

UNIVERSIDAD NUEVO

878531 2-A
MUNDO Zeje.

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO
CON ESTUDIOS INCORPORADOS A LA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MÉXICO



ELABORACIÓN DEL CONTENIDO Y DISEÑO EDITORIAL DE UN CUENTO DE
OPCIÓN MÚLTIPLE, CON FIN EDUCATIVO Y DE ENTRETENIMIENTO,
PARA NIÑOS DE LA TERCERA INFANCIA.

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO
PRESENTA
MONTSERRAT MUÑOZ LEZAMA

DIRECTOR: M.D.G. LILIA BETANZOS HERNANDEZ.

MÉXICO, D.F.

1994

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A ti Señor.

**A Mónica y Chary,
por alegrar mi vida**

**A mi mamá y a mi papá
con todo mi cariño, por su
dedicación y amor.**

**A mis maestros consentidos
quienes con su esfuerzo y amistad
me enseñaron lo que hoy sé.**

**A todos los que tuvieron que
ver con este proyecto, a mi
super asesora: Andrea.**

**A mis amigas y compañeros,
quienes me ayudaron
incondicionalmente, en las
buenas y en las malas.**

**A todas las personas que no
pudieron ver realizada
mi meta.**

A los niños, mi inspiración.

**A los protagonistas de
mi historia y
aquellos que vendrán.**

**A Juan, lo invaluable
Gracias por estar
siempre conmigo.**

Índice

Prólogo.6

Introducción.7

Capítulo 1. Literatura infantil.10

- 1.1. Historias infantiles.11
- 1.2. Tipos de historias para niños.11
- 1.3. Expresiones de la literatura infantil.12
 - 1.3.1. ¿Qué es un cuento?.13
 - 1.3.2. Comic.14
 - 1.3.3. Cuento de opción múltiple.15
 - 1.3.4. Aprender jugando.16
- 1.4. Historia de la literatura infantil ilustrada.16
 - 1.4.1. Historia de la literatura infantil ilustrada en México.17
 - 1.4.2. ¿Qué es un autor-ilustrador?.18
- 1.5. De los libros informativos: Libros para estudios sociales.18
- 1.6. Lectura y la Mass Media.18

Capítulo 2. Usuario.22

- 2.1. ¿A quién va dirigido?.22
- 2.2. Desarrollo y psicología del usuario conforme a su edad.22
 - 2.2.1. Lecturas adecuadas para el usuario.24
 - 2.2.2. Aprendizaje.25

Capítulo 3. Comunicación gráfica.29

- 3.1. Psicología de la forma y el color.30
- 3.2. Percepción.34
- 3.3. Lenguaje.35
 - 3.3.1. Importancia del lenguaje a nivel regional (zona cultural).35
 - 3.3.2. Desarrollo del lenguaje en el niño.36
 - 3.3.3. Características del lenguaje en la literatura del niño.36

Capítulo 4. Diseño editorial.39

- 4.1. Descripción de un libro.39
 - 4.1.1. Normas editoriales.40
- 4.2. Diseño editorial.41
 - 4.2.1. Diseño editorial en libro para niños.42
 - 4.2.2. Texto.43
 - 4.2.3. Espacios en blanco.43
 - 4.2.4. Ilustración.43
 - 4.2.4.1. Ilustración infantil.45
 - 4.2.4.2. La caricatura.46

Capítulo 5. Necesidades gráficas.51

- 5.1. Formato.52
- 5.2. Estructura de la página.56
 - 5.2.1. Márgenes, diagramaciones y cajas.56
- 5.3. Tipografía.61
- 5.4. Portadas.66
- 5.5. Técnicas de ilustración.68
- 5.6. Papel.72
- 5.7. Técnicas de impresión.75
 - 5.7.1. Impresión offset.76
- 5.8. Acabados.78
- 5.9. Investigación de campo: ¿Y el niño que prefiere?.81
- 5.10. Conclusiones.82

Capítulo 6. El proyecto, su descripción y justificación.86

6.1. Descripción de el proyecto.87

6.2. Contenido del proyecto.87

6.3.Desarrollo gráfico del proyecto.93

6.3.1. Formato.93

6.3.2. Márgenes.94

6.3.3. Diagramación.94

6.3.4. Caja tipográfica.95

6.3.5. Tipografía.97

6.3.6. Color.99

6.3.7. Ilustración.101

6.3.8.Técnica de ilustración.105

6.3.9. Portada.105

6.3.10. Papel.110

6.3.11. Originales mecánicos y técnica de impresión.111

6.3.12. Acabados.117

6.3.13. Costos.118

Conclusiones.123

Bibliografía.124

Prólogo

Prólogo.

Con el fin primordial de colaborar de alguna manera con la nación y con la parte más importante de ella: la población infantil, surge la idea de plasmar los temas regionales y de actualidad en un lenguaje estudiado para el menor, en donde tenga un aprendizaje y un estímulo para actuar.

Es por ello que un cuento es un proyecto que reúne todas estas cualidades, es decir, los temas, las ilustraciones y el diseño editorial adecuado a la necesidad y realidad del joven lector.

A lo largo del proyecto se mencionarán y demostrarán las características y necesidades así como su resolución, hasta llegar a las alternativas finales.

Introducción

Introducción.

En gran parte, el tipo de consumo expresa la cultura del país, " la manera específica como se forman los individuos, como ellos producen sus hábitos y patrones de conducta familiar de hoy y del futuro." (1)

México es un país joven, el 38.3 % de la población son niños menores de quince años, y en la Ciudad de México el 30.5% Por ello los niños son el principal blanco del consumo, este ambiente confunde medios con fines, y es así como se compromete el progreso del país. Por lo tanto es para los niños, por los niños, y con los niños, con los que habrá que actuar para transformar el proceso y las vías por las que hoy son educados. (2)

Hacia 1990, en la República Mexicana, el 85.5% del total de niños entre seis y catorce años de edad asistía a la escuela, mientras que a nivel más local, es decir, en la Ciudad de México, poco más del 93% asistía a la escuela.

Por otra parte, los niños que asisten a la escuela tienen otras actividades, dedican gran parte de su tiempo a jugar, porque necesitan conocerse a sí mismos y al mundo que los rodea, es decir, el mundo de los adultos; de esta manera desarrollan su creatividad, aprenden, desahogan sus tensiones y empiezan a convivir. (3)

Es necesario que este desarrollo incluya deportes, actividades artísticas, la lectura, el conocimiento general, entre otras cosas; de manera que sean adecuados a la capacidad y a la edad del niño para que piense, descubra y resuelva sus problemas.

Sin duda un medio eficiente para el aprendizaje es como en este caso, un libro para niños. Un libro es una ayuda para educar y entretener dejando una huella en el niño; por eso es indispensable cubrir sus necesidades por medio del contenido y de las ilustraciones. Este tipo de entretenimiento estimula la imaginación y ensaya las soluciones a los conflictos de la vida diaria.

Es importante tomar en cuenta que en la zona metropolitana del Distrito Federal, el 93% de los niños de 6 a 14 años de edad saben leer y escribir. (4)

En México la cantidad de literatura infantil ilustrada es limitada y por eso con frecuencia el costo es alto.

Este proyecto consta de la elaboración del diseño editorial y contenido de un cuento de opción múltiple, con fin educativo y de entretenimiento para niños de la tercera infancia. El objetivo es que por medio de un libro diseñado especialmente para niños de los 7 a los 10 años de edad, se aporte información actual de hechos reales y

cotidianos que tienen precedente en la Ciudad de México y área metropolitana, con un lenguaje estudiado conforme a el desarrollo, psicología, aprendizaje, percepción y realidad nacional y local que vive el joven lector.

Es así como el contenido es instructivo y también de entretenimiento por medio del cual "se aprende jugando", teniendo como importante finalidad que la lectura no compita sino se complemente con el resto del aprendizaje audiovisual y escolar, alentando al niño a leer "una buena costumbre que se ha ido perdiendo". Este libro pretende ser también una guía para los padres.

Finalmente para poder tener una amplia difusión se ha propuesto la elaboración de dos cuentos con el mismo contenido pero que se adapta al presupuesto familiar. Variando las características de material e impresión aportando dos presentaciones: la óptima y la económica donde el costo de la producción y el precio a la venta varían haciéndolos más accesibles al público consumidor.

En México el desarrollo de los libros ilustrados ha sido lento, por lo que desde 1960, la Secretaría de Educación Pública, ha realizado un esfuerzo por enseñar con libros ilustrados (textos gratuitos); han ideado revistas, programas de televisión y radio, entre otras cosas.

Actualmente, gran parte de los libros ilustrados para niños son de importación y el número de libros hechos por mexicanos y para mexicanos, no ha aumentado desde hace tiempo. (5)

Es así como el diseñador gráfico se enfrenta con el problema de satisfacer al público consumidor más exigente: al público infantil. Este lector resulta difícil de estudiar pues es influenciado por lo que la información debe ser verídica y no amenazadora, este estudio debe estar asesorado por gente especializada en el desarrollo total del infante mexicano, integrante de una región como la Ciudad de México.

Enfrentarse al problema de las diferencias sociales es difícil, pero no imposible tomando en cuenta un nivel cultural promedio.

Por otra parte, la escasez de presupuesto en las empresas editoras privadas o estatales, provoca la realización de varias opciones de presentación de una lectura de cualquier índole. Es problema del diseñador que estas opciones sean igual de atractivas al público lector. Es por ello que la investigación y los cuadros de análisis de competencia que a continuación se presentan, son elaborados con todas las limitantes y cualidades del objetivo anteriormente expuesto.

FUENTES:

- (1) CITA TEXTUAL: Folleto INCO /"Lo importante es el juego no el juguete"/ 1989.
- (2) INEGI/ Resultados definitivos XI censo de población y vivienda, 1990/ DDF.
- (3) INEGI/ Resultados definitivos XI censo de población y vivienda, 1990/ DDF.
- (4) INEGI/ Resultados definitivos XI censo de población y vivienda, 1990/ DDF.
- (5) Alvarez S. Ma.Covadonga/ "La ilustración en la literatura infantil"/ UIA 1986.

Capítulo 1

Capítulo 1. Literatura infantil.

Literatura infantil.

Los libros se han convertido en un medio placentero de conocer y darle otra visión a nuestra vida, así como a nuestros problemas. Los escritores se han preocupado por crear libros para niños con un contenido variado y agradable, lo que hace atender al interés del niño como del adulto.

Una de las características básicas para crear literatura infantil es atender a las necesidades del niño:

- Seguridad material - No se debe mentir respecto a la realidad, pues la historia se debe basar en lo existente.
- Seguridad intelectual - Se debe atender a todas las preguntas que puedan suscitarse como causa de alguna información difícil de entender.
- Seguridad emocional - Al identificarse con algún personaje, el niño se da cuenta de la necesidad de amar y de ser amado.
- Necesidad de pertenecer - Que el niño se identifique con lo que sucede.
- Necesidad de cambio - Se debe encontrar en el libro una aventura, un misterio, un romance, un descanso de lo cotidiano.
- Necesidad de estética y orden - Se obtiene satisfacción a partir de un equilibrio.
- Guía para niños a través de los libros - Debe contener un fin o moraleja.

Estos puntos son indispensables para conocer las necesidades en el desarrollo físico, mental y emocional del niño con respecto a su entorno; y su contacto con el mundo externo a través de materia como es en este caso un libro infantil. (1)

1.1. Historias infantiles.

Para los niños existen infinidad de historias, para que perduren en ellos deben estar bien escritas, con un tema adecuado, suficientemente fuerte que genere y apoye una trama viviente; también debe contener caracteres memorables y un estilo distintivo.

Algunos de los elementos para la creación de historias infantiles, son los siguientes:

Tema.- Es la idea de la historia (ocasionalmente implica la idea en el título), algunas veces el tema se descubre en el desarrollo de la historia. El tema debe ser sustancial (desarrollo: climax, unidad, desenlace, etc..)

Trama.- Es la acción de la historia, los niños prefieren héroes que sobreviven obstáculos, conflictos, dificultades para llegar a su meta; de esta manera se avanza sin problemas de página a página, donde finalmente la derrota no existe. Es probable que ese "valor" subsista en el propio lector.

Caracteres.- Los niños no siempre buscan un estereotipo de belleza o de violencia; y aunque la historia sea realidad o fantasía el personaje debe ser convincente, identificable y con un mensaje del cual se acordará el joven lector.

Estilo.- Se pueden causar sensaciones de ansiedad, sonrisas, etc.; siendo descriptivo, teniendo una buena prosa donde las palabras puedan ser leídas fuerte y comprendidas en la primera lectura.

Si los elementos anteriores se consideran junto con las características de necesidad, psicología y desarrollo general de el niño, el producto se mostrará totalmente competente. (2)

1.2. Tipos de historias para niños.

Debido a que existen muchos tipos de libros para niños, el adulto que trabaja con ellos debe conocer y estudiar su comportamiento si pretende manejar su educación. Encausándolos a la variedad y previniéndolos de caer en un solo tipo de libro. Las historias en libros para niños son muy variadas e interesantes; a continuación se presentan algunos tipos de historias de la literatura infantil:

Dibujos - historias: Para los niños que empiezan a leer, este tipo de historia es satisfactoria pues se basan en el amor, las hazañas y las palabras tranquilizantes.

Cuentos populares: Se basan en los retos y hazañas de héroes que compiten contra personajes extraordinarios: gigantes, brujas, entre otros.

Historias de vida familiar: El héroe es de edad media entre los ocho y diez años; tienen problemas, algunos chistosos y otros serios, que por el amor y la ayuda de la familia se resuelven. Presentan las realidades de su medio de vida; si encaminamos bien esta educación es probable que el niño construya una vida mejor para el futuro.

Ficción histórica: Son históricamente auténticas y educativas si están bien escritas.

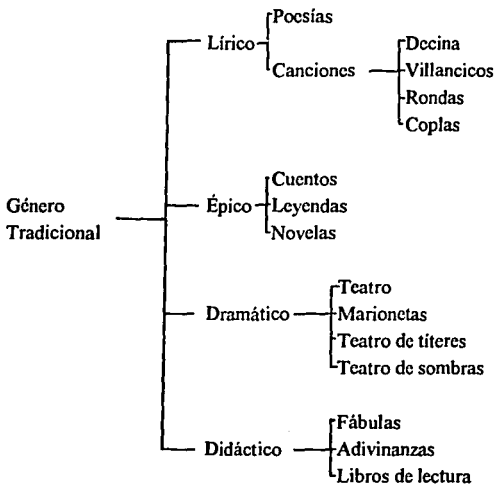
Biografías: Esta y la anterior se apoyan una a otra. Esta clase de historias impresionan a los niños con realidades de otros días.

Historias de animales: Los héroes de este tipo de historia son animales, si está bien escrita es de valor por la sensación de protección hacia el animal y la compasión que equivale al amor. Contienen tragedias y sin duda son de los más populares.

Fantasia: El niño necesita también la terapia de la risa, la cual encontramos en la literatura infantil moderna; es conjugar ciencia y conciencia.

Existen más tipos de libros infantiles como: poesías, cuentos de hadas, fábulas, mitos, y otros. (3)

1.3. Expresiones de la literatura infantil.



Como se ve en el cuadro anterior, la lectura para niños está muy apegada a varias de las ramas del Género Tradicional, por ejemplo: cuentos, leyendas, novelas, teatro, fábulas, entre otros; es por eso que el campo de la literatura infantil es rico e interminable en opciones para autores, ilustradores y lectores. (4)

1.3.1. ¿Qué es un cuento?

Un cuento en su acepción cotidiana es la narración breve de sucesos ficticios y de carácter sencillo que en algunas ocasiones se hace con fines morales o educativos, el cual es expuesto oral o por escrito; esta acepción está íntimamente ligada con el significado literario de cuento... "Narración breve, escrita generalmente en prosa y que por su enfoque constituye un género literario típico, distinto de la novela y de la novela corta."...(5)

Históricamente, el cuento nace por el hábito de contar historias, es un género moderno específico, ya que rebasa la brevedad de un anécdota sin llegar a la extensión de una novela corta.

Sus primeras apariciones en la historia literaria tenían gran libertad argumental y su función principal era el entretenimiento. Lleva una moraleja en el argumento.

Los escritores de cuentos más antiguos son los egipcios, con sus breves relatos en prosa, y las recopilaciones indias, hebreas, griegas y las famosísimas árabes (los cuentos de Las Mil y Una Noches). Hacia la Edad Media y el Renacimiento se aportan las pícaras fábulas de animales.

