

REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL INSTITUCIONAL

“ILUSTRACIÓN PARA DISEÑO EDITORIAL SISTEMATIZACIÓN DE OBRA: MI PRIMER ADIOS”

Autor: Daniela González Rueda

Tesis presentada para obtener el título de:
Licenciada en Diseño Grafico

Nombre del asesor:
Jairo Ramiro González Díaz

Este documento está disponible para su consulta en el Repositorio Académico Digital Institucional de la Universidad Vasco de Quiroga, cuyo objetivo es integrar organizar, almacenar, preservar y difundir en formato digital la producción intelectual resultante de la actividad académica, científica e investigadora de los diferentes campus de la universidad, para beneficio de la comunidad universitaria.

Esta iniciativa está a cargo del Centro de Información y Documentación “Dr. Silvio Zavala” que lleva adelante las tareas de gestión y coordinación para la concreción de los objetivos planteados.

Esta Tesis se publica bajo licencia Creative Commons de tipo “Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada”, se permite su consulta siempre y cuando se mantenga el reconocimiento de sus autores, no se haga uso comercial de las obras derivadas.





UNIVERSIDAD VASCO DE QUIROGA.

FACULTAD DE DISEÑO GRÁFICO.

ILUSTRACIÓN PARA DISEÑO EDITORIAL

SISTEMATIZACIÓN DE OBRA: MI PRIMER ADIÓS

PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO(A) EN DISEÑO GRÁFICO

PRESENTA:
DANIELA GONZÁLEZ RUEDA

ASESOR:
JAIRO RAMIRO GONZÁLEZ DÍAZ

CLAVE: 16PSU0010U
ACUERDO: LIC100842

Morelia, Michoacán

Agosto 2024



AGRADECIMIENTOS.

Agradezco antes que a nadie a mis padres, por ser mis mayores inspiraciones en la vida, porque apoyaron mi carrera desde un principio, incluso antes de realmente iniciarla, apoyándome para poder convertirme en la artista y diseñadora que pienso ser. Por su amor incondicional, por las veces que me apapacharon y alentaron. Gracias por ser mis papás.

Estaré siempre agradecida con otra mi familia, en la cual incluyo a mi novio que es el amor de mi vida, porque desde el día que llegó a mi se quedó, alentando mi talento, porque me ayudó a enfocarme en mí como persona y como profesional, por darme su amor sincero, gracias por estar aquí. Gracias a mis inigualables amigos y amigas, ya que para mí pese a no compartir sangre, me siento unida a ustedes por el amor que nos tenemos. Gracias por unirse en el camino y quedarse a recorrerlo a mi lado, por aguantar mis tonterías y chistes rancios, gracias por tanto.

Gracias por la fuerza que me dieron en todo este proceso, que no fue fácil, pero por cada uno de ustedes es que hoy estoy aquí logrando una meta más, el principio de muchas que vienen.

También gracias a mis profesores, que fomentaron mi inteligencia y creatividad, que han sido guías para proyectar mi futuro como una profesional, como toda una señora licenciada. Gracias por compartir sus mentes y conocimientos conmigo.

Gracias a Xochitl, mi psicóloga, quien mejor que nadie cuánto me ha costado crecer como persona y sanar, que ha sido una increíble maestra en este camino, suerte he tenido de encontrarte.

A Gizmo mi perro, que es un compañero de juegos y de mimos, un integrante más de mi familia, mi peluchito divino.

A Luna, mi perrita en paz descanse, que ella fue quien estuvo conmigo por 11 años y que ahora corre y entierra sus huesos feliz entre las nubes, mi princesa hermosa, mi bigotona.

Por último, gracias a mí, porque pese a lo que he pasado pude lograrlo, por fin he terminado. Gracias a mí por amarme, por recuperar la fé en mí y por sacarme adelante con la frente en alto. Gracias mi misma, lo logramos.

CONTENIDO.

1. Introducción.....	9
1.1. Planteamiento del Problema.....	9
1.2. Objetivo: General y Específicos.....	10
1.3. Alcance del proyecto.....	11
1.4. Justificación.....	11
1.5. Antecedentes.....	11
1.6. Metodología.....	12
2. Capítulo 1. Conceptualización y creación del proyecto.....	16
3. Capítulo 2. Narrativa visual y fundamentos de comunicación.....	28
4. Capítulo 3. Producción de imágenes.....	49
5. Capítulo 4. Edición de proyecto.....	66
6. Capítulo 5. Diseño de libros.....	77
7. Capítulo 6. Proyecto final.....	90
8. Conclusiones.....	97
9. Bibliografía.....	102

1. INTRODUCCIÓN.

El siguiente compendio engloba los conocimientos adquiridos a lo largo del diplomado “Ilustración para Diseño Editorial”, impartido por los docentes de la Universidad Vasco de Quiroga. Para enmarcar los diversos procedimientos concernientes a cada una de las etapas del proyecto, se optó por dividir el presente trabajo en módulos con la finalidad de separar los conocimientos impartidos por cada uno de los profesores y profesoras; referente a la separación modular de este documento, se incluirán los temas tratados a lo largo de las sesiones de trabajo, la descripción de los mismos, así como los resultados obtenidos a través de los ejercicios prácticos, que finalmente, fueron aplicados en el desarrollo del proyecto final.

Este concentrado busca establecer las bases teórico prácticas a través de las cuales se construye un cuento, partiendo desde la concepción y la conceptualización del mismo, hasta poder determinar los métodos de impresión y encuadernado del mismo.

1.1 Planteamiento del problema.

El diplomado Ilustración para el Diseño Editorial, fue un proyecto iniciado el pasado 13 de Agosto del 2021 y finalizado el 23 de Octubre del mismo año; se encargó de abarcar y enseñar los pasos fundamentales a seguir para la conceptualización, desarrollo y producción final de alguna publicación en un formato físico, centrándose en la creación de un libro de historias, cuentos infantiles o novelas gráficas. Su propósito, además del anterior mencionado, es ser un recurso de ayuda para obtener el título de la licenciatura de Diseño Gráfico.

Este curso fue dividido en diferentes módulos, cada uno de ellos hablando sobre la manera en la que se tiene que construir este proyecto. Los módulos abarcan desde la planeación hasta la impresión y armado del libro; adentrándose en la elección de tema, estilo que se empleará, el texto y todos los elementos gráficos que conllevan la elaboración de un libro.

Cada módulo fue impartido por distintos profesionales, presentando cada tema con información y ejemplos que se hicieron en el transcurso de las clases para poner en práctica lo visto con ellos y también para aprender a

aplicarlo en el trabajo real y que serán explicados a lo largo de este escrito. Ahora bien, junto con la explicación de los temas se incluyeron para cada uno diferentes ejercicios; temas libres y otros que se relacionaban con la elaboración del proyecto. En el presente documento se hablará de cómo fueron utilizados estos recursos, módulo tras módulo, para la realización y finalización de mi historia; La cuál nos habla sobre lo que puede llegar a significar la pérdida de una mascota. El tema habla desde la experiencia personal y siendo más específico en las etapas por las que suele pasar una persona que está llevando un duelo. Pasando a la parte técnica, serán descritos en orden los pasos que se siguieron y cómo fue que se elaboró el proyecto, incluyendo lluvias de ideas, el motivo de la selección de este, storyboard, bocetos, paleta de color...todo lo que llevo a al resultado final.

La manera en cómo se desarrollará el proyecto escrito, es una descripción y análisis retrospectivo de cada uno de los módulos; por lo que el apartado de cada módulo lleva el nombre asignado en el diplomado, se definió el abordarlo de esta manera para tratar de manejarlo de una manera lineal y ordenada.

1.2 Objetivo: General y Específicos

OBJETIVO GENERAL:

El objetivo general del presente trabajo es la creación de un documento resultado del diplomado Ilustración para el Diseño Editorial, en donde se mostrará el proceso creativo y producto final.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Aprender a construir un cuento o historia ilustrada es una parte importante de los objetivos específicos, ya que como proceso creativo y editorial dentro del diseño gráfico es parte importante para la construcción de proyectos profesionales, específicamente a quienes les gusta la novela gráfica, ilustración o editorial.

- El Diseño editorial no es el único punto que se aborda al momento de hacer un proyecto de este tipo, las técnicas de encuadernación empleadas en cada uno de los proyectos son parte importante de la identidad y el diseño de cada editorial, formando así la unión de dos elementos que darán elementos semióticos o simbólicos a cada uno de éste tipo de proyectos, es

por ello que se pretende hacer énfasis en la encuadernación del producto final.

- Se pretende que la creación del proyecto pueda ayudarnos a hacer una catarsis que permite liberar sentimientos que han estado en represión sobre el tema del cuál trata la historia, sabemos que la temática es un tanto común y que cualquiera de nosotros puede atravesar por uno de estos momentos, se trata de sobrellevar situaciones que resultan ser duras desde una perspectiva personal.

1.3 Alcance del proyecto.

Este proyecto está orientado a ayudar a un público en específico; se enfoca en personas cuya edad va desde los 14 años en adelante, aún si esta temática es algo que pueda vivir alguien de cualquier edad debido al tipo de lenguaje que contiene y la forma en la que se maneja dicha situación no es algo que se considere infantil o para un público menor. Como resultado final de este proyecto se obtendrá esta novela gráfica.

1.4 Justificación.

En el proyecto se presenta el tema de la pérdida de una mascota y de lo significativo que esto puede llegar a ser en la vida de cualquier persona. Se considera que el tema es de interés común para quienes han experimentado una situación similar y a quienes tienen una mascota tomen en cuenta que las pérdidas pueden ser algo doloroso.

Además es importante demostrar que todos tenemos derecho a darle luto a un animal que también forma parte de la familia. Esta historia tiene al mismo tiempo el objetivo de normalizar el hecho de que se pueda permitir vivir este proceso, no porque todos lo lleven de la misma manera, sino que es normal que una persona pueda atravesar por diferentes etapas del dolor que genera una pérdida que puede llegar a ser tan profunda, teniendo todo un proceso de duelo, para finalmente poder sanar.

1.5 Antecedentes.

El libro *Espérame en el arcoíris* de la autora Laura Vidal, habla sobre cómo es la pérdida reciente de un animal de compañía o cómo afrontar el hecho de saber que su muerte se acerca; habla sobre cómo se vuelve complicado lidiar con ese dolor y más si no hay personas contigo que puedan entender lo que vives. Este título ayuda a saber cómo gestionar las etapas del duelo, te enseña sobre la empatía y también para saber cuándo se puede estar

listo para otro compañero.

También está el libro *Conmigo siempre: Una visión sin prejuicios sobre la muerte de tu compañero animal*, también escrito por Laura Vidal, en este título se abordan preguntas como lo que ocurre después de la muerte, si los animales tienen alma, si pueden reencarnar y volver, etc. Es un libro donde te muestran una nueva visión, combinando conocimientos científicos y creencias espirituales.

En el libro *Marley y yo*, del autor John Grogan, nos cuenta la historia sobre una pareja de recién casados que deciden recibir en su vida a un perrito, y como a lo largo de una vida de personas comunes, un animalito puede significar tanto, brindando amor incondicional y completa lealtad. Con todo y que, como en cualquier caso, pudiese haber conflictos al lidiar con un perro tan activo y destructor, nos da el mensaje que un compañero canino puede darnos una importante lección sobre lo que es el amor de un perro a su familia.

Algunos libros que están orientados a un público que va de adolescentes a adultos son:

La edad de la punzada, por el autor Xavier Velasco, libro que aborda la adolescencia y la juventud. Lo inestable que uno puede llegar a ser durante esa época, dolores emocionales, risas y lágrimas, es un libro con el que fácilmente uno podría llegar a sentirse identificado mezclado con un poco de humor ácido.

La caja de las emociones negras: La depresión como una oportunidad para el crecimiento espiritual, escrito por Cheri Huber, es un libro en el cual se habla sobre la importancia que tiene el cómo nos tratamos a nosotros mismos cuando estamos deprimidos, y que esto mismo termina siendo más fuerte que el cómo superar la depresión. Es un libro que cuenta que el resistirse a ese sentimiento hace que se mantenga, y la aceptación de ellos y de nosotros mismos es lo que realmente nos ayudará a enfrentarla.

1.6 Metodología.

Este proyecto se desarrolló mediante un enfoque cualitativo; este método fue elegido debido a que era lo más conveniente, tomando en cuenta que el enfoque cuantitativo requiere estadísticas, experimentos, relaciones de causa y efecto, entre otras cosas, son datos que no son necesarios para el proyecto; mientras que el enfoque cualitativo ayudaría apropiadamente ya

que se requieren datos no numéricos, para la elección del tema no se realizó un cuestionario escrito como tal, en su lugar, en el transcurso de las diferentes clases, en el momento de hablar sobre las ideas que tenían, algunos de los profesores comentaron que el propósito de hacer el cuento sobre el fallecimiento de una mascota se podría trabajar desde una perspectiva un poco más abierta con la finalidad de que más público se sentiría identificado; puesto sobre la mesa el concepto a trabajar dos compañeras de curso opinaron que de esa manera se podía abordar mejor.

Antes de saber cuál tema se hablaría en este proyecto, se hizo una pequeña lluvia de ideas, donde se buscó una temática infantil que pudiese dar un mensaje sobre valentía a los niños, otra opción era hablar sobre el duelo y una última donde se abordará el tema del autoestima, se quiso buscar temáticas que generan interés a diferentes tipos de público y después, para elegir se sometió a consenso para obtener un apoyo más fuerte y al final se tomaría en cuenta la opinión de la mayoría.

A su vez, se realizó una investigación sobre las etapas en las que se divide un duelo. Esta investigación tuvo como objetivo conocer a profundidad cómo era cada fase con la finalidad de que al momento de realizar el proyecto, tuviera coherencia y fuese más fácil de desarrollar la historia.

Es importante mencionar que para la creación del proyecto se realizó el siguiente proceso:

1. Selección del tema: Para este proceso se realizaron diversas técnicas, como lluvia de ideas, una introspección personal y una encuesta para poder obtener información conceptual y contextual.

Para este proyecto se realizó un pequeño listado de temas que se querían abordar, el primero era una historia infantil sobre un gecko mosquetero, la segunda opción era para un público adolescente donde se hablaba sobre la autoestima y el tercero era sobre el duelo de una mascota. Se eligió este último por ser una temática donde más público pueda sentirse identificado y que poco se habla al respecto, en cuanto a libros se refiere.

2. Construcción del texto, de los personajes y el storyboard: Después de tener elegida la temática de este proyecto, se realizó el contenido textual de este, es decir, la parte que abarca el escrito de la historia, incluyendo los diálogos del personaje. Para la realización del texto se hizo primeramente una línea dramática en la cual pudiese organizar los acontecimientos que estarían pasando y que ayudarán al desarrollo de la historia. Pasando a los

personajes, se hicieron esquemas donde se describieron las características físicas y su personalidad. Finalmente, se construyó un storyboard cuyo objetivo sería iniciar la planeación y creación de las ilustraciones que acompañarán al texto.

3. Ilustraciones: Teniendo el storyboard terminado con las escenas que se necesitaron para el cuento, los bocetos se pasaron a limpio. La técnica empleada para los dibujos fue digital, se utilizaron dos programas: Paint tool Sai y Photoshop. Las ilustraciones se realizaron en un formato cuadrado pero se terminó difuminando el fondo. Finalizadas las imágenes para el cuento, se hizo la portada y contraportada para el producto final

4. Armado interno del libro: Para saber el compaginado del libro se hizo un dummy con hojas recicladas, marcando cada una con el número de página correspondiente y se marcó dónde iría cada ilustración. Teniendo organizadas las páginas se hizo el armado del cuento en el programa Indesign.

5. Armado externo del libro: Antes de imprimir y armar finalmente el proyecto, se hizo un prototipo para practicar el encuadernado. Seguido de esto, finalmente se imprimieron todas las páginas del cuento, incluyendo portada y contraportada, con la finalidad de terminar el proceso de creación con el encuadernado, cada uno de éstos procesos se realizaron con los contenidos de clases.

The background features a white canvas with several large, irregular watercolor splatters. There are four prominent orange splatters: one in the top-left, one in the top-right, one in the bottom-left, and one in the bottom-right. A central green splatter is the focal point, containing the chapter title. Smaller, scattered splatters of both colors are also present throughout the page.

CAPÍTULO 1.

CONCEPTUALIZACIÓN Y CREACIÓN DEL PROYECTO.

El diplomado en Ilustración para el Diseño Editorial dio inicio el viernes 13 de agosto, siendo el primer módulo Conceptualización y Creación del proyecto parte de la fundamentación teórica y conceptual que permitiera dar una idea del rumbo de acción para el desarrollo de cada uno de los ejercicios dentro del mismo.

Este módulo fue impartido por el profesor Carlos Sánchez, quien es docente en la licenciatura en Diseño Gráfico de la UVAQ; durante la primera sesión se encargó de dar una presentación bastante clara sobre lo que se tendría que entregar al final del diplomado, esta presentación abarcaba cómo se construiría el proyecto, a partir de qué idea y cómo. Esta unidad se organizó otorgando primeramente la parte teórica sobre lo que es esta rama de la ilustración, dejando después de esta los ejercicios.

Se inició con una breve explicación sobre lo que se tendría que entregar al final del diplomado; se habló sobre los dos productos finales que tiene que ser la bitácora y el proyecto de ilustración editorial.

En esta unidad se dio el desarrollo paso a paso de la planeación del proyecto, es decir, ya lo que sería como resultado el cuento o historia con la cuál se trabajaría. Dentro del temario que se llevó a cabo en este primer módulo se desarrollaron los siguientes temas principales:

1. Planeación del proyecto.
2. Selección del tema.
3. Ambientación.
4. Bocetaje.

El docente de lo que habló durante su unidad fue de la planeación del proyecto y la selección de tema.

En el punto número uno, la planeación del proyecto, abarcó el qué es y el cómo se diseña un proyecto de ilustración; se menciona primeramente la parte teórica sobre el funcionamiento de las imágenes que acompañan el texto.

ILUSTRACIÓN.

