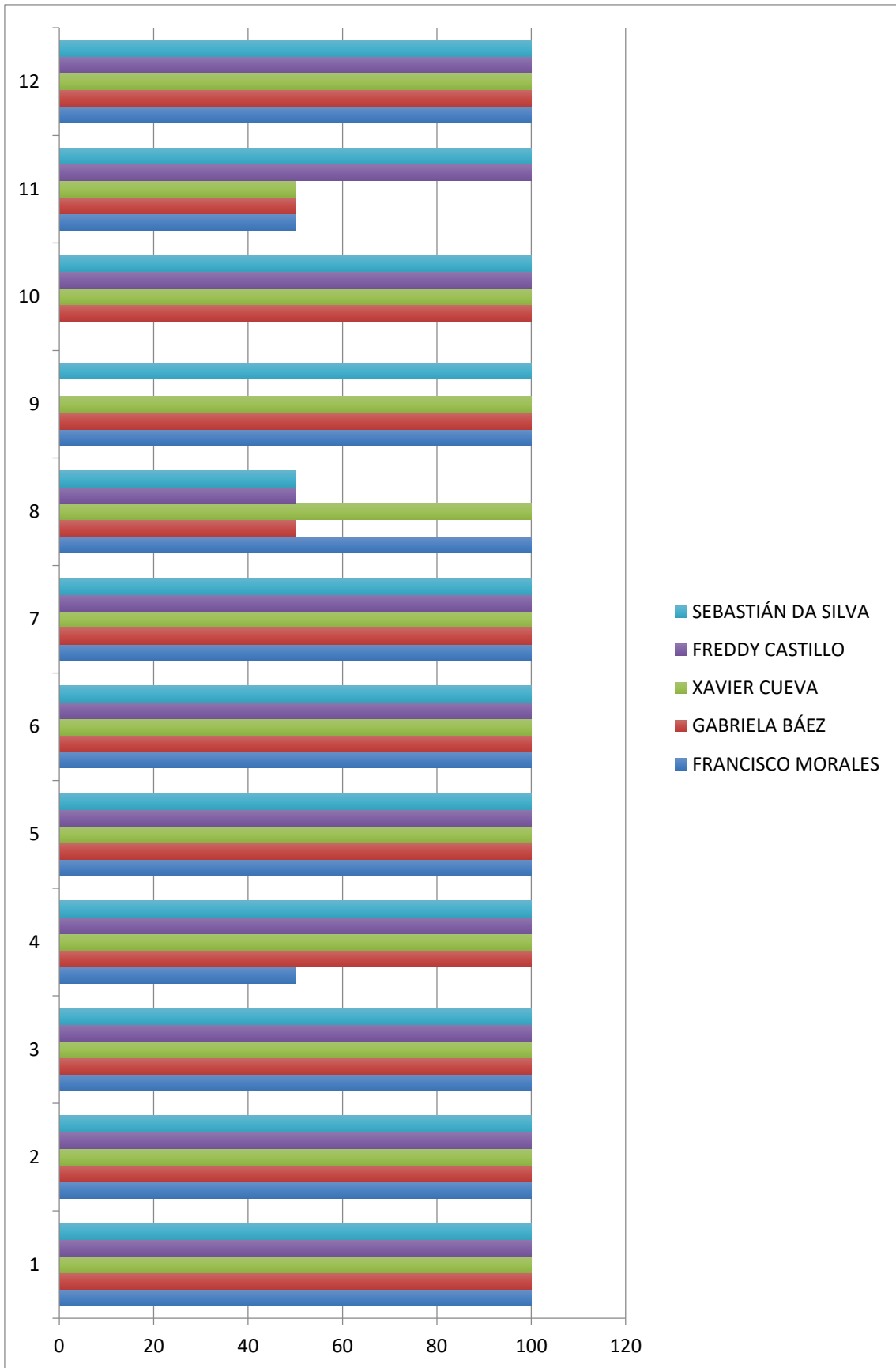


Figura 150. Focus Group

En conclusión, las tres primeras ilustraciones fueron entendidas por todos los miembros del focus group, la cuarta ilustración también fue entendida por todos excepto por Francisco Morales que entendió la mitad de lo que se quería transmitir con esta ilustración, las ilustraciones número 5, 6 y 7 fueron entendidas por todos los participantes. La número 8 fue entendida por dos de los participantes mientras Gabriela Báez, Freddy Castillo y Sebastián Da Silva se equivocaron en algunos detalles de la historia. La número 9 no fue entendida por Freddy y la 10 por Francisco. En la número 