



Universidad de Nariño



San Juan de Pasto
2012



LA IMAGEN CUENTA / Esteban Andrés Fajardo







Trabajo de grado para optar por el título de Diseñador
Gráfico

Esteban Andrés Fajardo

“LAS IDEAS Y CONCLUSIONES APORTADAS EN EL TRABAJO DE GRADO,
SON RESPONSABILIDAD EXCLUSIVA DEL AUTOR”

ARTÍCULO 1 DEL ACUERDO N°. 324 DE OCTUBRE 11 DE 1966, EMANADO
DELHONORABLE CONSEJO DIRECTIVO DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO.

NOTA DE ACEPTACIÓN

Paula Murillo

Germán Arturo Insuasty

Omar Franco

San Juan de Pasto, Junio de 2012



MODALIDAD: PROYECTO DE DISEÑO

Trabajo de grado para optar por el título de Diseñador
Gráfico

Esteban Andrés Fajardo

ASESOR
Ramiro Viveros

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
Facultad de Artes
Programa de Diseño Gráfico
San Juan de Pasto - 2012

A la memoria de la mujer que me dió la vida, por quien fue y seguirá siendo por siempre en mi mente y en mi corazón, gracias Yolanda.

A toda mi familia por acogerme y brindarme todo lo necesario para seguir adelante, a mis amigos por todos los buenos momentos y el apoyo incondicional y a mi novia por la compañía y todos los momentos compartidos y por darme la fuerza para continuar.

RESUMEN

“LA IMAGEN CUENTA” ES UN PROYECTO QUE TIENE COMO OBJETIVO PRINCIPAL EL RESCATAR EL VALOR ARTÍSTICO DEL CUENTO POR MEDIO DE LA ILUSTRACIÓN; LA RIQUEZA DEL CUENTO CLÁSICO NO SE LIMITA SOLO A SUS CARACTERÍSTICAS LITERARIAS; LA POSIBILIDAD DE ESTIMULAR LA IMAGINACIÓN EVOCANDO SITUACIONES, LUGARES Y PERSONAJES QUE CADA QUIEN ADAPTA SEGÚN SUS CONDICIONES, CONFIRMAN PORQUE ES UNA DE LAS FIGURAS LITERARIAS MÁS ANTIGUAS QUE HA PREVALECIDO EN EL TIEMPO CON UN AMPLIO NÚMERO DE SEGUIDORES ADAPTÁNDOSE A ÉPOCAS Y ESPACIOS. CON EL CUENTO, HAN SIDO MUCHAS LAS HERRAMIENTAS QUE HAN ENCONTRADO EN LA REPRESENTACIÓN DE SUS LETRAS EL MEDIO PARA DARSE A CONOCER, PARA DEJAR DE SER ELEMENTOS INDEPENDIENTES QUE AL COMBINARSE LE DAN UN VALOR AGREGADO EN EL CASO DE LA ILUSTRACIÓN, EL VALOR DE LO ESTÉTICO.

DESPUÉS DE SELECCIONAR LA VERSIÓN ORIGINAL DE UN CUENTO CLÁSICO, EN ESTE CASO CAPERUCITA ROJA DEL ESCRITOR FRANCÉS CHARLES PERRAULT, SE PROCEDE A ELEGIR LAS ESCENAS A ILUSTRAR, LAS CUALES SE PLASMAN CON UN ESTILO ACORDE AL PÚBLICO OBJETIVO DEL PROYECTO; UNA VEZ REPRESENTADAS LAS ESCENAS SE ELABORA LA PIEZA FINAL QUE RESULTA EN UN LIBRO ILUSTRADO.

ABSTRACT

“LA IMAGEN CUENTA” IS A PROJECT WHOSE MAIN OBJECTIVE IS TO RESCUE THE ARTISTIC VALUE OF THE STORY BY WAY OF ILLUSTRATION, THE RICHNESS OF THE CLASSIC TALE IS NOT LIMITED ONLY TO THEIR LITERARY CHARACTERISTICS, THE POSSIBILITY OF STIMULATING THE IMAGINATION EVOKING SITUATIONS, PLACES AND PEOPLE THAT EACH ONE FITS ON YOUR TERMS, CONFIRM IT IS ONE OF THE OLDEST LITERARY FIGURES THAT PREVAILED AT THE TIME WITH A LARGE FOLLOWING ADAPTING TO TIMES AND SPACES. IN THE STORY, MANY TOOLS HAVE BEEN FOUND IN THE REPRESENTATION OF HIS LYRICS THE WAY TO MAKE THEMSELVES KNOWN, TO STOP BEING INDEPENDENT ELEMENTS WHICH WHEN COMBINED GIVE AN ADDED VALUE IN THE CASE OF THE ILLUSTRATION, THE VALUE OF AESTHETIC. AFTER SELECTING THE ORIGINAL VERSION OF A CLASSIC TALE, LITTLE RED RIDING HOOD IN THIS CASE THE FRENCH WRITER CHARLES PERRAULT; WE PROCEED TO CHOOSE THE SCENES TO ILLUSTRATE, WHICH EMBODIES A STYLE CONSISTENT WITH THE PUBLIC PURPOSE OF THE PROJECT, ONCE REPRESENTED THE SCENES THE FINAL PIECE IS MADE RESULTING IN AN ILLUSTRATED BOOK.

Esteban Andrés Fajardo



Demuestra un gran interés por el dibujo desde temprana edad, incentivado por su gusto hacia programas animados de sus épocas de infancia; con el pasar del tiempo demuestra versatilidad en el uso de diferentes técnicas tradicionales para después incursionar en el mundo de la ilustración digital.

Experiencia en ilustración infantil, fantástica y caricatura.

Tabla de Contenido

INTRODUCCIÓN	9
Carta del asesor Ramiro Viveros.....	11
OBJETIVOS	
Objetivo General	17
Objetivos Específicos	17
Público Objetivo	18
Alcances del proyecto	18
MARCO TEÓRICO	19
La ilustración	21
La ilustración de libros	24
La ilustración de libros infantiles	25
La ilustración de libros para jóvenes	26
Estilos de ilustración	28
El cuento clásico	30
Caperucita Roja	31

ANTECEDENTES	35
Fairy Quest	37
DKSTUDIOS05	38
PROCESO GRÁFICO	41
Personajes	43
Caperucita roja	44
El lobo	50
La abuelita	52
La mamá	53
Escenarios	54
Escenas ilustradas	56
Pruebas de color	62
LIBRO	67
Formato y retícula	69
Tipografía	70
Páginas interiores	72
Portada	75
CONCLUSIONES	77
BIBLIOGRAFÍA	79

Introducción

“La esencia de la ilustración radica en el pensamiento - las ideas y los conceptos que forman la columna vertebral de lo que una imagen intenta comunicar.”

Lawrence Zeegen



En una época en la que las imágenes nos llegan continuamente de todas partes, el arte de la ilustración de libros ha evolucionado de tal manera que ahora ya no solo se utilizan en la literatura infantil que era a lo que usualmente estábamos acostumbrados, sino que abarca también la literatura juvenil; cada vez nos encontramos con más libros para “niños mayores” que dan un nuevo valor a la concepción que se tenía anteriormente de la ilustración como simple acompañamiento o apoyo de un texto resaltando su carácter estético como enriquecedora de las experiencias del lector y como estimulante de la misma lectura.

El arte de ilustrar un texto va más allá del simple hecho de colocar imagen tras imagen, se necesita también tener empatía con el autor del texto, conocerlo y adaptarlo al propio estilo del ilustrador. Al ilustrar un cuento clásico nos encontramos con un lugar común ya que son narraciones populares que han trascendido de generación en generación y que prácticamente todos conocen en sus versiones infantiles. La ilustración para jóvenes en el campo de los cuentos clásicos es algo que se ha explorado escasamente y en lo que vale la pena trabajar para lograr una revalorización de estos aprovechando la gran cantidad de técnicas que nos facilita la ilustración pero ante todo contando con la ilimitada capacidad creativa y creadora del ilustrador.

Carta del Asesor

La reinterpretación de cuentos infantiles es un asunto común dentro del conjunto del mundo editorial y del diseño, Los cuentos clásicos de Europa se encuentran dentro de los más destacados.

Muchas veces he sostenido mi posición frente a la selección de temas para trabajo de grado, para mí el tema no es la parte fundamental del ejercicio. Puede ser cualquiera y viene a ser la calidad del diseñador gráfico la que se debe mostrar en las obras. A partir de un clásico de la literatura, Esteban Fajardo muestra por medio de una serie de obras basadas en el cuento de la caperucita roja, su destreza como Dibujante y Diseñador Gráfico.

Aquí se demuestra que un buen tema puede ser cualquiera y a partir de ahí crear una excelente propuesta.

Ramiro Viveros
Asesor del Proyecto

Objetivos

Objetivo General

Rescatar el valor artístico del Cuento Clásico a partir de la ilustración.

Objetivos Específicos

1. Seleccionar la versión original de un cuento clásico.
2. Definir las escenas a ilustrar
3. Identificar el estilo de ilustración para representar el cuento.
4. Desarrollar una pieza editorial ilustrada.



Público Objetivo

El público al que va dirigido el libro ilustrado es a un público joven-adulto, tanto por el tono del cuento en sí, ya que es la versión original de “Caperucita Roja” de Charles Perrault, como por el estilo de ilustración que se va a manejar que adopta características del estilo manga, del comic americano y del estilo del propio ilustrador.

Alcances del Proyecto

En el campo de la literatura juvenil es escaso el trabajo de la ilustración mucho menos el presentar los cuentos clásicos dirigidos a unos lectores de edad adulta, o como los llama Martin Salisbury: Niños mayores.

Es por esto que este proyecto busca a través de la ilustración rescatar y revalorar el cuento clásico apostándole a la estética de la imagen para llegar al público definido, como un motivante para la lectura y para el reconocimiento de estas narraciones.

La ilustración del cuento clásico Caperucita roja pretende romper con la idea preconcebida de que los libros ilustrados solo son para los niños y que cuando ya se comprende la lectura las imágenes pasan a un segundo plano o se vuelven innecesarias mostrando la ilustración como un factor estimulante dentro de la lectura y como un elemento que dota aún de más valor al lenguaje escrito.