Algunos personajes como: Boccaccio, Don Juan Manuel, Chaucer, entre otros, se consideran como iniciadores del cuento en su significado popular; es entonces cuando el cuento abandona el verso utilizándolo algunas veces en las fábulas.

Perrault retoma los cuentos de hadas, poco después aparecen las obras de los hermanos Grimm en Alemania y Hans Christian Andersen en Dinamarca.

Hacia el siglo XIX, Hoffman un romántico alemán y Edgar Allan Poe conforman la acepción literaria actual del cuento.

En el siglo XX sobresalen en la literatura peninsular: Unamuno, Azorín, entre otros; en América: Rubén Darío con "Azul" y en el criollismo: José Luis Borges, Juan Rulfo, Juan José Arreola y muchos más.

Los contemporáneos han estudiado más la infancia y son parte importante de la producción estadounidense actual, por ejemplo: Hemingway, Carson, Flannery O'Connor, etc.; y sin descuidar el humor especial ruso: I. Babel y Zochenko.

En la actualidad los cuentos tienen varias funciones, entre las principales encontramos el entretenimiento y la enseñanza.

El cuento debe ser sencillo pues los niños no le dedicarán mucho tiempo; los temas son infinitos pero se debe tratar lo cotidiano, lo objetivo y lo actual, es decir, vivir sus días.

Las condiciones que se deben tomar en cuenta para la realización de un cuento son:

- 1-. La adecuación a la edad del lector.
- 2-. Un manejo del lenguaje satisfactorio.
- 3-. Un argumento apropiado.

De estos elementos parte la creación de un cuento adecuado. (6)

1.3.2. *Comic.*

El comic es una secuencia de viñetas o representaciones gráficas que relatan la historia de un personaje en diferentes situaciones. Son relativamente modernos pues empiezan a finales del siglo XIX, en varios periódicos estadounidenses, al principio son de carácter humorístico pero alrededor de los treinta se produce un cambio de tema como románticos, aventureros, entre otros.

El comic tiene el mayor número de consumidores en Estados Unidos donde aproximadamente dos terceras partes de la población leen diariamente los famosos comics periodísticos. Algunos han tenido una duración notable.

Entre los comics más famosos se encuentran: "Flash Gordon" de Alex Raymond (1933), "Dick Tracy" de Chester Gould (1844), "Peanuts" de Budd Schulz, entre otros.

Psicólogos, sociólogos, teóricos de la comunicación de masas se interesan por la gran influencia que ejercen los comics en la actualidad, donde miles de lectores ven estilos de vida y tendencias ideológicas. Pues es un sistema narrativo de la sociedad contemporánea. (7)

El comic es un sistema de comunicación claro y motivador, en ocasiones es instrumento en la aplicación directa de la enseñanza. También se conoce como historieta, que quiere decir, anécdota de poca importancia o relato agradable.

Es por ello que el comic se convierte en la competencia directa del cuento y debido a esto se retoman varios elementos y características del comic para aplicarlo al cuento.

Sus características son:

- 1-. Tiene un mensaje narrativo.
- 2-. Está integrado por elementos verbales e icónicos.
- 3-. Utiliza códigos y convenciones bien definidos.
- 4-. Tiene amplia difusión.
- 5-. Su función principal es la distracción.
- 6-. Hay mayor porcentaje de ilustración que de texto.

El comic contiene:

- a) El globo, es integrar lo verbal en lo icónico, es la nube donde se pone el parlamento de los personajes y el delta (apéndice en forma de ángulo) marca la dirección del mensaje.
- b) Códigos sintéticos: modos de expresar el movimiento.
- c) Gestualidad: las expresiones de estado de ánimo.
- d) Otros códigos: onomatopeyas y símbolos.

El comic es fácil de comprender, y es estímulo de gran valor para el raciocinio de los pequeños, se le puede dar una función didáctica y pedagógica, rechazando su recepción pasiva y su penetración distorsionante.

La función de la imagen en la enseñanza.

En el saber, hay ciertas cosas que no necesitan otro apoyo para ser comunicadas o transferidas que el de los códigos verbales, aunque hoy día sería imposible pensar en la transmisión de ciertos contenidos sin el auxilio de la imagen; ésta comunicación verboicónica ha sido eficaz. (8)

1.3.3. Cuento de opción múltiple.

En realidad esta clase de cuento es mejor conocido como: "Escoge tu propia aventura" (ó "Tú decides la historia de .."), es así como se encuentran en las ediciones españolas o venezolanas que conocemos en el país; en inglés se encuentran las ediciones estadounidenses que aparecen como: "Choose your own adventure".

En este tipo de cuento, el lector decide la historia del personaje, se enfrenta con situaciones, problemas y decisiones que pueden solucionarse juntos.

Al término de cada página se encuentra un mensaje que da a escoger entre varias alternativas para continuar con la historia, en la página que indique. Se tiene que leer y observar con astucia todo el texto, para poder continuar con facilidad la lectura. Por lo cual se convierte en algo divertido y original por su manejo.

1.3.4. Aprender jugando.

Para un niño de cualquier edad, el juego forma parte de su tiempo, de su desarrollo, en fin, de su vida; con el juego sus intereses crecen y desarrolla sus habilidades físicas y psíquicas.

El juego es un recreo, un descanso donde se prepara el organismo y el espíritu, pues se esfuerzan físico, mental y emocionalmente. Es por eso que el juego en su dimensión más plena y sana, es educativo: el niño se convierte en un ser social, por lo tanto es cooperativo, disciplinado, optimista, imaginativo y creador.

Un cuento con fin educativo se puede convertir en un compañero de juegos, pues básicamente su función es tanto entretener como enseñar.

Así como en cualquier actividad, el niño será capaz de visualizar (identificar conceptos), memorizar (establecer datos), discriminar (diferenciar según sus concepciones), razonar (desarrollarse mentalmente), advertir (corregir sus errores) y relacionar sus nuevos conceptos con la vida cotidiana.

1.4. Historia de la literatura infantil ilustrada.

Los primeros indicios de literatura infantil se encuentran en algunos manuscritos chinos especialmente ilustrados para niños, con estos aprendían creencias religiosas por medio de dibujo - historia.

En la Edad Media aparecen libros ilustrados sólo para adultos, son escritos por monjes. En esta época las historias eran fábulas y baladas que se cantaban en las calles. Poco después se imprimen las baladas ilustradas.

Antes de 1650 debido al analfabetismo de la población las obras para niños son casi desconocidas.

Johanan Amos Komensky publica "Orbis Sensualis Pictus", obra ilustrada para niños, la cual fue la única en mucho tiempo.

Hacia 1750, John Newberry hace una recopilación de leyendas y cuentos cotidianos para niños. Crea la Juvenile Library, biblioteca para niños.

Empiezan a publicarse los pliegos de imágenes, pliegos con ilustraciones y texto que hablan de mundos lejanos, pero no tienen mucho éxito por su inaccesibilidad.

En el siglo XIX existen libros con contenidos didácticos, varios cuentos de hadas y relatos.

Es esta época cuando proliferan los ilustradores y autores. "Alicia en el país de las maravillas" de Lewis Carol, con ilustración de John Tenniel, es un ejemplo de comprensión entre autor e ilustrador.

En América los primeros libros infantiles ilustrados son copias de libros ingleses. En Estados Unidos destaca la época dorada de la ilustración y se publican cuentos de aventuras.

En la antigüedad los libros eran coloreados a mano, para la segunda mitad del siglo XIX se utiliza la litografía en colores, de donde se desarrolla el offset.

Hacia 1865, Evans utiliza el color plumcado y planea la armonía de la página.

A partir de "Mother Goose" de Greenaway, se piensa en el niño independientemente y se estudia su psicología. Para el siglo XX se toman en cuenta las características generales del lector infantil, edad, gusto y nivel social. De esta manera aparecen los primeros libros de texto ilustrados y las primeras películas de dibujos animados. (9)

1.4.1. Historia de la literatura infantil ilustrada en México.

En tiempo de la Colonia, había muchos analfabetas por lo que el libro que comienza con muy pocas imágenes no tuvo éxito.

En el México independiente, se imprimen algunos libros ilustrados para niños, con grabados de José Guadalupe Posada. Hacia 1840 aparece "El Diario de los Niños", ilustrado con láminas litográficas.

A fines del siglo XIX, se publica la Enciclopedia Universal, un libro didáctico ilustrado para niños, que contenía fábulas, mitos y lecciones.

Al pasar el tiempo, el consumo se concentra en la Ciudad de México, y es en las ferias de San Juan de los Lagos y Jalapa donde se encuentran los libros ilustrados para niños.

Importan libros ilustrados de Julio Verne entre otros.

Los libros de texto ilustrados surgen cuando José Vasconcelos era Secretario de Educación. Algunos de estos libros estaban ilustrados por Diego Rivera.

Hacia 1946 se le da importancia al niño como lector, es entonces cuando se publica la colección de seis libros ilustrados (dibujos en dos o tres tonos, en plasta), llamado "El Libro de Oro de los Niños".

Al final de los setentas se funda la Asociación Mexicana para el Fomento del Libro Infantil y Juvenil, y en colaboración con la S.E.P., se organiza la Primera Feria Internacional del Libro Infantil y Juvenil, la cual se lleva a cabo cada año y promueven concursos de autores y de ilustradores de libros infantiles extranjeros y mexicanos.

En la actualidad surge un problema con los medios de comunicación como radio y televisión principalmente, pues compiten con los libros; es por eso que la S.E.P. y varias editoriales hacen conciencia de la importancia de un libro en el desarrollo y la vida de un niño, difundiendo y fomentando el hábito de la lectura.

(10)

1.4.2. *¿Qué es un autor - ilustrador ?.*

El texto y la ilustración deben ir siempre de la mano. El escritor o autor debe estar consciente de las características de su lector, así escribirá una historia adecuada para éste; de ella el ilustrador podrá basarse para realizar sus ilustraciones, las cuales también estarán estudiadas conforme al lector.

Es sorprendente ver que con frecuencia, los libros con más éxito son los producidos por autores - ilustradores, en los cuales "el texto y la imagen tienen la mayor probabilidad de actuar juntos en armonía bajo la imaginación de un solo creador." (11)

1.5. *De los libros informacionales: libros para estudios sociales.*

A través de la televisión, las lecciones en la escuela y las experiencias personales, el niño se interesa por los sucesos sociales. Para adicionar detalles o información de interés se han creado libros informacionales con el tratamiento de libros de texto.

Para el contenido de este tipo de libros es importante basarse en hechos reales; responder a preguntas que al adulto se le preguntarían, así para el niño encontrar respuestas por sí mismo es una satisfacción incomparable. (12)

Historias actuales.

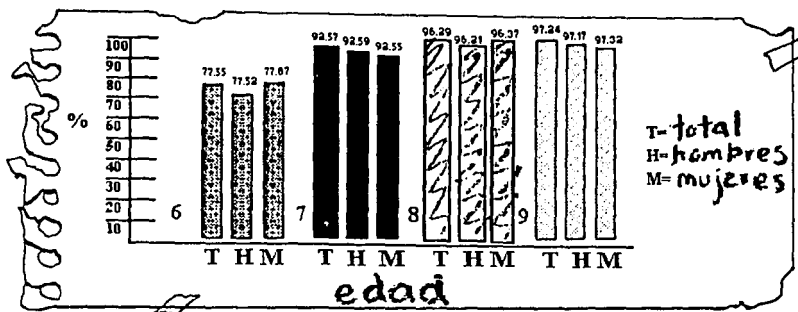
Las historias de nuestro tiempo deben contener temas sustanciales con un significado real. Estas historias reales deben satisfacer algunas de las necesidades básicas para los niños.

Es importante que el mensaje convenza a los niños que ellos pueden hacer algo por sus vidas, no necesariamente con la magia y fantasía de los libros para niños sino con aprendizaje real. (13)

1.6. *Lectura y la Mass Media.*

Todo estudio de lecturas infantiles debe dedicarse a tendencias generales más que a casos individuales.

En la Ciudad de México, poco más del 93% del total de niños entre seis y catorce años de edad asiste a la escuela, (a continuación se muestra parte de la gráfica del porcentaje de la población de 5 años y más que asiste a la escuela en el D.F., por edad y sexo, 1990). (14)



* Fuente: INEGI "Resultados definitivos XI censo general de población y vivienda, 1990" / DDF.

Es necesario hacer notar que la clase media lee más que la clase trabajadora, por eso en algunos tipos de literatura los personajes y ambientes en general no se adaptan a la clase trabajadora.

En realidad es extraño que en una edad de 8 a 14 años aproximadamente, el niño lea los libros por placer; por eso la tradición popular indica la inclinación por las historietas.

Es entonces donde entra la labor del adulto, de escoger un libro que se adapte a las necesidades generales e individuales del niño, aunque no es fácil escoger libros convenientemente interesantes y atractivos para los lectores, es decir, cuando el lector no es el que los adquiere.

Es importante señalar que la edad tiene mucho que ver en los hábitos de lectura pero un factor igualmente determinante es el sexo pues en la Tercera Infancia los niños tienen más dificultad para leer que las niñas. (15)

Los grandes rivales de la buena lectura de libros son: los comics, la televisión, la radio, las películas, las grabaciones y las revistas; los cuales compiten exitosamente contra la posibilidad de que un niño lea un libro, indudablemente son parte de su mundo y son maravillas de nuestro siglo.

Existe la probabilidad de que el adulto prefiera que el niño vea la televisión y escuche la radio, pues puede estar al pendiente de la clase de información que recibe. El niño también puede preferir este medio por la facilidad de hacer varias actividades al tiempo que ve la televisión o escucha la radio. Y es indispensable hacer notar que la lectura requiere más de la atención, y más de los sentidos.

El entretenimiento tiene una gran gama de posibilidades donde intervienen todos los sentidos y el cuerpo completo.

En su tiempo libre y en vacaciones, los niños lo aprovechan para las actividades que no pueden hacer cuando están en la escuela, es por eso que se "hipnotizan" con algunos programas de televisión. Aunque es entonces cuando deben de disfrutar haciendo deportes, jugando, dibujando, leyendo, entre otras actividades.

Entre los 8 y los 15 años de edad, un promedio de 7 de cada 10 niños han leído algo de literatura infantil, siendo un gran porcentaje de historietas (lo popular, la cómica fácil ó humor de pastelazo, sin mucha explicación verbal). Esta popularidad de las historietas se hace referencia en el comercio como "mercado de la oreja gruesa".

(16)

FUENTES:

- (1) Hill Arbuthnot May/ "Children and Books"/ 3a. edición.
- (2) Hill Arbuthnot May/ "Children and Books"/ 3a. edición.
- (3) Hill Arbuthnot May/ "Children and Books"/ 3a. edición.
- (4) Alvarez S. Ma. Covadonga/ "La ilustración en la literatura infantil"/ UIA 1986.
- (5) CITA TEXTUAL: Autores varios/ Enciclopedia Salva/ 1977.
- (6) Alvarez S. Ma. Covadonga/ "La ilustración en la literatura infantil"/ UIA 1986.
- (7) Rodríguez Laura/ "Diseño editorial: La ilustración de un libro educativo para adolescentes"/ UIA 1987.
- (8) Rodríguez Dieguez J.L./ "La función de la imagen en la enseñanza"/ Comunicación visual 1978.
- (9) Ramos Alma/ "Diseño gráfico e ilustración del libro: hacia los libros"/ UIA 1988.
Alvarez S.Ma.Covadonga/ "La ilustración en la literatura infantil"/ UIA 1986.
- (10) Alvarez S.Ma.Covadonga/ "La ilustración en la literatura infantil"/ UIA 1986.
- (11) Tucker Nicholas/ "El niño y el libro"/ FCE 1985.
- (12) Hill Arbuthnot May / "Children and Books"/ 3a. edición.
- (13) Hill Arbuthnot May / "Children and Books"/ 3a. edición.
- (14) INEGI/ "Resultados definitivosXI censo general de población y vivienda, 1990./ DDF.
- (15) Hill Arbuthnot May / "Children and Books"/ 3a. edición.
- (16) Tucker Nicholas/ "El niño y el libro"/ FCE 1985.

Capítulo 2

Capítulo 2. Usuario.

2.1. ¿A quién va dirigido el proyecto?

☞ Está dirigido a niños de la Tercera Infancia.

☞ Edad 7 a 10 años .

☞ Ambos sexos.