11 tanto Francisco como Gabriela y Xavier no concordaron con algunos detalles de esta. La número 12 fue entendida por todo el grupo.

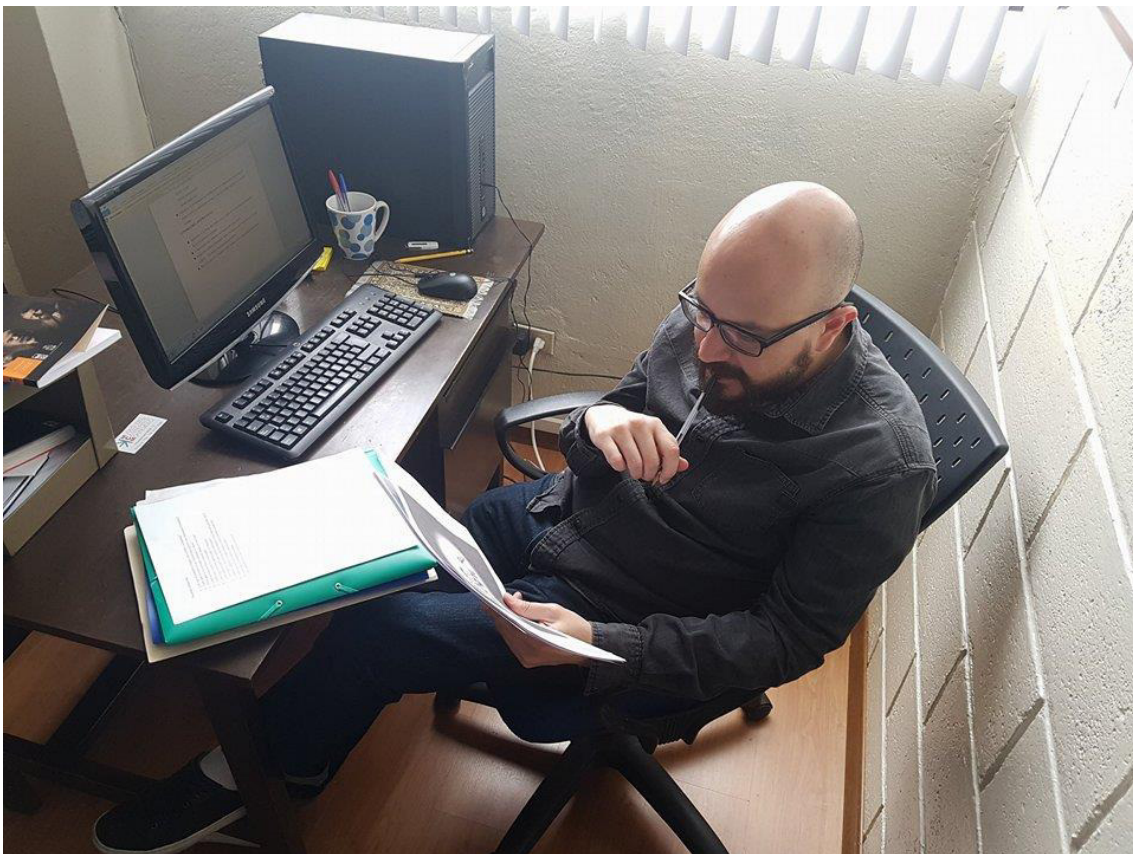


Figura 151. Validación 1



Figura 152. Validación 2



Figura 153. Validación 3



Figura 154. Validación 4

7 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.1 Conclusiones

Utilizando las ilustraciones con su respectiva descripción señaladas anteriormente, las metodologías utilizadas en el proceso de realización de las ilustraciones del libro “Para guardarlo en secreto” obtuvieron un resultado óptimo creando así un lenguaje visual coherente con el lenguaje textual.