Marco Teórico



La Ilustración

¹La ilustración ha sido un complemento narrativo en libros y manuscritos; desde los pergaminos hasta los libros de carácter religioso del arte medieval en los cuales se plasmaban pinturas en miniatura generalmente sobre papel avitelado.

En el campo de la ilustración tanto los avances técnicos como el desarrollo de los medios mecánicos contribuyeron a ampliar las posibilidades y habilidades de los ilustradores, el descubrimiento y aplicación de la perspectiva, así como la invención de la imprenta y de las diferentes técnicas litográficas abrieron el campo donde el ilustrador encontró múltiples opciones para desenvolverse y perfeccionar sus habilidades.

La ilustración ha estado siempre presente como un medio de expresión; como ejemplo de esto y en la época que podríamos considerar contemporánea podríamos citar a varios de los autores de los carteles sobre la Segunda Guerra Mundial como Ben shahn y Tom Eckersley.

²El verdadero auge de la ilustración se daría a partir de los años 60, tiempo durante el cual se empezaron a formar miles de movimientos juveniles que para

su expresión y reconocimiento emplearon su propio lenguaje gráfico visual identificador, naciendo así el POP ART, OP ART y la psicodélica, que jugaban con un exagerado derroche de colores mezclados que causaban un gran impacto visual en el espectador. El registro de esto se encuentra principalmente en la gráfica utilizada por los músicos de entonces, como The Beatles (“Revolver”, “Sgt. Peppers Lonely, hearts club band”) y el poster referente a Bob Dylan realizado por Milton Glaser, donde el cabello del artista se compone de varias líneas curvas de gran psicodélica.

³Para los años 70 la generación Hippie bajo la influencia de las drogas aportarían un periodo lleno de un lenguaje gráfico caracterizado por una estética visual de la fantasía y ciencia ficción. La estética Punk aportó también un nuevo estilo ilustrativo donde el cortar-pegar y el collage eran los principales protagonistas, dotando esta estética de energía, urbanismo y realidad, características propias también del sonido.

En los años 80 y 90 las ilustraciones se utilizaron ante todo para ambientar las páginas de numerosas

revistas, sin embargo, para los 90 la popularidad de la ilustración había decaído y parecía que se vivían los últimos momentos de esta disciplina; pero la llegada de la era digital no significó solo un renacimiento para esta disciplina sino también fue la oportunidad de refrescar y reconsiderar las inmensas posibilidades que la ilustración podía ofrecer.

Actualmente el avance en cuestión de tecnología y software especializados en ilustración ha facilitado la labor de los ilustradores, sin embargo las técnicas tradicionales no se han abandonado, la ilustración es quizás una de las disciplinas en las que lo tradicional y lo moderno se pueden mezclar, las alternativas son innumerables.

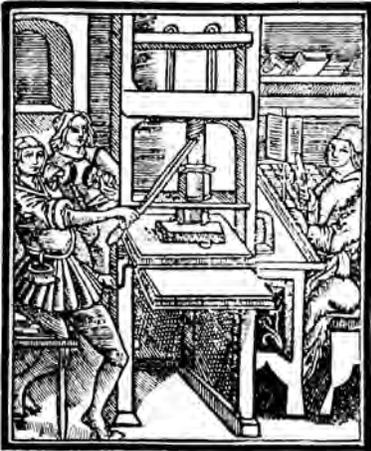


1.

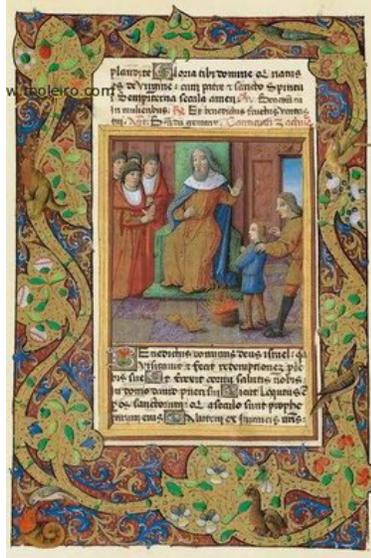
¹BLUME, H. Guía completa de ilustración y diseño, H. Blume ediciones, Madrid. 1981. Pág. 10.

²ZEEGEN, Lawrence. Principios de la ilustración, Editorial Gustavo Gili. Barcelona. 2006. Pág. 13.

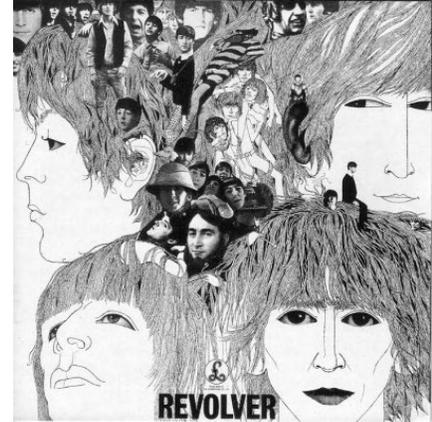
³ZEEGEN, Lawrence. Principios de la ilustración, Editorial Gustavo Gili. Barcelona. 2006. Pág. 14.



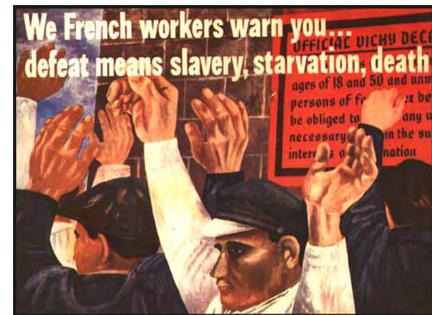
2.



3.



5.



6.



4.



7.

1. Imágen del Libro de los Muertos.
2. Imprenta de Gutemberg.
3. Imágen de uno de los Libros de Horas.
4. Poster ilustrado de Milton Glaser en alusión a Bob Dylan (1966).
5. Carátula del disco Revolver de The Beatles.
6. Poster de Ben Shahn.
7. Imágen que representa el single God save the queen de los Sex Pistols, con una estética punk.
8. Poster de iconos de Tom Eckersley.



La Ilustración de Libros



“En el mejor de los casos, la ilustración empuja al receptor a pensar, a obtener mas información del texto que tiene ante sí y a intentar comprender y conocer el tema más a fondo.”

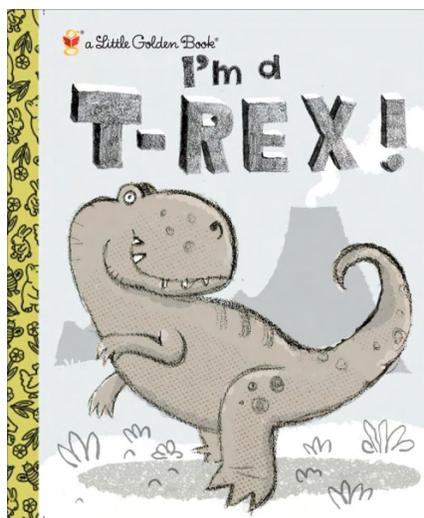
Lawrence Zeegen

⁴La ilustración de libros se desarrolló a partir de los libros del siglo XV con los manuscritos religiosos ilustrados, con la invención de la imprenta se ampliaron las posibilidades de la ilustración de textos y la reproducción en masa de las mismas, a pesar de que la invención de la cámara y de la fotografía redujeron notablemente la ilustración de libros esta aun se sigue utilizando por su valor expresivo, auténtico y estético; al principio se utilizaba una ornamentación recargada, sin embargo con el paso del tiempo se empezó a optar por un estilo mas ligero y mas sutil.

Los adelantos no solo en cuestión de maquinaria y procesos de impresión sino tambien la ampliación de la gama de colores a disposición del ilustrador hicieron que los libros se convirtieran en el principal medio de trabajo para los ilustradores teniendo en cuenta que la relación entre el texto y la imagen puede llegar a ser inseparable.

La Ilustración de Libros Infantiles

Los libros infantiles, álbumes ilustrados o textos visuales son libros cuyo público son los niños y con los que básicamente se busca crear una “alfabetización visual”, es decir, desarrollar en ellos la destreza para ver, dibujar y formular un juicio estético, la imágenes que acompañan un texto infantil pueden comunicar muchas cosas a los niños, y no estar siempre ligadas a lo que el texto dice o convertirse simplemente en un apoyo para la lectura, las imágenes tienen la capacidad de hablar por sí solas al ser portadoras de gran cantidad de significados. La ilustración juega un papel importante en el diseño de libros para niños, como lo diría Walter Herdeg:⁵ “El pequeño propietario de libros posee una galería privada de arte con la que tiene una relación muy especial, pues estudia con detenimiento sus imágenes favoritas, una y otra vez; las observa fijamente con una fascinación que garantizará indelebles recuerdos de tramas y escenarios -franceses, suecos, suizos, ingleses y otros muchos-”



Las ilustraciones de los libros infantiles desempeñan en el proceso de desarrollo del niño una función mucho más importante que el puro auxilio a la lectura.”

Martín Salisbury

9.

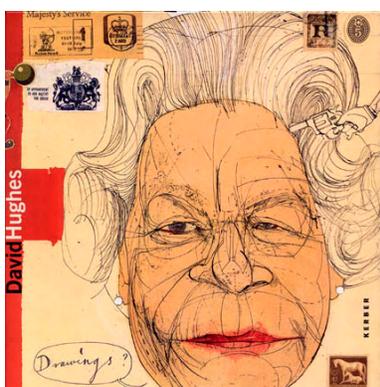


10.

⁴BLUME, H. Guía completa de ilustración y diseño, H. Blume ediciones, Madrid. 1981. Pág. 10.