☞ Para el nivel socio-económico se contemplan dos opciones: un nivel medio (considerando la presentación económica del proyecto) y un nivel medio-alto a alto (considerando la presentación óptima del proyecto), manteniendo en ambos el mismo contenido del libro (Capítulo 6).

☞ Nivel cultural medio, debido a que el fin de el proyecto es educativo.

☞ A nivel nacional (México), y local (Ciudad de México), por el tipo de información que contiene.

NOTA.- Es de importancia mencionar que este libro va dirigido también a los adultos (padres y maestros), pues el tipo de información que contiene este proyecto, debe ser asesorado si se pretende manejar la educación de un niño.

2.2. Desarrollo y psicología del usuario conforme a su edad.

Tercera Infancia.

La tercera infancia está contemplada de los 7 a los 12 años de edad. Este proyecto está dirigido a los primeros años de la tercera infancia.

Es entonces cuando se desarrollan los intereses abstractos, es decir aparecen funciones mentales como el juicio, el razonamiento, la imaginación creadora y la concentración. A diferencia de la Primera Infancia (que es la actividad instintiva) y de la Segunda Infancia (que es reflexiva por la formación de la memoria), la Tercera Infancia es ordenada, lo cual se refleja en su desarrollo.

Esta etapa inicial de captación infantil, se caracteriza por ser la etapa de los "años intermedios", tienen cierta libertad sin responsabilidad; pasan una gran parte del tiempo con su familia, viven en una sociedad de niños y buscan su personalidad e independencia. (1)

Su desarrollo es muy importante, pues son cambios notables en un corto periodo de tiempo:

Niño de 7 años:

☞ Desarrollo general: Capta todo lo que ve y oye. Se preocupa por ser aceptado, pero no muestra sus sentimientos. Empieza a escoger sus cosas. A esta edad los niños ayudan a los padres en tareas fáciles del hogar.

☞ Aptitudes motrices: Es cuidadoso con sus actividades y movimientos, los cuales repite constantemente.

☞ Expresiones emocionales: Busca un lugar en su familia. Empieza a ser sensible al humor. Se angustia por situaciones que no puede solucionar, le asustan los fantasmas u otros personajes ficticios.

☞ Juegos: Su imaginación no tiene límite. Incluye a las personas que conoce en sus juegos. Le gustan los juegos de mesa sencillos, los rompecabezas, los discos con temas infantiles, pelotas y balones, cuerdas para saltar, y las muñecas son inseparables compañeras de las niñas.

Niño de 8 años:

☞ Desarrollo general: Exige la atención de sus padres. Desca involucrarse con los adultos. Cambia de opinión constantemente.

☞ Aptitudes motrices: Aumenta la velocidad en sus actividades. Empiezan a tener movimientos rítmicos y coordinados. Camina con libertad.

☞ Expresiones emocionales: Tiene una fuerte inclinación hacia su mamá. Reconoce que saben más que él. Su sentido del humor aumenta. Empieza a desarrollar su sentimiento de competencia. Comienza la diferencia entre niñas y niños debido a sus intereses particulares, las niñas desarrollan sus expresiones afectivas y emocionalmente son más frágiles, es decir, son más lloronas y asustadizas.

☞ Juegos: Sus juegos principales son representación de la vida cotidiana. Le gustan los chistes, las adivinanzas, los cuentos. Le gusta coleccionar cosas. Empieza con juegos de intensa actividad y mucha variedad: escondidillas, ping - pong, construye modelos sencillos como coches, aviones, ó sus propios diseños de papalotes. Anda en bicicleta y en patines. Los juguetes eléctricos comienzan a ponerse de moda.

Niño de 9 años:

☞ Desarrollo general: Se interesa por la escuela, por el futuro. Le gusta oír acerca de otros mundos. Ayuda a las tareas domésticas. Existe una marcada diferencia en el desarrollo y emociones de niños y niñas.

☞ **Aptitudes motrices:** Controla su fuerza. Trabaja y juega mucho por lo que queda exhausto.

☞ **Expresiones emocionales:** Existen los primeros indicios de responsabilidad, independencia y cooperatividad. El contacto con sus padres es más intenso. Su sentimiento de competencia se enfoca a la habilidad física. Le afectan los problemas en la escuela.

☞ **Juegos:** Le gusta jugar luchas de cuerpo a cuerpo con sus padres, practica juegos de destreza física, continúa coleccionando cosas y diseña objetos complicados con materiales muy simples. Le gusta convivir. Enfoca sus habilidades y gustos a un deporte en especial, se inclina por las bicicletas. Se interesa por los juegos científicos. Se hace responsable de sus mascotas. Crea su pandilla.

Niño de 10 años:

☞ **Desarrollo general:** Se domina a sí mismo. Empieza el interés en diferentes diversiones en grupo, fiestas, convivencias escolares, etc..

☞ **Aptitudes motrices:** Tiene pleno control de sí mismo. Desarrolla su fuerza y sus habilidades.

☞ **Expresiones emocionales:** Se siente seguro de sí mismo, y es así como crece su iniciativa. Disminuyen sus temores. Le perturban sus errores. Empieza el interés por el sexo opuesto.

☞ **Juegos:** Usa juguetes especiales de química como microscópios. Según sus aptitudes se inclinan por diversos instrumentos musicales. Le gustan los equipos deportivos especiales. Los juegos de pensar le son atractivos, como el backgamon, ajedrez, entre otros. Escribe su diario. (2)

En esta etapa de la Tercera Infancia la expresión gráfica tiene un desarrollo importante, pues mejora la relación entre sus dibujos y lo que representan. Dibuja lo que ve a su alrededor; y crece su interés por el espacio. (3)

2.2.1. Lecturas adecuadas para el usuario.

Primeros libros en los primeros años de la Tercera Infancia.

Cuentos: Se concentran en hechos cotidianos y familiares, el joven lector relaciona sus estados de ánimo con sus personajes. Comentan el presente y los preparan para el futuro.

Tiras cómicas: Estas tiras o historietas no siempre son burdas, pero reflejan los acontecimientos diferente a un cuento, donde se exageran las situaciones y se enfocan a los errores más comunes de la sociedad, así al final dejan una moraleja escrita o sin escribir.

Cuentos de hadas: Existe controversia con respecto a la edad en la que deben leerse los cuentos de hadas, pero sin duda esto depende de la madurez del niño y la comprensión de que la trama está fuera de la realidad.

Mitos, leyendas y fábulas: Este tipo de lectura tiene un significado más psicológico, puede imitar la irrealidad de un cuento de hadas y lleva una moraleja.

Primera ficción para la Tercera Infancia.

Les gusta las historias estereotipadas, es decir, que el héroe sale victorioso, son historias fáciles de predecir. Les gusta la fantasía, la intriga y dar vida a personajes inanimados.

Las historias de niños sin adultos son comunes y emocionantes para esta edad, presentándose las responsabilidades para adultos y resolviéndolas como niños. También encontramos historias de animales, donde aparecen como héroes dentro de la familia.

En estas lecturas las aventuras y la acción son más importantes que el análisis. Se utiliza un lenguaje comprensible y optimista.

Historias juveniles para la Tercera Infancia.

Este tipo de lectura utiliza la cómica fácil, sin mucha explicación verbal, donde los niños gozan de leer y compartir esas aventuras.

El fin educativo es muy característico: el crimen recibe un castigo; algunos personajes aparecen exagerados dando ideas de la realidad, son historias que al final restauran el orden. (4)

2.2.2. Aprendizaje.

.."El aprendizaje se lleva a cabo siempre y cuando el comportamiento este bajo modificaciones incrementales como resultado de una actividad, entrenamientos especiales u observación." (5)

Aprendizaje en niños.

El aprendizaje en los niños depende en gran parte del nivel general en que se encuentran y de la reacción a diferentes estímulos desde el principio de su vida.

De acuerdo a las investigaciones, el aprendizaje depende de la edad, el sexo, la inteligencia y la iniciativa. También depende de la cantidad y calidad de la información.

El aprendizaje en función de la edad.- Entre los 7 y 10 años de edad, el aprendizaje depende de la habilidad sensoriomotora, en el tiempo de duración y en la madurez del niño. Los problemas que se presentan a esta edad son de sincronización.

El aprendizaje en función del sexo.- En esta Tercera Infancia los niños captan más rápido que las niñas, pero las niñas ponen más atención, por lo que a largo plazo, la captación es igual. Aunque también se ha de considerar el factor individual.

El aprendizaje en función de la inteligencia.- A esta edad no se considera que la ejecución, el cumplimiento, las habilidades y la inteligencia tengan una relación muy íntima, pues apenas se comienza a desarrollar la iniciativa, el carácter y el estímulo.

El aprendizaje en función del entrenamiento.- El ejercitar, repetir, estimular y preguntar, forman parte de un entrenamiento.

El aprendizaje debe ser latente y así ejercitar la memoria y la inteligencia.

Aprendizaje social.

Indudablemente el niño es influenciado por varios medios, como por ejemplo: la escuela (recibe influencia de sus maestros y compañeros), su comunidad (familia, vecinos, etc..) y los medios de comunicación como la televisión y la radio. Debido a esta influencia tiende a imitar: juegos, lenguaje y ciertas actividades y actitudes.

Es por eso que el aprendizaje social es sumamente importante, para considerar, pues la información que recibe el niño no es siempre de su nivel, y muchas veces no es la ideal, por lo que es necesario ayudarlo desde pequeño en su integración para que en un futuro forme una conciencia y una identidad propia y benefactoria.

Es normal que se trate de reformar la información de adultos para los niños, debido a la diferencia de madurez, interés y atención, pues la madurez y la habilidad crecen gradualmente, con los años.

Memoria.

El aprendizaje, el recordar, el reconocer o experimentar son partes fundamentales de la memoria, donde los símbolos materiales como números, palabras, prosas, figuras, colores y otros elementos, se facilitan.

La retención en niños puede ser inmediata cuando va de por medio un estímulo, cuando este estímulo no es adecuado al niño (por cualquier circunstancia: edad, gustos, etc..) la reproducción (la memoria) es una reacción retardada.

La memoria en los niños es una habilidad muy especial que hay que saber manejar, pues es una mente fresca y constantemente captante de cualquier estímulo, experiencia ó aprendizaje. La retención mejora por la repetición (memorización).

Posibilidad de olvido.

La posibilidad de olvido crece si no se practica la memorización, por lo que el estímulo tiene que ser excelentemente bien estructurado para ejercitar la repetición sin provocar desinterés, ni cansancio.

La posibilidad de olvido en comparación con niños y adultos en proporción es la misma.

Definitivamente es importante el desarrollo de la iniciativa y el apoyo a sus situaciones que dependen en gran parte de los adultos, mucho de la psicología que utiliza el niño es en base a la observación e imitación, por lo que el ejemplo es esencial.

Es frecuente que para resolver algún problema o dar respuesta a algún estímulo, utilicen instrumentos o herramientas por lo que es importante enseñarlos a usar estos materiales, así como a preguntar.

Es probable que un porcentaje alto del aprendizaje es por "principios", es decir, frases que escuchan constantemente. Pero es importante enseñar, no manipular, ni amenazar. (6)

FUENTES:

- (1) Ramos Alma/ "Diseño gráfico e ilustración del libro : Hacia los libros"/ UIA 1988.
- (2) Tucker Nicholas/ "El niño y el libro"/ FCE 1985.
Folleto INCO/ "Lo importantes es el juego no el juguete/ 1989.
- (3) Alvarez S. Ma. Covadonga/ "La ilustración en la literatura infantil/ UIA 1986.
- (4) Tucker Nicholas/ "El niño y el libro"/ FCE 1985.
- (5) Carmichael Leonard/ "Manual Child Psychology"/ 2a. edición.
- (6) Carmichael Leonard/ "Manual Child Psychology"/ 2a. edición.

Capítulo 3

Capítulo 3. Comunicación gráfica.

Comunicación gráfica.

La comunicación se produce por medio de mensajes, habiendo un emisor, que en este caso es el autor - ilustrador del libro, y un receptor que es el lector; dicho mensaje actúa sobre los sentidos.

Cada receptor interpreta el mensaje en forma individual; la captación es de la siguiente manera:

- ⊗ Sensorialmente: Se captan las formas y colores en armonía con el texto.
 - ⊗ Operativamente: Se capta en forma individual, es decir, por sexo, por edad, por carácter, entre otras características.
 - ⊗ Culturalmente: Cada receptor reconoce lo que forma parte de su universo.
- Finalmente pasamos a la zona emisora del receptor, es decir, aplica lo que aprende.

La Comunicación gráfica es el proceso de transmitir mensajes por medio de imágenes visuales.

Existen varios tipos de imágenes; básicamente este proyecto se concreta en dos: las imágenes: ilustraciones que representan la realidad: los dibujos; y los símbolos que no se relacionan con lo que representan, por ejemplo: las letras que forman las palabras.

Las imágenes y el lenguaje escrito, son captados por los sentidos y regulan nuestra conducta. El receptor lee una imagen visual y extrae información, por lo tanto las imágenes se leen como las palabras.

Mensaje visual: Es perfectamente comprensible la propensión a conectar la estructura verbal con la visual. El mensaje visual tiene tres niveles:

- ⊙ El input visual.- Se habla de sistemas de símbolos.
- ⊙ El representacional.- Se reconoce el entorno y se reproduce por medio de ilustraciones.
- ⊙ La infraestructura abstracta.- Es la forma de todo lo que vemos, lo natural o con efectos intencionados.

Aunque una descripción verbal es una buena explicación, los medios visuales se diferencian mucho del lenguaje por su naturaleza directa.

El mensaje visual debe tener un soporte, es decir, lo que lo hace visible: textura, forma, estructuras, módulos y movimiento; que equivale al vocabulario del mensaje escrito.

Mensaje escrito: Definitivamente el objetivo primordial de un libro es leer, descifrar, y cuestionar el mensaje.

El mensaje escrito como el mensaje visual necesita decir todo lo que el mensaje hablado representa (con palabras e imágenes en lugar de gestos y ademanes).

El escritor trabaja con un vocabulario y una sintaxis, sus ideas las estructura en códigos de palabras de tal modo que en el lector surga la misma idea.

La efectividad de un mensaje impreso se da cuando el escritor y el diseñador expresan un significado común.

La comunicación gráfica actual es todo mensaje desde los medios estáticos (impresos), hasta los medios dinámicos (audiovisual, multimedia, animación, etc.).

El diseñador gráfico debe combinar la comunicación con la creatividad, aunque en el caso del diseño editorial, el trabajo del diseñador no es el arte gráfico sino la comunicación gráfica, pues debe quedar siempre claro que su fin es el de comunicar y el contenido debe complementar a la forma. (1) (2)

Significado visual y asociación.

En muchas ocasiones las palabras no se leen sino se ven, de esta manera si el bombardeo de información es intenso, el mensaje acaba por llegar a su destinatario aunque este no esté consciente de ello.

Hay muchos factores que intervienen en el significado y la asociación, no solo cuentan las palabras e ilustraciones sino todo el conjunto, incluso el medio en que se producen y distribuyen. Es importante la forma en que se presente la información pues si el contexto no es familiar el resultado es confuso. (3) (4)

3.1. Psicología de la forma y el color.

Los objetivos de la forma y el color en la comunicación gráfica son:

- 1 - Atraer y lograr la atención.
- 2 - Ser legible y comprensible.

3 - Causar impresión, logrando una memoria visual.

El color y la forma son básicos en la estimulación visual, son capaces de causar emociones. El impacto psicológico de estos elementos ha sido investigado a través de la observación (estudian las reacciones al color, los impulsos, las preferencias, etc.), de la instrumentación (actividad fisiológica como reacción a una forma o color), de la memoria (recordar las formas y los colores de los impresos), de las ventas (porcentaje de ventas de acuerdo a su diseño), y de la investigación (entrevistas profundas y asociación de ideas).

El color y la forma pueden contribuir a alcanzar la unidad de una pieza impresa, no podemos desligar la una de la otra. Si es colocado erróneamente puede desintegrar el efecto total e incluso provocar que el mensajero aparezca dividido.

Funciones de la forma.

La función principal de la forma consiste en que haya secuencia en los movimientos oculares del lector y absorba la información que la fuente espera impartir.

Las líneas articulan las formas, las cuales también pueden ser definidas como tono, textura, contornos (regulares e irregulares) y tamaño.