La metodología de “el viaje del viaje del héroe” estableció el orden y el número de ilustraciones de este compendio y se llegó a la conclusión de que estos generan una buena intensidad dramática.

La metodología de “visual note taking” ayudo a establecer el estilo utilizado en las ilustraciones y en la creación de personajes acorde a lo que el escritor profundizaba.

Las metodologías de moodboard y asociación de palabras ayudaron a complementar las metodologías anteriores y también ayudaron a establecer la cromática que se usó en todo el proyecto.

Estas herramientas resultaron con éxito con las ilustraciones que complementan lo que el escritor quiso comunicar al espectador en su libro ya que este conjunto de metodologías abarcan desde el número de ilustraciones, su orden, su cromática, su estilo y las emociones que estas deben transmitir.

El proyecto es un proyecto viable que podría dar paso a una siguiente edición del libro sin la necesidad de extender su presupuesto y con ganancias relevantes tanto para el escritor como para la editorial que invierta en este.

El escritor aprobó las metodologías utilizadas y confirmó que los elementos visuales reflejados en estas van acorde al contexto del libro.

La cromática utilizada se dividió en monocromático y el uso de color en ciertos elementos. Los tonos monocromáticos en blanco y negro aportaron a darle un tono de oscuridad y melancolía a la historia, mientras el uso del color denotaba a las emociones del narrador de la historia el gato.

El estilo conceptual fantasioso aporta en la diferenciación del mundo real de Tommy y el mundo de los videojuegos en el mundo real vemos a los personajes desde el punto de vista del gato, mientras en el mundo de los videojuegos es una visión compartida entre el gato y Tommy.

Tanto la cromática como el estilo fueron validados por los ilustradores que desde su punto de vista son elementos que aportaron a la historia y que la vuelven más interesante.

Otro punto importante fue la utilización de cartulinas canson, carbonsillo, rapidografo y acuarelas. Estos elementos también fueron validados por los ilustradores, el carboncillo aportó a darle un tono mas sombrío para la historia, el rapidografo apoyo en algunos detalles de los personajes, la cartulina fue escogida por su gramaje para la utilización de acuarelas y que el mismo no sea tan alto para el buen uso del carbonsillo, las acuarelas aportan a la emoción de la escena ya que esta se uso para describir la perspectiva del gato.

7.2 Recomendaciones

Se recomienda utilizar material con menor gramaje al utilizado para cuidar la limpieza y obtener mas detalles.

El uso del carbonsillo debe ser cuidadoso ya que éste ira con acuarela y esta podra distorsionar las sombras.

Dentro del grupo de ilustraciones se deberá agregar una posible portada y una en la que se indique a los protagonistas Tommy y el gato junto a su grupo de amigos.

Las metodologías deberán utilizarse luego de tener una visión propia del libro, para así poder aportar a la visión del autor y para que exista un mejor entendimiento escritor-ilustrador.

Tomar en cuenta al momento de validación con el usuario que no todos tienen la misma perspectiva y a pesar de entender las ilustraciones como eran, la definición que le dan varía debido al lenguaje visual y semántico que recolectan a lo largo de su vida.