⁵SALISBURY, Martín. Imágenes que cuentan, Nueva ilustración de libros infantiles, Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona. 2007

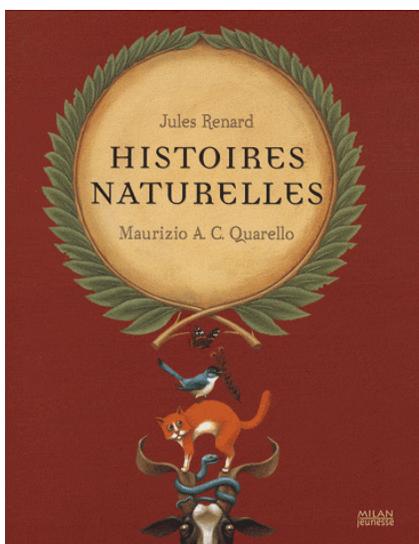
La Ilustración



11.

Los libros ilustrados son considerados para muchos aún en la actualidad solo para niños entre edades de tres a siete años y se contemplan solo como una herramienta que lleva al niño hacia la lectura, generando la idea equivocada de que una vez lograda la alfabetización, la imagen se vuelve innecesaria.

En los libros ilustrados para jóvenes la ilustración adquiere otro valor; el texto que se lee ya se comprende perfectamente así no exista el apoyo de las imágenes, pero las ilustraciones son capaces de mejorar la experiencia del lector llevándolo a apreciar las cualidades estéticas de los artistas, épocas, estilos y tendencias. Como lo describe Martin



12.



13.

Salisbury en su libro “Imágenes que cuentan”:

“Las culturas más avanzadas si aprecian la misión de las ilustraciones para todos los grupos de edad. En Francia y Japón por ejemplo, los tebeos o comics para adultos son un medio impreso bien arraigado y no se considera que tengan menor valor intelectual que la novela escrita.. En el reino unido por otra parte, existe una larga tradición de ilustración de cuentos para niños mas mayores en el contexto de antologías o colecciones, a veces conocidos como libros para regalos o tesoros. Su uso se extendió durante la época que ha pasado a la historia como la edad de oro de la ilustración británica cuando artistas de la talla de Arthur Rackham y Howard Pyle reproducían profusamente sus trabajos en ediciones coleccionables de cuentos clásicos.”

El ilustrador y escritor Howard Pyle, fue un gran conocedor de las leyendas medievales y la mayoría de sus ilustraciones –para libros juveniles y para adultos- son acerca de historias ambientadas en esa época. Sus libros ilustrados más importantes fueron “Las aventuras de Robin Hood”, “El moderno Aladín”,

de Libros para Jóvenes

“El Rey Arturo y sus caballeros”, “Historia de Lancelot y la Tabla Redonda” y “Libro de Piratas”.

Entre los trabajos más conocidos de Rackhman sí que figuran también cuentos comúnmente aceptados como infantiles, como pueden ser los “Cuentos de los hermanos Grimm”, o “Rip van Winkle”, pero “Peter Pan” y “Alicia en el país de las maravillas”, entre otros son novelas juveniles en toda regla. También realizó ilustraciones para libros orientados hacia lectores adultos, como “El sueño de una noche de verano” y otros libros de cuentos de hadas, además de varias sobre los relatos de Edgar Allan Poe.

El uso de la ilustración en la literatura juvenil se ha ido deteriorando a lo largo de los últimos años, en gran parte debido a las adaptaciones cinematográficas de los libros que presentan todos los hechos de manera inmediata, lo que ha llevado a pensar que la ilustración puede interferir en la experiencia de la lectura y resultar redundante



al entrometerse en la imaginación visual personal del lector, lo que no es correcto ya que la ilustración resulta siendo un estímulo y ante todo realzando la experiencia estética del libro frente al lector sin importar cual sea su rango de edad.



14.

9. Portada del libro ilustrado por Brian Biggs, *I'm a T-rex*.

10. Ilustración de Marc Boutavant.

11. Ilustración de David Hughes.

12. Ilustración de Maurizio Quarello para el libro

15. *Histoires naturelles*.

13. Ilustración de Margarita Sada para el libro *Tengo una tía que no es monjita*.

14. Ilustración de Noemí Villamuza para el proyecto *Los cuentos de MING.ABE*.

15. Ilustración de Ivan Chacon para el libro para adolescentes *Puberman*.

Estilos de ilustración

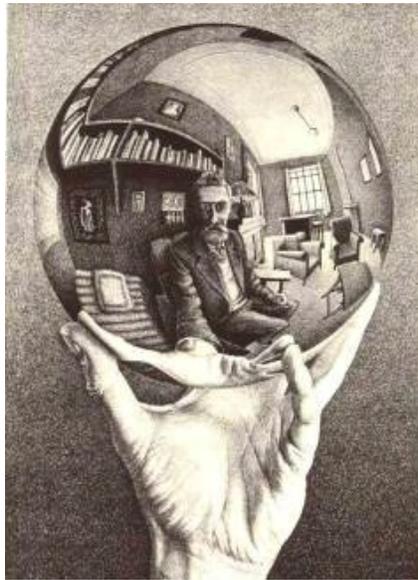


DIBUJO ABSTRACTO

Expresión artística que no intenta representar el mundo que nos rodea. Aplicable al arte del dibujo que no represente objetos reconocibles abandonando cualquier referencia artística a la naturaleza que conocemos.



16.



17.

DIBUJO ARTISTICO

Representación más esencial y primigenia de cualquier forma de arte en su concepción más clásica. Tiene entidad propia como obra en sí o como concepto primero de obra mayor (boceto) en todas las demás artes: pintura, escultura, arquitectura.



18.

FANTASTICO Y CIENCIA FICCION

Forma de narrativa y de ilustración fantástica que explota las perspectivas imaginativas de la ciencia moderna.

DIBUJO HUMORISTICO

Ilustraciones que representan de forma crítica, irreverente y/o burlesca a la realidad.



19.



20.

DIBUJO MONUMENTAL

Ilustraciones que representan construcciones históricas o tradicionales



21.

MANGA

Estilo de cómic de origen japonés, basado en las expresiones y las emociones de los personajes. Se compone de viñetas grandes y suelen resaltar sobre todo la personalidad y el estado de ánimo de los personajes.

Las grandes ilustraciones son como grandes historias o narraciones -requieren que el receptor se involucre activamente para comprender el mensaje por entero.

16.

Ilustración Turabuzón de German Hotes.

17.

Ilustración de M. C. Escher.

18.

Ilustración Batman de Frank Miller.

19.

Ilustración de Napo Martín.

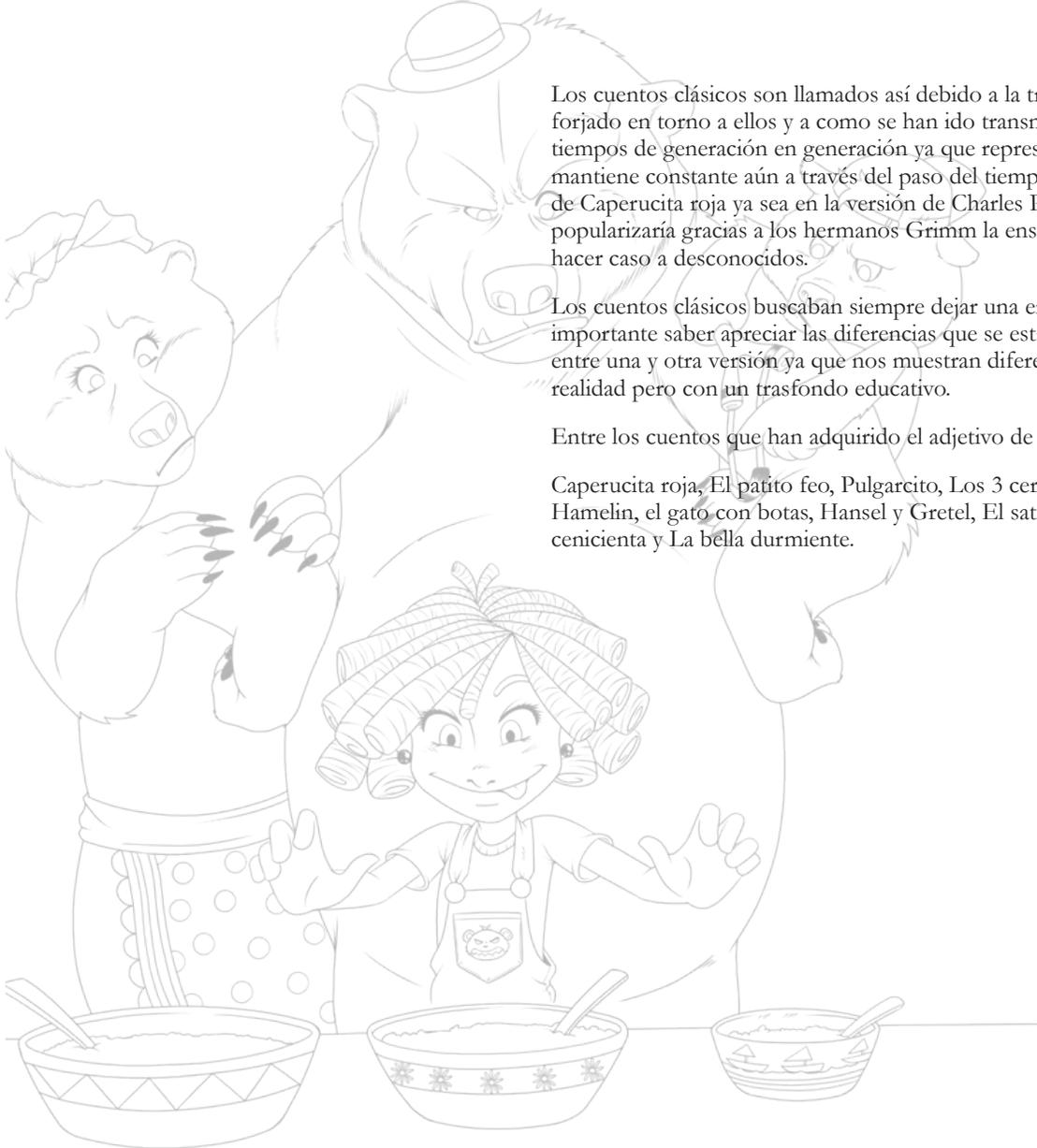
20.