Hay tres formas básicas: cuadrado, círculo y triángulo, éstas engendran variaciones infinitas y combinaciones con su propio significado: el cuadrado connota pesadez, estabilidad, rigidez y fortaleza; el triángulo connota dinamismo y dirección; el círculo connota incertidumbre, paz, protección y seguridad.

De las formas básicas se derivan muchas otras formas que dan origen a una infinidad de características individuales:

- Formas anguladas connotan agresividad y actividad.
- Formas curvas dan idea de sensibilidad, pasión y suavidad.
- Formas detalladas son tradicionalistas y poco prácticas.
- Formas no detalladas son armónicas, sencillas y seguras.

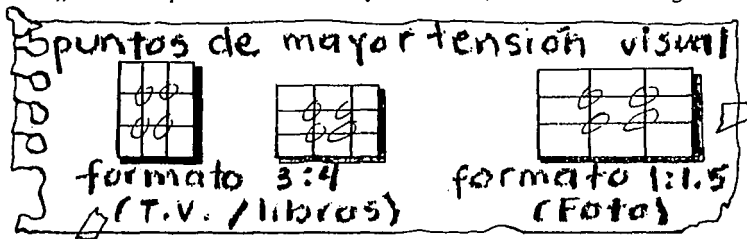
Un punto muy importante de la forma es el trazo, el cual tiene un significado particular, como se ve a continuación:

- * trazo grueso inspira seguridad, fuerza y energía.
- * trazo delgado inspira suavidad y ligereza.
- * trazo discontinuo connota inseguridad y rapidez.
- * trazo inclinado da sensación de movimiento y actividad.

La forma funciona también como guía de un logotipo, ilustración o mancha tipográfica.

La ubicación de la forma en el espacio (la cual puede ser un formato establecido) nos transmite ciertas sensaciones: Con tendencia hacia arriba nos indica fantasía, intelectualidad, verdad. Cuando está dirigida hacia adelante, o hacia la derecha en el caso de ciertos formatos nos connota actualidad, sucesos presentes, moda; al lado contrario, es decir, a la izquierda, es algo pasado, memorable, lejos. Cuando la forma la ubicamos hacia abajo, nos indica realidad, en algunas ocasiones impotencia.

Con respecto a la ubicación en un espacio también tienen importancia los puntos de mayor tensión visual (o puntos aureos), la cual se representa a través de la ley de los tercios, como se muestra enseguida:



Cuando las formas tienden a ser simétricas, es decir, rigen un orden o estructura, nos connota un apego a la realidad; pero si estas tienden a lo no simétrico se capta una tendencia a la creatividad.

Funciones del color.

1- Llamar la atención. El contraste es la base de la atención, es indiscutible que la comunicación impresa en color aumenta la atracción y conserva el interés junto con el significado del objeto.

Muchas veces se cree que el color funciona mejor que el blanco y negro, pero para la aplicación del color se hace un estudio y así se selecciona el color adecuado para contribuir a una comunicación efectiva.

El color se intensifica delineando con el negro (en color plumado), también existen otras opciones de contrastes: Esquema complementario, esquema complementario dividido, esquema análogo y esquema monocromático.

La armonización de los colores, determina que grupo de colores producen combinaciones en la que todos sus valores se juntan agradablemente entre sí.

2- Producir efectos psicológicos. Los colores deben depender del mensaje; ya sea informal o formal, cálido o frío.

Los efectos psicológicos del color son de distintos tipos, se pueden clasificar en:

- a) Directos.- Hacen que un ambiente, objeto o imagen parezcan alegres o tristes, ligeros o pesados, entre otras características.
- b) Indirectos.- Tienen su origen en las relaciones subjetivas nacidas bajo el efecto del color, pueden ser percepciones psicológicas que se dan específicamente en un individuo, del cual depende su estado de ánimo, es decir, afectan directamente las radiaciones cromáticas en los cuerpos reflejantes y estos actúan sobre los reflectores fisiológicos y los centros cerebrales de la visión; por lo que en la visión del color por el ojo humano, intervienen factores fisicoquímicos y psicopsicológicos.

A continuación se muestran algunos de los efectos antes mencionados:

El rojo connota vida, acción, pasión, alegría.

El azul connota distinción, reserva y serenidad.

El amarillo connota dirección, esperanza, actualidad.

El verde connota naturaleza, tranquilidad, conservación, defensa.

El púrpura connota esplendor, pompa.

El blanco connota pureza, pulcritud, inocencia.

En realidad al percibir estas sensaciones, se asocian con diferentes conceptos, sentimientos y signos, es por eso que el lenguaje del color es amplio. El trabajo del diseñador es traducir los efectos que produce el color en el demandante para realizar un diseño atractivo.

3- Desarrollar asociaciones. Es fácil asociar colores con algunos objetos o productos (que por lo común son conocidos comercialmente) pero muchas asociaciones no son tan obvias y requieren de una investigación para seleccionar los colores.

4- Lograr la retención. La memoria visual del color tiene un alto valor, debe haber un color dominante para ayudar al lector a recordar y establecer una identidad.

5- Lograr una atmósfera estéticamente placentera. El color y la forma deben de llamar la atención inicial, entonces se debe mantener el interés para que el lector absorba el mensaje, una mala aplicación de color puede repeler la atención del lector.

Los colores deben ser dispuestos de acuerdo a los principios del uso del color:

Equilibrio: el color agrega peso en los elementos, los colores brillantes son más ligeros y los oscuros más pesados.

Contraste: es necesario para dar legibilidad.

Proporción: se refiere a la relación entre dos colores, por ejemplo a un color oscuro corresponde uno claro.

Ritmo: es la repetición del color en diversos puntos de la pieza impresa.

Armonía: es tomar en consideración todos los principios, relacionarlos y adecuarlos al libro.

Para la elección de un color, se debe tomar en cuenta el impacto físico y psicológico; además de la región y zona cultural en la cual se quiere establecer. (5)

3.2. Percepción.

Es el proceso de captar situaciones interpretando un estímulo recibido por el cerebro, valiéndose de uno o más mecanismos sensorios. En los niños la percepción depende de la naturaleza del estímulo y de sus experiencias anteriores.

En la tercera infancia, la percepción es detallada y de reflexión, la cual necesita concentración. En esta época desarrollan la abstracción, como capacidad de observar formas y colores. El color crea un impacto, este contraste visual es la base de la percepción de la forma, es decir, primero captan el color y luego la forma.

En las edades intermedias de esta tercera edad, visualizan las direcciones espaciales, (izquierda, derecha, etc.). El espacio varía a medida de su crecimiento.

El texto se entiende mejor cuando es leído en voz alta, o narrado por un adulto.

En este proceso de percepción, la imaginación del niño juega un papel importante, pues página a página creen saber lo que sucederá. (6)

3.3. *Lenguaje.*

El lenguaje es todo aquello que sirve para establecer una comunicación, es todo lo que el hombre expresa y tiene significado para el receptor, es por eso que el lenguaje es el medio principal de la comunicación humana y sin duda facilita el pensamiento.

La evolución del lenguaje comenzó con imágenes, es decir, símbolos pictóricos y jeroglíficos, los cuales dan paso a las unidades fonéticas, y éstas al alfabeto, pues toda la manifestación del lenguaje es a través de un convenio social.

El lenguaje funciona como un medio de almacenamiento y transmisión de información y como un vehículo de intercambio de ideas. Es decir se habla de un receptor (que es en este caso el demandante), de un emisor (el que proporciona la información) y de un código (donde se lleva información a través de un mensaje). (7)

3.3.1. *Importancia del lenguaje a nivel regional (zona cultural).*

Existen dentro del lenguaje, códigos específicos que dan lugar a la lengua, en el caso del hombre a la lengua humana; y la representación de la lengua la conocemos como idioma (en el caso de México el idioma español).

Geográficamente, el español se habla en una vasta extensión territorial y tiende a diferenciarse, es decir, de América a Europa existe diferencia. En América, de cualquier país por ejemplo entre Argentina y México existe también diferencia; en el mismo México, de la costa a la capital existe otra diferencia a estos les llamamos dialectos del español. En la misma ciudad se encuentran modalidades que ubican a los habitantes en diferentes zonas y niveles culturales. El habla es el estilo individual de expresarse. Esto se conoce como comunidad lingüística.

Históricamente, las palabras cambian a través del tiempo. Socialmente, el idioma español se habla de manera distinta en cada nivel social, desde el uso gramatical y formal, hasta la entonación.

Por esta razón la cuestión regional (zona cultural) es de suma importancia, para saber manejar desde el lenguaje gráfico (comunicación visual) hasta el lenguaje formal. (7)

3.3.2. *Desarrollo del lenguaje en el niño.*

El lenguaje y el pensamiento al estar íntimamente ligados, hacen que la información y la comunicación quede establecida, a través de la cual el niño entiende y expresa sus ideas, necesidades y gustos. Todo esto es parte de la educación formal del niño.

La habilidad del niño para aprender palabras, desarrolla su máxima capacidad del primer año a los cinco años de vida, y la capacidad para entenderlas desde los cuatro años.

En los primeros años de la Tercera Infancia, el niño recibe constantes asesorías con respecto al uso y significado de diferentes palabras, conforme va creciendo el niño percibe por sí mismo o por su interés en buscar la información de las palabras que no comprende en su totalidad.

A esta edad es capaz de sostener una amena conversación con temas de "su" importancia. Tiene un habla social, pues comparte sus ideas y puntos de vistas. (8)

Funciones del lenguaje en la vida del niño.

Es indiscutible pensar que existen diferencias individuales, por ejemplo:

☉ Factor sexo: En la Tercera Infancia la diferencia en el lenguaje entre el niño y la niña no es notable, solo varía el tema. Una consideración es la diferencia de madurez y comprensión. (9)

☉ Factor nacionalidad: Se considera la situación general, social, cultural y económica del país (así como los problemas por los que atraviesa), incluso depende de las posibilidades de educación, diferencias del medio y la comunidad en que viven. Existe una relación directa con la educación de los padres. (10)

3.3.3. *Características del lenguaje en la literatura del niño.*

Dependiendo del contenido de la historia, se adopta un estilo para transportarlo a un tipo de libro para niños, se considera en la ilustración, en vocabulario y en otros elementos, a esto le llamamos adaptación.

- ✗ En principio se debe adaptar el vocabulario al lugar donde vivimos.
- ✗ Es necesario mantener el mismo vocabulario en todo el cuento.
- ✗ Nunca se debe olvidar que es una historia para niños.
- ✗ Es indispensable mantener el estilo, es decir, la expresión creadora del autor y del ilustrador a lo largo de la historia.
- ✗ Se debe explicar cuando el significado de la palabra se considere difícil para el niño.

✎ Al crear literatura infantil se requiere de una cualidad especial pues es lo que determina el humor de la historia. Se debe empezar con una pequeña frase introductoria al tema para su presentación y después con el comienzo real, lo que conocemos como el cuerpo o desarrollo del cuento.

✎ Para terminar, el autor debe ser convincente, dejando al lector infantil satisfecho. (11) (12)

FUENTES:

- (1) Munari Bruno/ "Diseño y comunicación visual" /GG 1973.
- (2) Dondis/ "La sintaxis de la imagen"/ GG 1976.
- (3) Turnbull Arthur/ "Comunicación gráfica"/ Trillas 1990.
- (4) Walton / "Haga ud. mismo diseño gráfico"/ Blume 1988.
- (5) Turnbull Arthur/ "Comunicación gráfica"/ Trillas 1990.
- (6) Alvarez S.Ma.Covadonga / "La ilustración en la literatura infantil"/ UIA 1986.
- (7) Dondis/ "La sintaxis de la imagen"/ GG 1976.
- (8) Carmichael Leonard/ "Manual Child Psychology"/ 2a. edición.
- (9) Avila Raul/ "La lengua y los hablantes"/ Trillas 1977.
- (10) Carmichael Leonard/ "Manual Child Psychology"/ 2a. edición.
- (11) Pollack Myra/ "A Contemporary View of Children's Literature: Now upon a time"/ N.Y.
Hill Arbuthnot Mey/ "Children and Books"/ 3a. edición.
- (12) Carmichael Leonard/ "Manual Child Psychology"/ 2a. edición.

Capítulo 4

Capítulo 4. Diseño editorial.

4.1. Descripción de un libro.

El libro es la reunión de varias hojas de papel, impresas y unidas. Cada copia de un original se le llama ejemplar.

Al libro lo podemos dividir por su forma, en:

- 1) Prolongado u oblongo, es cuando es más alto que ancho, y,
- 2) Apaisado, cuando es más ancho que alto.

Los elementos que lo forman en su parte exterior son:

- ☒ La cubierta, que es el forro de un libro, cuando el cartón tiene cubiertas de papel, tela o piel se llaman tapas.
- ☒ El corte, es la superficie que presenta al exterior de las hojas del libro cerrado.
- ☒ El lomo, es por donde se cosen o pegan los pliegos con la cubierta o tapa. Generalmente trae el título con algunas indicaciones (tejuclos).

Los elementos que lo forman en su parte interior son:

- ⊗ Pliego de principios e introducción, constituido por: carátula, páginas de cortesía, la anteportada, las licencias, grabado supletorio, inscripción de la propiedad y pie de imprenta, dedicatoria, prólogo, juicios de prensa, índice, bibliografía y fe de erratas.
- ⊗ Cuerpo del libro, es el texto general en donde el autor desarrolla su propuesta. Las licencias, fe de erratas y bibliografía pueden colocarse al principio o al final.

Pueden existir o no estos elementos de acuerdo al libro de que se trate.

La función de los libros es transmitir información, la cual ayude al desarrollo integral de un ser humano, ya sea consciente o inconscientemente. El libro por su función, se clasifica en:

- 1.- Informativo. Transmite conocimientos sobre algún medio, hecho histórico, etc... En ocasiones se le llama cultural.
- 2.- Educativo. Ayuda a la formación en aspectos humanos integrales con dinamismo; afecta al ser pues se trata la libertad, comunicación, hábitos, etc.. Está basado en la enseñanza - aprendizaje donde el individuo desarrolla actitudes y fomenta el desarrollo personal y social.
- 3.- Didáctico. Enseña para que el lector aprenda en forma cognositiva; su objetivo es basarse en el proceso enseñanza - aprendizaje y enseñanza - aprendizaje - evaluación en algunas ocasiones, por medio de técnicas y materiales, para un dominio y aplicación del conocimiento.

En el libro educativo y en el didáctico, el contenido no es aislado sino unido con otros temas, donde el lector se involucra y aplica sus conocimientos, por lo que el aprendizaje es significativo.

Además del autor y el diseñador, el lector requiere de un orientador y de su actitud motivacional.

- 4.- Pedagógico. Es un libro dirigido al orientador, para nuevos programas educativos - didácticos. Es indispensable decir que estos elementos pueden ir solos o acompañados dando lugar a una infinidad de alternativas. (1)

4.1.1. Normas editoriales.

Como se mencionó en el punto anterior 4.1., existen ciertos elementos que los libros deben contener; en cada tipo de libro estos elementos varían. De acuerdo a la investigación de campo, estos son los elementos que por lo general se encuentran en cuentos e historietas:

En el exterior:

En la portada se encuentra el título del libro y la editorial; en ocasiones se adicionan datos como autor, ilustrador, colección y número. En la contraportada, puede continuar la portada corrida o solo tener una pequeña ilustración con información o recomendaciones, en ocasiones se encuentra la editorial. Si el libro es de alguna colección, aparecen las portadas de otros números de la misma colección.

En caso de que el libro tenga lomo, este puede contener solamente el título o este acompañado por autores y la editorial. Si el libro pertenece a alguna colección, aparece el número.

En el interior:

En las guardas, normalmente no se imprime nada, en ocasiones se deja el color natural de las pastas; se puede encontrar una pequeña imagen repetida varias veces y puede traer algún mensaje o información con respecto al contenido del libro.

Por lo general no contiene páginas de cortesía.

En la primera página aparece solo el título con una pequeña ilustración alusiva al contenido, en ocasiones se encuentra la editorial y las licencias, al igual que en la portada.

En la segunda página pueden aparecer las licencias, o ser la primera página del contenido del cuento.

En realidad las normas editoriales varían mucho, desde el diseño editorial del libro hasta la editorial en que se imprime, por lo que las proposiciones presentadas anteriormente son opciones comunes. (2)

4.2. *Diseño editorial.*

Con la necesidad de comunicación humana surge un conjunto de símbolos que solos o acompañados representan visualmente objetos reales y conceptos mentales, es decir, la abstracción de imágenes, lo que conocemos hoy como alfabeto.