REFERENCIAS

- Abdón, U. (2012). *Nota biográfica*. Recuperado el 2 de noviembre de 2017, de Editorial El Conejo: <http://www.ubidia.editorialconejo.com/notabiografica.html>
- Abraham, H. (2017). *Los 4 artistas alemanes que crearon el expresionismo*. Recuperado el 11 de diciembre de 2017, de <https://culturacolectiva.com/arte/artistas-del-expresionismo/>
- Agalano. (1492). *El Hombre de Vitruvio*. Recuperado el 15 de noviembre de 2017, de www.agalano.com/Cursos/MetExpl/Vitruvian%20Man.pdf
- Aguado, J. M. (s.f.). *Postmodernidad y cultura mediática. FCI tema 2*. Recuperado el 1 de diciembre de 2017, de Universidad de Murcia: <http://www.um.es/>
- Ainara, E. (2000). La ilustración en la literatura infantil. *Rilce. Revista de Filología Hispánica*, 16, 501-511.
- Alamy. (s.f.). *Walter Crane Illustrations*. Recuperado el 2 de diciembre de 2017, de <http://www.alamy.com/stock-photo/walter-crane-illustrations.html>
- Alonso, L. P. (s.f.). *El lenguaje y la comunicación: de los mercados lingüísticos a la degradación mediática*.
- Amos Comenio, J. (1658). *Orbis sensualium pictus*. Recuperado el 19 de octubre de 2017, de Wikipedia: http://es.wikipedia.org/wiki/Orbis_sensualium_pictus
- Arcos Cabrera, C. (2013). La literatura no te ofrece certezas, desata dudas. (M. Molina, Entrevistador) Barcelona, España: La República. Recuperado el 17 de noviembre de 2017, de <https://www.larepublica.ec/blog/cultura/2015/06/14/carlos-arcos-cabrera-la-literatura-no-te-ofrece-certezas-desata-dudas/>
- Arcos Cabrera, C. (s.f.). *Libros del autor*. Recuperado el 30 de octubre de 2017, de loqueleo.com: <http://www.loqueleo.com/ec/autores/carlos-arcos-cabrera>
- Arnheim, R. (2002). *Arte y percepción visual*. Madrid: Editorial Alianza Forma.

- Atti, S. (2017). *Libros de Santiago Atti*. Recuperado el 14 de noviembre de 2017, de <https://www.google.com.ec/search?q=libros+de+santiago+atti>
- Baseman, G. (s.f.). *Acerca de*. Recuperado el 6 de enero de 2018, de <http://garybaseman.com/about/>
- Bonilla, X. (2017). *Prohibido olvidar... meeee*. Quito, Ecuador: Diario El Universo.
- Bravo Velásquez, L. (s.f.). *Biografía*. Recuperado el 4 de diciembre de 2017, de <http://leonorbravo.com/biografia/>
- Campbell, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. Nueva York : Bollingen Foundation Inc.
- Cañon, Y. (2014). *Cibercultura*. Recuperado el 19 de noviembre de 2017, de <http://yennyeliz.blogspot.com/>
- Celebrity Babies. (s.f.). *Portada del libro "Where the wild things are (1964)*. Recuperado el 21 de octubre de 2017, de <http://celebritybabies.people.com/>
- Chamorro, M. (s.f.). *Libros ilustrados por Marco Chamorro*. Recuperado el 13 de diciembre de 2017, de <https://www.google.com.ec/search?q=libros+de+marco+chamorro>
- Costa, J. (2007). *Diseñar para los ojos*. Barcelona: Editorial Gràfic Granollers.
- Creative Time Reports. (s.f.). *Paul Davis*. Recuperado el 4 de enero de 2018, de <http://creativetimereports.org/author/paul-davis>
- De Los Santos, A. (2010). *Diseño gráfico, Fundamentos Visuales II*. Grupo IDAT. Recuperado el 28 de octubre de 2017, de <https://adelossantos.files.wordpress.com/2010/10/teroria-del-color.pdf>
- Diario El Comercio. (2017). *El ecuatoriano Roger Icaza ilustra para volver a la infancia*. Recuperado el 12 de diciembre de 2017, de <http://www.elcomercio.com/tendencias/emayelsilencio-ilustracion-rogericaza-ninos-nostalgia.html>
- Diario El Telégrafo. (2015). *Miradas de ilustradores: Roger Ycaza y los hermanos Karolys*. Recuperado el 25 de noviembre de 2017, de <http://www.itelegrafo.com.ec/noticias/carton-piedra/34/miradas-de-ilustradores-roger-ycaza-y-los-hermanos-karolys>