Ilustración Calle Santander de Mariano Sebastian.

21.

Ilustración Death Note de Takeshi Obata.

El Cuento Clásico



Los cuentos clásicos son llamados así debido a la tradición que se ha forjado en torno a ellos y a como se han ido transmitiendo a través de los tiempos de generación en generación ya que representan un valor que se mantiene constante aún a través del paso del tiempo. Si citamos el cuento de Caperucita roja ya sea en la versión de Charles Perrault o en la que se popularizó gracias a los hermanos Grimm la enseñanza es la misma: no hacer caso a desconocidos.

Los cuentos clásicos buscaban siempre dejar una enseñanza o moraleja; es importante saber apreciar las diferencias que se establecen generalmente entre una y otra versión ya que nos muestran diferentes visiones de la realidad pero con un trasfondo educativo.

Entre los cuentos que han adquirido el adjetivo de clásicos tenemos:

Caperucita roja, El patito feo, Pulgarcito, Los 3 cerditos, El flautista de Hamelin, el gato con botas, Hansel y Gretel, El satecillo valiente, La cenicienta y La bella durmiente.

Caperucita Roja

Caperucita roja es un cuento de los llamados clásicos que se han transmitido oralmente, fue llamado así porque la niña del libro lleva puesta siempre una caperuca roja, existe una gran variedad de versiones, la que se reconoce como la original es la de Charles Perrault que fue publicada en 1697, de ahí en adelante como ha ocurrido con todos los cuentos que consideramos clásicos se han escrito muchas versiones de los mismos cuentos que talvés difieran uno del otro pero cuyo contenido y mensaje sigue siendo el mismo

CAPERUCITA ROJA SEGÚN PERRAULT

Había una vez una niñita en un pueblo, la más bonita que jamás se hubiera visto; su madre estaba enloquecida con ella y su abuela mucho más todavía. Esta buena mujer le había mandado hacer una caperucita roja y le sentaba tanto que todos la llamaban Caperucita Roja.

Un día su madre, habiendo cocinado unas tortas, le dijo.

-Anda a ver cómo está tu abuela, pues me dicen que ha estado enferma; llévale una torta y este tarrito de mantequilla.

Caperucita Roja partió en seguida a ver a su abuela que vivía en otro pueblo. Al pasar por un bosque, se encontró con el compadre lobo, que tuvo muchas ganas de comérsela, pero no se atrevió porque unos leñadores andaban por ahí cerca. Él le preguntó a dónde iba. La pobre niña, que no sabía que era peligroso detenerse a hablar con un lobo, le dijo:

-Voy a ver a mi abuela, y le llevo una torta y un tarrito de mantequilla que mi madre le envía.

-¿Vive muy lejos? -le dijo el lobo.

-¡Oh, sí! -dijo Caperucita Roja-, más allá del molino que se ve allá lejos, en la primera casita del pueblo.

-Pues bien -dijo el lobo-, yo también quiero ir a verla; yo iré por este camino, y tú por aquél, y veremos quién llega primero.

El lobo partió corriendo a toda velocidad por el camino que era más corto y la niña se fue por el más largo entreteniéndose en coger avellanas, en correr tras las



22.



23.

mariposas y en hacer ramos con las florecillas que encontraba. Poco tardó el lobo en llegar a casa de la abuela; golpea: Toc, toc.

-¿Quién es?

-Es su nieta, Caperucita Roja -dijo el lobo, disfrazando la voz-, le traigo una torta y un tarrito de mantequilla que mi madre le envía.

La cándida abuela, que estaba en cama porque no se sentía bien, le gritó:

-Tira la aldaba y el cerrojo caerá.

El lobo tiró la aldaba, y la puerta se abrió. Se abalanzó sobre la buena mujer y la devoró en un santiamén, pues hacía más de tres días que no comía. En seguida cerró la puerta y fue a acostarse en el lecho de la abuela, esperando a Caperucita Roja quien, un rato después, llegó a golpear la puerta: Toc, toc.

-¿Quién es?

Caperucita Roja, al oír la ronca voz del lobo, primero se asustó, pero creyendo que su abuela estaba resfriada, contestó:

-Es su nieta, Caperucita Roja, le traigo una torta y un tarrito de mantequilla que mi madre le envía.

El lobo le gritó, suavizando un poco la voz:

-Tira la aldaba y el cerrojo caerá.

Caperucita Roja tiró la aldaba y la puerta se abrió. Viéndola entrar, el lobo le dijo, mientras se escondía en la cama bajo la frazada:

-Deja la torta y el tarrito de mantequilla en la repisa y ven a acostarte conmigo.

Caperucita Roja se desviste y se mete a la cama y quedó muy asombrada al ver la forma de su abuela en camisa de dormir. Ella le dijo:

-Abuela, ¡qué brazos tan grandes tienes!

-Es para abrazarte mejor, hija mía.

-Abuela, ¡qué piernas tan grandes tiene!

-Es para correr mejor, hija mía.

Abuela, ¡qué orejas tan grandes tiene!

-Es para oírte mejor, hija mía.

-Abuela, ¡qué ojos tan grandes tiene!

-Es para verte mejor, hija mía.

-Abuela, ¡qué dientes tan grandes tiene!

-¡Para comerte mejor!

Y diciendo estas palabras, este lobo malo se abalanzó sobre Caperucita Roja y se la comió.



FIN.

CAPERUCITA ROJA SEGÚN LOS HERMANOS GRIMM

Había una vez una adorable niña que era querida por todo aquél que la conociera, pero sobre todo por su abuelita, y no quedaba nada que no le hubiera dado a la niña. Una vez le regaló una pequeña caperuza o gorrito de un color rojo, que le quedaba tan bien que ella nunca quería usar otra cosa, así que la empezaron a llamar Caperucita Roja. Un día su madre le dijo: “Ven, Caperucita Roja, aquí tengo un pastel y una botella de vino, llévaselas en esta canasta a tu abuelita que esta enfermita y débil y esto le ayudará. Vete ahora temprano, antes de que caliente el día, y en el camino, camina tranquila y con cuidado, no te apartes de la ruta, no vayas a caer y se quiebre la botella y no quede nada para tu abuelita. Y cuando entres a su dormitorio no olvides decirle, “Buenos días”, ah, y no andes curioseando por todo el aposento.”

“No te preocupes, haré bien todo”, dijo Caperucita Roja, y tomó las cosas y se despidió cariñosamente. La abuelita vivía en el bosque, como a un kilómetro de su casa. Y no más había entrado Caperucita Roja en el bosque, siempre dentro del sendero, cuando se encontró con un lobo. Caperucita Roja no sabía que esa criatura pudiera hacer algún daño, y no tuvo ningún temor hacia él. “Buenos días, Caperucita Roja,” dijo el lobo. “Buenos días, amable lobo.” - “¿Adónde vas tan temprano, Caperucita Roja?” - “A casa de mi abuelita.” - “¿Y qué llevas en esa canasta?” - “Pastel y vino. Ayer fue día de hornear, así que mi pobre abuelita enferma va a tener algo bueno para fortalecerse.” - “¿Y adonde vive tu abuelita, Caperucita Roja?” - “Como a medio kilómetro más adentro en el bosque. Su casa está bajo tres grandes robles, al lado de unos avellanos. Seguramente ya los habrás visto,” contestó inocentemente Caperucita Roja. El lobo se dijo en silencio a sí mismo: “¡Qué criatura tan tierna! qué buen bocadito - y será más sabroso que esa viejita. Así que debo actuar con delicadeza para obtener a ambas fácilmente.” Entonces acompañó a Caperucita Roja un pequeño tramo del camino y luego le dijo: “Mira Caperucita Roja, que lindas flores se ven por allá, ¿por qué no vas y recoges algunas? Y yo creo también que no te has dado cuenta de lo dulce que cantan los pajaritos. Es que vas tan apurada en el camino como si fueras para la escuela, mientras que todo el bosque está lleno de maravillas.”

Caperucita Roja levantó sus ojos, y cuando vio los rayos del sol danzando aquí y allá entre los árboles, y vio las bellas flores y el canto de los pájaros, pensó: “Supongo que podría llevarle unas de estas flores frescas a mi abuelita y que le encantarán. Además, aún es muy temprano y no habrá problema si me atraso un poquito, siempre llegaré a buena hora.” Y así, ella se salió del camino y se fue a cortar flores. Y cuando cortaba una, veía otra más bonita, y otra y otra, y sin darse cuenta se fue adentrando en el bosque. Mientras tanto el lobo aprovechó el tiempo y corrió directo a la casa de la abuelita y tocó a la puerta. “¿Quién es?” preguntó la abuelita. “Caperucita Roja,” contestó el lobo. “Traigo pastel y vino. Ábreme, por favor.” - “Mueve la cerradura y abre tú,” gritó la abuelita, “estoy muy débil y no me puedo levantar.” El lobo movió la cerradura, abrió la puerta, y sin decir una palabra más, se fue directo a la cama de la abuelita y de un bocado se la tragó.



25.



26.



Y enseguida se puso ropa de ella, se colocó un gorro, se metió en la cama y cerró las cortinas.

Mientras tanto, Caperucita Roja se había quedado colectando flores, y cuando vio que tenía tantas que ya no podía llevar más, se acordó de su abuelita y se puso en camino hacia ella. Cuando llegó, se sorprendió al encontrar la puerta abierta, y al entrar a la casa, sintió tan extraño presentimiento que se dijo para sí misma: “¡Oh Dios! que incómoda me siento hoy, y otras veces que me ha gustado tanto estar con abuelita.” Entonces gritó: “¡Buenos días!” , pero no hubo respuesta, así que fue al dormitorio y abrió las cortinas. Allí parecía estar la abuelita con su gorro cubriéndole toda la cara, y con una apariencia muy extraña. “¡Oh, abuelita!” dijo, “qué orejas tan grandes que tienes.” - “Es para oírte mejor, mi niña,” fue la res-

27. puesta. “Pero abuelita, qué ojos tan grandes que tienes.” - “Son para verte mejor, querida.” - “Pero abuelita, qué brazos tan grandes que tienes.” - “Para abrazarte mejor.” - “Y qué boca tan grande que tienes.” - “Para comerte mejor.” Y no había terminado de decir lo anterior, cuando de un salto salió de la cama y se tragó también a Caperucita Roja.