Después surge la necesidad de plasmar estos símbolos en forma permanente, así nacen una infinidad de formas de almacenar esta información, en los manuscritos (tinta sobre papel) donde se transmiten los conocimientos y hechos históricos.

Es entonces cuando aparecen las primeras máquinas con tipos (imprenta) y prensas para reproducir en grandes cantidades. Es así como se empieza a desarrollar la comunicación gráfica.

Poco después se agregan imágenes cuando nace el fotograbado y la fotografía. Entonces se desarrollan otros procesos de impresión y almacenamiento hasta llegar a los avances de nuestros días.

La asimilación de todo el contenido de un libro es visual (pasa la transmisión al cerebro hasta traducirlo a términos orales). La necesidad de leer ha provocado que mejore la comprensibilidad y velocidad de la lectura; se han traducido libros a varios idiomas y al paso del tiempo se busca facilitar la lectura de cualquier tipo de libro por medio del diseño editorial. (3)

El diseño editorial es el diseño de una pieza de comunicación gráfica como una entidad total dominada por la armonía entre todos sus elementos internos y externos.

El proceso del diseño editorial se divide en tres partes principalmente: planeación (fase conceptual, investigación y lluvia de ideas), preparación del original mecánico y producción (fase final de la realización del proyecto, en este caso la impresión).

Los problemas a considerar para la elaboración del diseño editorial son:

1. Mecánico, es decir, debe ser fácil y eficiente de producir.
2. Comercial, debe estar estudiado de acuerdo a su mercado.
3. Editorial, que exprese el mensaje del autor.

De esta manera, se considera necesario el conocimiento y estudio de todas las alternativas posibles en cuanto al diseño editorial del libro y mensaje esencial del autor, para así seleccionar de acuerdo al gusto y necesidad del mercado.

Por esta razón los próximos puntos a tocar en esta investigación son alternativas generales y alternativas del diseño editorial infantil. (4)

4.2.1. Diseño editorial en libros para niños.

El diseño de un libro para niños es más que ideas impresas, es un proceso creativo que consiste en principios de diseño unidos a la imaginación de un diseñador para la creación de un objetivo editorial. La función del diseñador es la de presentar un relato, es decir, el niño debe captar la continuidad y la uniformidad de los elementos como el diseño de la página, la ilustración, la mancha tipográfica, los espacios blancos y del mínimo detalle editorial.

Existen una infinidad de posibilidades de interpretación del contenido e ilustraciones dentro del libro, por lo que el diseñador debe definir un estilo gráfico y un orden para transmitir el mensaje más sencillo y correcto, de esta manera motiva al lector. (5)

La armonía del texto y la ilustración en un libro infantil conduce al niño conforme a la voluntad pedagógica del autor y del diseñador.

El diseñador no debe olvidar, que la "lectura" de la ilustración no debe perturbar la lectura del texto y viceversa, además de la función del libro como producto, es decir, el libro se venderá y producirá ganancias. (6)

4.2.2. *El texto.*

La mayoría de las opciones del diseño editorial están conformados en su estructura por varios elementos, entre los principales se encuentran: texto, ilustraciones y espacios blancos.

El texto se complementa con las imágenes y junto con estas logran enriquecer el significado total de la obra. Ya que el texto permite la amplitud de imágenes, nos da como resultado un mensaje, el cual puede ser directo o indirecto: autor-ilustrador --- niño que es directo, autor-ilustrador --- adulto que también es directo y finalmente, adulto --- niño que es indirecto.

La finalidad del texto es comunicar, de esta manera al leer se enriquece la capacidad de comprensión y expresión verbal del autor.

A continuación se encuentran los demás elementos importantes, su función y disposición en la creación del diseño editorial.

4.2.3. *Espacios blancos.*

Sirven de fondo al texto; iluminan, contornean y enmarcan la composición; es un descanso para el lector. Es fundamental para los problemas de disposición; cualquier parte de la página no impresa lo llamamos blanco (o espacio blanco). (7)

4.2.4. *Ilustración.*

"La ilustración es un medio gráfico interpretativo, útil y funcional". (8)

La ilustración aplicada en el diseño gráfico, permite el uso del color, la forma, la técnica, la tipografía, a través de la creatividad y la sensibilidad; el objetivo del ilustrador es dar una imagen visual que transmita una idea. (9)

Las ilustraciones de acuerdo a su función se pueden dividir en:

1. Informativas . Explica hechos, lugares, circunstancias, es decir, son los dibujos reales, fotografía, diagramas, mapas y los encontramos en los libros de ficción, técnicos y científicos.
2. Sugestivas . Son imágenes gráficas de apoyo como insignias, emblemas, logotipos, organizaciones o elementos abstractos, como formas, líneas o colores.

3. Decorativas . Son imágenes gráficas que tienen como función decorar, con ellas se pueden crear módulos individuales o por página. Como por ejemplo las orlas, placas, flores y puntos.

4. Representativas . La función de estas imágenes gráficas es producir placer de observar una unidad original. Por ejemplo: las reproducciones de obras de arte.

Estas características pueden ir solas o en conjunto, además de intervenir unas con otras.

La ilustración en el diseño editorial es variada; la encontramos en: carteles, portadas de discos, folletos, empaques y en libros de todo género literario incluyendo la literatura infantil. Es básico que el ilustrador encuentre su propio estilo, el cual puede estar basado en la gráfica internacional, pero adaptándolo a su cultura y tradición local.

La ilustración es la interpretación del texto, hecha por el ilustrador, por lo que se debe integrar a la obra. El ilustrador debe entender, estudiar e investigar el mensaje del autor para definir los personajes, el tiempo y el espacio de la historia. (10)

Disposición de las ilustraciones.

Básicamente hay tres formas de colocar las ilustraciones dentro de la página: Dispersas a lo largo del texto, acompañadas de algo de texto y/o impresas separadamente del texto.

Para poder escoger cualquiera de estas alternativas hay que conocer algunos principios:

a) El tamaño de las ilustraciones. Se tiene que considerar el formato del libro y la intención de las ilustraciones. Es recomendable especificar el lugar y tamaño de cada ilustración. Puede ser que sean unas pequeñas y otras más grandes de acuerdo a su interés para provocar cierto contraste.

b) La posición de las ilustraciones. Si es vertical se puede situar arriba, en medio o abajo; y si es horizontal a la derecha, a la izquierda o centrada. Esto se considera por estética, aunque no es una regla. Pueden rebasar los márgenes si la ilustración es grande.

c) La forma de las ilustraciones. La forma es estética, siempre y cuando exprese su función y contenido. Es agradable el contraste en la forma y tamaños de las ilustraciones. Cuando son pocas ilustraciones en el libro es preferible tomar todo el ancho del la mancha tipográfica, pero si son muchas puede haber dos o más por página. Si las ilustraciones están en los extremos verticales se pueden omitir folios y cabezas, para que no se vea amontonado.

d) El contraste y la variedad. El contraste es una cualidad visual manejada por el ritmo, la armonía, el movimiento entre otros, y se obtiene con la variación de la forma, el tamaño, módulos, estilos, y otros.

e) Consistencia. Toda variación debe estar de acuerdo con el carácter del libro, por lo que es importante considerar un orden y continuidad, es decir, repetir algún elemento a lo largo del libro.

f) Procedimiento. Es necesario la existencia de un equilibrio de los elementos de la página: ilustración, texto y espacios blancos. (11)

4.2.4.1. Ilustración infantil.

Además de los factores que se expusieron anteriormente, existen otros factores importantes para la creación de ilustración. El factor indispensable tiene dos acepciones principales el "mercado" y el "usuario", es decir, ¿Quién lo compra? y ¿Quién lo lee?; es por eso que para la elaboración de ilustración infantil hay tres puntos clave: La comprensión del libro, la realización de una investigación y documentación así como la elección del material adecuado.

Para la creación de ilustración infantil es necesario conocer, respetar e interpretar al niño, valiéndose de la creatividad. (12). En los libros modernos para niños las características más importantes son las ilustraciones, los colores y el formato.

Los objetivos de la ilustración infantil son:

- ☺ Llamar la atención y crear interés.
- ☺ Estimular la imaginación, dando al niño una idea de la vida.
- ☺ Que el joven lector se involucre con los personajes.
- ☺ Aumentar los conocimientos del niño.
- ☺ Lograr un acercamiento entre el niño y los libros.

☺ Complementar lo que el texto platica, logrando de esta manera el mismo interés por el texto que por las ilustraciones. Mediante la imagen el niño comprende el significado de la palabra. (13)

Para lograr la efectividad de estas imágenes en la ilustración infantil se deben considerar los siguientes recomendaciones:

1.- Si se quieren dar efectos de volumen :

- ✍ Engrosar o subir el tono de la estructura lineal de la figura.
- ✍ Trabajar el claro-oscuro por medio de luces y sombras, con esta gradación se logra la expresión.

2.- Si se requieren efectos de profundidad:

- ✍ Contrastes entre los tamaños de las figuras.
- ✍ Superponer figuras.
- ✍ Realizar efectos de transparencia.
- ✍ Disminuir los detalles menos importantes.

3.- Si se quiere llamar la atención con respecto a otros elementos de la página:

- ✍ Contraste final figura-fondo.
- ✍ Contraste de texturas.
- ✍ Contraste en el tamaño del área de la figura.
- ✍ Contraste en la posición de la figura sobre el fondo.
- ✍ Utilizar símbolos de valor asociativo.

4.- Si se quiere llamar la atención como un elemento más de la página:

- ✍ Se le puede acomodar un texto importante.
- ✍ Se puede dividir, cortar, realzar, superponer la ilustración.
- ✍ Se puede repetir varias veces la figura.
- ✍ Se realza la imagen con positivo-negativo, virtualidad, delineado.
- ✍ Se puede enmarcar o decorar externamente: orlas, marcos, y otros.

La ilustración debe ser interpretativa entre el escritor y el ilustrador. En un libro para niños la imagen debe tener personalidad y la diagramación debe tener un peso relativo para llevar a cabo un mensaje complementado con el texto, siendo legible, estético, atractivo y fácil de leer, de esta manera se crea interés y se puede evitar la competencia (T.V.). (14)

4.2.4.2. La caricatura.

"La caricatura fué definida en el siglo XVII como un método de hacer retratos que aspira a la máxima semejanza del conjunto de una fisionomía, al tiempo que se cambian todas las otras partes componentes". (15)

La caricatura como expresión gráfica de una intención satírica referida a realidades y personajes de diversa índole, tiene sus orígenes en algunos papiros egipcios del siglo X a.C. y en algunas pinturas de cerámica de la Grecia Antigua en el siglo VI a.C.

Poco a poco evolucionó con las obras satírico - morales del Bosco y Bruegel; las caricaturas del papado por luteranos y calvinistas; los "retratos sobrecargados" de Italia y Francia; "caprichos" de Goya y otras obras satíricas de autores como Hogarth.

Hacia el siglo XIX d.C. se utiliza para criticar instituciones sociales y personajes políticos, y proliferan grandes caricaturistas y revistas con caricaturas.

A finales del siglo XIX y principios del XX, la mayor parte de los que se conocen son caricaturistas europeos pero hacia la segunda mitad del siglo XX empiezan a figurar muy buenos caricaturistas en América; en este periodo, en Iberoamérica, la caricatura cuenta con excelentes artistas entre los que se encuentran los mexicanos José Guadalupe Posada, José Clemente Orozco y Diego Rivera, los dos últimos criticaban social y políticamente en revistas especializadas. (16)

"No podríamos percibir y reconocer a nuestros semejantes si no pudiéramos aprender lo esencial y separarlo de lo accidental, sea cual fuere el lenguaje en el que se quiera formular esta distinción". (17)

La caricatura es una tarea perceptiva para el diseñador, donde la mente reconoce una identidad y varía la luz, el ángulo de visión, la configuración facial en constante movimiento, el cual no afecta la identidad fisionómica. Es aprender a separar la rígida estructura ósea de la cabeza y cuerpo, para la sucesión de cambios de la superficie, a lo chusco, exagerado y grotesco. Los rasgos característicos se vuelven vigorosos reduciéndolos a lo esencial.

En la actualidad la caricatura se ha utilizado como principal forma en los libros infantiles.

Procedimiento para la creación de caricatura.

El método de caricatura que a continuación se describe es original de James Dickie, un historietista de famosos diarios estadounidenses; él comenzó a dibujar desde temprana edad, observando a las personas, animales y todo lo que lo rodeaba. Este método tiene la intención de enseñar a observar y dibujar para desarrollar una habilidad por medio de principios simples, como se ve a continuación:

1-. Es bueno observar toda clase de figuras humanas, posteriormente se reduce lo que se ve a términos simples, lo que se llama "sistema de bloques", es decir, reducirlo a figuras geométricas (círculos y elipses principalmente,

además de cuadrados, rectángulos y triángulos), de esta manera se realizarán todos los puntos siguientes. Entonces hay que fijarse si la persona es de baja estatura, alta, gorda o delgada, se estudian todas las posibilidades y se exageran un poco las formas hasta lograr el efecto deseado.

2-. Para dibujar cabezas se pueden usar una figura según la forma: círculo u óvalo y se divide en cuatro; sobre la horizontal van los ojos y sobre la vertical la nariz, debajo la boca y la barbilla; las orejas van en los extremos de la línea horizontal, se completa con el cabello, el cuello y los detalles. De frente o perfil es el mismo procedimiento. (fig.1)

3-. Para las expresiones es esencial manejar la distancia entre los ojos, el ángulo de la cara, la altura de la nariz y la ubicación y forma de la boca.

4-. Para dibujar niños, por lo general, la cabeza es más grande en proporción que el resto de su cuerpo, especialmente en los bebés; esto es para darle un aspecto más juvenil y gracioso.

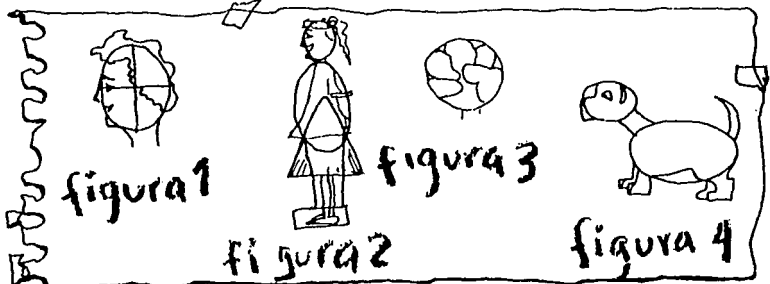
5-. La figura de las niñas son formas más delicadas y redondas que los niños, son muy activas por lo que con frecuencia sus formas son esbeltas. Sus escenas son con muñecas y juegos domésticos por lo que es necesario observar estas escenas reales. (fig.2)

6-. Para construir figuras en acción también se utiliza como en los puntos anteriores el sistema de "bloques". Es normal que su dirección sea diagonal; se usan más curvas que de costumbre. Es necesario añadir detalles tales como movimientos en los zapatos, sombreros y manos, así como gotas de sudor o líneas que sugieren velocidad.

7-. Las manos son figuras difíciles de dibujar, pero se pueden construir dentro de una forma simple como un óvalo o un círculo, con los dedos extendidos o encogidos y con detalles como uñas y arrugas. Es mucho más fácil en este punto la observación de las manos de la gente y luego hacer los cambios. (fig.3)

8-. Una mascota es importante en la vida del niño, es parte de la acción. Para dibujar un perro por ejemplo, se dibuja un óvalo simulando la cabeza y a la diagonal hacia abajo otro óvalo simulando el cuerpo, se unen con dos líneas para formar el cuello y con simples cuadrados y rectángulos se agregan las patas y la cola. Se traza la cara, se redondean todas las líneas y luego se elaboran los detalles de cabello. (fig.4)

Muchos de los detalles se basan en la observación, práctica, estilo individual y realidad regional; como los zapatos y el vestuario. Conociendo por supuesto a la figura que se está tratando. (18)



* Fuente: James Dickie/ "Su niño puede dibujar"/ Manzanita Press.

FUENTES:

- (1) Rodríguez Laura/ "Diseño editorial: La ilustración de un libro educativo para adolescentes"/ UIA 1987.
- (2) Investigación de campo (Ver análisis de competencia).
- (3) Turnbull Arthur/ "Comunicación gráfica "/ Trillas 1990.
- (4) Rodríguez Laura/ "Diseño editorial: La ilustración de un libro educativo para adolescentes"/ UIA 1987.
- (5) Ramos Alma/ "Diseño gráfico e ilustración del libro: hacia los libros"/ UIA 1988.
- (6) Turnbull Arthur/ "Comunicación gráfica "/ Trillas 1990.