La ilustración se define como la interpretación de un texto que le acompaña. Se dice que el libro ilustrado, desde que se originó hasta el que

conocemos hoy, lleva existiendo relativamente poco tiempo (130 años). La evolución del libro ilustrado ha influido en diversos aspectos; avances tecnológicos, problemas socio-económicos, la necesidad de expresión de los artistas y las necesidades del público quien lo consume.

Al día de hoy, las imágenes y las palabras se combinan para generar una narración coherente, generando un todo que por separado no tendría sentido.

La ilustración ha sido y es, al final, una herramienta de comunicación para el ser humano. Con el transcurso del tiempo, se buscaba la manera de mejorar y dar mayor calidad a este arte, por lo que diversas personas fueron grandes influyentes que permitieron, con sus invenciones e ideas, se pudiese llegar a lo que podemos ver hoy en día. En 1430, gracias a la invención de la imprenta, se dio un avance de gran importancia que cambió el curso de las producciones de libros ilustrados ya que permitió la producción en masa. William Blake fue el primero en crear composiciones armoniosas entre un texto y las imágenes. El color, por otra parte, dejó de añadirse de manera manual gracias a George Baxter y Charles Knight con su proceso de impresión a color mediante bloques de madera, invento que se creó en el año 1830.

No solo el ámbito técnico evolucionó, también existieron obras que, por la forma en que fueron plasmadas, generaron nuevas ramas literarias para representar ideas o mensajes, como Caldecott, que inició las producciones del libro ilustrado moderno; creó una ingeniosa yuxtaposición de imagen y palabra, donde hay palabras que se omiten pero también hablan.

Y así como ellos, fueron muchos los demás progresos que fomentaron la creatividad y géneros que pueden emplearse para los libros ilustrados, ahora las imágenes pasaron a ser una parte fundamental para los textos y también se experimentó con el uso de tipografías.

Actualmente, muchos artistas también aprovechan las técnicas digitales, ahorrando en papel y materiales, incluso ayuda en el aceleramiento del proceso de producción de las ilustraciones. Ahora el libro ilustrado se utiliza tanto para entretenimiento como para hablar de temas más serios; temas de enfermedades, sentimientos, psicológicos, por mencionar algunos ejemplos.

La ilustración es un medio de comunicación, por los que los agentes emisor,

mensaje y receptor, se encuentran en un contexto específico donde el emisor y el receptor se comunican por medio del lenguaje visual. A partir de esto, para la edición editorial el mensaje conlleva lo que es el lugar donde se encuentran los actores, el contexto de la situación o sucesos y los elementos que intervienen en este.

Posteriormente a esta información se habla sobre el Concept Art, que es la rama que se enfoca en traducir las narrativas en imágenes; se utiliza en el mundo del cine y videojuegos, sin embargo, para un buen diseñador no hay tantas limitaciones, ya que esta herramienta del Concept Art puede ser utilizada en el medio editorial, ya sean libros, revistas, periódicos o incluso en portadas de discos. Añadiendo este elemento a las ilustraciones se lograrán resultados más pulidos y con armonía, consiguiendo así la coherencia entre la idea y la imagen.

Seguido de esto, con el objetivo de dar ideas para diferentes tipos de publicaciones ilustradas que pueden emplearse para el proyecto, se mencionaron las siguientes:

a) *Ilustración científica*: Rama de las artes visuales que se especializa en describir la naturaleza, sea en un dibujo, pintura, ilustración o imagen digital; facilita el estudio de ciencias como biología, geología, paleontología, entre otras.

b) *Libro educativo*: La ilustración influye mucho en la lectura compartida del adulto con el niño o la niña prelector. Esto genera mayor intercambio verbal y no verbal; queda grabado en la mente del infante y les da una mayor comprensión sobre la historia, así como también amplía sus mentes para que comprendan el mundo que les rodea.

c) *Cómic y novela gráfica*: Mayormente visto en tierras norteamericanas y europeas. Son ilustraciones que generan mayor impacto puesto que el público tiende a ser de mayor edad, involucrando así que sus temáticas sean un poco más complejas que un libro infantil. Su principal característica es que hay que enfocarse en las emociones de una manera un poco más dramática y no hay tal cual un guión, sino que la misma conversación entre personajes es lo que nos cuenta la historia.

d) *Ilustración satírica*: Se pueden encontrar en diarios donde se ilustra a políticos junto con algún texto, teniendo como objetivo hacer alguna crítica. Aquí se tiene que tomar en cuenta que el artista pueda tener cierta astucia

para poder abordar de manera acertada, dura y graciosa un tema social.

e) Narrativa visual: En este tipo de publicación, la imagen por sí sola es la que ya está contando una historia a través de lo meramente visual; da a conocer la existencia de un mundo.

f) Álbum ilustrado: Se relaciona una ilustración y un texto, puede ser de manera independiente o complementaria, siendo puesta en una doble página. Este formato ayuda a que haya coherencia en la obra y así logrando expresar el concepto narrativo.

Luego de los tipos de publicaciones, el siguiente punto expuesto fueron los procesos de trabajo y planteamiento de encargo; se plantea la siguiente cuestión: ¿Qué vamos a contar? Se menciona que para poder ilustrar una idea hay que comprender primero el tema que se desea comunicar, siendo necesario buscar en fuentes o en algún medio que pueda ayudar a que esa idea aterrice.

De la mano de todo esto, hay que pensar para quién va a estar dirigido nuestro tema, algo de suma importancia, ya que nos permitirá marcar el rumbo que queremos que tome, tiene que haber sentido entre las imágenes producidas y el texto, para que el lector pueda interpretar y entender de manera apropiada nuestro mensaje.

Después está la creación del brief, esto servirá para generar la secuencia que se mantendrá en las imágenes; ayuda a integrar y a mantener unidad en la narración. Es una especie de ruta que puede ahorrar tiempo; puede ser algo muy visual como cuadros sinópticos, mapas mentales, mapas conceptuales, por mencionar algunos.

Tomando en cuenta lo anterior, ahora hay que tomar en cuenta el estilo ilustrativo, con el texto como medio de apoyo, se puede imaginar mejor el estilo que va mejor con la historia. Sea uno mismo el autor o lo sea otra persona, se puede investigar e incluso experimentar con diversos estilos para encontrar uno que sea congruente con el brief.

Continúa el proceso del storyboard, siendo este una herramienta en la cual son empleados bocetos simples sin mucho detalle, teniendo una descripción con el fin de visualizar las ideas de los posibles escenarios a mostrar. Es una herramienta muy útil para generar perspectivas, ánimos y escenas. Por último está la tipografía, el empleo de letras en diferentes estilos es de gran relevancia ya que se encarga de darle fuerza al mensaje.

Teniendo todos los puntos anteriores claros y hechos, se puede proceder con los primeros bocetos de las ilustraciones que irán junto con el texto. El aspecto de los personajes, sus escenarios están basados en partes del mundo, si es impredecible, si existe algún patrón, detalles que ayudarán a dar un toque especial al proyecto.

Terminada la exposición, el profesor dejó como tarea que, tomando todos los puntos anteriores en cuenta, se hiciera la selección de tema para el proyecto; no fue pedido de manera escrita, solo que se formara la idea del tema y que también se propusieran formas en las cuales podríamos manejar el tema, el estilo de dibujo y ese tipo de detalles.

En la selección de tema se tuvieron varias alternativas, se realizó una pequeña lista en la cual se pudo pensar con mayor claridad los temas que de interés, la duda fue hablar de un simple cuento infantil con una moraleja sencilla o algo que toque problemas un poco más serios y para un público mayor.

La primera opción, el Gecko mosquetero, la idea era que se enfocara en el público infantil ya que es un personaje tierno y pequeño; este tema surgió a partir de una ilustración que se realizó como un examen final durante la carrera de diseño gráfico. La ilustración surgió a partir de un amor por los reptiles, especialmente por los geckos, y el estilo en el que se dibujó fue para probar algo nuevo, por eso es que se intentó un dibujo más adorable. Este personaje se pensó como el único de su especie en la comunidad donde viviese; todos a su alrededor son conejos, pájaros, ardillas, animalitos que para todos son considerados adorables, provocando que lo trataran como el “freak”. Tomando esto en cuenta, para la lección que pudiese dar a los niños es que está bien ser diferente, está bien querer ser héroes propios y que lo más importante es ser fiel a uno mismo, a fin de cuentas, quienes realmente quieran aceptar a otros, lo harán simplemente.



Imagen 1. El Gecko mosquetero. Autora Daniela González Rueda

Como segunda opción era un tema un poco más serio: la autoestima. Para ese proyecto sería enfocarlo al público adolescente, para todos los géneros, chicos, chicas y chiques; hablarles sobre que los estereotipos siempre cambian, que no tienen que seguirlos y que son perfectos en su imperfección, que como se ven está bien y son válidos. Aquí todo surge desde un sentimiento personal, ¿quién no ha tenido problemas con su propio cuerpo? Todos hemos pasado por la etapa donde nos comparamos con la niña o niño popular, viendo que tienen ellos que nosotros no, cómo se ven ellos y nosotros, ese tipo de ideas absurdas.

“Tuve muchos complejos con mi cuerpo durante muchos años, 8 años para ser precisa, 8 años en los que no me aceptaba, que ni mi cara me gustaba y evitaba los espejos a como diese lugar, todo provocado por opiniones de personas, incluyendo mi familia; que ya debo empezar a hacer ejercicio, que ya me veían muy cachetona, que si mi cabello se veía raro, que si me vestía muy fodonga, total, un sin número de comentarios. Ocultaba mi cuerpo con ropa que odiaba, fue una etapa que me tuvo abajo por muchísimo tiempo.”

Entonces la forma en que se pensaba abordar esto es que todos esos comentarios que, en algunas personas, se meten a la cabeza desde pequeños no son correctos. Se buscaba que ese tema fuese de ayuda para que los adolescentes pudiesen sentir un consuelo, que alguien entienda cómo se siente pero que se puede salir de esa situación y superarla. Todos los cuerpos son diferentes, pero eso no significa que debemos acomplejarnos, el amor propio es lo más importante.

El estilo se quería manejar en este tema, estaba inspirado en un libro llamado Sagradas, escrito e ilustrado por Valeria Hipocampo. Las ilustraciones que ella maneja en su libro son con mucho movimiento, orgánicas y algo simples; manejaba una sola paleta de color para todas las ilustraciones, empleando colores azul, aqua y blanco. Ya que este libro habla sobre mujeres diosas, hay una diferente variedad de cuerpos, lo cual serviría de inspiración sobre cómo se podría sacar un estilo propio para representar diferentes personajes con diferentes aspectos físicos. También la idea de limitar mi paleta de color, solo que en este caso se emplearían el azul y amarillo. El azul sería para representar la tristeza y la angustia, y el amarillo para representar el brillo que por fin se consigue con la aceptación propia.

Y la última posibilidad, fue el tema de lo que llega a significar para muchas personas el perder una mascota. También basado en una experiencia personal.

“Tenía una perrita llamada Luna, era de verdad un apoyo emocional muy fuerte para mí que estuviese en mi familia, a veces solo acariciar su cabeza o que lamiera mi mano me hacía sentir segura; cuando la perdí, se me fue un pedazo de mi corazón, sabía que me dolería cuando muriese pero, jamás imaginaba que tanto.”

Por esta razón se eligió este tema al final, se redactó como si un anciano le contara al lector una historia: la pérdida de su mejor amiga cuando él era un adolescente. El anciano narra desde la manera en que la conoció hasta la forma en que se recuperó del duelo que enfrentó; el giro sorpresa en la historia es que en ningún momento menciona que era su mascota, eso se descubre hasta el final, todo el tiempo el lector creerá que de quien habla es de una persona. El mensaje aquí es que sin importar qué mascota sea, puede doler tanto la muerte de un animal como si fuese una persona.

El estilo que se pensaba manejar para este cuento era una mezcla entre una serie de televisión llamada Steven Universe, pero sin hacer un plagio tal cual del estilo, solo usarlo como referencia solamente para generar un estilo propio que fuese un poco caricaturesco pero sin ser completamente infantil, puesto que aquí el público sería de adolescentes para arriba, por el lenguaje un poco más tosco que se redactaría. Aún si no se habían hecho para entonces bocetos como tal, como ya mencioné, comenzaba a revisar referencias sobre estilos de caricaturas un poco más maduras, como Steven Universe e Invasor Zim.

A continuación se podrá observar el moodboard que se hizo sobre las referencias anteriormente mencionadas.

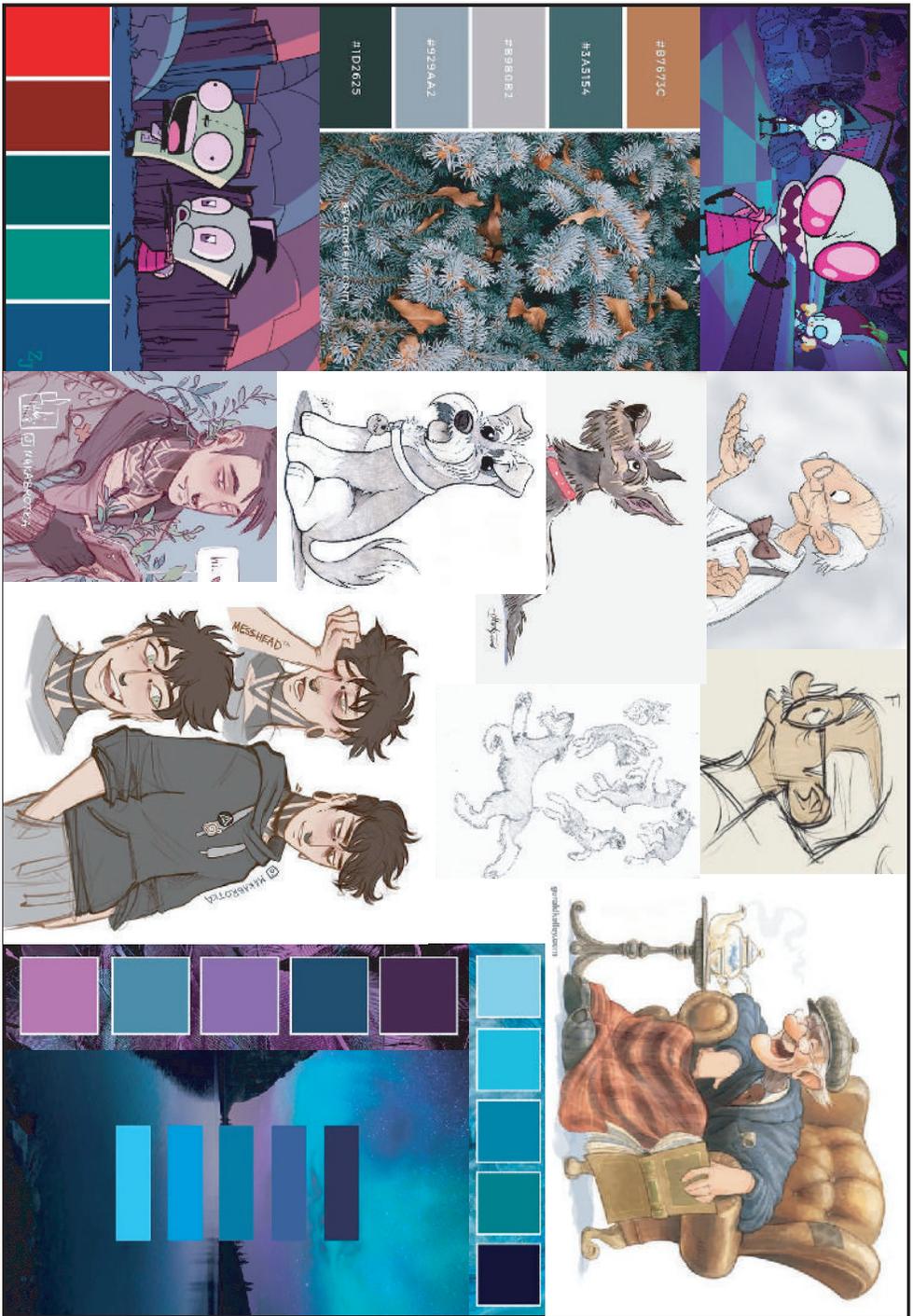


Gráfico 1. Moodboard para conceptualización, Autora Daniela González Rueda.

Después de la selección del tema para el cuento, en una la última sesión del módulo se comentó al profesor de qué hablaría el proyecto de cada alumno, se encargó de dar algunos consejos sobre cómo representar esa idea y que tomar en cuenta al momento de las ilustraciones, que tuvieran coherencia con el texto y que hubiese detalle en el estilo de dibujo según el público.

Cuando todos terminamos de explicar nuestros temas, al final del módulo dio una explicación sobre lo que debería llevar nuestra bitácora. Nos dijo que no necesariamente tiene que ser como muy estricta la forma de escritura y que en esta podríamos apoyarnos en imágenes para complementar el proceso de nuestro proyecto, en sí nos dijo que había que describir el procedimiento y el porqué de nuestra historia o cuento, poniendo nuestros bocetos, lluvias de ideas, imágenes de referencia, cualquier herramienta que haya sido empleado ya sean como ejercicios de las unidades y las que utilizamos aparte.

The background features a white surface with several large, irregular watercolor splatters. A prominent green splatter is centered, containing the text. Other splatters in shades of orange and light green are scattered around the page.

CAPÍTULO 2.

NARRATIVA VISUAL Y FUNDAMENTOS DE COMUNICACIÓN.

Este módulo se basó en presentar información sobre técnicas y estrategias narrativas; impartido por la Lic. Alejandra Sosa, cuyo proceso de trabajo era orientado a generar la parte escrita de la historia.