Entonces el lobo decidió hacer una siesta y se volvió a tirar en la cama, y una vez dormido empezó a roncar fuertemente. Un cazador que por casualidad pasaba en ese momento por allí, escuchó los fuertes ronquidos y pensó, ¡Cómo ronca esa viejita! Voy a ver si necesita alguna ayuda. Entonces ingresó al dormitorio, y cuando se acercó a la cama vio al lobo tirado allí. “¡Así que te encuentro aquí, viejo pecador!” dijo él. “¡Hacia tiempo que te buscaba!” Y ya se disponía a disparar su arma contra él, cuando pensó que el lobo podría haber devorado a la viejita y que aún podría ser salvada, por lo que decidió no disparar. En su lugar tomó unas tijeras y empezó a cortar el vientre del lobo durmiente. En cuanto había hecho dos cortes, vio brillar una gorrita roja, entonces hizo dos cortes más y la pequeña Caperucita Roja salió rapidísimo, gritando: “¡Qué asustada que estuve, qué oscuro que está ahí dentro del lobo!” , y enseguida salió también la abuelita, vivita, pero que casi no podía respirar. Rápidamente, Caperucita Roja trajo muchas piedras con las que llenaron el vientre del lobo. Y cuando el lobo despertó, quiso correr e irse lejos, pero las piedras estaban tan pesadas que no soportó el esfuerzo y cayó muerto.

Las tres personas se sintieron felices. El cazador le quitó la piel al lobo y se la llevó a su casa. La abuelita comió el pastel y bebió el vino que le trajo Caperucita Roja y se reanimó. Pero Caperucita Roja solamente pensó: “Mientras viva, nunca me retiraré del sendero para internarme en el bosque, cosa que mi madre me había ya prohibido hacer.”

22. y 23.

Caperucita Roja de Gustav Doré.

24.

Caperucita Roja de Jamie Tyndall.

25.

Caperucita Roja de Hary Arti.

26.

Caperucita Roja de Britta Hoyer.

27.

Caperucita Roja de Aaron Flynn.

FIN.

LA IMAGEN CUENTA



Antecedentes





FAIRY QUEST - HUMBERTO RAMOS

7FAIRY QUEST' escrita por su colega Paul Jenkins con quien desarrollo la idea original y coloreada y diseñada por Bernardo Olea que tiene mucha experiencia produciendo los sketch books de artistas como Paco Herrera, J. Scott Campbell y el mismo Ramos.

El primer episodio de Fairy Quest narra las desventuras de los seres que habitan el pueblo de Fable

Wood habitado por todos los personajes de los cuentos de hadas clásicos quienes se encargan de recrear sus respectivas historias día tras día como si se tratase de una obra de teatro en aparente armonía, sin embargo, esta paz forzada se quebranta cuando la protagonista Red Riding hood Caperucita roja, harta de vivir en este ciclo infinito decide revelarse y escapar del pueblo con la ayuda de Big bad wolf El lobo feroz, con quien a lo largo de los años ha establecido una amistad prohibida. Y es que absolutamente todas las criaturas (hadas, duendes, enanos, príncipes, princesas y demás personajes) de Fablewood viven bajo la rigurosa supervisión de Mr. Grimm, un hombrecillo que, apoyado por un ejército de hombres sin rostro y un hato de dragones, se asegura de que cada uno de los habitantes siga al pie de la letra las historias que han protagonizado por siglos, todo en aras del orden.

Así, la dupla protagónica parte en busca de un lugar llamado Realworld, un lugar de ensueño donde los seres de fantasía pueden vivir libremente, sin tener que apegarse a un guión. Cabe decir que en el camino los héroes se toparán con varios personajes conocidos, siendo uno de ellos Peter Pan, quien ya ha visitado el mundo real en anteriores viajes. Bajo el sello Mafufo de Leonardo Olea, con una edición muy cuidada y un arte realmente atractivo, este tomo contiene además una pequeña sección de pin ups realizados por talentos como Mike Kunkel, Paco Herrera o J.Scott Campbell, lo que le da un plus a este artículo de colección.

7TOVALÍN, Jorge. FAIRY QUEST: EL ÉXITO INSTANTÁNEO DE JENKINS, RAMOS Y OLEA <http://www.comikaze.net/2011/08/fairy-quest-el-exito-instantaneo-de.html>. (Consultado 3 Agosto de 2011)

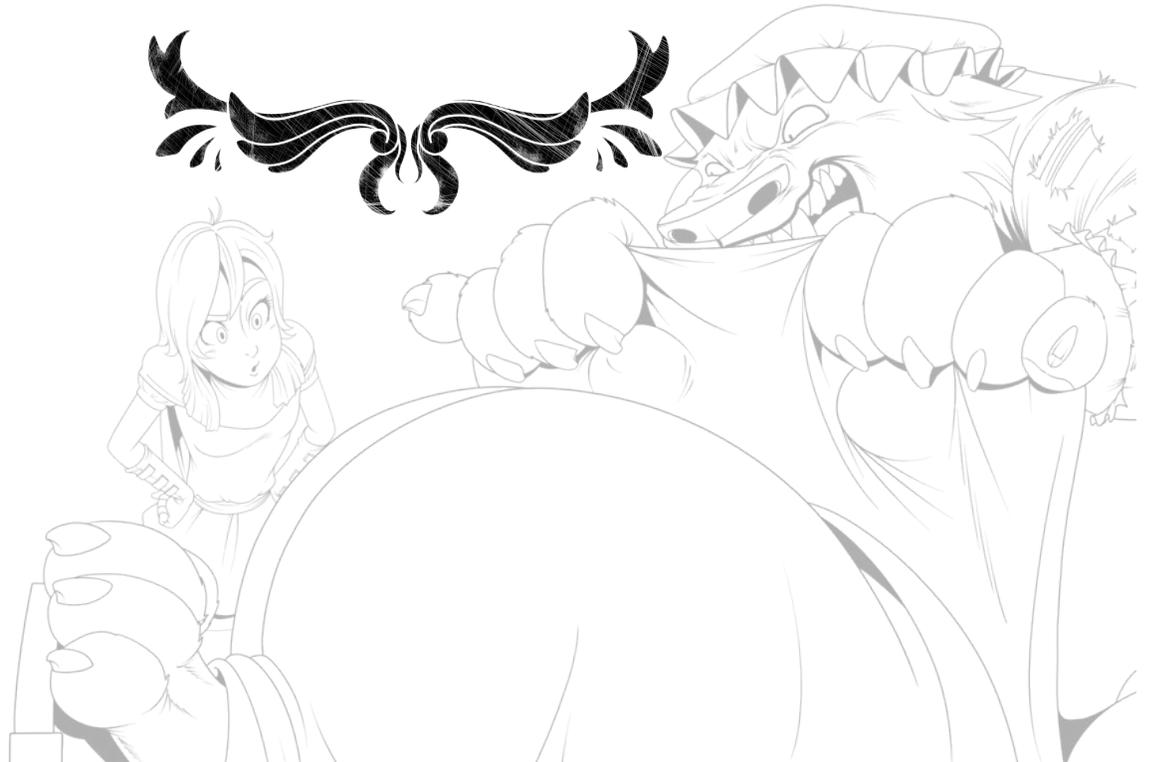




DKSTUDIOS05

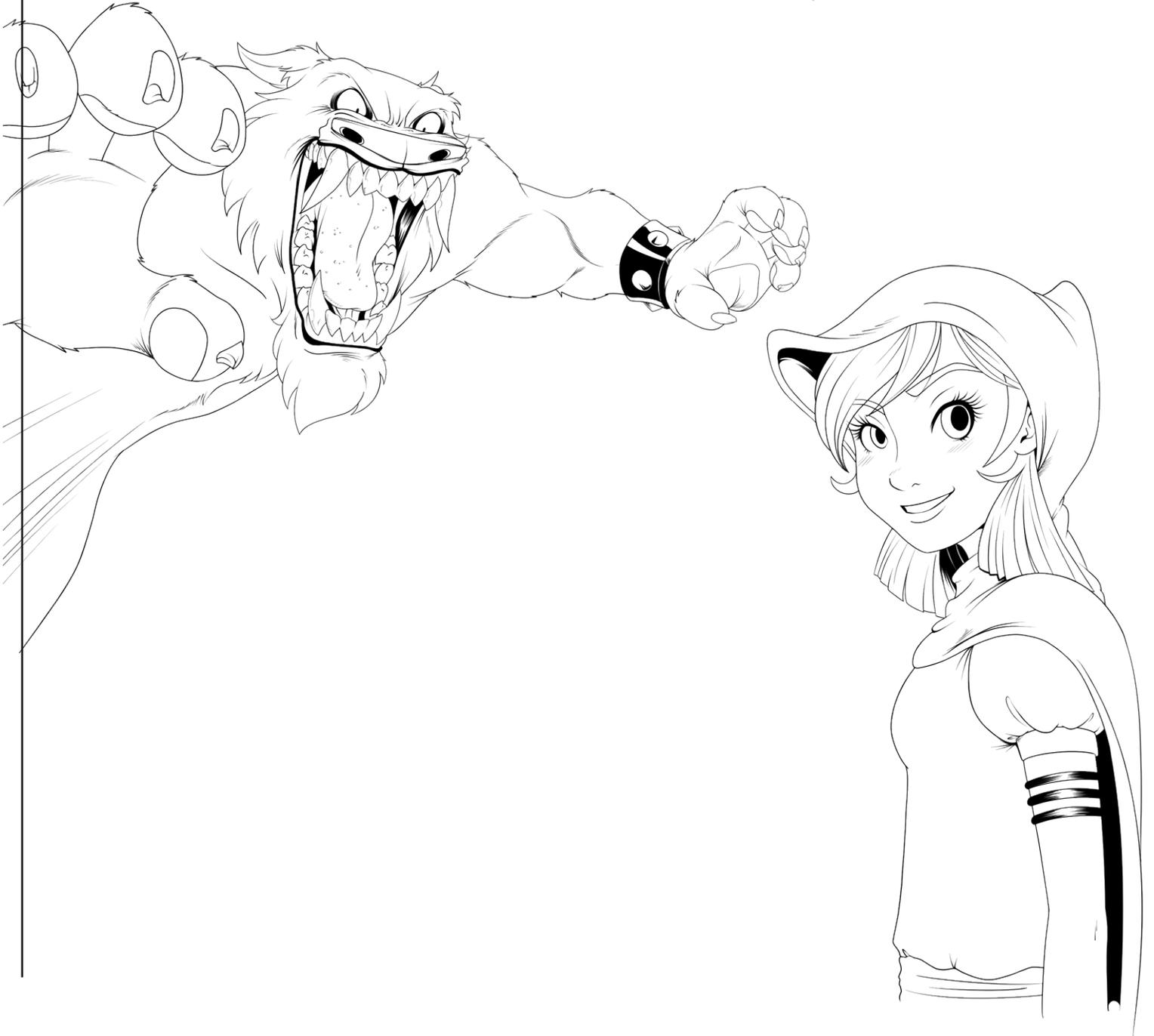
DKSTUDIOS05 es el seudónimo de una ilustradora Mexicana, muy conocida en la comunidad Deviantart por sus dibujos eróticos; Ilustra esta versión de Caperucita Roja con un tono erotico muy evidente, basándose en los textos de Darkkaith y Yuna1810 quienes también hacen parte de la comunidad, bajo el estilo inconfundible del ilustrador Japonés Masashi Kishimoto creador de la famosa publicación Manga “NARUTO”.