- Diseño Gráfico y Publicitario | ISET. (s.f.). *Señalética*. Recuperado el 21 de octubre de 2017, de <https://senialeticaiset.blogspot.com/2012/08/unidad-25-codigo-cromatico.html>
- Duarte, O. (2011). *El Color*. Recuperado el 23 de diciembre de 2017, de Slideshare: <https://es.slideshare.net/goduarte/el-color-8321303>
- EASDA. (s.f.). *Los cinco lenguajes gráficos, fundamentales, a través de cinco ejemplos (Promoción turística de Finlandia)*. Recuperado el 9 de noviembre de 2017, de http://www.easda.es/drupal/sites/default/files/materialesadjuntos/anexo1_PFC_GP_13-14.pdf
- ECURED. (s.f.). *Muchacha en la ventana*. Recuperado el 11 de diciembre de 2017, de <https://www.ecured.cu/Archivo:Muchacha-en-la-ventana-1925.jpg>
- El Cuestionario. (2007). *Carlos Vallejo Moncayo*. Recuperado el 7 de diciembre de 2017, de <http://elcuestionariodeleescritor.blogspot.com/2007/11/memoria-de-tu-sonrisa-no-me-aplastan-el.html>
- Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo. (s.f.). *Actas de Diseño Nº11 [ISSN: 1850-2032]*.
- Garreta, M., & Mor, E. (2014). *Diseño centrado en el usuario. Interaccion persona ordenador, 3, 9*.
- Ghelman, M. (2007). Los primeros libros infantiles ilustrados. *Revista de Artes # 7*. Recuperado el 6 de noviembre de 2017, de <http://www.revistadeartes.com.ar/revistadeartes%207/libroinfantililustrado.htm>
- Gómez, S. (s.f.). *El principito*. Recuperado el 2 de diciembre de 2017, de <http://susanagmez.blogspot.com/>
- González Palencia, G. (s.f.). *Leonardo Da Vinci*. Recuperado el 9 de noviembre de 2017, de Biblioteca Pública de Cuenca: <http://www.bibliotecaspublicas.es/cuenca/publicaciones/publicacion9270.pdf>
- Heredia, M. F. (s.f.). *Libros de maria fernanda heredia*. Recuperado el 4 de diciembre de 2017, de <https://www.google.com.ec/search?q=libros+de+maria+fernanda+heredia>
- Historial del Diseño. (s.f.). *La revista "Le Rire"*. Recuperado el 9 de diciembre de 2017, de <https://www.google.com.ec/search?q=revista+le+rire>

- Illustration History. (s.f.). *Istvan Banyai*. Recuperado el 4 de diciembre de 2017, de <http://www.illustrationhistory.org/artists/istvan-banyai>
- Infoguia. (s.f.). Recuperado el 8 de noviembre de 2017, de <http://paginasamarillas.infoguia.net>
- Jardi, E. (2012). *Pensar con imágenes*. Editorial Gustavo Gili.
- Jim Vadeboncoeur Jr. (s.f.). *La Sirenita de Arthur Rackham*. Recuperado el 17 de noviembre de 2017, de <http://www.bpib.com/illustrat/rackham.htm>
- Karolys, G. (2012). *CANTUÑA de la leyenda a la verdad historica*. Imprenta Mariscal.
- La Galeria UIO. (2017). *Francisco Galarraga*. Recuperado el 11 de octubre de 2017, de <https://lagaleriauiu.com/artistas/francisco-galarraga/francisco-galarraga/>
- La Mono Magazine. (s.f.). *Gary Baseman, Universo Bizarro*. Recuperado el 24 de octubre de 2017, de <http://lamonomagazine.com/ilustracion-dom9-gary-baseman>
- Lawrence, Z. (2005). *The fundamentals of illustration*. AVA books.
- Lo Que Leo. (s.f.). *Eulalia Cornejo*. Recuperado el 19 de noviembre de 2017, de <http://www.loqueleo.com/ec/autores/eulalia-cornejo>
- Lore Ilustración Infantil. (2014). *Brunito y el león de Loreto Pinedo*. Recuperado el 3 de diciembre de 2017, de <https://www.facebook.com/pg/ilustracioninfantil/photos>
- Lucero, L. (2012). *Algunas Ilustraciones*. Recuperado el 14 de noviembre de 2017, de <http://leonellucero.blogspot.com/>
- Madrid, Olea, & Ruiz. (1981). *El Darwinismo: Una revolución teórica en la biología*. Recuperado el 12 de noviembre de 2017, de Departamento de Biología.Facultad de Ciencias, UNAM: <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/61991.pdf>
- Male, A. (2007). *Illustration: A theoretical and contextual perspective*. London: Bloomsbury Visual Arts.
- Mckibbon, M. P. (2012). *The tale of Peter Rabbit, de Beatrix Potter*. Recuperado el 13 de noviembre de 2017, de Penpaletteheart:

<https://penpaletteheart.com/2012/03/20/peter-rabbit-in-farmer-macgregors-carrots>

Meggs, P. B. (2009). *La Historia del Diseño Gráfico*. (7ma. ed.). México: McGraw-Hill/Interamericana Editores, S.A. de C.V.

Mepol Ilustraciones. (2009). *Ilustración: Sofía y las mariposas*. Recuperado el 14 de octubre de 2017, de <http://www.mepolus.com.ar/ilustracion-sofia-y-las-mariposas>

Montes Gutierrez, R. (2012). *Teorías interpretativas del arte rupestre*.

Morris, C. (1971). *Fundamentos de la teoría de los signos*. París: Ediciones Paidós Ibérica.

Museo Histórico Nacional. (s.f.). *Colección de pintura y estampas*. Recuperado el 13 de diciembre de 2017, de <http://www.museohistoriconacional.cl/618/w3-article-9528.html>

My Intelligent Life. (15 de febrero de 2012). *Darwin's Birds*. Recuperado el 7 de octubre de 2017, de <https://myintelligentlife.wordpress.com/tag/darwin-week/>

Novillo, R. (s.f.). *Libros ilustrados*. Recuperado el 11 de noviembre de 2017, de <http://www.ricardonovillo.com/>

Oppenheimer, W. (2003). '*Durero y su legado*' abre los festejos por el 250º aniversario del Museo Británico. Recuperado el 23 de octubre de 2017, de Diario El País: https://elpais.com/diario/2003/01/04/cultura/1041634801_850215.html

Palermo, R. Á. (2009). *La Semiología de Saussure*. Recuperado el 8 de noviembre de 2017, de Temas y comunicación: <http://temasycomunicacion.blogspot.com/2009/02/la-semiologia-de-saussure.html>

Parramón, J. M. (1993). *Perspectiva para artistas*. (3ra. ed.). Barcelona, España: Parramón Ediciones.

Patinho, F. (s.f.). Recuperado el 3 de diciembre de 2017, de <http://fabianpatinho.blogspot.com>

Pesantez, R. (2006). *Visión de la Lieratura Ecuatoriana. Frente de afirmación Hispanista*. México.