Se puede hacer un resumen muy breve sobre el proceso de módulo 2 del diplomado en donde se realizaron actividades de la siguiente manera; en la primera sesión comenzó con una introducción breve sobre el storytelling o dicho de otra forma la narración del texto. Antes de presentarse cada alumno, se hizo una recapitulación sobre lo visto anteriormente, específicamente de la idea que cada uno tuviese para su proyecto. Después de esto se continuó agendando los días y el horario que se estaría trabajando con ella, en la primera sesión del módulo se abordó lo relacionado a la narración, la segunda sesión se comenzó con el desarrollo de cada uno de los personajes y la estructura de la historia, terminando así con el guión para el proyecto y el storyboard. Sin embargo, es mucho más interesante el saber el proceso completo; para ello lo describiremos a continuación.

La primera sesión inició de la siguiente manera; en un primer momento se hizo la presentación del módulo que se iniciaba, posterior a esto, cada uno se presentó, de uno en uno se dijo la idea que tenía para su proyecto. En el caso del presente proyecto se planteó que la idea que se quería trabajar era sobre el ya mencionado tema del duelo que se tiene al perder una mascota, exponiendo que se basaba en una experiencia personal.

Al terminar todos de comentar su tema, se procedió a exponer y explicar con apoyo de material visual, por medio de diapositivas, la idea central del tema de esa sesión, donde se enseñaría a mayor profundidad lo que es la narración, incluyendo técnicas, estrategias, sus leyes, entre otros subtemas.

TÉCNICAS NARRATIVAS.

El primer tema que se abordó con mayor profundidad fue el de técnicas y estrategias narrativas; en donde se mencionó que:

Narrar es contar sucesos, acciones o historias reales o imaginarias; es una escena compleja o encadenamiento de escenas que forman una historia. El

protagonista de la historia, ya sea una persona, animal u objeto, debe despertar el interés del lector, manteniendo su atención en lo que está pasando y también debe despertar su curiosidad sobre lo que va a pasar.

Después se habló de las leyes de narración, las cuáles podemos enumerar en las siguientes: unidad y movimiento, que se rigen por la ley de utilidad y el interés.

1. La unidad de la narración se consigue con el punto de vista.

La profesora mencionó que esto es lo mejor del arte, ya que nuestros temas son de interés común, sin embargo, nosotros lo manejaremos desde nuestra perspectiva, haciendo que temas generales, tengan un aspecto único.

2. El centro de interés de las ideas o los hechos...¿quién tendrá el principal punto de vista? ¿un personaje? ¿una acción central? ¿un problema?

Aquí se refería a quién o qué es lo que utilizaremos para contar nuestra historia.

3. La ley de interés se rige por el movimiento, si las cosas no cambian, no habrá interés. Tiene que haber un inicio emocionante para que quien lo lea genere curiosidad sobre lo que va a pasar. Pero, hay que seguir manteniendo una buena dinámica en la historia para que se disfrute de principio a fin, si el inicio es bueno pero lo demás se mantiene muy aburrido y estático, se perderá el interés. Para llevar a cabo este punto es necesario mantener fijos algunos fundamentos que serán pieza clave cumplir con el objetivo; estos fundamentos son:

a)Comienzo significativo: Que atraiga el interés del lector.

b)Desarrollo variado: que nos hará descubrir paulatinamente las situaciones sin explicarse demasiado.

c)Final carente de rotundidad: algo vago e impreciso le da mayor belleza a la trama.

*¿Cómo se interesa el ser humano? Curiosidad. Hay que meter algo que mantenga el suspenso, información oculta o un elemento escondido que mantenga el interés.

*Encierra un problema, la cabeza del lector decodifica siempre, manteniendo su mente ocupada.

Otro de los factores que es importante a considerar, es el ser novedosos con lo que se quiere transmitir y contar, esto se refiere a que debe ser fuerte, sincero y original.

Si tú lo sientes como algo tuyo, lo podrás transmitir, porque los sentimientos son universales.

**Ley de la Catarsis.* Se refiere al desahogo; un ejemplo simple y claro que dio sobre esta palabra fue cuando alguien te puede decir “has catarsis”, ya sea que se refiera a llora, grita, vomita, que el individuo se pueda desahogar, se limpie por dentro o que saque todo lo que tenga. Mencionó que si una persona logra sentirse identificada con el sentimiento que queremos transmitir a través de nuestro arte, también se le llama hacer catarsis.

La atención del lector se gana basándose en tres principios fundamentales: Mantener la atención del lector es de suma importancia, ya que eso habla de que tan interesante le resulta la historia que se le está presentando, y eso se consigue basándose en tres principios fundamentales:

1.Extensión limitada: Cuando atendemos muchos objetos, no nos concentramos comúnmente en ninguno; aplicados a la narración, no se deben multiplicar los elementos de una escena, ni las incidencias de la acción. Hay que buscar un equilibrio para no dar muchas vueltas a un solo acontecimiento y poder llegar al punto de la escena y de la historia.

En pocas palabras, eliminar la redundancia, no repetir lo mismo a cada momento en la narración, hay que ser breves y concretos.

2.Intensidad modulada: No conviene abusar de la excitación intensa, hay que equilibrar las escenas emocionantes para que no caiga en exceso.

Hay que alternar los momentos emocionantes y con más acción con los suaves. Los ejemplos que se manifestaron en clases, se orientaron a los diferentes géneros en el cine, tomando en cuenta que todo depende de la idea o concepto que se busque transmitir, ya sea como una película de comedia en caso de buscar diversión o algunas veces uno prefiere más emoción y ve una película de acción o súper héroes.

3.Objeto variado: La acción sobre un mismo personaje, hace que los demás parezcan insignificantes y faltos de importancia, hace que los demás le den sabor al personaje principal.

Entendidos los puntos anteriores, se explicó lo que es la ley de la verdad;

con ello no significa que la narración tenga que ser una copia de la realidad, ya que eso convertiría la historia en un reportaje, más bien, que aunque sea algo de ciencia ficción, pueda ser creíble para quien lo lea, que lo que se construye página por página sea coherente.

Después en la presentación se menciona que en el arte, la verdad se representa en nuestra verdad. La verdad objetiva pertenece al mundo de la ciencia, no al arte.; evoca a lo conocido, en plasmar las vivencias personales.

También hay que cuidar la verosimilitud, ya que aunque sea algo extraño o extraordinario, deberá parecer verdadero, no deben sonar falsos. Tenemos como ejemplo las películas y libros del género perteneciente a ciencia ficción (el señor de los anillos, las películas de Disney, entre otros), termina siendo creíble porque plasman muy bien los sentimientos humanos.

Se prosiguió con aclarar la diferencia entre narrador y autor. No son lo mismo, el narrador es quien lo cuenta, no quien lo escribe, aunque sean una misma persona, el público jamás lo deberá saber. Deberá distanciarse de los hechos pero ser muy personal al mismo tiempo.

Ahora el diálogo, lo más tedioso, será la transcripción de una conversación entre dos o más personajes, incluso un soliloquio. Deberá ser natural y significativo y puede escribirse en:

1.Estilo directo: El autor desaparece; lo que se ve es lo que se quiere narrar, describir o fijar en la imaginación del lector. Este estilo tiene más fuerza, se graba con facilidad y da la impresión de que algo sucede ante nuestra vida.

Ejemplo: Conviene hacer todos los ejercicios –dijo el profesor-. La práctica es el complemento de la teoría.

2.Estilo indirecto: El escritor en nombre propio nos informa lo que dicen sus personajes. 1° persona. Solo hay un emisor. Se usa cuando no es absolutamente necesario reproducir textualmente lo que alguien haya dicho.

Ejemplo: Le dije a mis alumnos que convenía hacer todos los ejercicios porque la práctica es el complemento necesario de la teoría.

3.Estilo libre: Se combinan ambas.

Ejemplo: El profesor explicó lo que convenía hacer: los ejercicios eran necesarios porque la práctica, es el complemento de la teoría. –Háganlo en

sus vidas diarias jóvenes.

Visto esto, pasamos a lo que es la acción. Es la sucesión de acontecimientos y peripecias que constituyen el argumento de la narración. Sus elementos son la introducción, nudo y desenlace. Junto a todo, hay que tomar en cuenta el ambiente, que está constituido por el lugar y el tiempo en el que actúan los personajes en dos partes:

a) Lugar específico geográfico y social donde se desarrolla la acción y que puede variar a lo largo del relato.

b) El tiempo, pasado o presente, en que la acción tiene lugar y que también puede ser variable.

Y ya para terminar con las diapositivas, se aclaró lo que no debe ser la narración:

Antes de escribir el relato, deberá trazarse un plan lógico, completo y preciso, a fin de cuentas, los hechos no tendrán valor si no se sabe cómo plasmarlos. No debe ser un relato vulgar, no debe haber mucho rodeo para llegar a algo. Como ya se mencionó, el relato no debe sonar falso al público y hay que cuidar que no se vuelva confusa la idea.

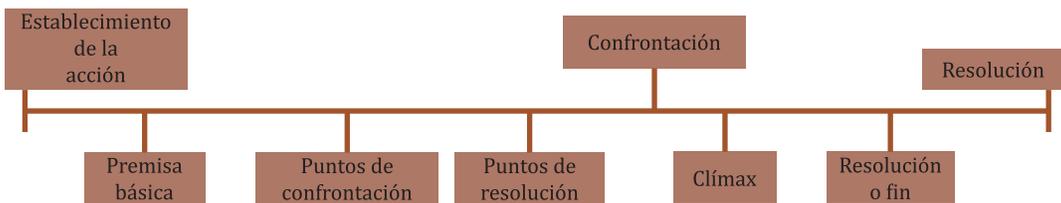
Tomando en cuenta los puntos anteriores y siendo muy cuidadosos con el proceso, no se corre algún riesgo de que la historia termine en un temas enredados y sin conclusión, hay que revisar bien y estructurar adecuadamente el escrito para que pueda ser entendible y entretenido para quien lo lea.

Terminada la presentación, se desarrolló un ejercicio que serviría para practicar y conocer la manera de narrar de cada uno de los estudiantes; el ejercicio consistió en dar características humanas, es decir humanizar, un objeto ya fuese una almohada, una silla, o algún de nuestra elección, intentando describir lo que el objeto elegido diría si tuviese vida; se nos dio un tiempo de treinta minutos para terminarlo.

Se decidió humanizar una almohada, que hablara como si viese a su dueño con el corazón roto, como si lo quisiese entender y consolar. Pasado el tiempo que se nos dio para el ejercicio, cada uno leyó su texto y se comentó sobre cada uno de los ejercicios en particular. El texto que se desarrolló en este ejercicio fue el siguiente:

¡Hey! Hola, ¿cómo te...? Oh no... llegaste llorando, ven, yo te daré confort. Es increíble como tu felicidad se pudo apagar tan abruptamente, tan rápido, tan solo ayer llegaste a abrazarme de una forma tan efusiva con tu hermosa sonrisa de oreja a oreja, no dejabas de reír y de repetir lo maravilloso que fue tu día, ni siquiera 24 horas pasaron y ahora llegas tan roto a mí. Odio verte así de triste, aún si no estás feliz para mí es mejor verte serio o cansado, como la semana pasada, tu cabello olía a algo de sudor por tanto ejercicio, pero aun así me abrazaste con las fuerzas que tenías después de tanto ajetreo, o como el Domingo, que llegaste algo molesto, pusiste tu cara contra mí y gruñías un poco, no supe el motivo de tu enojo, lo que sí es que pusiste muy buena música durante un buen rato y eso te puso mejor, me di cuenta porque suspiraste y pasaste de agarrarme con brusquedad a acurrucarte en mí y abrazarme, eso me gusta, que siempre sin importar tu humor me abrazas, pero hoy, que llegas así, me tocará abrazarte aún sin brazos y limpiar tus lágrimas. Eso, descuida, deja salir todo, desahógate conmigo, verás que después te sentirás al menos tranquilo. ¿Qué te hicieron? ¿Qué pasó? Oh... ya veo, te dejó, como lo lamento, hasta para mí es increíble que haya sido así al final, tantas veces los vi tan bien, hasta una que otra ocasión ambos llegaron a abrazarme, jugaban conmigo, y los escuchaba hablar de tantas tonterías pero para ustedes eran conversaciones muy lógicas, parecía que eran perfectos juntos, pero supongo que ambos nos equivocamos, ahora él no está pero tú estás aquí llorando, lo siento pequeño. Listo, las lágrimas pararon de a poco, vaya que quedaste cansado, duerme, anda, deja de pensar en todo al menos esta noche, yo seguiré aquí, guardando tus palabras y sueños.

El siguiente paso que se revisó en el módulo fue la estructura o línea dramática; dentro de la línea dramática se encuentran tres partes, que son el establecimiento de la acción, la confrontación o conflicto y la resolución; junto con ellas, hay pequeñas etapas que las conforman y las ayudan para hacer que el mensaje que quiere transmitir la historia funcione. Cada una la representó en un esquema parecido a una línea de tiempo para dejar en claro el orden que deben llevar y, bajo el esquema, la definición de cada uno de los puntos.



Esquema 1. Línea Dramática, Autora Daniela González Rueda.

1. Establecimiento de la acción: Etapa de la historia donde aparecen los personajes y hay una introducción.

2. Confrontación o conflicto: Aquí se da a conocer el problema principal que tiene el protagonista; es decir se desarrolla el dilema principal de la historia, inicia en la presentación o después del conflicto y termina donde se encuentra la clave para resolverlo.

3. Resolución: Se soluciona el conflicto principal.

4. Premisa básica: Conoces el lugar y los personajes, tanto protagonista como personajes secundarios. Introducción a los protagonistas.

5. Puntos de confrontación: El protagonista se enfrenta a su primer problema; algo que cambia su vida.

6. Puntos de resolución: El protagonista se da cuenta de que puede resolver su problema o conflicto.

7. Clímax: Todo se torna emocionante, es descrito a profundidad.

8. Resolución o fin: Hay un término y puede ser incluso definitivo o plantear una secuencia futura.

Para dar mayor claridad a cada punto y la manera en cómo son aplicados a una historia, se usó como ejemplo la película de Shrek, en el ejercicio que se desarrolló, todos los participantes fuimos analizando y comentando qué parte de la película pertenecería a cada uno de los puntos.

Este pequeño ejercicio resultó de mucha ayuda, ya que se pudieron aclarar muchas cuestiones que se tenía para estructurar mejor el proyecto, además de que una historia es y a la vez no es tan simple como el típico inicio, desarrollo y desenlace, sino que hay que tomar en cuenta cómo presentar a

los personajes y el motivo que tienen en la trama, también qué factores emplear para que el conflicto genere intriga y también elementos que ayuden al protagonista para resolverlo.

Seguido de este tema, se habló de la estructura del personaje. En una historia podemos encontrar al protagonista, a los personajes secundarios y a los extras; pese a que una historia se desarrolla en torno a la perspectiva del protagonista, en algunos casos los secundarios llegan a importar más que el protagonista, porque éste necesita de los demás para llegar a la solución del problema. También hay diferentes tipos de personajes, y estos son: protagonista, oponente/antagonista, quien en ocasiones resulta ser el protagonista, los ayudantes, que son aquellos que dan herramientas al protagonista, y los destinatarios, estos son los que sirven como una especie de puente para el protagonista.

Se utilizó un esquema en el cual se explicaban ciertos aspectos que debe de tener la estructura, para hacer una mejor construcción del personaje o personajes, dentro de este esquema se involucraron características físicas, emocionales, una breve biografía y un resumen del contexto en el que se plantea la historia alrededor del personaje.

Terminando la explicación, se compartieron con la profesora las historias que cada alumno pensaba trabajar, esto para dar una revisión al avance que se tuviese hasta ese momento y recibir retroalimentación. A su vez, se tuvo que trabajar en los esquemas de la línea dramática y el esquema de las características de los personajes.

Primero se le envió a la profesora un resumen de este proyecto, describiendo de una manera breve el tema que se desarrollaría; en este punto aún había un poco de dudas sobre el argumento de la historia, por ello es que el escrito aún era muy pequeña, manteniendo solamente algunas ideas; pero ya que en diferentes ocasiones se destacó la historia de la mascota, se optó por dejar ese tema y enviar la sinopsis. La retroalimentación fue positiva, la profesora Alejandra declaró que la narración era buena al igual que el concepto del proyecto que posteriormente se desarrollaría.

Se inició trabajando con la estructura de los personajes, debido a que en el cuento solo aparecen dos personajes, un anciano y una perrita, únicamente se realizó un esquema para cada uno, sin embargo, para el anciano tuve que hacer dos descripciones, esto se debe a que en mi cuento lo narra él ya

siendo mayor, pero la historia que él contaría sería él siendo un adolescente, por ello es que se realizó la descripción del anciano y el adolescente.

El anciano

Es una persona ya mayor, es un anciano que vive en su casa tranquilamente él solo, vivió algo muy fuerte en su vida que es la pérdida de su mascota, fue su primera pérdida cercana y fue en una etapa difícil para él, la adolescencia, siento un muchacho solitario y que sufría de bullying, para él tuvo un antes y un después este suceso ya que su pasota era su todo. Él desde su propia experiencia contará el cómo fue que el tuvo que pasar por cada etapa del duelo para que nos demos cuenta que no es malo llorarle a ningún ser vivo que nos haya hecho felices y que es necesario para superarlo y seguir adelante.

Es un hombre que nació en el año de 1971. Tuvo una infancia normal aunque sin muchos amigos, es a los 5 años cuando llega a su vida su perrita Chloe. Esa perrita lo vuelve un niño más alegre y juguetón, hasta que llega a la adolescencia es molestado por ser un chico muy diferente a lo que suele ser “común” para su edad. Un día, en medio de la peor etapa de su adolescencia, su perrita enferma gravemente y muere, afectándolo en sobre manera ya que para él su perrita era su única amiga, provocando que sus emociones exploten abruptamente y tiene que pasar por muchas subidas y bajadas emocionales para poder aprender, cambiar y sanar. Ahora ya de anciano, más alegre y obviamente maduro, decide contar su historia de superación para que quien pase por una situación similar, entienda que es normal llorar por una mascota, porque al final, ellos también on nuestra familia.

Carac. físicas.