Proceso Gráfico



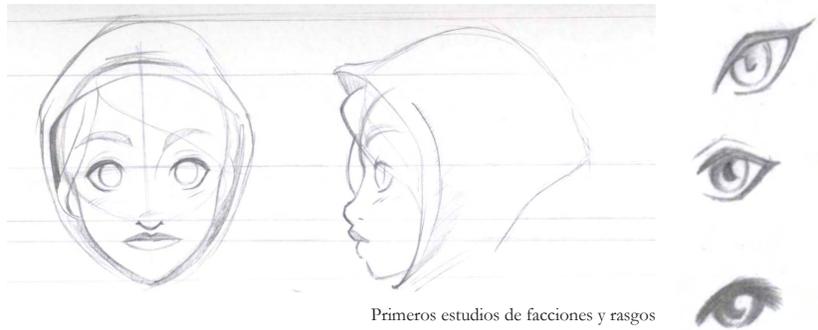
LA IMAGEN CUENTA

Personajes



Caperucita

El cuento de Caperucita Roja de Charles Perrault tiene 2 personajes principales que son Caperucita Roja y el lobo y dos personajes secundarios que son la madre y la abuela.



Primeros estudios de facciones y rasgos

DESCRIPCIÓN

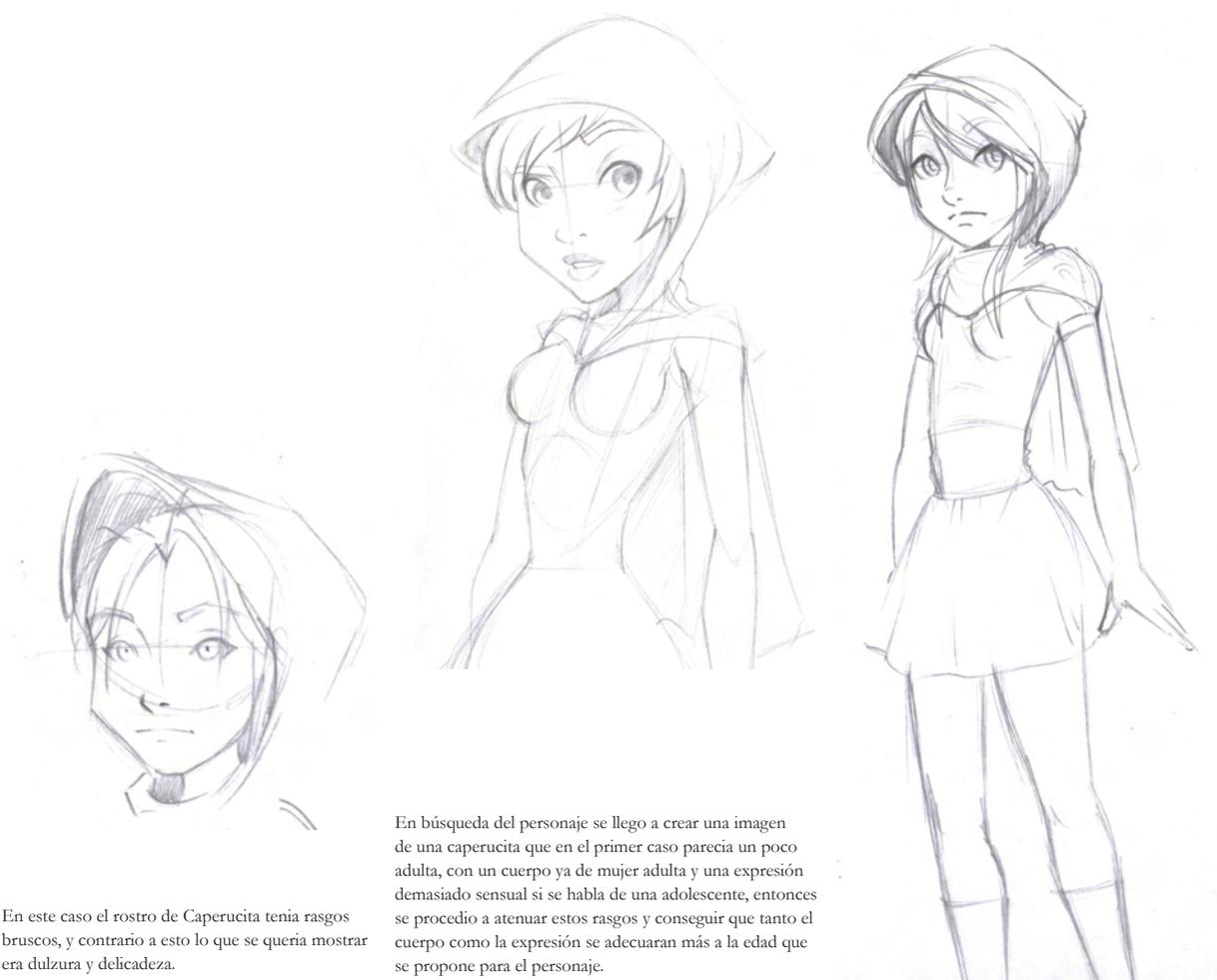
Caperucita Roja es una adolescente de 15 años, delgada, de tez clara y de estatura promedio, era llamada así porque siempre usaba una caperuza roja.

Es una niña alegre y un poco ingenua, que se distrae fácilmente, dentro del cuento representa al personaje que se encarga de encarnar la moraleja de la historia.



En este caso se exageraban demasiado los rasgos y el personaje quedaba caricaturizado.

Roja



En este caso el rostro de Caperucita tenía rasgos bruscos, y contrario a esto lo que se quería mostrar era dulzura y delicadeza.

En búsqueda del personaje se llegó a crear una imagen de una caperucita que en el primer caso parecía un poco adulta, con un cuerpo ya de mujer adulta y una expresión demasiado sensual si se habla de una adolescente, entonces se procedió a atenuar estos rasgos y conseguir que tanto el cuerpo como la expresión se adecuaran más a la edad que se propone para el personaje.

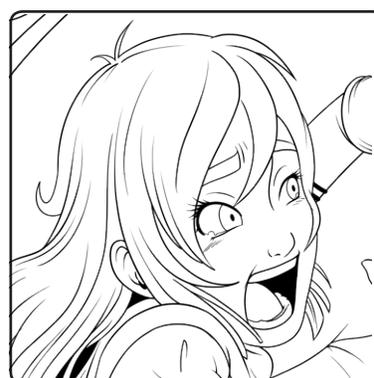


Personaje definitivo original a lapiz.

En esta versión se logra la apariencia deseada para el personaje tanto en rasgos físicos como expresivos, aprovechando también la libertad que da la ilustración se utilizan elementos más modernos en el vestuario del personaje, como las botas.



Personaje definitivo entintado.



Una vez definido el personaje, se realizaron las ilustraciones de las diversas expresiones que se utilizarían en cada una de las escenas definidas anteriormente.



Caperucita en grises y en sepia, la imagen se veía bien sin embargo no se aprovechaban al máximo las posibilidades.

En cuanto al color se realizaron varias pruebas, en un principio se pensó en utilizar las ilustraciones en gama de grises, también en sepia, pero finalmente se optó por trabajarlo a color, aprovechando no solo la inmensa cantidad de posibilidades que ofrece sino también su expresividad e impacto.



Primera prueba a color.



Versión definitiva del personaje.

El lobo



DESCRIPCIÓN

El lobo es un personaje calculador, manipulador y astuto, representa la maldad y la inteligencia a tal punto de utilizar a Caperucita Roja hasta conseguir lo que quiere.

Fisicamente es un animal grande, con la fuerza suficiente para intimidar sin ningún problema a Caperucita y a su abuela.

Primer boceto del lobo, en esta primera versión, el lobo se veía como una caricatura y no expresaba las características propias del personaje, tales como la fuerza y la astucia, entonces se procedió a realizar una segunda versión que fue la definitiva, en este caso el lobo se muestra como un ser malvado pero ante todo inteligente.



La abuelita



Al igual que con Caperucita en un primer momento la abuelita era un personaje mas parecido a la caricatura con rasgos exagerados, despues se suavizaron un poco sus rasgos logrando así una mayor humanización.



DESCRIPCIÓN

La Abuela de Caperucita es una persona mayor, en la historia se encuentra enferma motivo por el cual Caperucita va a su casa. Es amable y tiene una gran confianza con el personaje principal.

La mamá



DESCRIPCIÓN

La mamá de Caperucita es tranquila, preocupada, cariñosa y confiada al mandar sola a Caperucita a través del bosque.