- Rodríguez Laura/ "Diseño editorial: La ilustración de un libro educativo para adolescentes"/ UIA 1987.
- (7) Rodríguez Laura/ "Diseño editorial: La ilustración de un libro educativo para adolescentes"/ UIA 1987.
 - (8) CITA TEXTUAL: Alvarez S. Ma. Covadonga/ "La ilustración en la literatura infantil"/ UIA 1986.
 - (9) Alvarez S. Ma. Covadonga/ "La ilustración en la literatura infantil"/ UIA 1986.
 - (10) Rodríguez Laura/ "Diseño editorial: La ilustración de un libro educativo para adolescentes"/ UIA 1987.
 - (11) Rodríguez Laura/ "Diseño editorial: La ilustración de un libro educativo para adolescentes"/ UIA 1987.
 - (12) Hill May/ "Children and Books"/ 3a. edición.
 - (13) Alvarez S. Ma. Covadonga/ "La ilustración en la literatura infantil"/ UIA 1986.
 - (14) Rodríguez Laura/ "Diseño editorial: La ilustración de un libro educativo para adolescentes"/ UIA 1987.
 - (15) CITA TEXTUAL: Gombrich E. H./ "La máscara y la cara".
 - (16) Rodríguez Laura/ "Diseño editorial: La ilustración de un libro educativo para adolescentes"/ UIA 1987.
 - (17) CITA TEXTUAL: Gombrich E.H./ "Arte e ilusión"/ GG 1981.
 - (18) Dickie James/ "Su niño puede dibujar"/ Manzanita Press.

Gombrich E.H./ "Arte e ilusión"/ GG 1981

Capítulo 5

Capítulo 5. Necesidades gráficas.

Necesidades gráficas.

Para poder concluir las necesidades gráficas de un cuento para niños, se realizaron dos tipos de investigaciones: el acopio bibliográfico, que proviene de las fuentes que se encuentran detrás de cada capítulo, y una investigación de campo para realizar el análisis de la competencia.

Para la elaboración del análisis de competencia se escogieron más de quince libros infantiles de diferentes tipos, entre los que se encuentran: historietas educativas, cuentos cortos, libros educativos y de enseñanza, libros para colorear, cuentos clásicos, historietas de aventuras (comics), fábulas y enciclopedias animadas.

Posteriormente se eligieron los que tienen diseño editorial más variado y diferente estilo:

# LIBRO	TÍTULO	AUTOR	ILUSTRADOR	EDITORIAL	TIPO DE LIBRO O HISTORIA	COLECCIÓN
1	Asterix: El adivino	Goscinny	Uderezo	Grijalbo/Garaud	historieta educativa	Asterix
2	Fábulas Disney	sin autor		Ed. Susaeta S.A.	fábulas	Disney enseña
3	Cine y Fotografía	Fundación Cultural Televisa		Altamira E.A.	Enciclopedia animada	El maravilloso mundo de la tecnología
4	Mi amiga no quiere comer	Eduardo Robles	Beatriz Rodríguez	Grijalbo	enseñanza	Los problemas de mi amiga
5	La Bella y la Bestia	Walt Disney		Fernández editores	cuento clásico	
6	El gato con botas y otros cuentos	sin autor		Bruguera S.A.	cuento	Lluvia de estrellas
7	Ali Baba y los cuarenta ladrones	adaptación Carlos Frabetti	varios	Origen S.A. de C.V.	cuento clásico	
8	Tú decides la historia de... Anacleto	sin autor		Ediciones B Grupo Zeta	historieta comic	Tú decides la historietita de.
9	Cuando el ambiente enferma	Graciela Díez	Julietta Inaberti	Ed. Tuki Coplofam	enseñanza	Vida y salud

A continuación se presenta cada punto de este capítulo con información recopilada de libros y su respectiva tabla de análisis de competencia.

NOTA: En las tablas posteriores, se valoran las características de la siguiente manera:



5.1. Formato.

El diseño del formato consiste en determinar el tamaño del libro, de manera que sea agradable a la vista del lector.

Los objetivos para determinar el formato son:

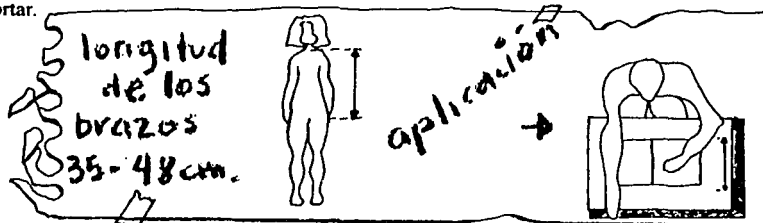
- 1- Que sea adecuado a la edad del lector.
- 2- Que sea adecuado al tipo de libro.
- 3- Que sea adecuado a las medidas del pliego de papel en el que se va a imprimir.
- 4- Que sea durable.

1.- "La antropometría en el diseño exige la constante revisión dimensional sobre lo particular de cada caso, siendo una parte fundamental en el proceso de diseño o hasta la definición del diseño final; en ocasiones la determinación y producción de ciertos objetos de uso no se ha considerado al hombre (en este caso al niño) sino que hasta se han producido de tal forma que en su uso los objetos se han opuesto a lo que en esencia define al niño que es su necesidad de desarrollo." (1)

En este caso donde se proyecta un libro para niños es razonable considerar varias cuestiones antropométricas, que se verán a lo largo del desarrollo de la necesidad gráfica de este proyecto. Con respecto al formato, se considera:

La longitud de los brazos, sirve como referencia para determinar la anchura de la abierta de la mesa de trabajo, la profundidad de estantes y anaqueles, y para calcular la medida de el largo del libro. De los 7 a los 10 años, las medidas son entre los 0.35 cm. y los 0.48 cm., sin considerar las variaciones entre niños y niñas por ser casi

nulas. Por lo que el libro no debe ser ni muy grande ni muy pequeño, no debe rebasar los 30 cm. de altura aproximadamente, para su fácil manejo; y su peso no debe exceder los 300 gms. para que sea fácil de transportar.



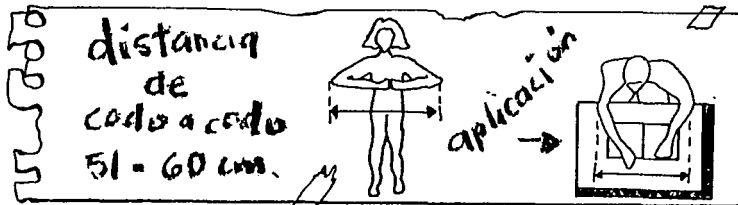
* Fuente: García Héctor/ "Presencia física del hombre en los objetos habitables"/ UNAM 1980.

Los formatos de libros se dividen en dos grupos:

- ♠ Los que se ponen sobre la mesa, suelo o rodillas del lector.
- ♣ Los que se detienen con las manos.

Cuando el libro se toma en las manos no debe ser muy grande por el envoltorio óptimo (las tres dimensiones del cuerpo) de manera que no estorbe. Los niños no acostumbran a ponerlo en las manos, pero cuando es muy grande tienden a encimarse sobre el libro, tapando parte de él con la mano o parte del cuerpo. (2)

□ La distancia de codo a codo, esta medida sirve como referencia para determinar la longitud de la cubierta de la mesa de trabajo y para calcular la medida del libro abierto, el cual no debe ser muy ancho, no debe exceder los 50 cm. aproximadamente. Medida: 0.51 cm. a 0.60 cm.



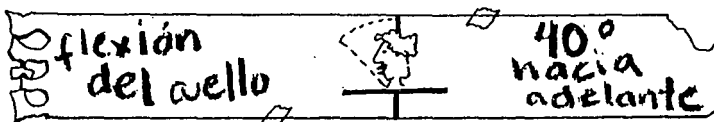
* Fuente: García Héctor/ "Presencia física del hombre en los objetos habitables"/ UNAM 1980.

El libro abierto no debe ser muy ancho, debido a que la visión cónica (visión con un movimiento natural de ojos) tiene un límite de visión nítida de 30 grados para cada lado, y 40 grados de la horizontal hacia abajo.



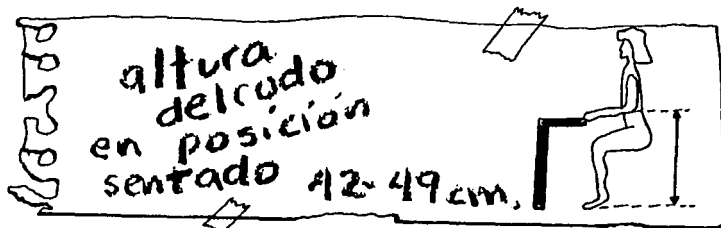
* Fuente: García Héctor/ "Presencia física del hombre en los objetos habitables"/ UNAM 1980.

La flexión del cuello tiene un ángulo de 40 grados hacia adelante, para poner el libro en las rodillas o sobre una mesa.



* Fuente: García Héctor/ "Presencia física del hombre en los objetos habitables"/ UNAM 1980.

□ Altura del codo en posición sentado, sirve como referencia para establecer la altura de la mesa de trabajo, cuando el niño trabaja en posición sentado. Medida: 0.42 cm. a 0.49 cm.



* Fuente: García Héctor/ "Presencia física del hombre en los objetos habitables"/ UNAM 1980.

2.- Se recomienda que en libros grandes se maneje la proporción de 3:4 (ancho: múltiplo de tres y alto: múltiplo de cuatro). Los libros más pequeños con la proporción 2:3. Esto no es una convención, ya que muchas veces se manejan proporciones arbitrarias que responden al tema, ilustración, gustos particulares del diseñador o necesidades del usuario.

3.- Es recomendable considerar que se debe aprovechar el máximo del pliego de papel, sin alterar nuestras propuestas con respecto al lector, tipo de libro, diseño y estilo particular.

4.- Hay que considerar que el libro infantil se maltrata más que cualquier libro, pues los niños releen el libro lo que los adultos rara vez. Las portadas deben ser resistentes y la encuadernación adecuada ya que a los niños les gusta manejarlos por sí mismos. (3)

CUADRO DE ANALISIS:

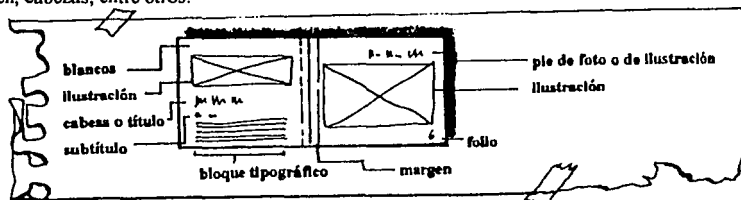
# LIBRO	FORMA	MEDIDA (cm)		PROPORCIÓN	ALTO (cm)	ANCHO ABIERTO (cm)		PESO (grm) aprox.
		ancho	alto					
1	rectangular	22 x 29	$\frac{1}{2}$	3 : 4	29	$\frac{1}{2}$	44	250
2	rectangular	21 x 27	\checkmark	3 : 4	27	\checkmark	42	280
3	rectangular	23.5 x 28	$\frac{1}{2}$	S/P	$\frac{1}{2}$	28	$\frac{1}{2}$	480
4	cuadrado	18 x 18	\checkmark	S/P	18	\checkmark	36	80
5	cuadrado	20 x 20	\checkmark	S/P	20	\checkmark	40	75
6	rectangular	18.5 26.5	\checkmark	2 : 3	26.5	\checkmark	37	125
7	rectangular	13.5 x 17	$\frac{1}{2}$	S/P	17	$\frac{1}{2}$	27	45
8	rectangular	21.5 x 29	\checkmark	3 : 4	29	$\frac{1}{2}$	43	250
9	cuadrado	16 x 17	\checkmark	S/P	17	\checkmark	32	30

5.2. Estructura de la página.

La página esta formada por varios elementos: texto, ilustración y espacios en blanco.

El texto y la imagen sobresalen dependiendo del tema que se trate, pero tienen que ser complementarios.

De acuerdo a su ubicación los elementos de la página se llaman por diferentes nombres: columna, pie de foto, margen, cabezas, entre otros.



* Fuente: Rodríguez Laura/ "Diseño editorial: La ilustración de un libro educativo para adolescentes"/ UIA 1987.

5.2.1. Márgenes, diagramaciones y cajas tipográficas.

Márgenes.

Margen es el espacio que determina la distancia entre el texto y los bordes del papel, proporciona espacio para dar amplitud y legibilidad al texto, para cambiar las dimensiones de una página.

Es recomendable evitar el uso de márgenes angostos debido a la fatiga visual que producen, con más razón si el lector es un niño, pues se distraen y se agotan con mucha facilidad. Lo óptimo es el manejo de un margen normal o uno amplio, porque invitan a la lectura.

El objetivo del margen es enmarcar la tipografía y otros elementos dentro de un espacio blanco, por lo tanto el blanco del área impresa debe ser menor que el de los márgenes.

Los márgenes pueden quedar proporcionados de la siguiente manera: El interior es el más ancho, debido a que requiere de un espacio adicional, denominado margen de encuadernación. Enseguida va disminuyendo poco a poco el ancho, en el superior (o de cabeza), después el exterior (o de corte) y finalmente el inferior (o de pie). (4)

(5)

Folios.

Los folios o números de páginas en los preliminares de un libro estandarizado (preliminares: todas las hojas antes de la introducción) están en numerales minúsculos o romanos versalitas, cuando empieza el texto los folios se encuentran en números arábigos normalmente en la cabeza o pie de página. Para un libro infantil es recomendable utilizar folios arábigos de un puntaje considerable.

Ninguna de estas consideraciones son reglas, pues limitarían la creatividad del diseñador gráfico.

CUADRO DE ANALISIS:

# LIBRO	MARGEN INTERIOR (cm)	MARGEN EXTERIOR (cm)	MARGEN SUPERIOR (cm)	MARGEN INFERIOR (cm)	MARGEN - VERTAS Y MEDIANILES (cm)	FOLIO	UBICACIÓN FOLIO	PUNTAJE FOLIO (PUNTOS)	CARACT. PARTICULAR			
1	1.3	$\frac{1}{2}$	1	1.5	$\frac{1}{2}$	0.3	arábigo inferior centro	10	X			
2	2.5	$\frac{1}{2}$	2.5	1 y 2.5	$\frac{1}{4}$	2.5	no no	no	ilustración no respeta margen			
3	1	X	1	0.5	$\frac{1}{2}$	1	arábigo inferior margen corte	10	X			
4	1.5	$\frac{1}{2}$	1.5	1	$\frac{1}{2}$	2.5	no no	no	no necesita folio			
5	no	no	no	no	no	no	no no	no	ilustración no respeta margen			
6	1	$\frac{1}{2}$	1.5	1	$\frac{1}{2}$	1.5	0.7	no	X	no necesita folio		
7	0.5	$\frac{1}{2}$	1	1	$\frac{1}{2}$	1.5	no	no	no			
8	1.5	$\frac{1}{2}$	1.5	1	$\frac{1}{2}$	1.5	no	arábigo superior izquierda	$\frac{1}{2}$	14	no funciona el folio pág.der.	
9	1.5	$\frac{1}{2}$	varia	X	varia	X	no	arábigo superior margen corte	$\frac{1}{2}$	10	X	no tiene lógica

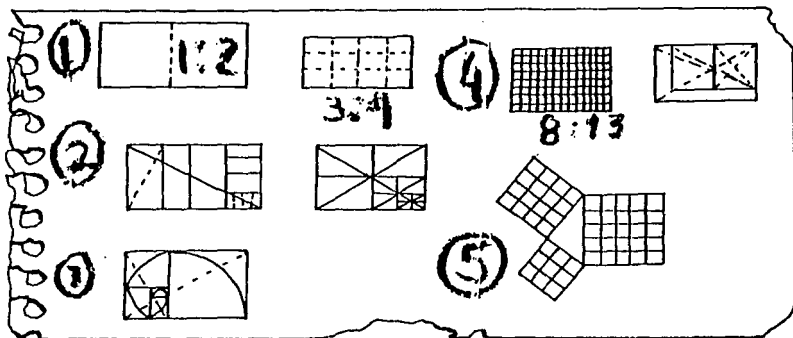
Diagramaciones.