Anciano: Un hombre de estatura promedio (1,75 m), delgado y de tes un poco morena. Ojos cafés. Le queda cabello solo en la parte de atrás de la cabeza y canoso. Tiene una nariz grande y arqueada. Tiene un bigote muy grande en honor a su perrita. Usa un gorro de lana que le hizo una de sus nietas y también usa lentes. Viste un suéter grande color verde y bajo el suéter una camisa color vino. Pantalones sueltos color café y unas pantuflas con forma de perrito.

b. Adolescente: Un chico de estatura promedio (1,75 m), muy delgado. Usa un suéter azul marino y una camiseta naranja debajo de él, pantalones grandes color negro. Tenís algo maltratados. Siempre usa gorras de lana. Su cabello es rizado y castaño oscuro. sus ojos son cafés.

Carac. emocionales.

Anciano: Un hombre amable, sonriente, con mirada cansada pero aun así muy despierto. Le gusta estar en su casa escuchando sus viejos discos, es un hombre muy tranquilo de nacimiento, no le gusta el ruido ni los tumultos de gente pese a no negarse a una conversación. Prefiere los lugares poco concurridos y muy leal a quienes ama. Por supuesto, un gran amante de los animales.

b. Adolescente: Mirada cansada y seria, con un toque hasta triste o aburrido. No le gusta la gente y se reserva a tener que hablar. Resignado a la soledad pero a la vez no quiere salir de ella. Solo le gusta estar en su mundo. No le gusta cuando tiene que convivir con personas, puesto que de verdad cree que todos lo juzgan. Ama a los perros, sobre todo a su mascota.

Gráfico 2. Estructura del personaje “el anciano”, Autoría Daniela González Rueda

Chloe

Chloe llega a la vida de este niño sin saber que va a camiarla por completo, ella es una perrita que solo quiere dar todo su amor al niño que la adoptó. Ella es feliz simplemente paseando con él hasta que con el paso de los años, por hechos de su edad y causas de la naturaleza enferma y fallece, dejando a su amo y mejor amigo solo.

Biografía: Una perrita que nació en el año de 1976. Encontrada a los dos meses de haber nacido en una caja de cartón junto con sus hermanitos, es adoptada por un niño callado que se convierte en todo su mundo. Al llevársela, el niño decide bautizarla como Chloe. Su vida la dedica a jugar y hacer feliz a su humano, su mejor amigo y compañero. Chloe es sin duda la mejor perrita que cualquiera hubiese deseado tener en su familia, dulce y cariñosa, alegre y juguetona, ella su mejor amigo son inseparables, es la perrita más feliz de todas. Hasta que ella cumple 10 años, y su cuerpo empieza a pasarle la factura de su edad. Desafortunadamente enferma, tiene tumores en su cuerpo y sabe que no podrá vivir mucho más, tristemente al poco tiempo de su diagnóstico fallece.

Carac. físicas: Chloe es una schnauzer miniatura, pero es incluso más pequeña que el tamaño promedio de esa raza. Su pelaje es negro, un negro muy intenso pero en sus bigotes hay algunos pelitos rojizos. El pelo que se deja largo en sus cejas cubren casi por completo sus ojos. Sus ojos son cafés oscuro y siempre lleva su collar rosa con una placa en forma de rombo con su nombre escrito.

Carac. emocionales: Chloe es una perrita muy juguetona, tanto que nunca pareció dejar de ser una cachorrita. Es muy leal y cariñosa con su familia, todo el tiempo quiere que la llenen de mimos y de abrazos. Es también una perrita que nunca parece estar satisfecha, todo el tiempo quiere comer, pero al mismo tiempo lo que más ama es ir a pasear al parque para ejercitar sus patitas. Ladra mucho pero es porque se emociona, casi no es agresiva.

Gráfico 3. Estructura de personaje "Chloe", Autora Daniela González Rueda

Después de terminarlo, se elaboró la línea temporal, que resultaría de mayor ayuda para hacer la línea dramática primero, así se haría una idea más clara sobre el cómo quería que fuera sucediendo todo en el cuento. En la línea hay dos sucesos incluidos en el punto cuatro, esto porque el punto cuatro se refiere, en una parte, a la introducción de los espacios en los que se encontrará el personaje e incluye dos tiempos diferentes (el de anciano y el de joven o mejor dicho, el pasado y el presente), por eso se describió de esa manera.

Línea dramática: Mi primer adiós.

1. El anciano está en su casa, sentado en su sillón, empezando a contar su historia
2. El personaje cuenta que a los 16 años muere su perrita y en ese momento para él, que es tan frágil y vulnerable, eso lo marca fuertemente y su comportamiento cambia para peor.
3. Logra superar la muerte de Chloe, que aunque nunca la va a dejar de recordad con cariño, ahora sabe que no puede quedarse ahí para siempre y que una mascota al final de cuentas también es parte de la familia y es normal pasar por el proceso de duelo incluso con ellos.
4. El personaje se encuentra en diferentes lugares, primero, cuando aparece el anciano narrando su historia está en su casa. Cuando se empieza a desarrollar toda la historia hay tres diferentes lugares, la escuela, su casa y el parque donde adoptó a Chloe.
5. Su perrita empieza a comportarse de manera diferente, y termina enterándose que realmente esta muy enferma y que tiene tumores en su cuerpo.
6. El protagonista al sufrir el duelo de su mascota, se da cuenta que no puede seguir así para siempre, y que tiene que esforzarse para cambiar y tanto ser como sentirse mejor.
7. El chico entiende que no es malo ni tonto guardarle luto a su mascota, que es algo normal puesto que para él era su familia y confort, su amiga, y que tenía que pasar por cada una de estas etapas para poder sentirse mejor y que tiene que aprender a decirle adiós.
8. El chico, un año después, logra salir de la depresión que le causó la muerte de Chloe y ahora, en una nueva escuela, con nuevos amigos, logra ser mejor persona y por fin puede dar por terminado ese tan tortuoso ciclo y despide a Chloe como por fin debía hacerlo.

Hecho esto ahora sí se continuó con el texto completo de la narración, se comenzó de una manera bastante fluida; primero haber realizado la línea temporal fue una decisión muy acertada, porque resultó ser una herramienta muy útil para que las ideas que se tenían se aclararan mejor. También hubo mucha seguridad porque está basado en una experiencia personal, fue más fácil poder acomodar todo como se quería, sin embargo, no fue una copia de la realidad, se le dió al personaje sus propias vivencias para que le diera un sentido a él, debido a que su perrita le era de gran significado.

Lo último que se trabajó, por parte de este módulo, fue el storyboard, que es hacer un boceto o dibujo simple de escenas que se harán para una película, un cortometraje o un cómic; pero en este caso se realizó con el objetivo de empezar la planeación de las ilustraciones que se usarían para el cuento. Cada boceto debería ir acompañado de una descripción resumida sobre lo que está pasando en esa escena de la historia.

Antes de empezar el storyboard, basada en la descripción que ya se había hecho de los personajes, se elaboraron unos bocetos sobre los mismos para hacer las escenas con una mayor cercanía a cómo se van a ver en las ilustraciones finales. El storyboard fue divertido de hacer al principio, se quiso realizar una estructura como en los cuentos típicos donde junto con el texto lo acompaña una sola imagen por página, pero conforme iba avanzando fue un poco complicado ya que todavía no eran muy claras las escenas que se querían usar.

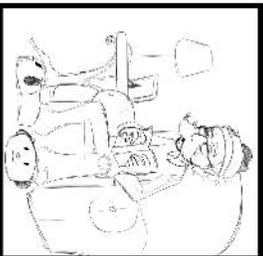
El storyboard se terminó ya iniciado el módulo 3, ya que la profesora Alejandra dio de tiempo límite una semana para terminar todo lo que se tenía que realizar durante su módulo. Fueron un total de 55 bocetos bastante limpios, con la finalidad de ser utilizados en las ilustraciones; cada uno en un cuadro junto con la descripción de la escena, lo que estaría pasando en ese momento, en dónde está el personaje y lo que está haciendo, se ordenaron en páginas con 10 bocetos en cada una de ellas.

Cada actividad que se realizó a lo largo de este módulo fue agregando elementos para poder concretar la idea principal y poder ir escribiendo poco a poco el argumento de la historia, dando un seguimiento a cada uno de los documentos que fueron guardados en archivos PDF para ser enviados al Classroom del Diplomado y así poder tener un seguimiento con los módulos posteriores.

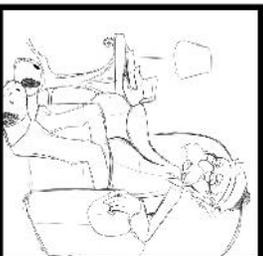
STORYBOARD



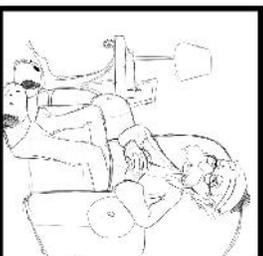
En esta escena el protagonista, está en la sala de su casa, leyendo.



El anciano se da cuenta de que alguien llega y lo saluda.



Deja su libro mientras empieza a hablar con el lector. Sacando plática solamente.



Sigue chateando y empieza a dar una introducción a la historia de cuando perdió a su mejor amiga.



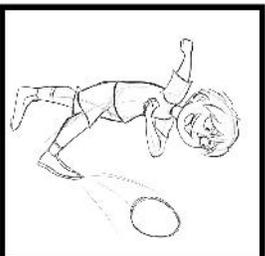
Se desvía un poco de tema, comen en la gente mayor.



Prosigue con la historia.



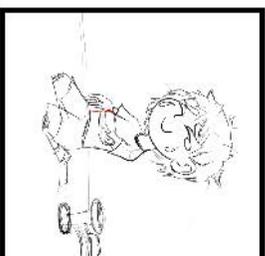
Flashback a la vida del anciano, apareciendo como un niño saludando a su nueva amiga, aquí es donde explica cuándo y cómo la conoció.



Se le muestra a él en el parque chateando la pelota hacia su amiga.



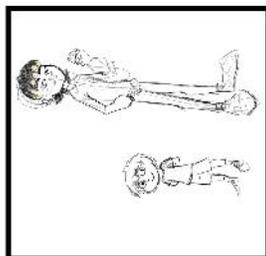
Volvemos al presente brevemente y muestra una cazatiz que tiene en el brazo.



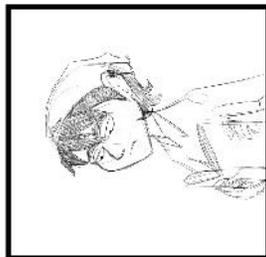
Nos explica que fue una herida que se hizo mientras jugaba con Chica.

Gráfico 4. Mi primer adiós (storyboard) viñetas 1 a 10, Autora Daniela González Rueda

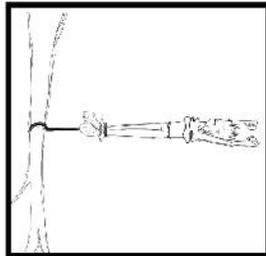
STORYBOARD



Mientras continúa su historia, nos cuenta algunas anécdotas más acerca que pasamos a la época en la que era adolescente.



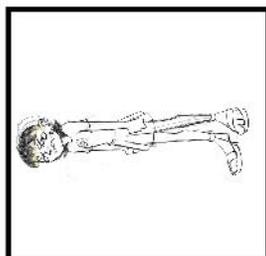
Se le muestra cómo era, un chico delgado, un poco nerd y anti social.



En esta escena el protagonista está colgado de cabeza en un árbol, explicando que sufría de bullying en la escuela.



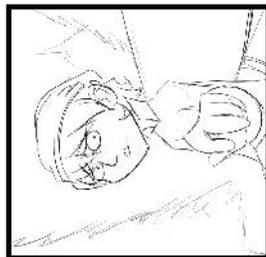
Ahora estamos en el parque con nuestro protagonista quien le está hablando a su mejor amiga sobre lo que le pasaba en la escuela.



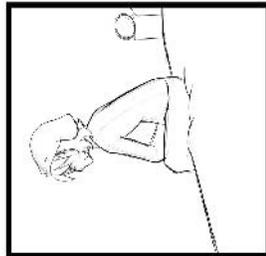
Ahora él aparece vestido de niña, sobre el día en que más lo hicieron sufrir en la escuela.



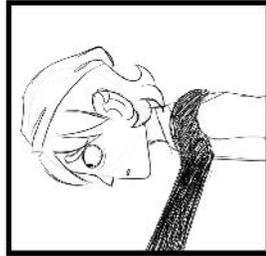
Aquí está abrazando a Chloé, buscando consuelo.



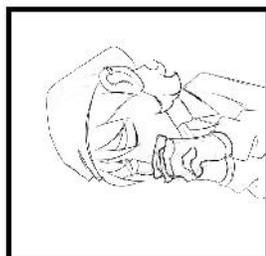
En esta parte, el anciano cuenta que Chloé se empezó a comportar de manera extraña. Y él se preocupaba por ella.



Se preguntaba que podría hacer para que Chloé diera una señal de lo que pasaba con ella.



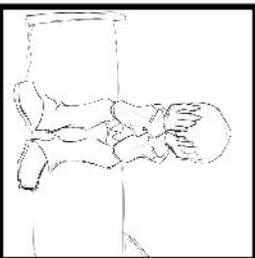
Aquí sus madres le dicen la noticia de que Chloé está muy enferma, que tiene tumores en su cuerpo y que es difícil que se recupere.



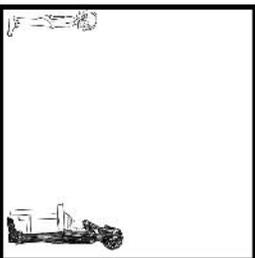
Comenzó a rogarle a Dios para que Chloé se recuperara, o que pudiese darle alguna respuesta para poder ayudarla.

Gráfico 5. Mi primer adiós (storyboard) viñetas 11 a 20, Autora Daniela González Rueda

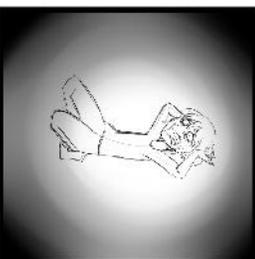
STORYBOARD



Ahora está en su cuarto, desesperado, sabiendo que ahora Chloa fue enviada a un hospital.



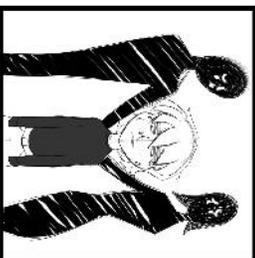
Nos cuenta que un día sonó el teléfono y que su padre confuso, le habían dado la noticia de que Chloa había fallecido.



Comienza a gritar, irredicible que su mejor amiga había fallecido.



Fue a verla hasta al hospital, entra al cuarto y la abraza con todas sus fuerzas, rogándole que despertara.



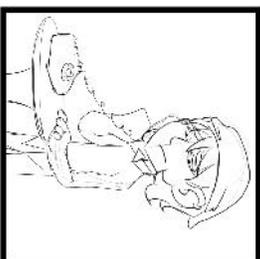
Están en el funeral de Chloa, y sus padres lo consuelan, estando tristes como él.



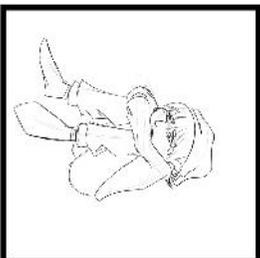
Se deprime enormemente al sentir que se quedó solo, sin nadie que lo entendiera.



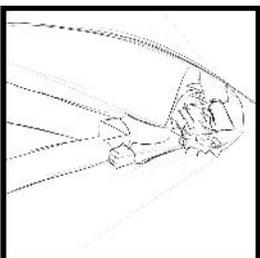
Nos cuenta que en su momento, a veces sentía que Chloa estaba cerca y la buscaba, pensando que si estaría con él aun.



En esta escena el protagonista cuenta que un día que su abuela le habló, le contó lo que había pasado con Chloa. Y ella empezó a consolarlo y a tratar de animarlo.



En medio de su tristeza, comienza a describir su mente y lo lleva a pensar muchas cosas, lo que pudo hacer y empezó a pasar de la tristeza al enojo.



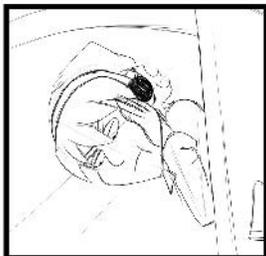
Comenzó a enojarse consigo mismo, matizándose por no haber hecho nada por ayudarla o por cambiar las cosas.

Gráfico 6. Mi primer adiós (storyboard) viñetas 21 a 30, Autora Daniela González Rueda

STORYBOARD



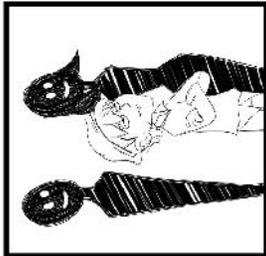
Su comportamiento cambia y esta de mal humor todo el tiempo, es grosero con todos a su alrededor, así que discurre con sus padres sobre la idea de salir de vacaciones para ayudarlo y que se despiere.



De mala gana tiene que ir y van rumbo a la playa. Solo escucha música todo el camino.



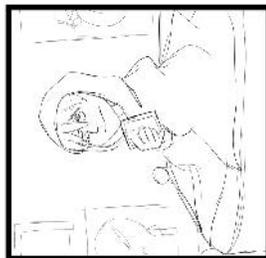
No convive con su familia o algo parecido, todo el tiempo se la pasa recostado en la arena.



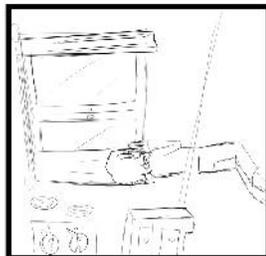
En los últimos días de playa fueron a un acuario, y ese día si lo disfrutaron y pudieron convivir mejor.



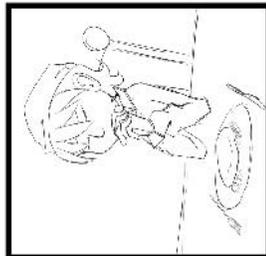
Al irse de la playa van a casa de la abuela, ella intenta animarlo nuevamente, pero se comporta distante.