- Pushpininc. (s.f.). *Acerca de Seymour*. Recuperado el 2 de diciembre de 2017, de <http://www.pushpininc.com/about/seymour/>
- Qdoporque. (2013). *Pintura Digital - Caricatura part 3/3*. Recuperado el 1 de octubre de 2017, de <https://www.youtube.com/watch?v=YSu0OC9nAi4>
- Ramos, A. (2013). *El lenguaje de la arquitectura*. Recuperado el 1 de noviembre de 2017, de Slideshare: <https://es.slideshare.net/armandodavidramosramos5/el-lenguaje-de-la-arquitectura>
- Raymond, W. (1992). *Historia de la Comunicación V2. De la imprenta a nuestros días*. Barcelona, España: Bosch Casa Editorial , S.A.
- Revista de Artes. (2007). *Historia del libro infantil ilustrado*. Recuperado el 15 de octubre de 2017, de <http://www.revistadeartes.com.ar/revistadeartes%207/libroinfantililustrado.html>
- Revista El Arbol Rojo. (2013). *Sueño de Iván Torres*. Recuperado el 21 de octubre de 2017, de <http://www.revistaelarbolrojo.net/ilustradores-ivan-torres>
- Romero, A., & Domenech, L. (2017). *El Romanticismo*. Recuperado el 23 de diciembre de 2017, de Materiales de lengua y literatura: http://www.materialesdelengua.org/LITERATURA/HISTORIA_LITERATURA/LARRA/f_larra_romanticismo_caracteristicas.pdf
- Saunders, S. (1985). *La cueva del hielo*. |New York: Bantam books, inc.
- Tatarkiewicz, W. (1997). *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. (6ta. ed.). Editorial Tecnos.
- Trejo, B. (s.f.). *Libros de Bladimir Trejo*. Recuperado el 25 de octubre de 2017, de <https://www.google.com.ec/search?q=libros+de+bladimir+trejo>
- Ubidia, A. (s.f.). *Bibliografía*. Recuperado el 29 de octubre de 2017, de <http://www.ubidia.editorialelconejo.com/notabiografica.html>
- Uribe, V. (2014). *Ilustrado para niños*. Recuperado el 11 de diciembre de 2017, de https://issuu.com/romlatino/docs/octubre_28_breve_historia_del_libro
- Valín, D. (2012). *Pensamiento Visual o Visual Thinking. Qué es y Cómo puede ayudarte*. Recuperado el 11 de octubre de 2017, de <http://blog.productividadextrema.com/2012/09/pensamiento-visual-o-visual-thinking.html>

Velduque, M. (2011). *El origen de la imprenta: la xilografía, la imprenta de Gutenberg*. Publicación digital de Historia y Ciencias.

Villamarín, J. (2005). *Géneros de opinión e interpretación*. Quito, Ecuador: Universidad Técnica Particular de Loja.

Wigan, M. (2008). *Basics Illustration 03: Text and Image*. Bloomsbury.

Ycaza, R. (s.f.). *Libros ilustrados*. Recuperado el 20 de octubre de 2017, de <http://www.rogerycaza.com/>

Zapata, S. (s.f.). *Obras*. Obtenido de <https://www.google.com.ec/search?q=libros+de+sofia+zapata>

Zeegen, L. (2005). *The fundamentals of illustration*. AVA books.

ANEXOS

Anexo 1. Correos electrónicos de autorización

Mail enviado pidiendo autorización para la publicación de la biografía publicada en esta tesis, constan los nombres a quienes fue enviada.

Buenos días, mi nombre es Santiago Trujillo Córdova, estudiante de Diseño Gráfico de la Universidad de las Américas, al momento me encuentro realizando mi tesis de titulación sobre la Ilustración de un libro, y quisiera pedirle que por favor me autorice a publicar su biografía resumida en el subcapítulo de ilustradores ecuatorianos, sería un privilegio contar con su aprobación.

Atentamente

Santiago Trujillo

1720807385

0999743586

enviar a:

Roger Icaza rogerycaza@gmail.com

Santiago Atti santiagoatti@gmail.com

Ricardo Novillo ricardo@ricardonovillo.com

Ricardo Muñoz deuteronomio80@hotmail.com

Sofia Zapata sofia_zo2@hotmail.com

Eulalia Cornejo: <http://eulaliacornejo.blogspot.com>

Francisco Galarraga www.facebook.com

Maria Fernanda Heredia www.facebook.com

Marco Chamorro Aldas www.facebook.com

Bladimir Trejo www.facebook.com

Paola y Gabriel Karolys www.facebook.com

Anexo 2. Correos electrónicos de aprobación

Adjunto los mails enviados y recibidos del escritor ecuatoriano Carlos Arcos, así como también para la aprobación de publicación de biografías de ilustradores ecuatorianos.