Las diagramaciones también las conocemos como layout o distribución, y su finalidad es crear un todo armonioso, rítmico y proporcionado. En la actualidad las diagramaciones son más libres, pero sin olvidar la forma clásica que se impone por el máximo del aprovechamiento de la superficie del pliego de papel.

Existen varios métodos para diagramar:

- 1.- Proporciones numéricas simples (1:1, 1:2, 2:3, 3:4, etc.) que producen superficies estáticas.
- 2.- Proporciones numéricas irracionales ($\sqrt{2}$ y $\sqrt{3}$, $\sqrt{5}$) que son más dinámicas.
- 3.- Proporción áurea o Rectángulo de Sección Oro, donde la longitud de la diagonal de un cuadrado se toma como lado para circunscribir medio círculo, de tal forma que el segmento del diámetro que queda fuera del cuadrado y la base del mismo están en razón extrema y media (A:B::B:AB) sobre esa línea base se puede formar un rectángulo, compuesto de un cuadrado y otro rectángulo semejante al original (A:B::B:C.C=AB).
- 4.- Proporción Fibonacci, la proporción sucesiva se obtiene sumando últimos números de la serie (1, 2, 3, 5, 8, 13, etc..) que son razones numéricas de valores de las series de sumas que implican una definida progresión rítmica. Este conjunto de razones tiene un significado especial por su frecuencia con que se presenta en la naturaleza. Por ejemplo: las disposiciones de los pétalos de una flor.
- 5.- Razones geométricas intrínsecas, es la razón intrínseca entre los lados y las diagonales de las configuraciones rectangulares. Se fundamenta en el teorema de Euclides. La hipotenusa al cuadrado de un triángulo rectángulo es igual a la suma de los cuadrados de los catetos.
 - a) Permitir construir figuras más grandes o más pequeñas que el rectángulo original. Es decir, pueden formar y repetir razones relacionadas infinito número de veces al trazar líneas paralelas a los lados adyacentes que se cortan sobre la diagonal.
 - b) Desarrollar cualquier forma rectangular para obtener formas similares con igual razón ya que los rectángulos con lados paralelos son proporcionales si sus diagonales son paralelas o bien formen un ángulo recto entre sí. Estos métodos ayudan a construir las relaciones determinadas para lograr la expresión que se requiere.

La diagramación que aparece en la mayor parte de los cuentos es por lo común estática, con poco movimiento incluso en las ilustraciones, pocas veces se encuentran redes dinámicas. (6)



* Fuente: Rodríguez Laura/ "Diseño editorial: La ilustración de un libro educativo para adolescentes"/ UIA 1987.

Cajas tipográficas.









La caja tipográfica es el espacio estructural en la página donde va implícito el cuerpo del texto o texto corrido, el cual también conocemos como mancha o bloque tipográfico.


Las páginas pueden ser diseñadas como "doble página"(como se muestra en la gráfica anterior).

El proceso de lectura es producto del barrido que hace el ojo a lo largo de la línea por medio de rápidas fijaciones. Una caja angosta convierte la lectura en algo cansado por la frecuencia en que el ojo debe hacer el cambio de línea. Una caja muy ancha, hace que el ojo, al alejarse del comienzo de la línea, tenga problemas de pasar al siguiente renglón.

En los libros para niños las cajas se encuentran bien definidas, comunmente justificada a la izquierda en ambas páginas, o justificadas a la izquierda en las páginas izquierdas y a la derecha en las páginas derechas. Tienen entre diez y once palabras por línea, para evitar los problemas de lectura. (7)

CUADRO DE ANALISIS:

# LIBRO	CAJA TIPOGRÁFICA	FORMA	# DE PALABRAS POR RENGLÓN	DISENO DE PÁGINA	UBICACIÓN DE LA CAJA, RESPECTO A ILUSTRACIÓN	CARACT. PARTICULAR
1	ancha $\frac{1}{2}$ 	<input checked="" type="checkbox"/>	ocho <input checked="" type="checkbox"/>	página individual <input checked="" type="checkbox"/>	arriba <input checked="" type="checkbox"/>	caja en ventana <input checked="" type="checkbox"/>
2	ancha <input checked="" type="checkbox"/>		diez <input checked="" type="checkbox"/>	doble página <input checked="" type="checkbox"/>	arriba y abajo <input checked="" type="checkbox"/>	
3	ancha <input checked="" type="checkbox"/>		doce <input checked="" type="checkbox"/>	página individual <input checked="" type="checkbox"/>	abajo <input checked="" type="checkbox"/>	tipo comic <input checked="" type="checkbox"/>
4	angosta $\frac{1}{2}$ 	<input checked="" type="checkbox"/>	siete <input checked="" type="checkbox"/>	doble página <input checked="" type="checkbox"/>	en diferentes ubicaciones <input checked="" type="checkbox"/>	
5	angosta $\frac{1}{2}$ 	<input checked="" type="checkbox"/>	siete <input checked="" type="checkbox"/>	doble página <input checked="" type="checkbox"/>	arriba, abajo y sobre ella <input checked="" type="checkbox"/>	
6	angosta <input checked="" type="checkbox"/>		seis <input checked="" type="checkbox"/>	página tipo comic <input checked="" type="checkbox"/>	abajo <input checked="" type="checkbox"/>	
7	angosta <input checked="" type="checkbox"/>		cinco <input checked="" type="checkbox"/>	doble página <input checked="" type="checkbox"/>	pág. izquierda para la caja <input checked="" type="checkbox"/>	caja en orla <input checked="" type="checkbox"/>
9	ambas <input checked="" type="checkbox"/>		siete a once <input checked="" type="checkbox"/>	no tiene diseño <input checked="" type="checkbox"/>	en diferentes ubicaciones <input checked="" type="checkbox"/>	no tiene lógica <input checked="" type="checkbox"/>

NOTA: En el libro número 8 (al igual que una parte del libro número 1), la mancha tipográfica se encuentra dentro de un globo de comic, que consta de tres a seis con cuatro a seis palabras. Como este libro es de opción múltiple tiene el mensaje final de cada página en una caja rectangular  , contiene de ocho a once palabras por renglón. Tiene diseño individual la página. La valoración del libro número 8 es BUENO.

NOTA 1: Cabe mencionar que en estos libros dentro de sus cajas tipográficas encontramos de 2 a 4 párrafos y de 3 a 5 renglones por párrafo, aproximadamente.

5.3. Tipografía.

Tipografía es el arte de escribir por medio de tipos; tipos es todo carácter que pueda ser impreso; a la unión de estos tipos le llamamos mancha tipográfica o bloque tipográfico.

Para el uso correcto de la tipografía en el texto se considera lo siguiente:

- Tipo (forma de la letra).
- Cuerpo o tamaño del tipo.
- Espacio entre letras.
- Espacio entre palabras.
- Espacio entre líneas.

La posición y organización de las palabras, es decir la ubicación adecuada del texto dentro de la página y la distribución del mismo en líneas iguales (justificadas) o desiguales (sin justificar).

Con respecto al tipo de letra, algunos encabezados o títulos se manejan a mano; en la producción editorial infantil esto funciona muy bien. Estos son algunas de las recomendaciones para escoger el tipo, para encabezados:

- ✦ Trazos anchos, o combinación de anchos y delgados en verticales y horizontales, porque es importante que exista un contraste.
- ✦ Pueden llevar patines o remates pronunciados.
- ✦ Para facilitar la legibilidad para el niño, se recomienda usar altas y bajas.
- ✦ Los encabezados deben ser dos o tres veces más grandes que el cuerpo del texto, es bueno hacerlos en itálicas o de peso diferente para darles realce, al igual que las palabras principales.
- ✦ Debido a la infinidad de familias que existen se toman a consideración las adecuadas para encabezados (en orden cronológico): Gerdaldas (como Caslon, Garamond y Times), Didonas (Bodoni, Modern y Torino), Lineales Neo - Grotescas (Folio, Helvetica y Univers), Lineales Geométricas (Avant Garde, Eurostile y Futura) y Lineales Humanistas (Frutiger, Optima y Souvenir).

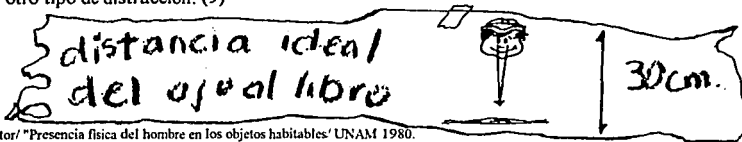
Para el texto corrido o mancha tipográfica es recomendable :

- ↳ Para el niño es recomendable familiarizar la letra del texto con la que usualmente utiliza.
 - ↳ No manejar tipos con patines muy pronunciados, de preferencia con pequeños empastamientos, porque es posible que los niños confundan unas letras con otras, ya que las palabras se leen completas y no letra por letra.
 - ↳ No es recomendable en los trazos horizontales y verticales, que existan contrastes de trazos anchos y delgados.
 - ↳ Para el cuerpo del texto se recomiendan varias familias como: Humanísticas o Venecianas con los remates más pequeños (Verona, Centaur y Kennerly), algunas Glificas (Quadrata y Albertus), Lineales Neo - Grotescas (Helvetica, Haas Unica y Univers), Lineales Humanistas (Optima y Souvenir), Lineales Geométricas (Avant Garde Eurostile y Futura). (7) (8)
- Hoy en día existe una gran variedad de familias tipográficas que se derivan de las características de las anteriormente mencionadas.

Legibilidad

La legibilidad determina la rapidez y exactitud con que puede leerse una pieza escrita, es muy importante considerar el agotamiento visual, pueden ser tres factores los que intervienen en la legibilidad:

- + El lector. Donde la cultura, la habilidad de lectura, la edad, la disposición, el conocimiento del tema y la fisiología (vista) son determinantes.
- + El ambiente. Lo determina la iluminación, la distancia (30 cm. es lo ideal), el ángulo de lectura y factores como el ruido u otro tipo de distracción. (9)



* García Héctor/ "Presencia física del hombre en los objetos habitables" UNAM 1980.

- + La pieza escrita. El diseño de la estructura de caracteres, redacción, color, tintas, soporte y otros factores.

La legibilidad se basa en la visibilidad, es decir, las letras deben ser claras y entendibles. La letra debe ser considerada una forma más a compensar para parecer equilibrada a los ojos del lector. En el estilo, el propósito es que sean atractivas para el lector, por ejemplo en la literatura infantil el uso de capitulares.

Las minúsculas son más legibles que las mayúsculas por los trazos ascendentes y descendentes.

Para los niños no se recomiendan textos itálicos por la dificultad al leerlos.

Es conveniente usar negritas (bold) cuando se quiere hacer mención visual de algo importante. (10)

Tamaño de la letra.

Para medir la tipografía se utilizan puntos.

12 puntos = 1 pica

1 pica = 0.42 cm.

Los puntos miden el alto de la tipografía, el interlineado, el espacio entre letras y palabras y plecas.

Las picas miden ilustraciones y manchas tipográficas, para lo cual se calcula su colocación en la página de acuerdo a su formato.

Las consideraciones para un texto legible para niños de siete a diez años de edad, son las siguientes:

Entre siete y ocho años es conveniente un texto de 16 puntos, para los ocho y nueve años de edad, entre 14 y 16 puntos; de los nueve a los 12 años aproximadamente 14 puntos es lo adecuado. Hay que considerar que el puntaje no debe ser muy alto pues disminuye la eficiencia de la lectura, ya que el campo de visión del ojo no permitiría reconocer las palabras completas.

Separación entre letras.

Una fuente bold requiere menos espacio entre letras que una normal y una fuente light requiere más; el balance adecuado es lo que hace una buena compensación óptica. Si la letra posee mucho blanco dentro de ella es necesario mayor espacio entre letras y viceversa.

Separación entre palabras.

Esta separación debe ser ópticamente coherente para que no se encimen unas palabras con otras, ni se separen tanto que rompan la secuencia de lectura.

La separación entre palabras siempre puede ser menor a la distancia entre el cuerpo de la "x", así evitamos canales en los textos que distraen la atención del niño; en proporción una tipografía pequeña necesita más espacio que una de más puntaje.

Largo de línea.

Cuando las líneas o renglones son demasiado largos, es común que el niño se pierda y se salte renglones o que regrese al mismo. Se recomienda: Para los siete y ocho años de edad 44 caracteres por línea, para los niños entre ocho y nueve años 55 caracteres por renglón, de los nueve en adelante se considera aproximadamente 60 caracteres por línea, considerando los tamaños de tipografía que se mencionaron anteriormente. No es recomendable que haya más de 10 palabras por renglón.

Interlínea.

La interlínea es el espacio que existe entre una línea (o renglón) y otra; este espacio se mide con el tamaño de letra que es la distancia entre la línea de los ascendentes y la de los descendentes. La interlínea conviene que sea espaciada, de esta manera se evita la confusión y la lectura cansada. En los libros para niños estandarizados es común encontrar un mínimo de 2 puntos, si el tamaño de la letra es de 18 puntos en adelante el espacio interlineal puede ser de 4 a 5 puntos.

Alineación.

Otro punto importante es la justificación, los textos justificados, son estéticos y ordenados con un patrón de caja, pero con diferente separación entre palabras. Para los niños se dificulta la lectura debido a la monotonía de sus líneas. Por eso es conveniente justificar a la izquierda o a la derecha, para obtener el mismo espacio entre palabra y palabra.

En caso de que se justifique a la izquierda, en el lado derecho no se deben de cortar las palabras, para hacer la lectura del texto más entendible dejando las ideas completas en el mismo renglón.

Para un niño la lectura corrida es sumamente agotadora por lo que es necesario dar descansos, estos se pueden dar por medio de ilustraciones entre párrafo y párrafo, de una página a otra, o haciendo punto y aparte.

Es posible que si existe texto encima de una ilustración no sea completamente legible, de manera que se crean cajas especiales para texto, o de lo contrario se buscan lugares sobre la ilustración no detallados y de matices claros.

Composición tipográfica.

Es componer matrices o letras formando palabras, líneas y páginas para imprimir.

Antes existía la composición tipográfica en caliente como la linotipia y monotipia, pero actualmente ya existen composiciones en frío, pues se producen directamente sobre el papel.

Fotocomposición. Forma los caracteres al proyectar un haz de luz sobre papel o película fotográfica ; actualmente la autoedición que consiste en un enlace entre la fotocomposición y los procesadores de textos, es lo que ha ganado terreno entre los diseñadores gráficos. Los procesadores de palabras son tan sencillos como teclear en una máquina de escribir pero con la oportunidad de realizar grandes variaciones. Los sistemas de autoedición son fundamentalmente programas que permiten realizar las operaciones de montaje de originales para impresión aunados a los de los sistemas de fotocomposición tipográfica.

Este sistema nos permite desde reeditar la página como corregir nuestro diseño cuantas veces queramos en solo unos instantes, llegando hasta el producto final a través de salidas de las más nitidas resoluciones.

Sensaciones psicológicas.

La tipografía al igual que la forma y el color produce sensaciones psicológicas. El área que ocupa la tipografía asume una forma, tono y textura, esto depende principalmente de el tamaño de la mancha tipográfica; esto significa que las formas de las áreas que ocupa la composición tipográfica, puede relacionarse con la forma de las ilustraciones y otros elementos, de esta manera transmite un mensaje efectivo y adecuado.

Desde muy pequeño el niño desarrolla el contacto táctil debido a su gusto por las texturas, a medida de su crecimiento sustituye estas texturas, por ejemplo en el caso de un libro la unión de símbolos en la composición tipográfica se convierte en una textura.

El tono de la letra produce ciertas sensaciones como por ejemplo: "bold" sugiere fuerza, "light" connota fragilidad, suavidad, y así cada estilo connota un significado particular. El tono, el interlineado, el tipo de letra y el espacio entre palabras es lo que produce el cambio de texturas. (10)

CUADRO DE ANALISIS:

# LIBRO	PUNTAJE	CONTRASTE EN TRAZOS	SERIFA	ALTAS Y BAJAS	ALINEACIÓN	CARACT. PARTICULARES
1	9 y 10	no	pequeños empastamientos	ambas	justificado	
2	14	si	si	ambas	justificado	corta palabras separación buena - letras
3	12	si	si	ambas	justificado	corta palabras
5	14	no	pequeños empastamientos	ambas	izquierda	letra parecida a la del niño
4	18	no	no	ambas	izquierda	corta palabras
6	10	no	no	ambas	justificado	
7	16	si	si	ambas	izquierda	
9	11	no	si	ambas	izquierda	
8.1	11	no	no	altas	sin orden	
8.2	16	no	no	altas	centrado	

En el libro número 8, hay dos presentaciones de bloque tipográfico:

- 8.1. El texto en la nube (comic).
- 8.2. El texto del mensaje final.