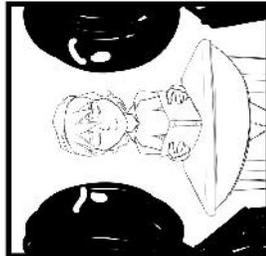
Al regresar a casa de sus vacaciones, dedice quedarse encerrado en su cuarto, vagando en sus pensamientos.



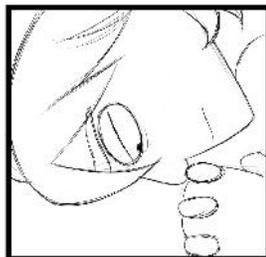
En su desesperación, comienza a volver a hacer lo que hacía de niño, intentó pedirle a las estrellas un deseo: que Chloé volviera.



Ruega y ruega todo el tiempo.



Incluso vuelve a aplicarse en la escuela creyendo que si mejoraba, se le cumpliría su deseo.



En esta escena el protagonista, se da cuenta que es en vano, que eso solo es en los cuentos de hadas, deprimiéndose de nuevo al caer en la dura realidad.

Gráfico 7. Mi primer adiós (storyboard) viñetas 31 a 40, Autora Daniela González Rueda

STORYBOARD



Comienza a experimentar cosas que le recuerdan a Chloé, incluyendo el parque donde se conocieron.



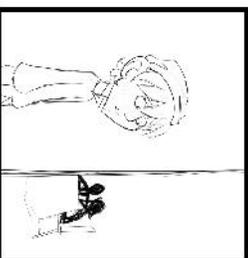
Ya hasta le entusiasma y empieza a vivir por vivir por así decirlo.



Se alisa cada vez más de todo y todos.



Su mamá intenta decirle que busque ayuda con un psicólogo, pero este se ofende y le dice que no es un enfermo mental.



Después de unos días, escucha a su madre llorando y a su padre frustrado, porque ya no saben qué hacer ni cómo ayudarlo.



Cae en cuenta de cómo sus actitudes lastimó a todas las personas que solo intentaban acercarse con él y amarrarlo.



Por fin decide hablar con sus padres, aclarar las cosas y pedirle perdón por lo que les hizo, también les confiesa como Chloé la ayudaba a sentirse acompañado porque en su escuela lo molestaban mucho.



Accede por fin a ir con un psicólogo, para aprender a lidiar con sus emociones y para poder salir de su duelo de una manera más sana.



Sus padres le cambiaron de colegio y por fin pudo hacer algunos amigos, de a poco iba mejorando, tanto con el mismo y sus relatores.



Al final, volvemos al tiempo presente donde el anciano da tierra a su historia.

Gráfico 8. Mi primer adiós (storyboard) viñetas 41 a 50, Autora Daniela González Rueda

STORYBOARD



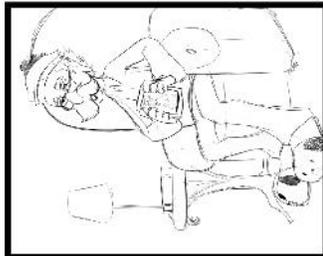
Nos dice que fue algo que lo marcó mucho, y que es normal pasar por este tipo de cosas tristemente, que es parte de la vida.



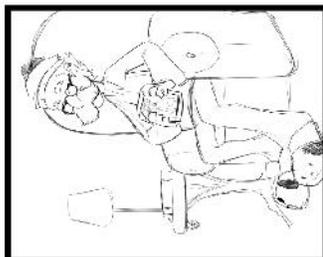
Entonces le pregunta al lector si alguna vez tuvo o tiene un amigo o amiga así, y continúa con su conclusión.



Se da cuenta de que en todo este tiempo no mostró ninguna foto de Chile.



Entonces enseña la foto y es cuando nos damos cuenta que todo este tiempo hablaba de su mascota.



Cierra la historia diciendo que una pérdida de una mascota es igual de dura a la de un familiar, y que es normal guardarles foto.

Gráfico 9. Mi primer adiós (storyboard) viñetas 51 a 55, Autora Daniela González Rueda

The background features a central green circular splash surrounded by smaller green and orange splatters. Larger, faint orange circular shapes are scattered in the corners. The text 'CAPÍTULO 3.' is centered within the green splash.

CAPÍTULO 3.

PRODUCCIÓN DE IMÁGENES.

Este módulo tenía como objetivo mostrar las diferentes técnicas de ilustración que existen, impartido por el Mtro. Antonio de Jesús Ramírez Lucatero y por el Mtro. Jairo Ramiro González Díaz.

Se hizo una recapitulación sobre el progreso que se tenía hasta ese momento en los módulos pasados, se preguntó a cada uno si ya se tenía definido la extensión del nuestro proyecto; se hizo una lista de varios puntos que se quería preguntar para estar al tanto de los avances. En esta sesión se abordó como parte del seguimiento, los avances que se tenían hasta el momento respecto a la parte escrita, y posteriormente se mencionó si ya se tenía alguna técnica o método pensado o elegido para trabajar las ilustraciones que acompañarán el texto que había trabajado con anterioridad. En este proceso cada uno comentó el avance, posteriormente, se dieron algunos consejos al respecto y señalaba qué otros puntos debían tomarse en cuenta; por ejemplo para el estilo de dibujo, se dio como tip hacer un moodboard en el cual sería de utilidad poner imágenes de ilustraciones que llamaran la atención de cada uno como inspiración, sin copiar y creando el estilo que se necesitara para el proyecto, también señaló que para el moodboard es importante tomar en cuenta el público al que va a dirigirse nuestro cuento para en base a ello, buscar un tipo de ilustración apropiada.

Pese a que no se tenían completamente calculadas el número de ilustraciones que se necesitarían, de cualquier modo se mencionó que ya había algunos bocetos realizados sobre los personajes, con la finalidad de crear un estudio que permitiera desarrollar los diferentes aspectos de cada uno de ellos, los cuáles ya se habían definido en el formato del proyecto y de esa manera avanzar con una parte del storyboard.

Después de esto, el profesor hizo un documento editable para el grupo, donde todos escribimos una sinopsis de lo que trata nuestra historia. Junto con esto, se comenzó a hablar sobre realizar un pequeño sketchbook, es decir, no tal cual llenar una libreta de bocetos, pero sí hacer un documento (con las páginas que cada uno necesitará) donde se pudiera crear todos los dibujos que pudiesen salir. Ya fuese que los dibujos se manejarán de manera análoga o digital, cada uno de ellos tendría que adjuntarse a un documento PDF, simulando un sketchbook digital. Siendo una evidencia del

trabajo hecho durante el módulo, incluyendo ejercicios como las obras finales.

Seguido de esto, como surgieron dudas con respecto al storyboard, el profesor mostró un ejercicio que sería útil al momento de elegir las escenas claves del proyecto; era parecido a la línea dramática, se mostraba una línea con 3 divisiones que marcaban el inicio, el desarrollo y el fin del cuento, según lo que pasaría en el cuento entre cada una de ellas había que identificar las partes más importantes de la historia, para que al momento de basarnos en ellas se pudiesen obtener las ilustraciones.

Se tomó como ejemplo, para realizar el ejercicio, el cuento de una de las compañeras, debido a que su cuento iba dirigido a un público infantil, serían pocas imágenes, esto fue adecuado para entender bien el punto que quería mostrar el profesor. Aplicándolo al proyecto también fue útil realizar ese ejercicio, pero al mismo tiempo se seguía necesitando más imágenes, como el público meta es a partir de adolescentes y esta historia es de mayor extensión, necesitaría más escenas, no tantas como un cómic pero sí para desarrollar una descripción en más páginas.

Posteriormente, en una sesión con el profesor Jairo, al presentarse él con los alumnos, comentó que se analizarían las herramientas para ilustración análoga y digital; también hubo presentaciones y se comentaron los avances que se tenían del proyecto hasta ese momento. Al mencionarse los avances que se tenían, que era la línea dramática y la estructura, únicamente faltaban algunos bocetos del storyboard para finalizarlo. Seguido a esto, el profesor Jairo mostró la presentación que preparó, exponiendo el tema de los materiales y herramientas digitales.

Cada ilustrador gráfico trabaja de manera diferente y emplea materiales para el diseño gráfico que sean de su comodidad. Existen ilustradores digitales que realizan sus ilustraciones con herramientas 100% digitales, empleando tabletas gráficas y su computadora; así como hay ilustradores que son 100% análogos y emplean herramientas de dibujo o pintura.

Aquí el profesor comentó que a veces dentro de cada categoría, los diseñadores tienden a encasillarse a una sola posibilidad de trabajo pero que, para este proyecto, se puede utilizar muchas más, y para eso, prosiguió con su presentación exponiéndonos las herramientas que existen para la ilustración.

Las herramientas que existen son las siguientes:

a) Lápices: La herramienta más básica de nuestro material de dibujo, los más comunes son de grafito, aunque existen de otro tipo de materiales. Se categorizan del 1 al 10 según su grado de dureza y eso determina su uso.

*B (Black): Son los lápices blandos y negros.

*HB (Hard black): Son los lápices duros y negros.

*F (Firm): Son los firmes y fuertes.

*H (Hard): Aglutina a los lápices duros.

El lápiz 9H es el que tiene un trazo más nítido y fino, mientras que el lápiz 9B dibuja con un trazo más oscuro y blando, parecido a un carboncillo; los lápices carboncillos son los mejores para crear sombras por su facilidad para difuminar.



Imagen 2. Lápices de escritura, Fuji HANDS.

b) Goma de borrar: Otro complemento imprescindible para el dibujo. Hay de distintos tamaños y materiales, como:

*Goma de caucho: Las mejores para trazos suaves con lápices blandos. Su desventaja es que se deshacen y sueltan mucha miga.

*Goma de plástico duro: Es parecida a la goma de caucho, pero se deshace menos y suelta menos miga. Se debe usar con cuidado porque puede dañar el papel.

*Goma moldeable: Esta goma es como una masilla que podemos manipular a nuestra conveniencia, útil para trazos pequeños. Su textura se asemeja a la plastilina por lo que no desgarrar el papel.

*Goma de tinta: La goma que siempre se ha utilizado para borrar la tinta del bolígrafo. Tiene trozos de metal entre sus componentes y puede dañar o romper el papel.



Imagen 3. Los tipos de goma de borrar para dibujo, TTamayo, Autor Jorge González.

c) Acuarelas: Están compuestas por una mezcla de pigmentos y goma arábica que funciona como aglutinante. Se pueden encontrar en distintos formatos:

*Pastilla (Godet): La más utilizada, para usarla simplemente hay que humedecer, su desventaja es que se secan fácilmente.

*Tubo: Su mayor ventaja es que podemos mezclar colores sin ensuciarlas y tarda menos en secarse.

*Líquida: Aun siendo líquidas necesitan mezclarse con agua. Tienen una mayor concentración de pigmento por lo que los colores son más intensos.



Imagen 4. Cómo elegir tus primeras acuarelas profesionales, Annel Vare.

d) Pinceles: Si se va a pintar con acuarelas, se requieren de ellos, sobre todo los más básicos. Para elegirlos hay que tomar en cuenta que el tamaño del pincel influye en la cantidad de agua que absorbe y que se necesitarán pequeños para los detalles. Pueden ser de distinto material pero los recomendados son los de pelo sintético.



Imagen 5. Pinceles para acuarela: cuáles, cómo y para qué. 1ra parte, Autora Sonia García.

e) Lápices de colores: Están compuestos por madera y una mezcla de pigmento, caolín, cera y una cola que funciona como aglutinante. Las diferencias que encontramos entre los lápices de colores es que los que están formados por arcillas son más apagados que los de cera que tienen un resultado brillante. Existen los lápices acuarelables, su composición a base de agua les permite usarse en seco o aplicándoles agua con un pincel.



Imagen 6. Colored pencils isolated on white background, Autor Mehmet Cetin.

f) Rotuladores: Son una evolución del pincel. Al igual que en los lápices y otros elementos de dibujo también podemos encontrar una amplia variedad de rotuladores: punta fina, gruesa, doble punta, punta biselada, punta pincel, acuarelables.

*Rotuladores acuarelables: Son versátiles ya que pueden usarse en seco o aplicándoles agua. Al usarlos hay que tener cuidado para que la tinta no se difumine demasiado y borre líneas.

*Rotuladores con base de alcohol. Son aquellos que suelen secar rápidamente, su resultado es plano y liso.

*Rotuladores con base de pintura: Son más opacos por lo que cubren mejor el papel.

*Rotuladores calibrados: Usados sobre todo en dibujo técnico por la gran precisión y dureza de su punta, su trazo es pigmentado y resistente.



Imagen 7. Ranking e los 15 mejores sets de rotuladores profesionales, vpiera.com.

g) Papel: El papel es un elemento básico a la hora de dibujar, y existe una gran variedad de él. Lo principal es que el papel sea de buena calidad, que su gramaje sea como mínimo 80 g. la elección de papel viene por el tipo de técnica que se vaya a usar. Los de grano fino son indicados para lápices, si se va a utilizar tinta que sea un papel satinado con un grosor de más de 110 g. Si la técnica es acuarela, se debe utilizar un papel especial que absorba el agua, como el papel de algodón, pero no es muy adecuado para ser escaneado ya que se nota su textura.



Imagen 8. Papeles especiales, Menegazzo & Cañadell.

También se hizo un repaso sobre las herramientas digitales, donde se enseñó, mediante un esquema, los grupos se pueden encontrar dentro de los programas de ilustración. Se pueden encontrar un total de seis secciones, que son: herramientas de selección, dibujo, tipografía, pintar, modificar y navegar.

Luego de la presentación, el profesor encargó a todos traer los materiales de dibujo que se quisieran usar para un ejercicio; consistió en desarrollar una ilustración del personaje principal del cuento de cada uno.

Se decidió trabajar una ilustración hecha con lápiz de grafito común y otro lápiz color blanco únicamente para dar algunos detalles de luz. Ya en cuestión del estilo de dibujo que se usó, pese a que en el proyecto se manejó algo más simple y caricaturesco, al ser una ilustración libre se optó por dibujar al protagonista con un estilo personal más usado, que es un estilo cómic con tintes realista.

Al finalizar el tiempo que se dió para el ejercicio, se presentaron los dibujos de los protagonistas de sus cada proyecto. Junto con cada presentación del personaje venía un comentario sobre el estilo que se manejó.

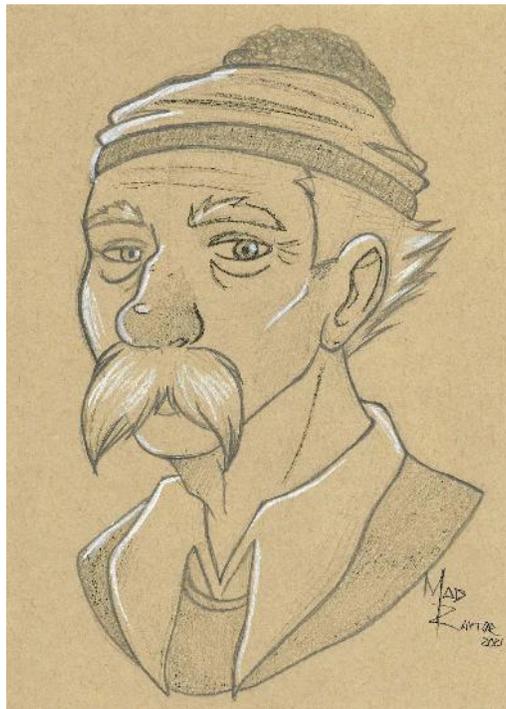


Imagen 9. "El anciano" (técnica a lápiz), Autora Daniela González Rueda.

Posterior a esto el profesor mostró una nueva presentación en las que se trataba el tema de técnicas de ilustración, acompañado de imágenes hechas con cada técnica explicada. La primera fue el collage, que consiste en varios elementos que generan una sola idea, puede ser de una manera análoga o digital; en los ejemplos que se vieron se demostró que un collage no solamente está compuesto de recortes, también puede crearse mediante manchas de pintura, letras, achurados, entre otros.

Explicada esta técnica, se hizo un nuevo ejercicio, en esta ocasión el tema sería libre, pero para realizarla se tendrían que usar materiales alternativos, esto para detonar la creatividad, para usar más herramientas que no fueran solo lápices.

Al finalizar se hizo algo simple, solo fueron empleadas hojas de papel de diferente color, una café y otra negra. La idea era que en la hoja café se dibujaría una mujer linda y de aspecto amigable y en la negra la misma mujer, pero con características monstruosas; para que el concepto fuera entendido; de la primer ilustración, donde aparece la mujer amigable, se le cortarían algunos pedazos y se colocarían sobre la hoja negra, dando el mensaje que aunque su apariencia fuera una cosa, por dentro la chica era otra.



Imagen 10. "Dualidad" (técnica collage y lápiz de grafito), Autora Daniela González Rueda.

La siguiente sesión, el profesor Antonio estuvo preguntando cómo iba el grupo con los avances de sus proyectos, específicamente por la parte del moodboard y del sketchbook digital, esto lo necesitaba saber para dimensionar qué tan claro se tenía lo que todos querían hacer con sus proyectos. Cada uno estuvo comentando sobre sus avances y, después de esto, el profesor mostró algunos ejemplos de sketchbook para darnos inspiración para realizarlo.

Como reto para hacer en la clase, el maestro quería que se trabajara durante la sesión una de las ilustraciones que irían en los cuentos, estuvo hablando con cada alumno para saber qué tan posible sería tener una ilustración finalizada y cuánto tiempo tomaría hacerla.

Mientras cada uno trabajaba en su ilustración, se compartió una presentación sobre procesos creativos. El profesor habló primero sobre dos procesos genéricos para realizar una ilustración análoga, en el primero se describieron los siguientes pasos:

1. Idea o tema.
2. Guía de estilo: Esto se refiere a generar un moodboard que sirva de apoyo para saber en qué estilo se encaminará el dibujo.
3. Bocetos y pruebas: Ya sea que un boceto esté hecho de manera muy simple o muy compleja no hay problema, siempre y cuando la idea de lo que queramos ilustrar nos quede clara para hacerla.
4. Definir el dibujo final.
5. Técnica: Decidir qué materiales se usarán, ya sean lápices de grafito o de colores, acuarelas, acrílicos, etc.
6. Producto final.