Fisicamente es una persona adulta, delgada y de facciones delicadas.



Escenarios

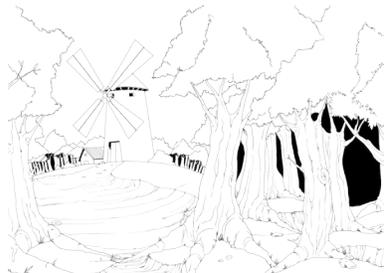
Se definen 3 escenarios principales: la casa de caperucita, es el escenario donde todo comienza; el bosque, el escenario donde ocurre la acción y la casa de la abuelita, que es el lugar donde terminan todos los hechos.



Casa de Caperucita



El bosque



La casa de la abuelita

Escenas Ilu



Escena 1

Había una vez una niña en un pueblo, la más bonita que jamás se hubiera visto; su madre estaba enloquecida con ella y su abuela mucho más todavía. Esta buena mujer le había mandado hacer una caperucita roja y le sentaba tanto que todos la llamaban Caperucita Roja.

Escena 2 y 3

Un día su madre, habiendo cocinado unas tortas, le dijo.

-Anda a ver cómo está tu abuela, pues me dicen que ha estado enferma; llévale una torta y este tarrito de mantequilla.



ustradas



Escena 4

Caperucita Roja partió en seguida a ver a su abuela que vivía en otro pueblo.

Escena 5

Al pasar por un bosque, se encontró con el compadre lobo, que tuvo muchas ganas de comérsela, pero no se atrevió porque unos leñadores andaban por ahí cerca.





Escena 6

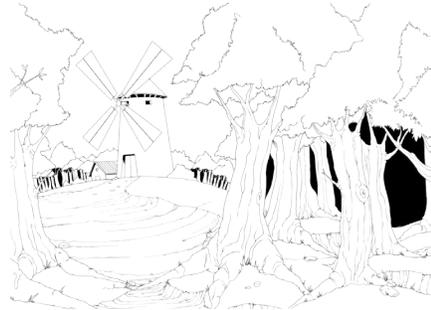
Él le preguntó a dónde iba. La pobre niña, que no sabía que era peligroso detenerse a hablar con un lobo, le dijo:

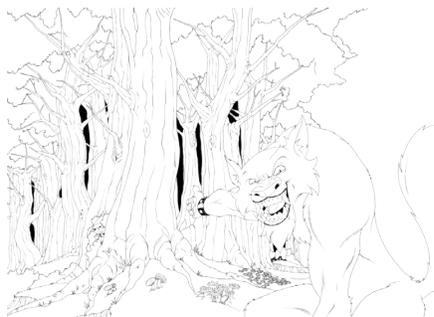
-Voy a ver a mi abuela, y le llevo una torta y un tarrito de mantequilla que mi madre le envía.

Escena 7 y 8

-¿Vive muy lejos? -le dijo el lobo.

-¡Oh, sí! -dijo Caperucita Roja-, más allá del molino que se ve allá lejos, en la primera casita del pueblo.





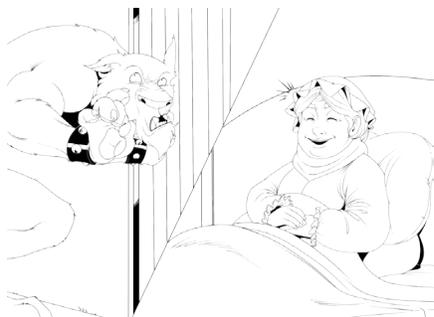
Escena 9

-Pues bien -dijo el lobo-, yo también quiero ir a verla; yo iré por este camino, y tú por aquél, y veremos quién llega primero.



Escena 10 y 11

El lobo partió corriendo a toda velocidad por el camino que era más corto y la niña se fue por el más largo entreteniéndose en coger avellanas, en correr tras las mariposas y en hacer ramos con las florecillas que encontraba.



Escena 12

Poco tardó el lobo en llegar a casa de la abuela; golpea: Toc, toc.

-¿Quién es?

-Es su nieta, Caperucita Roja -dijo el lobo, disfrazando la voz-, le traigo una torta y un tarrito de mantequilla que mi madre le envía.

La cándida abuela, que estaba en cama porque no se sentía bien, le gritó:

-Tira la aldaba y el cerrojo caerá.

Escena 13

El lobo tiró la aldaba, y la puerta se abrió. Se abalanzó sobre la buena mujer y la devoró en un santiamén, pues hacía más de tres días que no comía.



Escena 14

En seguida cerró la puerta y fue a acostarse en el lecho de la abuela, esperando a Caperucita Roja quien, un rato después, llegó a golpear la puerta: Toc, toc

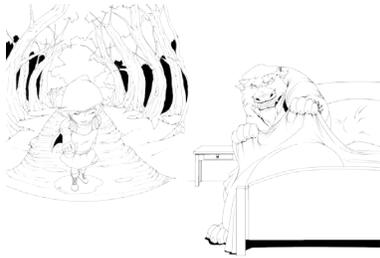
-¿Quién es?

Caperucita Roja, al oír la ronca voz del lobo, primero se asustó, pero creyendo que su abuela estaba resfriada, contestó:

-Es su nieta, Caperucita Roja, le traigo una torta y un tarrito de mantequilla que mi madre le envía.

El lobo le gritó, suavizando un poco la voz:

-Tira la aldaba y el cerrojo caerá.



Escena 15

Caperucita Roja tiró la aldaba y la puerta se abrió. Viéndola entrar, el lobo le dijo, mientras se escondía en la cama bajo la frazada:

-Deja la torta y el tarrito de mantequilla en la repisa y ven a acostarte conmigo.



Escena 16

Caperucita Roja se desviste y se mete a la cama y quedó muy asombrada al ver la forma de su abuela en camisa de dormir. Ella le dijo:

-Abuela, ¡qué brazos tan grandes tienes!

-Es para abrazarte mejor, hija mía.

-Abuela, ¡qué piernas tan grandes tienes!

-Es para correr mejor, hija mía.

Abuela, ¡qué orejas tan grandes tienes!

-Es para oírte mejor, hija mía.

-Abuela, ¡qué ojos tan grandes tienes!

-Es para verte mejor, hija mía.

-Abuela, ¡qué dientes tan grandes tienes!

-¡Para comerte mejor!



Escena 17 y 18

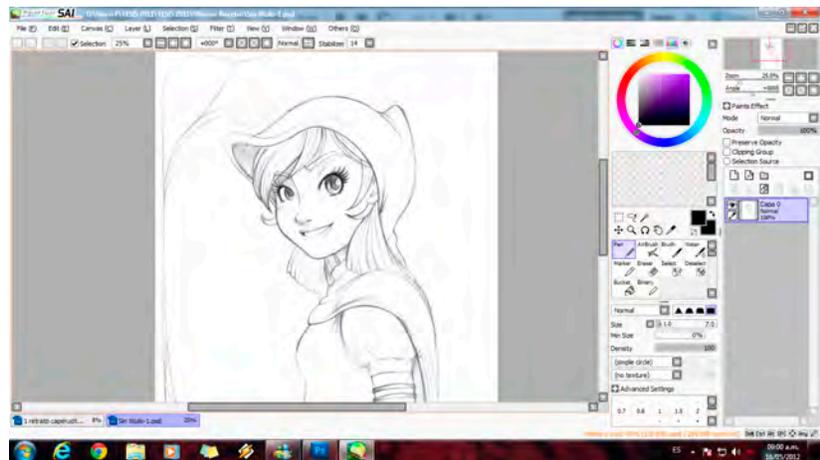
Y diciendo estas palabras, este lobo malo se abalanzó sobre Caperucita Roja y se la comió.



Pruebas de Color



El proceso de realización de cada una de las ilustraciones pertenecientes al cuento, comienza con la ilustración manual realizada en lápiz, posteriormente se digitaliza y se entinta, en este proceso la imagen queda totalmente en líneas para luego proceder a colorear, en este momento se aplica color a la ilustración y se le dan los toques de luces y sombras y los últimos detalles.



Proceso

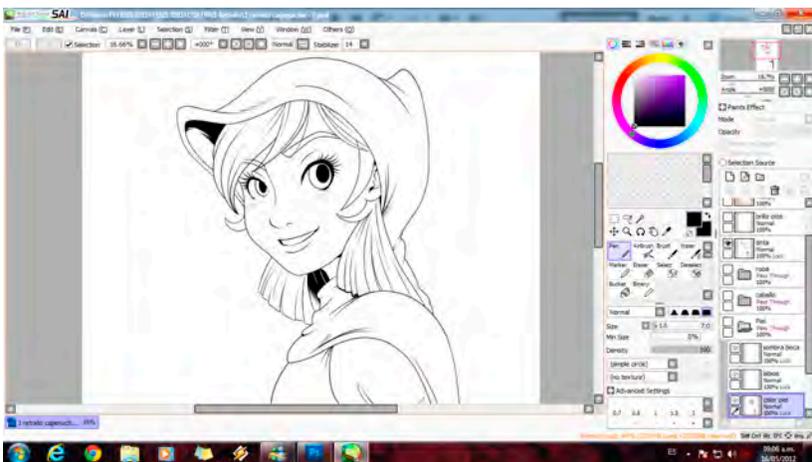


Imagen digitalizada y entintada mediante un software en el que se da valor a la línea y queda lista para ser coloreada.





Imagen coloreada, producto final.



Escenario y escena del cuento colreadas y listas para ser usadas en el producto final.