Enviados

Buenas tardes Carlos como estas, te escribo por ya estoy redactando mi tesis y necesito una biografía acerca de ti, para redactarla en los antecedentes, si me puedes ayudar por favor lamento molestarle, saludos

Santiago Trujillo.

Recibidos

Estimado Santiago:

Adjunto lo solicitado y me encantaría mirar tu tesis.

<https://www.facebook.com/carlos.arcoscabrera>



Hola Santiago,

Claro, con gusto, aca te adjunto una biografía resumida
Buen día.

Roger Ycaza

rogerycaza.com

rogerycaza.blogspot.com

593 9 87997167



Eulalia Cornejo acepto tu solicitud.

Hola muchas gracias

A ti gracias!



Estimado Santiago

Con mucho gusto, a continuación, adjunto un texto de una entrevista que me hicieron recientemente en la editorial Santillana, de la cual puedes extraer información

Cordial saludo y éxitos en tu tesis y grado.

Ricardo Novillo: diseño + ilustración

Dir: San Ignacio E11-147 y Orellana

Edificio Euskadi. Piso 6

Tel: 0984890637. (02) 3530445

M: Ricardoricardonovillo.com

www.ricardonovillo.com



Francisco Galárraga aceptó tu solicitud.

Dale autorizado!

Marco Chamorro aceptó tu solicitud.

Buenos días Santiago, con todo gusto. Por favor me podrías enviar la biografía para leerla?.

Muchas gracias, te envió una que obtuve de google, ilustradores ecuatorianos.



Sofía Zapata Ochoa

Claro Santiago!!... más bien, gracias por tenerme en cuenta:)

Un beso!

So



SOZAPATO ILUSTRACIÓN

FACEBOOK: [Sozapato - Ilustración](#)

WEB: [Sozapato](#)

TELF.: 099 2790 978



Bladimir Trejo aceptó tu solicitud.

Buen día Santiago, cuentas con mi aprobación, muchas gracias y que tengas éxitos en tu tesis.



María Fernanda Heredia aceptó tu solicitud.

Hola Santiago, acabo de leer tu mensaje. No sé si aún te sea válida mi aprobación.

Hace mucho que no trabajo como ilustradora, ahora me dedico a la escritura de obras de literatura infantil. Si te sirven mis datos biográficos, los comparto contigo aquí mismo:



Santiago Atti Grandini aceptó tu solicitud.

Q tal San.

Con mucho gusto 😊

Anexo 3. Validación del proyecto por parte de los hermanos Karolys

Quito, a 19 de diciembre de 2017

VALIDACIÓN DE PROYECTO

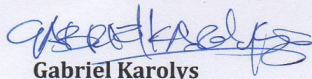
AUTOR: Santiago Trujillo

El proyecto está bien planteado. La historia es un poco "oscura", y no por eso, deja de ser amigable y sensible. Lo mismo ocurre con las ilustraciones. El recurso de emplear el blanco y negro para que el uso del color esté vinculado exclusivamente a ciertos personajes, en determinados contextos, sensaciones y emociones, es interesante y aporta cierta profundidad (tal cual la profundidad del texto). Además, el proceso general de realización es organizado y bien concebido, empleando referentes gráficos, notas visuales, búsqueda del estilo y técnica adecuada, además de que han sido acertados los momentos escogidos en cuanto a intensidad de contenidos, para poder destacarlos visualmente. Es necesario tomar en cuenta las recomendaciones gráficas, para perfeccionar las imágenes, y cada vez poder desarrollar un mejor trabajo.

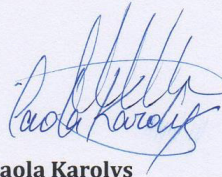
Felicitaciones por el proyecto, y muchos éxitos.

Atte:

"Hermanos Karolys"



Gabriel Karolys
Director de Arte
Grupo Santillana S.A.



Paola Karolys
Oficina de Arte e ilustración
Grupo Santillana S.A.