El segundo proceso es:

1. Idea o tema.
2. Guía de estilo.
3. Bocetos.
4. Definir ideas finales.

5. Técnica o aplicación: Aquí cambia, ya que en lugar de basarse en cuestiones pictóricas, se pueden emplear otros métodos como la fotografía, collage, fotomontaje o un diseño en general.

Explicados estos diferentes procesos, se analizaron algunos ejemplos de ilustraciones análogas hechos con diferentes técnicas, esto con el fin de que se pudiese descubrir qué tanto se puede hacer en una ilustración con diferentes materiales y que no todo son ilustraciones realistas y complejas, sino que también se puede representar bien una idea con menos colores y con diseños simplificados, pero eso ya dependiendo de lo que se necesite para un proyecto.

El siguiente tipo de ilustración expuesto fue la digital, en la cual el proceso es básicamente el mismo hasta el proceso de boceto, pero al momento de hacer la producto final es donde entran las variantes, ya sea que desde un boceto hecho a lápiz se haga en limpio en digital o que directamente, desde el boceto, el dibujo sea enteramente hecho en la computadora; eso ya varía del estilo de cada persona.

Mientras se realizó el proceso de trabajo personal, el profesor mostró diferentes ilustraciones de algunos artistas para analizar el estilo y la técnica de cada uno. Esto fue de mucha inspiración, ya que por lo general uno se aferra a su zona de confort por ser lo más fácil, pero realmente hay demasiadas maneras de aplicar un conjunto de las diferentes técnicas para jugar con texturas, colores y estilos para conseguir resultados interesantes. Incluso algunos decidieron compartir también artistas que cada quien tuviese como inspiración o que simplemente le gustasen para seguir analizando y así conocer lo que le llama la atención de los diferentes ejemplos mostrados.

También se compartieron algunos consejos para mejorar en el dibujo, como tomar referencias de otros ilustradores pero cuidar que no parezca plagio; inspirarse en otros artistas no es calcar su estilo, sino tomar ciertos elementos como referencia para saber qué se quiere emplear para el estilo de cada persona. Otro consejo fue que si hay algo que todavía no se sepa es válido copiar de una fotografía o imagen, pero solo para practicar y conocer cómo se compone dicho elemento.

Luego de esto, hubo una presentación editable de power point donde, cada uno tendría una diapositiva para agregar la ilustración terminada

que se realizó durante la sesión y al lado de ella el texto que corresponde a la escena del cuento.

Hecha esta presentación, mostré una de las ilustraciones para el proyecto ya casi finalizada, ya con las líneas limpias y con color, los colores en esa imagen primero fue una prueba para elegir la paleta de colores que se usarían para las escenas donde el protagonista fuese un anciano, se buscaba una paleta de colores otoñales. Como retroalimentación el profesor mencionó que estaba bien en general, solo que tuviese cuidado con no repetir los mismos colores del personaje con el fondo, esto para que no se pierda el foco de atención del dibujo, que es el protagonista y también aplicar sombras un poco más duras y no tan difusas para que puedan ser percibidas y no se pierdan en el color base.

Esa sesión finalizó con retroalimentaciones sobre el avance que se tenían de las ilustraciones, incluyendo comentarios de los participantes del diplomado, dando puntos a considerar que pudieran mejorar el trabajo personal de cada uno de nosotros y que se pudieran aplicar en lo ya trabajado o en las posibilidades que se tenía para cada uno de los proyectos.

Posteriormente, el profesor Jairo compartió tres textos con temas relevantes para la creación de imágenes. El primero hablaba sobre la imagen como pensamiento, otro sobre los fundamentos del diseño y el último psicología del color. Estos fueron bastante útiles para entender mejor el uso de contrastes, de figuras y control de proporciones.

El más útil para el presente proyecto fue el de psicología del color, un tema que aunque fue visto durante la carrera, siempre es interesante conocer qué tanto puede envolver un color no solo en el arte, sino en todo lo que se ve. En este texto se describen los sentimientos y emociones que transmite cada uno, es por eso que llama tanto este tema porque puede conectar a muchas personas a una misma sensación. Por ejemplo un ambiente azul combinado con contrastes negros puede provocar sentimientos de melancolía, incluso lejanía, pero puede tener un giro muy abrupto si en un paisaje se percibe el azul con el naranja dando una sensación de paz, o en un enfrentamiento al bien contra el mal, todo claro dependiendo del contexto de la imagen.

A continuación, se podrán observar los bocetos realizados para el sketchbook digital.



Gráfico 10. Bocetos para sketchbook digital 1, Autora Daniela González Rueda.



Gráfico 11. Bocetos para sketchbook digital 2, Autora Daniela González Rueda.



Gráfico 12. Bocetos para sketchbook digital 3, Autora Daniela González Rueda.



Gráfico 13. Bocetos para sketchbook digital 4, Autora Daniela González Rueda.



Gráfico14. Bocetos para sketchbook digital 5, Autora Daniela González Rueda.

The background features a watercolor-style design with large, irregular splatters in shades of orange and light green. A central, darker green circular area contains the chapter title.

CAPÍTULO 4.

EDICIÓN DE PROYECTO.

Este módulo fue impartido por los profesores Aida Arredondo Tentory y Raúl Alberto Elizondo Benítez; con ellos se llevaría el proceso de tratamiento en el diseño sobre el texto unido a las imágenes para comenzar a dar formato al proyecto y al mismo tiempo comenzar a trabajar el diseño de la cubierta del mismo.

Con la profesora Aida se abordó la importancia que tiene el diseño principal de un libro, que se puede ver visualizado desde la portada ya sea un cuento, novela, enciclopedia, texto científico o cualquier otro tipo de género que existe; es una parte clave para llamar la atención del público, pues es la primera impresión que se tendrá sobre él. Hay que prestar atención en conocer bien el contenido para que la portada sea coherente con el tema; el diseño puede hacerse ya sea solo con texto añadiendo caligrafía o con una ilustración, depende la finalidad a la que está dirigido y sobre todo la estructura visual con la que se esté trabajando.

En la sesión con la Profesora Aida se planteó un ejercicio que consistió en hacer una presentación por parejas, teniendo como tema principal las diferentes corrientes artísticas y algunos de sus autores de las mismas, cuyas obras pudieron ser plasmadas en libros. Con el compañero Fernando Huerta, se realizó una presentación sobre el estridentismo. Éste fue un movimiento vanguardista que trataba los temas de lo urbano, lo moderno y cosmopolita, su principal exponente fue el poeta mexicano Manuel Maples Arce.



Imagen 11. Manuel Maples Arce, Liharte.

El estridentismo floreció y se marchitó durante la segunda década del siglo XX, los estudiosos coinciden en el agitado contexto histórico del país, ya que en ese momento apenas culminaba la revolución mexicana, es una de las principales causas que posibilitaron su nacimiento.

Desde la perspectiva de Francisco Javier Mora, lo que impulsó este movimiento artístico fue la misma voluntad de generar cambios bruscos y sucesivos en la política del país. Esta corriente tenía influencias en el futurismo italiano, el ultraísmo español y el dadá, invitaba a la ruptura de la estética tradicional, era la innovación y la radicalidad de un lenguaje nuevo y la descentralización de la cultura.



Imagen 12. Francisco Díaz de León, Enciclopedia de la Literatura en México.

También se habló de Francisco Díaz de León, quien fue un ilustrador, tipógrafo, diseñador editorial, entre otras habilidades que tenía; su especialidad en sus obras era la técnica del grabado y participó en creaciones de diferentes proyectos como la revista Dyn, Xylón, Magisterio, Mexican Art and Life. También colaboró en varios libros tanto a nivel de diseñador e ilustrador, algunos de los títulos con los que participó fueron: El Gavilán, Viajes al siglo XIX, Campanitas de plata, etc.



Gráfico 15. Obras Francisco Díaz de León, Colección Blainsten.



Imagen 13. José Chávez Morado, Colección Blaisten.

Por último expusimos sobre José Chávez Morado, un artista, escultor y muralista perteneciente a la corriente nacionalista, exponente de la Escuela Mexicana de Pintura. Entre sus obras/murales más importantes se encuentra la realizada en Ciudad Universitaria de la Ciudad de México, la de la Secretaría de Comunicaciones y el fresco de la escalera principal de la Alhóndiga de Granaditas.

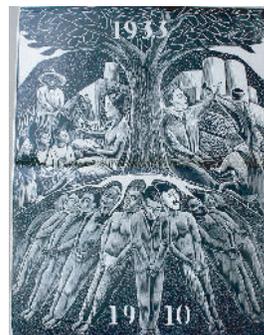


Gráfico 16. Obras José Chávez Morado, Colección Blaisten.

Posterior a las exposiciones de todos, la profesora Aida compartió un par de autores más actuales, uno de ellos era la diseñadora e ilustradora Maru Godas, autora del libro Belleza Orgánica, nos mostró un resumen en formato pdf sobre cómo se presenta su libro, esto para comprender desde un ejemplo de la manera en que esta autora organiza sus textos con sus ilustraciones, su trabajo era con un estilo un tanto minimalista y esquemática pero realzaba su fuerza visual debido al manejo intenso y

llamativo del color, incluso había páginas donde la ilustración abarcaba la mayoría de éstas pero sin saturar la vista del lector, llevaba una muy buena armonía y equilibrio.

Posteriormente se mostró el proyecto titulado Inercia, el cual originalmente es una canción, publicada por el autor Izal, de inicio el proyecto no era un libro pero se plantó como ilustraciones que él mismo realizó representando el estribillo de esa canción que formaría parte de un álbum llamado Hogar. Imagen por imagen va contando el estribillo y en cada una se aprecia a una persona viajando de lugar en lugar hasta que al final se encuentra con la persona que buscaba. Sus ilustraciones tienen una estética muy sencilla, usando de una manera muy hábil los típicos muñecos de palios y bolitas color negro, combinando fondos coloridos pero en tonalidades más suaves y relajantes.

Dando seguimiento al proceso de trabajo de la unidad, el nuevo ejercicio que se planteó consistía en elegir la portada de algún libro por el cuál se tuviera algún tipo de gusto con la intención de volver a diseñarla, pero que no fuese solo ilustrándolo, sino que también se podía experimentar con diferentes materiales, entre ellos hilos o estambres, recortes (tipo collage), piedritas, textiles, entre otros materiales que pudieran ser utilizados con el fin de poner a prueba la creatividad de todos aplicada en el proceso de rediseño.

Se eligió recrear la portada del libro llamado Sagradas, escrito e ilustrado por Valeria Hipocampo. Este libro habla sobre diferentes diosas de diferentes culturas, maneja una paleta de color sencilla, empleando solo violeta, azul y aqua. Para mi diseño se utilizaron materiales muy sencillos, recortes de pedazos de hoja craft y en cada recorte una letra del título; con estambre hice la cara de una mujer de perfil, sin recortar nada, con un mismo pedazo largo del estambre como si estuviese hecho a una sola línea continua; por último, el fondo se quedó simple, se usó el escritorio así que el fondo quedó color negro. Fue un ejercicio bastante interesante porque, aunque parece sencillo decir que se puede salir de la zona de confort, al momento de emplear elementos que no son para dibujar se vuelve un reto buscar la manera de representar de una manera correcta el libro en una portada.

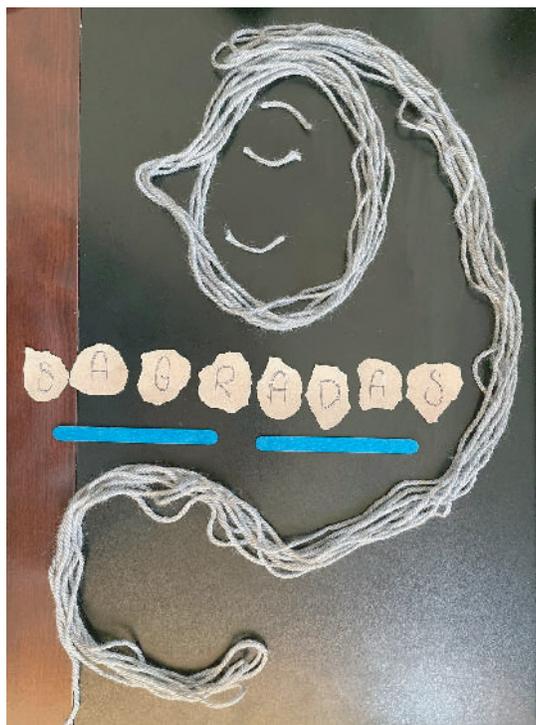


Imagen 14. Recreación de portada del libro "Sagradas" (Hipocampo, V.), Autora Daniela González Rueda.

Pasando al siguiente punto del proceso creativo y de aprendizaje de la unidad de estudio, con el profesor Raúl se abordó sobre el tipo de retículas que pueden manejarse para proyectos editoriales. Con él, en el programa Illustrator se hizo el paso a paso de cómo preparar un documento para que al momento de la impresión todo salga bien estructurado. Se comenzó creando un archivo media carta, añadiendo el sangrado, en ese proceso partió explicando que esto sirve para la encuadernación y para que el texto o imágenes no queden cortadas o pegadas a la orilla de la hoja al momento de ser impreso, bastan 3 mm de sangrado, para poder solucionar este tipo de proceso.

Una retícula no solo sirve como guía para saber como acomodar nuestro texto, también sirve para poder dimensionar mejor los espacios en blancos que se necesitan para que el proyecto no esté saturado y genere un buen balance en las páginas. Compartió una publicación llamada Principios del diseño editorial y la definición que da este libro sobre lo que es una retícula, la cuál haremos uso a continuación:

Una retícula consiste en un conjunto determinado de relaciones basadas en la alineación, que actúan como guías para la distribución de los elementos en todo el formato.

Cada retícula contiene las mismas partes básicas, con independencia del grado de complejidad que alcance. Cada parte cumple una función determinada: estas partes pueden combinarse en función de las necesidades, o bien omitirse de la estructura general, según la voluntad del diseñador y dependiendo de la forma en que interprete requisitos de información del material. (Katherine Portillo. Clara Velís, 2011)

Existen diferentes tipos de retículas, algunas de éstas son:

°De manuscrito: Que son el tipo de retícula más sencilla que existe, su estructura base es un área grande y rectangular que ocupa la mayor parte de la página. En otras palabras, en una página que sólo tendrá una columna de manuscrito y la misma abarcará toda la página.

°Retícula de columna: La información que se discontinua presenta la ventaja de que puede disponerse en columnas verticales. Dado que las columnas pueden depender unas de las otras en el caso del texto corrido, pueden ser independientes si se trata de pequeños bloques de texto, o bien pueden cruzarse para crear columnas más anchas, la retícula de columna es muy flexible y pueden utilizarse para separar diversos tipos de información.

°Retícula modular: Esta retícula es, en esencia, una retícula de columnas con un gran número de líneas de flujo horizontales que subdividen las columnas en filas, creando una matriz de celdas que se denominan módulos. Esta retícula es muy manejada en revistas, ya que permite jugar con el ancho de las columnas de textos, las fotografías, entre otros elementos.

°Retícula jerárquica: Estas se adaptan a las necesidades de la información que organizan, pero ya están basadas más bien en la disposición intuitiva de las alineaciones vinculadas a las proporciones de los elementos.

Después de conocer los diferentes tipos de retículas que existen, el profesor nos enseñó a hacer retículas en Illustrator, primero nos enseñó a hacer una de novenos, que es hacer nueve cuadritos de manera horizontal y vertical en la página para así saber donde hay que poner las líneas guías en la mesa de trabajo.

También enseñó a hacer una retícula de doceavos, lo cual era repetir el mismo proceso pero aumentando la cantidad de cuadros a doce, esto con el objetivo de que, además de ayudarnos a ser más organizados el momento de acomodar la información que se quiera poner en una página, también es útil para poder calcular los espacios en blanco que se quieran dejar libres.

Otro tipo de formato o retícula es el de sección áurea, que es de 8:13, aquí se hacen ocho cuadros de alto y trece de largo, a partir de esos cuadros se crea la mesa de trabajo, solo hay que cuidar que todos los cuadros sean del mismo tamaño para que quede proporcionado.

Pasando ya el tema de las retículas, se comenzó con el tema de los plegados; este es un proceso para generar pliegues doblando el material impreso, produciendo distintos efectos creativos y ofreciendo diversos funcionamientos y formas de organización. En los plegados está el plegado en valle y en montaña, cada uno tiene los rasgos geográficos que sus nombres indican.

Luego están los desplegados, que es una hoja de papel doblada para tener más espacio para mostrar un elemento visual o una imagen. Se abren de manera horizontal y esa hoja tendrá un tamaño ligeramente menor al de la publicación en general para poder ser guardada cómodamente.

Hay diferentes tipos de plegados.

a) Plegado en ventana: Es una ilustración extendida con cuatro cuerpos que se doblan hacia el interior mediante pliegues paralelos y se encuentran en el lomo sin superponerse.

b) Plegado en cruz: Es un pliego impreso por un lado y doblado verticalmente y luego horizontalmente para formar una sección sin cortar de cuatro páginas.

c) Plegado en acordeón: Consiste en dos o más pliegues paralelos en direcciones opuestas que se abren. Permite que muchas páginas puedan plegarse y conformar una publicación de un tamaño menor.

Solo se hizo un ejercicio con él, que fue la creación de un dummy o prototipo de cómo se verían las hojas compaginadas de nuestros proyectos. Recalcó mucho la importancia de generar este paso en el trabajo al momento de querer hacer una publicación, ya que facilita al diseñador el trabajo de generar página por página y que la información que contenga esté organizada de la mejor manera para que tenga una estructura.