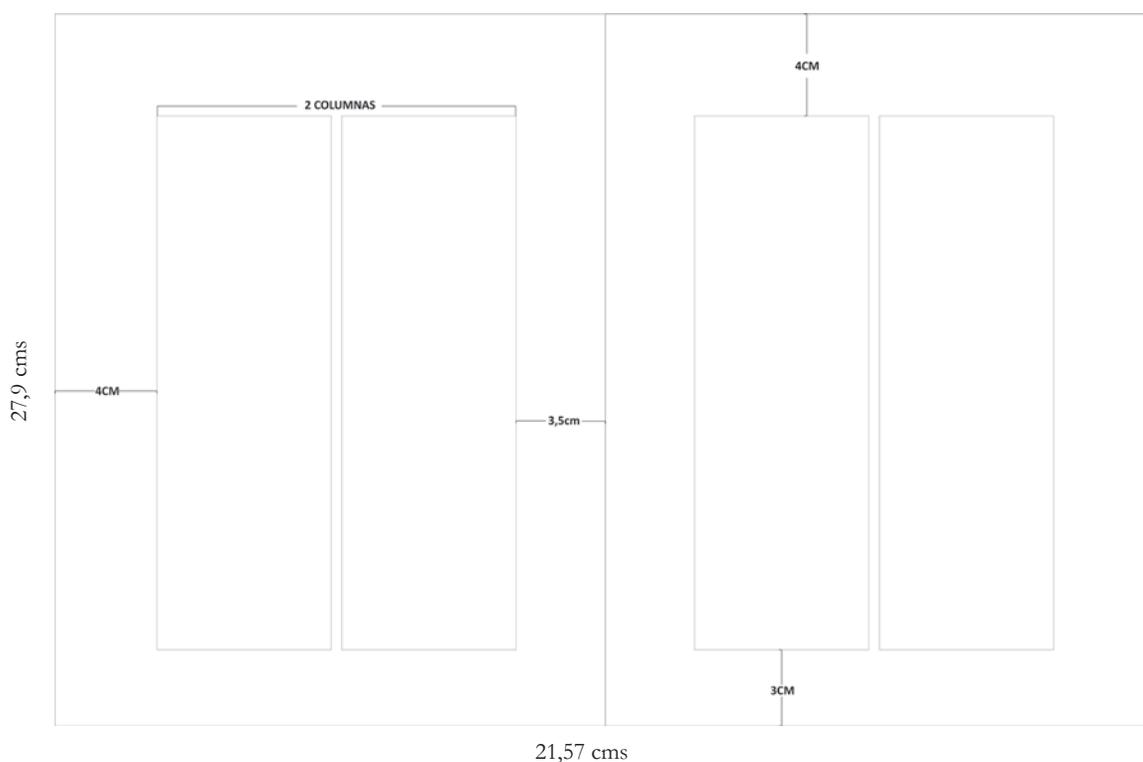


Libro



Formato y retícula

El formato del libro es 21,57 X 27,9 cms.



La retícula del libro se divide en dos columnas amplias, esta división permite la utilización de la imagen en gran formato teniendo en cuenta que es la ilustración el factor principal, sin embargo deja lugar para el texto el cual se maneja sobre un espacio blanco para no restarle importancia utilizando jerarquías y variaciones tipográficas.

Tipoo

Batang

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

1234567890

!"#\$%&/()=?;[:_;,.

La tipografía utilizada para el cuento es Batang, una fuente serifada que pertenece a la familia romana. Las letras serif (con remate) ofrecen máxima legibilidad para textos grandes por los remates en sus bordes, que permiten que el ojo enlace más fácilmente una letra con otra, consiguiendo una lectura más fluida.

grafía

Aa

Páginas



Una de las formas en que se usa la retícula es mitad y mitad, en una página se ubica la ilustración y en la otra el texto manteniendo la limpieza y sobriedad.

interiores

Había una vez una niñita en un pueblo, la más bonita que jamás se hubiera visto: su madre estaba enloquecida con ella y su abuela mucho más todavía. Esta buena mujer le había mandado hacer una caperucita roja y le sentaba tanto que todos la llamaban Caperucita Roja.



16

Había una vez una niñita en un pueblo, la más bonita que jamás se hubiera visto: su madre estaba enloquecida con ella y su abuela mucho más todavía. Esta buena mujer le había mandado hacer una caperucita roja y le sentaba tanto que todos la llamaban Caperucita Roja.

En esta variación la imagen ocupa un setenta y cinco por ciento de la doble página, sin embargo podemos advertir que el texto jamás se ve minimizado ni en ningún momento pierde su importancia.



Había una vez una niña en un pueblo, la más bonita que jamás se hubiera visto: su madre estaba enloquecida con ella y su abuela mucho más todavía. Esta buena mujer le había mandado hacer una caperucita roja y le sentaba tanto que todos la llamaban Caperucita Roja.

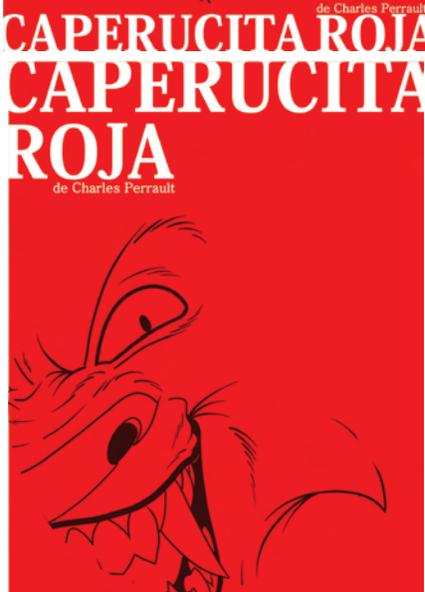
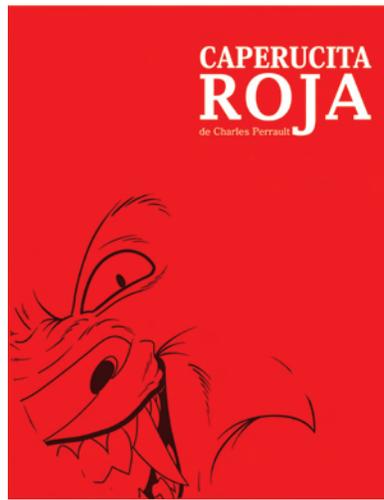
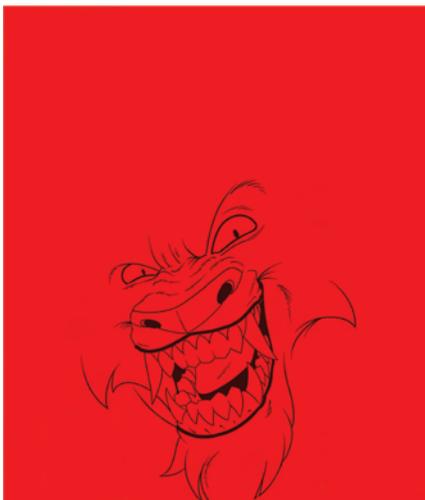


Había una vez una niña en un pueblo, la más bonita que jamás se hubiera visto: su madre estaba enloquecida con ella y su abuela mucho más todavía. Esta buena mujer le había mandado hacer una caperucita roja y le sentaba tanto que todos la llamaban Caperucita Roja.

En la primera imagen vemos una doble página ocupada totalmente con la ilustración, algunas de las ilustraciones que recrean el cuento están hechas para ser utilizadas así ya que complementan la información de otra escena.

en la segunda imagen la distribución también es cincuenta cincuenta pero podemos darnos cuenta de que se puede partir la ilustración o simplemente usar detalles de las mismas.

Portada



propuestas para la portada del libro, se maneja tipografía y la imagen en líneas del lobo que en este caso es el protagonista del cuento.



Propuestas de portada, la primera imagen tipográfica, la segunda combina tipografía e imagen.



Portada final.

Se realizaron varias propuestas para el diseño de la portada, lo que se buscaba era que el diseño fuera sobrio tal como lo es la diagramación del libro, se trabajó con imágenes del lobo y manejando la tipografía, así como también una propuesta enteramente tipográfica, sin embargo, al final se optó por algo mucho más sencillo y es manejar la portada simplemente en color rojo haciendo alusión no solo al color de la caperuza que usaba el personaje, sino también al final, que muchos desconocen y que nadie se espera.

Conclusiones

La ilustración es un medio a través del cual el diseñador gráfico puede desenvolverse con total libertad, no hay límites de tiempo ni de espacio, todo es permitido y todo puede ocurrir, da la libertad no solo de manejar un sinnúmero de técnicas, de soportes y materiales sino también y principalmente de extender la imaginación a lugares imposibles en la realidad. En el caso de la ilustración de libros para jóvenes juega un papel realmente importante e indispensable que es el de estimular la lectura, hacerla agradable y contribuir a que la experiencia del lector sea inolvidable.

Los cuentos clásicos son la alternativa que tiene el ilustrador de entrar en un lugar común, al que todos hemos tenido acceso desde nuestra infancia y que no es ajeno para nadie, y darle a través de sus habilidades y conocimientos un estilo propio, un estilo que puede ser compartido con todos aquellos que recordamos los cuentos clásicos como fotogramas de nuestra infancia y que por esto mismo hemos aprendido a valorar y que ante todo que vemos la importancia de que sean recuperados y sigan manteniéndose en nuestra memoria.

Bibliografía

LIBROS

SALISBURY, Martín. Imágenes que cuentan, Nueva ilustración de libros infantiles, Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona. 2007

ZEEGEN, Lawrence. Principios de la ilustración, Editorial Gustavo Gili. Barcelona. 2006

BLUME, H. Guía completa de ilustración y diseño, H. Blume ediciones, Madrid. 1981

WEB

www.comikaze.net

<http://dkstudios05.deviantart.com/>

[http://browse.deviantart.com/?q=red riding hood?&order=9&offset=24#/d36k0jh](http://browse.deviantart.com/?q=red+riding+hood?&order=9&offset=24#/d36k0jh)

[http://browse.deviantart.com/?q=red riding hood&order=9&offset=24#/d2qc0xu](http://browse.deviantart.com/?q=red+riding+hood&order=9&offset=24#/d2qc0xu)

<http://poisonmilow.deviantart.com/gallery/24877949#/d20uo58>

<http://friendbeast.deviantart.com/gallery/?offset=48#/dq62rc>

<http://www.visionarte.com/visionarte/paginas/comicestil.html>

LA IMAGEN CUENTA



UNIVERSIDAD DE NARIÑO
Facultad de Artes
Programa de Diseño Gráfico
San Juan de Pasto - 2012