Primero, con una hoja cualquiera tamaño carta, se dobló primero a la mitad y luego se recortó, y así con otras cuatro o cinco hojas más; posterior a esto cada hoja sería nuevamente doblada a la mitad pero ya sin recortarla, esto para simular un pliego en las hojas y se acomodaron una sobre otra haciendo un mini libro, aunque quedara pequeño no importaba ya que la idea era solo saber cómo irían acomodadas las páginas.

Como en el proyecto el total de hojas iban a ser aproximadamente un total de 36 páginas se ocuparon nueve pliegos para el dummy. Después de tener los nueve pliegos, ahora se debía organizar dos folios con los pliegos, uno de cinco y el otro de cuatro, al hacer esos folios había entonces que juntarlos sin mezclarlos, la idea de acomodar así los pliegos es que si solo se acomodan uno encima del otro simplemente, al momento de encuadernar las hojas quedarían desfasadas. Luego de acomodar los pliegos se tuvo que numerar cada página conforme a cómo ya estaría hecho el cuento y al terminar de enumerar había que hacer bocetos pequeños y muy simples sobre cómo nos gustaría que estuviese organizada cada página conforme el texto e ilustraciones de cada uno.

Esto facilitó demasiado el trabajo dentro del proyecto, fue una manera muy efectiva para trabajar el acomodo del texto e ilustraciones, pues ya se tenía una estructura como eje de partida; al momento de empezar a acomodar todo en Illustrator se agilizó mucho la manera de trabajar, ya que solo tenía que seguir los números marcados en el dummy para crear mi cuento en su formato final y poder seguir un patrón estructurado en el proceso creativo.

The background features a watercolor-style design with large, irregular splatters of orange and light green on a white background. A central, darker green circular shape contains the chapter title.

CAPÍTULO 5.

DISEÑO DE LIBROS.

El módulo fue impartido por la profesora América Yoselina Álvarez Mosqueda, quien resaltó elementos importantes para poder desarrollar de una manera correcta el proceso de encuadernación; de entre los temas que se tocaron, se profundizó en los tipos de empastado, la forma de coser las hojas, el pegamento que se utiliza, todo lo que se necesita para que cada uno pudiese convertir su proyecto en un libro.

Comenzamos con un ejercicio en el cuál se desarrollaron diferentes comentarios sobre cuánto era el avance que se tenía hasta ese momento, sobre lo que trataban los proyectos de cada uno y también con preguntas de si ya se tenía pensado cómo se quería armar el libro en físico, dando seguimiento a los procesos anteriores. Nos explicó que junto con los elementos antes mencionados se haría también un dummy, o sea elaborar desde cero un libro de prueba, el cual se llevaría a cabo con hojas y material que preferentemente fuesen de las que se utilizarían para el proyecto final, para saber qué tan adecuadas y aptas serían para encuadernarse. Para el proyecto se optó por realizar un encuadernado de pasta dura, todo con el motivo de desarrollar un acabado más estético y proteger de una mejor manera las páginas. Después de esa introducción al módulo, la profesora explicó en base a una presentación que ella desarrolló, profundizando sobre lo que es la encuadernación.

La encuadernación es la acción de coser o pegar varios pliegos o cuadernos que pueden ser de texto, en blanco, de ilustraciones, entre otros, además de agregarles cubiertas; las encuadernaciones tienen por objeto procurar al libro tres ventajas: su conservación, su fácil manejo y su presentación artística, existen varios tipos de encuadernación los cuáles menciona Esteve Terradas por tal motivo es importante desarrollarlas:

1. Encuadernación rústica o blanda: Es el método más sencillo de encuadernar un libro y su cubierta es flexible. Consiste en una cartulina que va pegada al lomo de los cuadernillos; se utiliza mucho en folletos, revistas y libros de texto. Para este tipo de encuadernación existen diferentes maneras en las que se puede realizar.

a) Rústica pegada: Se apilan los cuadernillos sin coser y se sujetan a una mordaza, se recortan los lomos unos tres milímetros y se lija la superficie de corte para hacerla rugosa, después se encola el lomo y se ponen con las cubiertas pegando la lomera de las cubiertas a dicho lomo.

b) Rústica cosida: Se cose cada cuadernillo por separado, se juntan y se vuelven a coser desde la cubierta. Por último se encola el lomo y se pega la cubierta.



Imagen 15. Detalle de los cuadernos cosidos con hilos y pegados en el lomo, encuadernación en el sector gráfico, impresión tradicional, Autor Unai Huizi.

2. Encuadernación de tapa dura: Como su nombre lo dice, este tipo de encuadernación se caracteriza por llevar una cubierta rígida. Consiste en cubrir el libro con dos superficies planas y duras que no se pegan directamente al lomo de los cuadernillos, si no que se unen mediante a otros elementos auxiliares; guardas y tarlatana, las cuales son cubiertas por un material blando.

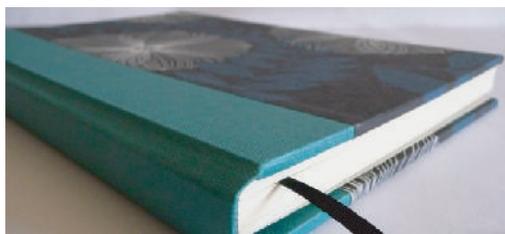


Imagen 16. Encuadernación de tapa dura, El Rincón de Artesanía.

Hay tres maneras de lograr este tipo de acabados rígidos en un libro, son las siguientes:

a) Tapa encartonada: Antes de pegar las guardas, se colocan las tapas de cartón, insertando la cuerda de cosido. Se pegan tiras de cartón en la cara interior de las tapas y éstas se pegan a las guardas. Se coloca la tarlatana y un segundo refuerzo de papel kraft. Se ponen las cabezadas y se hace la cobertura final o revestimiento, ya sea en media tela, pergamino u algún otro material.

b) Cartoné: Se cubre el lomo con tela o piel, las tapas con papel o cartulina. Es parecida a la edición encartonada pero con materiales más

simples. Después de colocar las guardas, comienza el enlomado, pegando la tarlatana y el segundo refuerzo. Se introducen las cabezadas y se mete en tapas.

c) *Tapa suelta (a la inglesa)*: La cubierta es confeccionada separada del bloque del libro. Posteriormente las tapas de cartón, con el lomo curvo, se unen mediante el material de revestimiento, normalmente de cartulina impresa o tela.

3. Encuadernación en alambre: Es un método bastante económico de tipo industrial que forma una publicación con cuadernillo único y cubierta flexible. Consiste en cubrir el cuadernillo que forma la revista con una cartulina doble que se cose por el lomo al mismo. Esta cubierta está normalmente impresa en color e incluye todos los datos de presentación de la publicación.



Imagen 17. Encuadernación en alambre, Binding Edge.

Se utiliza para encuadernar todo tipo de publicaciones periódicas, catálogos, manuales, etc. que por su número de página no se puedan considerar libros.

Este tipo de encuadernación se utiliza en libros de arte, enciclopedias, atlas, diccionarios y libros de novelas.

Los más importantes en este tipo de encuadernación son:

a) *Encuadernación en espiral*: Consiste en fijar las hojas mediante una espiral de alambre que se enrosca en unas perforaciones redondas que se practican en horas. Las hojas quedan sujetas por esta espiral flexible que

se enrolla en sí misma.

b) *Encuadernación de canutillo*: Este método consiste en unir las hojas mediante un espárrago con láminas de plástico que se insertan en unas perforaciones ovaladas que se practican en las hojas. Las hojas quedan atrapadas por un espiral de plástico flexible que se enrolla hacia dentro.

c) *Encuadernación de wire*: Es un método parecido al canutillo que va de unir las hojas mediante un espárrago con láminas de alambre que se insertan en perforaciones hechas en las hojas. Este método requiere de dos máquinas: la que realiza la perforación es la misma que perfora el canutillo y otra máquina para cerrar el wire.

Posterior a la explicación, la profesora procedió a mostrar diferentes materiales, los cuales son utilizados para realizar el proceso de encuadernación.

***Plegaderas:** Son los utensilios que ayudan a hacer dobleces con mayor grado de marcado en el papel y pueden ser de hueso, teflón o madera. En el caso de no poseer una de ellas se puede hacer uso de una regla de plástico o madera, ya que las de metal manchan las hojas.



Imagen 18. Plegaderas de teflón, Autor Stepan Chizov.

***Punzón:** Como su nombre lo dice, es una punta pequeña pero filosa que se utiliza para hacer perforaciones en el doblez de la hoja, que es por donde se van coser; en caso de no conseguirlo o poseerlo se puede hacer uso de una aguja del número 5.



Imagen 19. Puntas de punzón, Autora Roxana Ramos.

***Hilo:** El hilo que se debe utilizar para la encuadernación es el que está compuesto por algodón ya que es más amigable para trabajar, al ser suave y un poco más grueso quedan con mayor firmeza las hojas y nudos. Como tip, usar un poco de cera natural para colocarlo en el hilo, esto ayuda a que se ponga un poco más firme y se eviten los nudos.



Imagen 20. Hilo de lino inglés, Autora Eva Rodríguez.

***Regla:** Hay reglas hechas específicamente para la encuadernación que vienen sin espacio al inicio, lo cual vuelve más fácil el poder obtener medidas exactas; de cualquier modo una regla normal es útil, es preciso resaltar que se debe tener cuidado de que no sobren ni falten medidas, es decir, mantener un profundo cuidado con la precisión.



Imagen 21. Reglas de encuadernación, Autor Sebastián Rodríguez Vázquez.

***Prensa:** Esta herramienta ayuda a sujetar fuertemente el cuaderno cuando ya se vaya a poner el pegamento en las hojas para terminar de fijarlo; en caso de no poseerla se puede hacer uso de otros elementos como las pinzas de papelería de mayor tamaño que son muy fáciles de conseguir.



Imagen 22. Prensa de encuadernación, Free3D.

***Pegamento:** El más adecuado para este tipo de proyectos es el pegamento Iris, esto debido a que al secar no quedan con una textura rígida, sino que se vuelve flexible, lo que permite que el cuaderno o libro que se produce pueda abrirse sin problema.

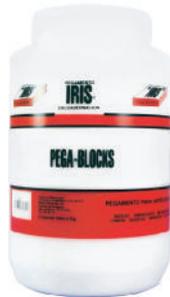


Imagen 23. Pegamento de encuadernación, Lumen.

***Cartón gris o cartón comprimido:** Este material se utiliza en caso de que se quiera crear una cobertura de pasta rígida.

Estas son las principales herramientas para hacer encuadernación; la profesora también sugirió algunas recomendaciones extras para tener un trabajo final más limpio en acabados, como una lija de uñas para los bordes del cartón, papel encerado para proteger la mesa del pegamento y usar

alguna tarjeta de plástico para pasar por encima de la hoja que se pegue en el cartón con la finalidad de eliminar las burbujas y dejar el acabado completamente pegado y liso.

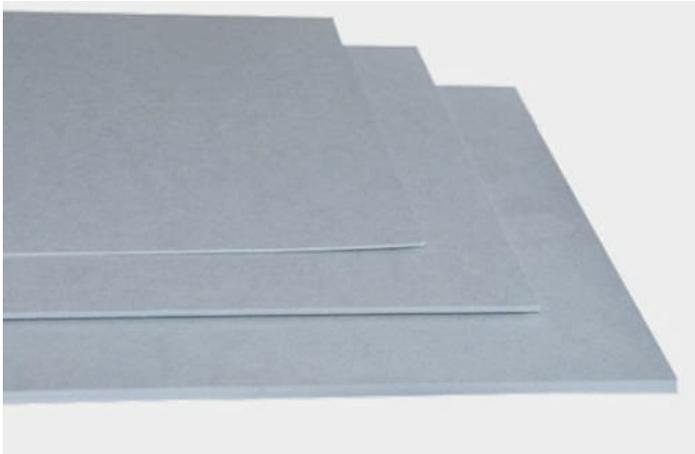


Imagen 24. Cartón gris, La Riva.

Posteriormente y durante la clase la profesora compartió un video que hablaba sobre la historia de la encuadernación, el material que se exhibió tenía información bastante interesante del que se pudieron obtener varias notas. Por ejemplo, aunque no fue conocida desde un inicio con el término de encuadernación, en tiempos antiguos se hicieron escritos en tablas de cera, rollos de papel y pergaminos.

Pero fue en Egipto, específicamente en un lugar llamado Nag Hammadi, donde nació la encuadernación. (Imágenes para esto también) Tiempo después comenzaron a surgir y crear nuevos tipos de encuadernación como la armenia, islámica, de orfebrería, estilo bizantino, alla greca, humanista o el estilo de Jean Grolier. La encuadernación se puso al servicio de reyes y nobles, pero pronto dejó el anonimato, ayudando a que se perfeccionaran las técnicas y se pudiese refinar el ornamento; pero fue hasta el siglo XX donde la encuadernación rompe sus moldes originales y comienza a evolucionar cada vez más.

Después de ver el tema y los materiales, se comenzó con la elaboración del dummy para aprender a realizar el proceso de encuadernación; las hojas que la profesora solicitó para llevarlo a cabo debían ser las seleccionadas para el proyecto y contar con las características adecuadas para su correcta

aplicación; en este caso se utilizaron las hojas que se iba a usar para la impresión final, se eligió el papel couche mate debido a que ese tipo de papel era el más apropiado para los resultados que se buscaban obtener.

Antes de empezar a armar el libro, se explicaron las partes que lo componen, entre las que destacan:

***Portada:** La parte de delante del libro.

***Contraportada:** La parte trasera.

***Lomo:** Es la parte que une la portada con la contraportada.

***Guardas:** La hoja que va antes de que empiece el texto del libro.

***Cuadernillo:** Las hojas, el interior del libro.

El primer paso para iniciar con el proceso de creación del dummy fue plegar cada hoja que formaría parte del interior del libro, la profesora indicó que había que doblarlas por la mitad y pasar por el doblez la plegadera para que quedara perfectamente marcado; luego de doblarlas había que juntar los folios en grupos de cuatro, ya que si se hacían de más se podría complicar el unir las hojas con el hilo. En el dummy se utilizaron un total de veinticuatro hojas; cada una doblada por la mitad como fue indicado y agrupadas como correspondía.

Después de doblar cada hoja y agruparlas, sigue el paso de marcar donde irán los pinchazos que indicarán dónde coser las hojas, lo recomendable es hacer seis; como un tip es agarrar una hoja cualquiera y ahí hacer las marcar primero a lápiz para no equivocarse en la hoja que formará parte del libro o cuaderno. La distancia que se debe marcar del borde de la hoja hacia adentro es de tres centímetros, y de ahí, entre cada marca donde ya se empezará a coser debe ser de dos centímetros. Según el tamaño del libro puede variar la medida añadiendo un centímetro, pero lo ideal o como regla universal, es usar tres centímetros de espacio del borde de la hoja hacia dentro y hacer otras dos marcas dejando los dos centímetros de espacio.

Terminando la guía, había que empezar a hacer las marcas en las hojas que formarían parte del prototipo del proyecto, ya no era necesario marcarlas con lápiz, sino que usando la guía ya se harían previamente, las perforaciones en las hojas con el punzón; al perforar la hoja se tiene que mover el punzón en círculos para hacer un agujero un poco más grande

para que quepa el hilo.

El tercer paso es coser las hojas, para saber la cantidad de hilo que se necesitará con la finalidad de unir las, debido a que se debe medir el largo del lomo de cada grupo de hojas que se formaron. En el dummy resultaron un total de seis grupos de hojas y al ser del tamaño de media carta el lomo de cada grupo, esa medida se tuvo que multiplicar por seis para tener la cantidad correcta de hilo que sería utilizado; para prevenir cualquier tipo de situaciones se añadieron seis centímetros extra.

Ahora bien, para coser las hojas hay que meter desde la parte exterior y al tener la aguja por la parte interior pasarla por el siguiente orificio hacia afuera, no se hace un nudo al final del hilo, así que hay que tener mucho cuidado de que no se pase todo el hilo por los agujeros. Para unir el siguiente grupo de hojas, la aguja tendrá que estar por fuera del último orificio, entonces habrá que poner encima el siguiente grupo de hojas y repetir el proceso, metiendo la aguja de afuera hacia el interior y pasarlas por todas las perforaciones.

Cuando se terminan de coser las hojas, era el momento de poner pegamento en el lomo que se hizo para que quedara más firme y unido. Para pegar las hojas hay que hacer bastante presión en ellas y con un pincel tomar poca cantidad del pegamento y pasarlo por el lomo de las hojas, es mejor colocar de pocas cantidades para evitar el riesgo de humedecer de más las hojas y que se maltraten. Después de que ya esté bien esparcido el pegamento, es donde hay que ponerlo en una compresa para hacer presión en las hojas y que al secar el libro quede bien unido; en caso de no tener una compresa solo había que poner las hojas bajo algo pesado y plano, en mi caso lo puse debajo de unas enciclopedias esperando a que se secase.

Como último paso, ya que estén completamente secas las hojas, toca hacer la cobertura, para ello seleccionamos otro tipo de material, en este caso se usó un papel más grueso color ladrillo con textura algo rugosa. La forma de tomar las medidas para la cobertura es sencilla, solo hay que medir primero el tamaño de cómo quedó la hoja, en este caso al ser un tamaño media carta la medida fue de 14x21.5 centímetros, luego para el lomo hay que medir la anchura que quedó de las hojas al coserlas, que en el libro quedó una medida de 1 centímetro; ya con las medidas plasmadas en el pliego del papel hay que trazar la cobertura, recortarla y doblar el pliego siguiendo las marcas que indican el lomo, posterior a esto se coloca un

poco de pegamento en la parte del lomo y se ejerce algo de presión para pegarla al contenido del cuaderno y listo, ya se tiene terminado el cuaderno o libro. Terminado el proceso de creación del cuadernillo, lo último que se debía hacer era tomar fotografías de distintos ángulos del resultado final y publicarlos en la plataforma de classroom.

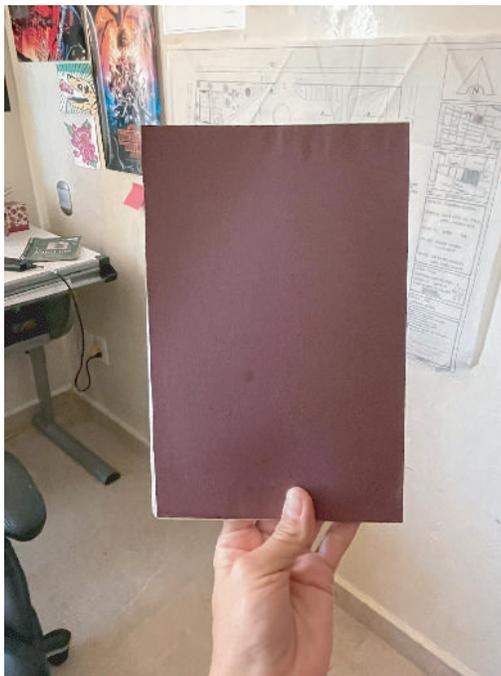


Gráfico 18. Proceso de creación de dummy, Autora Daniela González Rueda.

The background features a watercolor-style design with large, irregular splatters of orange and light green. A central, darker green circular area contains the chapter title.

CAPÍTULO 6.

PROYECTO FINAL.

El módulo final del diplomado, fue impartido por la profesora y directora de la Licenciatura en Diseño Gráfico, María del Pilar Castro Fragoso, con ella se inició el trabajo del ensayo que se presenta, en donde debíamos describir lo visto y trabajado durante el curso, además de revisar el producto final del cuento completamente terminado, es decir, impreso y cosido.

La profesora Pilar comenzó su módulo con un ejercicio de práctica donde escribiéramos lo que hicimos durante las últimas dos semanas, podía ser de tres diferentes maneras, ya fuese una carta hacia ella, una segunda manera era describirlo en tercera persona y la última opción era contarlo como si se tratara de un cuento; cualquiera que fuese la que se usaría debía abarcar una cuartilla como mínimo. La opción elegida fue la de narrar las semanas como si fuese una carta, ya que así resultaba más fácil poder contar lo que había pasado.

Querida Pili:

Holis Pili, ¿cómo estás? Yo estoy bien, bueno, con altas y bajas estas últimas dos semanas pero en general no me quejo, todo va fluyendo bien para mí.

El Lunes y Martes de la semana pasada fueron lo mismo, hacer aseo en casa, ayudar con la comida, y por supuesto trabajar en el proyecto del diplomado, días bastante tranquilos, ah, y el Lunes cené por video llamada con mi novio, desde que empezó la pandemia tenemos esa costumbre de los Lunes cenar por videollamada para poder hacer algo diferente, ya que apenas y salimos los dos y casi siempre nos vemos en su casa o en la mía, por precaución y así.

El miércoles fue cuando ya por fin me vacuné, estaba muerta del cansancio, fuimos a formarnos mi novio y yo a las 4:30 de la mañana, y aunque había mucha gente no nos tocó una fila tan eterna como la primera dosis, aun así nos cansamos un chingo, pero por fin quedamos. Esta vez sí nos pegaron los efectos secundarios, el resto del día y el Jueves me sentí como resfriada, con el cuerpo cortado pero al menos no pasó a más, para el Viernes solo me dolía un poco el brazo, ya casi nada, y hasta ese día también fue que pude seguirle trabajando, porque los dos días anteriores me los tomé como descanso, si me estaba sintiendo de la verdura jajaja.

El Sábado me vi con mi novio, los Sábados es cuando podemos vernos todo el día porque entre semana los dos estamos ocupados, yo con el diplomado, el trabajo pues de avanzarle, y el con su trabajo trabajo, ya va a un despacho de arquitectos y todo, me hace sentir orgullosa (ya queremos empezar a ahorrar dinero para el bodorrio, luego cuando llegue a ser te doy tu invitación jiji). Todo el día nos la pasamos viendo películas y comiendo pura comida basura jajaja, que papas, que palomitas, chocolates, galletas (¿cómo sigo delgada? No sé), es que estaba en mis días, para acabarla de amolar jajaja.

El Domingo fue día de asear mi cuarto y el estudio, entonces eso me ocupó todo el día y ya la tarde la tomé de descanso, muy tranquila.

El Lunes de esta semana fui con mi novio a Altozano, es que se viene el cumpleaños de mi cuñada y le fuimos a comprar sus regalos, bueno, lo que le va a dar él, yo ya tengo sus regalos desde antes, le compró un funko pop de star wars, dos blusas y un libro que ella quiere de su película favorita, aprovechamos y pasamos los dos, te digo, casi no lo hacemos entonces ya nos tocaba una paseadita. Aparte en Chedraui vi galletas de Red Velvet, me compré dos paquetes y otro para mi novio, jajaja, es que nos fascina el red velvet.

El Martes me contactó una amiga para un encargo de un logotipo y plantillas para publicaciones en Instagram, es que va a poner su venta de postres, le gusta cocinar, entonces eso me ha ocupado bastantito tiempo, entre lo demás que es parte de mi rutina.

A decir verdad esta fue una semana de bajón, un poco, andaba medio desmotivada pero pues las cosas no se hacen solas, que feo, cuando creces ya lo piensas así, aunque uno este tristón ya ni tiempo hay para agüitarse a gusto jajaja.

El miércoles fui con mi mamá a Costco porque quería ver que hay de Navidad, sip, ya desde ahorita queriendo comprar cosas de Navidad, pero bueno, no me quejo, pude comprarme pan que me gusta de Costco. Luego fuimos a comprar comida para traer a casa, a veces nos da hueva cocinar y preferimos ir a un restaurante a comprar para traer a casa, extraño ir a restaurantes.

En fin, el Jueves seguí trabajando en el proyecto de mi amiga, algo de aseo y la tarde preferí ver una película, Jurassic Park para ser exacta, no

me fastidio nunca de esas pelis.

Ya el Viernes me desperté algo tardecito, es que tuve una mini pelea con mi novio pero ya estamos bien, nuestros pleitos pasan muy rara vez, no somos peleoneros, y cuando pasan los resolvemos el mismo día entonces no hubo pedo, pero como pasó en la madrugada andaba muy cansada por el sueño, luego tuvimos la clase con Aida y todo cool. Me gustan siempre las clases con Aida, es una persona muy linda y lista, y siempre que habla de su niña me hace sentir ilusión por yo algún día ser mamá, pero eso va a ser hasta los 30 jajaja.

Y hoy, Sábado, veré a mi novio, llegará en un rato, siempre me acompaña aunque esté tomando clase, y estoy escribiendo esta carta mientras te veo, jajaja.

Te quiero Pili. Bye.

Terminado este ejercicio, en un documento en blanco que la profesora hizo llamado “Cuéntame algo”, ahora era el momento de escribir una breve sinópsis sobre lo que trataba el cuento que cada uno de nosotros estaba trabajando, solo que en esta sinopsis había que emplear conectores que venían en un documento que nos proporcionó la profesora.

Dany

¿Alguna vez has perdido a alguien cercano a ti? Bueno, este es el caso de Francisco, es un señor mayor y muy amigable que, haciendo un retroceso en el tiempo a su época de adolescente, va a contarte cómo fue para él lidiar con su primer pérdida cercana y todos los cambios que trajo a su vida este suceso.

Este cuento tiene como objetivo demostrar que sin importar quién sea, el fallecimiento de un ser amado puede cambiar cosas en nosotros, pero que a final de cuenta, es necesario dejarnos vivir ese momento de luto para poder aprender de ello, crecer y seguir adelante.

Después de desarrollar y escribir cada uno su sinopsis, la profesora dió retroalimentación a cada uno sobre que palabras cuidar o cambiar; explicando que para un documento así hay que cuidar el hecho de no escribir como normalmente hablamos, por lo contrario, ser lo más detallado posible para que quien lo lea no tenga duda de lo que se está explicando.

Como último ejercicio dejó un documento en el cual se trabajara un pequeño

resumen de cada módulo del diplomado, no tenía que ser tan extenso, el punto era aprender a contar mucho con poco, es decir, que aunque fuesen pocos los renglones que estos fuesen suficientes para que se entendiera bien de lo que trató cada uno de los módulos.

The background features a watercolor-style design with large, irregular splatters of orange and light green. A central, darker green circular shape contains the text.

CONCLUSIÓN.

El diplomado titulado Ilustración para Diseño Editorial fue un compendio de elementos teóricos y prácticos que dieron como resultado el trabajo de una narrativa juvenil, la cual se desarrolló por medio de diferentes ejercicios creativos que formaron parte de cada una de las unidades de estudio que fundamentaron el diplomado; en cada una de las sesiones se desarrollaron diversos ejercicios que captaron el interés de los participantes gracias al dinamismo que se pudo notar en el proceso de trabajo.

A nivel personal fue una experiencia que incrementó en muchos aspectos la creatividad, no solamente para la creación de diseños, sino que se comenzó en el proceso de mejorar la escritura y la exploración de nuevos estilos para realizar ilustraciones. El proceso para encontrar esta forma de ilustrar fue muy satisfactorio, los bocetos que se realizaron en base a referencias pudieron encaminar este proyecto a dibujos no minimalistas ni infantiles pero tampoco realistas, sino un punto medio en el que puede ser llamativo para diferentes edades a partir de un público adolescente. Pese a que la técnica empleada fue por medios digitales, el aspecto que se dió a los personajes de este proyecto fue algo que salió por completo de la zona de confort.

Cada profesor y profesora compartieron los temas respectivos a su unidad, de una manera muy bien desarrollada para poder ayudar a cada alumno; los recursos que brindaron durante las clases estaban llenos de información valiosa, con sus presentaciones y los ejercicios impulsaron mucho el desarrollo y finalización de este trabajo. Cada ejercicio no solo ayudó al desarrollo creativo, también los ejercicios eran planteados para trabajar directamente en el proyecto y fluyera bien el ritmo de trabajo, en donde todo lo que se desarrolló tiene un proceso orientado a una finalidad específica.

El resultado que se obtuvo en el presente proyecto fue justo el buscado, respecto al aspecto del proceso de la escritura fue muy grato ya que como resultado se obtuvo un texto con el que es muy posible conectar fácilmente con las personas, ya que es como escuchar las anécdotas de alguien cercano. En el sentido de ilustraciones, con la ayuda de los docentes, los resultados captan la vibra que se buscaba, un toque de nostalgia en donde el anciano aparece, contiene tonalidades un poco sepia para dar esa ilusión de algo

antiguo; mientras que en las ilustraciones donde se muestra el mismo personaje pero en su juventud los colores son más vivos para dar esa misma sensación de un chico joven. El encuadernado que se manejó con este proyecto fue de pasta blanda y el resultado quedó bastante limpio, las enseñanzas de la maestra América fueron muy claras y con el prototipo que se realizó durante sus sesiones el trabajar con el libro final fue mucho más fluido y fácil, ya que se trabajaron con las hojas bien pegadas y la una calidad de impresión de acuerdo a lo planeado.

Para futuros proyectos que se tienen planeados como cómics y novelas, este curso ha proporcionado herramientas muy valiosas gracias a los amplios temas, el poder estructurar bien una historia y desarrollar buenos personajes, buscar un estilo de ilustraciones y poner detalle a la paleta de colores para transmitir bien el ambiente que se muestra, saber cómo maquetar textos para impresiones, además de armar físicamente un libro, sin importar que sea propio el producto o para algún cliente potencial.

La influencia que se piensa tener con este libro para con la sociedad es que pueda servir de inspiración para que, a quien llegue, se aventure a crear sus propios proyectos siguiendo los pasos que se trabajaron aquí; sin dejar de lado que sea un elemento que impulse a salir de la zona de confort del diseñador o estudiante de diseño, para experimentar con técnicas de ilustración diferentes, en el estilo de dibujo como en los materiales que se pueden usar para generarlas a nivel digital, tradicional o mixto. También se espera que con este proyecto pueda haber personas que se sientan identificadas con esta historia y que se logre conectar con el personaje, generar reflexión y que ayude a cerrar ciclos de luto con sus propias experiencias.

Este diplomado puede ayudar a muchas personas que sean egresados de Diseño, no solo de la Universidad Vasco de Quiroga, sino para otros interesados en la ilustración enfocada al diseño editorial. La Uvaq es una institución que provee de muchas oportunidades tanto para sus estudiantes como a sus egresados de poder desarrollarse mejor como profesionistas, con diplomados y cursos como este que ofrecen pueden ampliar el campo laboral, contando con docentes totalmente capacitados y planes de estudio organizados siempre se garantizarán buenos resultados.

The background features a white surface with several large, irregular watercolor splatters in shades of orange and brown, and a central cluster of smaller green splatters. The word 'BIBLIOGRAFÍA' is centered within the green splatters.

BIBLIOGRAFÍA

Canovas, E. M. (2021). LAS 5 FASES (O ETAPAS) DEL DUELO: LA TEORÍA DE KÜBLER-ROSS | CENTRO PSICOLOGÍA INTEGRAL MC. Centro Psicología Integral MC. RESCATADO DE <https://centrodepsicologiaintegral.com/las-5-fases-o-etapas-del-duelo-la-teoria-de-kubler-ross/#:~:text=Estos%20cinco%20estadios%20son%20la,siempre%20que%20sufrimos%20una%20p%C3%A9rdida>.

Portillo, K. Velís, C. (2011). PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DISEÑO EDITORIAL. PAÍS, EDITORIAL.

Terradas, E. (S.F.) ENCUADERNACIÓN C8 - PROCESOS EN ARTES GRÁFICAS CFGM PREIMPRESION EN ARTES GRÁFICAS (Versión PDF). de: <https://www.portalgraf.com/descargas/documentos-aagg/encuadernacion/descargar>.

Scott, R, G. (1970). FUNDAMENTOS DEL DISEÑO, Buenos Aires, Argentina. Editorial Víctor Leru (Versión PDF).

Sienra, S. (2015). LA IMAGEN COMO PENSAMIENTO, México, Universidad Autónoma del Estado de México (Versión PDF). Recuperado

Heller, E. (2000). PSICOLOGÍA DEL COLOR: CÓMO ACTÚAN LOS COLORES SOBRE LOS SENTIMIENTOS Y LA RAZÓN, Múnich, Alemania. Editorial GG.

Índice de imágenes

- Imagen 1. El Gecko Mosquetero, Autora Daniela González Rueda.
- Gráfico 1. Moodboard para conceptualización, Autora Daniela González Rueda.
- Esquema 1. Línea Dramática, Autora Daniela González Rueda.
- Gráfico 2. Estructura de personaje “El anciano”, Autora Daniela González Rueda.
- Gráfico 3. Estructura de personaje “Chloe”, Autora Daniela González Rueda.
- Gráfico 4. Mi primer adiós (storyboard) viñetas 1 a 10, Autora Daniela González Rueda.
- Gráfico 5. Mi primer adiós (storyboard) viñetas 11 a 20, Autora Daniela González Rueda.
- Gráfico 6. Mi primer adiós (storyboard) viñetas 21 a 30, Autora Daniela González Rueda.
- Gráfico 7. Mi primer adiós (storyboard) viñetas 31 a 40, Autora Daniela González Rueda.
- Gráfico 8. Mi primer adiós (storyboard) viñetas 41 a 50, Autora Daniela González Rueda.
- Gráfico 9. Mi primer adiós (storyboard) viñetas 51 a 55, Autora Daniela González Rueda.
- Imagen 2. Lápices de escritura, Fuji HANDS.
- Imagen 3. LOS TIPOS DE GOMAS DE BORRAR PARA DIBUJO, TTAMAYO, Autor Jorge González.
- Imagen 4. Cómo elegir tus primeras acuarelas profesionales, Annel Vare.
- Imagen 5. Pinceles para acuarela: cuáles, cómo y para qué. 1ª parte, Autora Sonia García.
- Imagen 6. Colored Pencils isolated on white background, Autor Mehmet Cetin.
- Imagen 7. Ranking de los 15 mejores sets de rotuladores profesionales, vpiera.com.

- Imagen 8. Papeles Especiales, Menegazzo & Cañadell.
- Imagen 9. “El anciano” (técnica a lápiz), Autora Daniela González Rueda.
- Imagen 10. “Dualidad” (técnica collage), Autora Daniela González Rueda.
- Gráfico 10. Bocetos para sketchbook digital 1, Autora Daniela González Rueda.
- Gráfico 11. Bocetos para sketchbook digital 2, Autora Daniela González Rueda.
- Gráfico 12. Bocetos para sketchbook digital 3, Autora Daniela González Rueda.
- Gráfico 13. Bocetos para sketchbook digital 4, Autora Daniela González Rueda.
- Gráfico 14. Bocetos para sketchbook digital 5, Autora Daniela González Rueda.
- Imagen 11. Manuel Maples Arce, Liharte.
- Imagen 12. Francisco Díaz de León, Enciclopedia de la Literatura en México.
- Gráfico 15. Obras Francisco Díaz de León, Colección Blaisten.
- Imagen 13. José Chávez Morado, Colección Blaisten.
- Gráfico 16. Obras José Chávez Morado, Colección Blaisten.
- Imagen 14. Recreación de portada libro “Sagradas” (Hipocampo, V.), Autora Daniela González Rueda.
- Imagen 15. Detalle de los cuadernos cosidos con hilos y pegados en el lomo, encuadernación en el sector gráfico, impresión tradicional, Autor Unai Huizi.
- Imagen 16. Encuadernación de tapa dura, El Rincón de Artesanía.
- Imagen 17. Encuadernación en alambre, Binding Edge.
- Imagen 18. Plegaderas de teflón, Autor Stepan Chizov.
- Imagen 19. Puntas de punzón, Autora Roxana Ramos.
- Imagen 20. Hilo de lino inglés, Autora Eva Rodríguez.
- Imagen 21. Reglas de encuadernación, Autor Sebastián Rodríguez Vázquez.

- Imagen 22. Prensa de encuadernación, Free3D.
 - Imagen 23. Pegamento de encuadernación, Lumen.
 - Imagen 24. CARTÓN GRIS, La Riva.
 - Gráfico 18. Proceso de creación de dummy, Autora Daniela González Rueda.
- s grande