5.4. Portadas.

En la antigüedad eran grabados y se iluminaban a mano. Con la invención de la litografía nacen nuevas posibilidades de portadas. El material en que se hacían era en piel de animales, luego en tela, hasta llegar a diferentes tipos de papel de lujo si la edición es cara o populares y rústicas si la edición es más económica.

La función de la portada radica en atraer la atención y mantenerla lo suficiente para que se lea el título y el autor; los cuales no necesariamente tendrán que ser grandes ni atractivos.

La portada debe estar integrada a la unidad y consistencia del libro en general.; no debe mentir sobre su contenido, pero no se debe olvidar que es la carta de presentación para un posible consumidor - lector del libro.

Elaboración de la portada.

- ↑ Se debe leer el libro y subrayar lo susceptible para ser usado en la portada.
- ↑ Hojear libros de temas similares.
- ↑ Las ilustraciones interiores deben ser documentación para no romper con el estilo.
- ↑ Se deben manejar elementos interiores fijos en la portada, integrarlos para armonizar.
- ↑ Elegir los mejores elementos visuales.

Características de las portadas.

La portada puede ser sencilla, es decir, ser elaborada en la parte anterior y la parte posterior en un fondo de color, texto o foto del autor. También puede ser doble, es decir, la portada corrida con el tratamiento de doble hoja.

La ilustración puede ir al tamaño de la diagramación del interior u ocupando la dimensión total de la portada, si se utiliza la segunda opción se dejan al menos tres milímetros de margen por lado para llevar a cabo el refino.

Hay varios tipos de portadas como la abstracta, la concreta y la tipográfica, para escoger la correcta hay que considerar su objetividad y funcionalidad: contraste en el color - figura - fondo y la proporción de la imagen en relación al formato y la dimensión total. Para un libro infantil se sugiere utilizar una portada figurativa, en donde el color, el fondo, la tipografía y otros elementos estén en contraste. (11)

CUADRO DE ANALISIS:

# LIBRO	TIPO DE PORTADA	ELEMENTOS EN LA PARTE ANTERIOR	ELEMENTOS EN LA PARTE POSTERIOR	CONTRASTE FIGURA-FONDO	CONTRASTE TIPOGRAFIA	UBICACIÓN TIPOGRAFIA	PUNTAJE CABEZA	PUNTAJE CABEZA SECUNDARIA	ELEMENTOS PORTADA/INTERIOR	LOWO
1	sencilla	caricatura/fondo degradado	portadas de la colección/fondo blanco	si: figura color brillante/fondo degradado	color brillante	centrada	150	10 y 24	Personajes	si
2	sencilla	personaje/fondo color llamativo brillante	editorial/fondo color brillante	si: figura color brillante/fondo color brillante	color brillante	izquierda	150	60	personajes	si
3	sencilla	ilustración del interior/fondo color opaco	viñeta pequeña/fondo de color opaco	no: muchos elementos, colores opacos	legible no llamativo blanco/azul	centrada	72	24	ilustración	si
4	corrida (doble)	ilustración del interior/fondo blanco	continúa la ilustración, se explica cuento	no: colores pálidos/fondo blanco	blanco/ color brillante	esquina inferior derecha (cuadr)	24	16 y 10	ilustración	no
5	sencilla	ilustración del interior	personaje y mensaje/ fondo color	si: ilustración colores en contraste sin fondo	color brillante	centrado	60	no	ilustración	no
6	sencilla	ilustración del interior/ fondo blanco	portadas de la colección/fondo color brillante	si: viñeta en colores brillantes	diferente color brillante cada letra	centrada	60	12	ilustración	no
7	sencilla	ilustración del interior/ fondo color brillante	ilustración con mensaje/ fondo color brillante	no: figura pálida sobre fondo pálido	legible no llamativo café/blanco	centrada	36	24	ilustración	no
8	sencilla	ilustración del interior	ilustración aclusiva a la colección y mensaje	no: muchos elementos sin fondo, buenos colores	en negro y colores brillantes	centrada	96	36	ilustración	si
9	corrida (doble)	ilustración del interior/ fondo blanco	continúa la ilustración y mensaje/ fondo blanco	no: figuras de formas y color sucio sobre fondo blanco	legible no contraste negro/blanco	sobre la diagonal	24	12	ilustración	no

5.5. Técnicas de ilustración.

La ilustración se apoya en los diversos estilos y técnicas. El uso de materiales es seleccionado de acuerdo al gusto individual del diseñador o ilustrador, pero es necesario conocer las características de algunas de las técnicas más usadas en ilustración.

El tipo de medio utilizado para ilustrar puede ser:

+ seco, como el carbón, tiza, pastel, crayón, lápiz grafito, entre otros.

+ fluido, como acuarela, gouache, óleo, tintas, acrílicos, entre otros que se aplican con pinceles, plumas, plumones, acrógrafo, etc..

Cuando la idea del dibujo está lista, se procede a plasmarla en el soporte conveniente para la técnica a utilizar.

A continuación se enlistan las técnicas y materiales más comunes:

Carbón.- Para el carbón de calidad óptima se utiliza la madera de la vid, es fácil de borrar. Otro tipo de carbón es el comprimido muy difícil de borrar; estos pueden estar protegidos como lápiz. Son buenos para detallar, hacer sombras, para trazos de líneas y tono sobretodo en superficies con textura.

Lápiz.- Los lápices de grafito tienen distintas opciones, los lápices blandos (B) y los lápices duros (H), los cuales son un medio efectivo para desarrollar una composición que después se traduce a otro medio. Se usa para hacer efectos de sombras y texturas sobre papeles especiales, o por medio de líneas y puntos. Se puede usar casi sobre cualquier superficie.

Lápiz de color.- La gama de lápices de colores es muy amplia, es ideal para dar texturas y contrastes. Puede utilizarse con otras técnicas tales como la acuarela, el pastel, el plumón, entre otros, para dar ciertos efectos. El soporte que se puede usar es igual al de lápiz grafito.

Sanguina.- Se aplica igual que el lápiz grafito. Se puede acuarelear y pasar encima combinando tonos. Se fijan con barniz. Se utiliza sobre papeles texturizados o porosos.

Crayones o ceras.- Son resistentes al agua, a la luz y no son tóxicos. Tienen una amplia gama de colores y son buenos para dibujar en cartón, papel, madera y tela. Se puede combinar con otras técnicas para dar texturas.

Pastel.- Se utiliza para el dibujo inicial, también para pintar y dar acabados, es combinado con acuarela y con gouache. Se pueden dar ciertos efectos con el manejo a presión del pastel. Es necesario que la textura del papel retenga el pigmento.

Acuarela.- Su transparencia se aprovecha sobre el blanco del papel, para iluminar los tonos y ayuda a los colores blanquecinos; se satura o se aguada dando efectos muy naturales. Se aplica a base de lavados de diferentes formas: puntuados, líneas, esponja y rociado; según la necesidad del dibujo. Se puede trabajar con gouache. Se utiliza en papeles texturizados especiales para acuarela.

Gouache.- Es para dibujos de mucha elaboración, por los toques oscuros y claros. Se usa húmedo como la acuarela, siendo su cualidad la espesura. Necesita usarse con mascarillas. El gouache puede ser auxiliar de

otras técnicas para añadir detalles, o combinarse con otras técnicas por su colorido. El soporte puede ser cualquiera, de preferencia cartoncillo.

Óleo.- Se utiliza comúnmente el lienzo de tela como soporte o madera, cartón, cobre y papel encolado. Al secar sus tonos son fieles. Se puede hacer de dos formas: lentamente, con capas sucesivas de pintura, o en una sola sesión, la pintura directa aplicada rápidamente y con seguridad.

Acrílicos.- Permiten crear una gama amplia de colores. Se pueden diluir o espesar para dar ciertos efectos, puede hacerse tan transparente como un óleo. Son de secado rápido. En combinación con otras técnicas similares producen ciertos acabados. El soporte es similar al del gouache.

Tinta.- Existen pocos colores, pero se puede cambiar su tono diluyéndolo con agua, para lograr efectos especiales se recurre a los punteados, raspados, sombreados, y otros, en combinación con otras técnicas o utilizándolo como lavado. La superficie en que se aplica puede ser cualquiera.

Plumón.- Tiene una gran gama de colores, existe una gran diversidad de efectos que pueden ser logrados; por ejemplo: transparencia, sombras, volumen, grandes superficies planas y detalles. En cualquier superficie de preferencia no satinada.

Pincel de aire.- Al pasar el aire comprimido a través de un conducto estrecho se produce una variedad de luces, sombras, difuminados y fundidos, su gama de colores es amplia. Se puede utilizar casi sobre cualquier superficie.

Técnica mixta.- Se complementan una técnica con otra, para lograr ciertos efectos, incluso se pueden experimentar sobre diferentes superficies.

La variedad es infinita tanto en procedimientos como en resultados, independientemente del estilo. (13)

CUADRO DE ANALISIS:

# LIBRO	COLORES	COLOR DE FONDO	TÉCNICA DE ILUSTRACIÓN	DESCRIPCIÓN ILUSTRACIÓN	CARACT. PARTICULAR		
1	más de 12, brillantes, distintos tonos	1/2 color brillante	1/2	plasta color-plumeada	✓ recargada en ventana detallada	X comic	✓
2	menos de 8, brillantes y contrastantes	✓ fondo blanco	✓	plasta color-plumeada prismacolor	✓ muy definida pocos elementos	✓	
3	más de 12, opacos con degradados	1/2 degradado por lo general	✓	prismacolor, acuarela, plumón color-plumeado	✓ detallada, caricatura muy novedosa	✓	varía mucho el tamaño X
4	más de 10, pálidos y opacos	1/2 fondo en colores pálidos	X	acuarela prismacolor	✓ en ventana, pocos y definidos elementos.	1/2	
5	más de 10, brillantes y opacos combinados	✓ degradados	✓	plasta color-plumeada	✓ ocupan toda la página, descriptiva	1/2	cortan algunos elementos de la ilustración ✓
6	8 colores brillantes en contraste	✓ blanco	✓	plumón acuarela color-plumeada	✓ en ventana, descriptiva	1/2	ventana en cuento no funciona X
7	más de 10, brillantes y opacos contraste	✓ blanco	✓	acuarela	✓ delimitada sin ventana, descriptiva pocos elementos	✓	
8	más de 12, brillantes y pálidos contraste	✓ degradado	✓	plasta color-plumeada	✓ en ventana,	✓	comic ✓
9	rojo y negro	X blanco	X	acuarela	X elementos deformes e invaden la estructura de la página	X	desagradable, acuarela sucia y mal manejada X

5.6. *Papel.*

Selección del papel.

Para que el diseñador realice una selección de papel adecuada existen dos factores de importancia: el usuario y el impresor.

Las consideraciones al seleccionar el papel desde el punto de vista del usuario (en este caso para el proyecto) son: las propiedades prácticas, como por ejemplo:

- ❖ El periodo de vida de la publicación, pues debe estar diseñado para que dure muchos años.
- ❖ Para la nitidez de color debe haber calidad en el papel y por consiguiente en la impresión.
- ❖ Para el uso que le da el niño al papel, éste debe ser resistente, es decir, que el papel tenga un peso (gramaje) considerable.

Para el impresor es importante considerar:

- ❖ La opacidad.
- ❖ El formato de la hoja.
- ❖ Las propiedades especiales para determinados procesos de impresión.
- ❖ La capacidad para reproducir ilustraciones.
- ❖ Las propiedades químicas y físicas que afectan al trabajo de prensa, doblado y encuadernado.
- ❖ La dirección del hilo.

Tipos básicos de papel.

El papel puede clasificarse en papeles de madera, y papeles de algodón, o de la combinación de éstos.

La mayoría del papel se hace de pulpa de madera, tienen mayor permanencia si son tratados para eliminar las sustancias que ocasionan su deterioro, llamados papeles de sulfato, de sosa y de sulfito. Estos sirven para todo tipo de impresiones.

El papel que no es tratado químicamente, es papel de madera triturada que se usa para los periódicos, se desintegra rápidamente por sus impurezas. Un papel impercedero es el cual cuyo contenido es 100% de algodón.

Las cuatro clasificaciones básicas del papel por su apariencia y uso son:

1- Bond; se utiliza como norma en las oficinas, su terminado es ideal para mecanografiar o escribir a mano.

2- Papel para libros; se usa para todo medio impreso de comunicación masiva. Tiene varias texturas desde la burda hasta la satinada suave.

3- Papel para cubiertas; es fuerte y durable, soporta el desgaste se usa para folletos y libros.

4- Cartulina; es un papel rigido y pesado compuesto de varias capas, se utiliza para carteles, anuncios de pie, entre otras piezas de impresión. Se le puede llamar bristol o postal.

5- Papeles especiales; tienen usos específicos como por ejemplo: papel para offset, papel para grabado, entre otros.

Hay otros tipos de papeles que son variaciones de los anteriores pero que tienen acabados especiales.

El papel también se puede clasificar en cubiertos y no cubiertos que son los papeles opacos y satinados, cualidad muy importante para la impresión y acabados.

Superficies del papel.

Al fabricar las láminas de papel, la pulpa pasa por unos rodillos, ésto se llama calandrado y de la cantidad de calandrado depende la suavidad del papel. Con mínimo calandrado el papel recibe el nombre de antiguo que se recomienda para libros sin ilustraciones por su textura áspera. Con más calandrado el papel se llama maquinado, que se utiliza para revistas por su buena disposición a la impresión. El terminado inglés es un poco más calandrado que el anterior.

El supercalandrado tiene una superficie bastante pulida para la impresión más fina.

Algunas de las características del papel que el diseñador debe considerar son:

- + Tensión: Es la resistencia de un papel a la ruptura cuando se le ha aplicado un fuerza de tensión axial.
- + Rasgado: Es el esfuerzo necesario para rasgar un papel a una distancia determinada después de que se le ha realizado una pequeña rasgadura.
- + Resistencia superficial: Es la resistencia de un papel al levantamiento cuando es sometido al proceso de impresión.
- + Estabilidad dimensional: Es la habilidad de una hoja de papel para mantener sus dimensiones constantes en sus dos sentidos, cuando es sometido a esfuerzos longitudinales y transversales en los procesos de impresión.
- + Rigidez: Es la habilidad del papel a resistirse a la flexión.

Estas características entre otras se toman en cuenta de acuerdo a la necesidad de la pieza que va a ser impresa.

Peso del papel y tamaño de las hojas.

El papel tiene un peso por kilogramo, el cual se expresa como el número de kilos en una resma de hojas de un tamaño básico, por lo tanto el papel se clasifica, por ejemplo: si 500 hojas pesan 50 kilos, el peso del papel sería de "50 kilos".

Para calcular el tamaño del papel para su trabajo, imposición e impresión conocemos dos tamaños principales: El tamaño básico, es el más adaptable a la mayoría de los usos comunes de cualquier papel particular, lo cuales los encontramos en pliegos y su medida en centímetros. Y el tamaño estandarizado que corresponde a diferentes tamaños de prensas, cortes o doblados especiales.

Imposición.

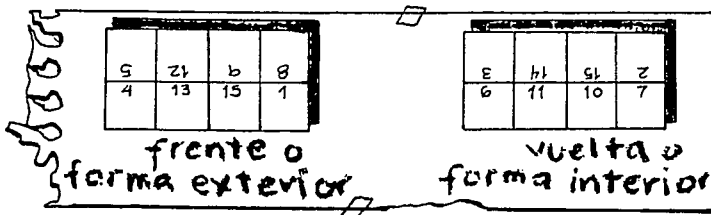
Al imprimir varias páginas en ambos lados de la hoja de papel, deben quedar colocados de tal forma que pueda ser doblada y encuadernada en la secuencia correcta.

Cada hoja impresa y doblada se llama signatura, las más comunes en libros son múltiplos de cuatro: 8, 16, 32 o 64 páginas.

Existen varios tipos de imposición, los más comunes son

1.- Método casado. La mitad de las páginas en una signatura es impresa en un lado de la hoja y la otra mitad es impresa al reverso de la hoja.

2.- Todas las páginas de una signatura son impresas en un lado de la hoja para la mitad de la tirada de la prensa y posteriormente la hoja es volteada después para que las mismas páginas sean impresas del lado opuesto durante la mitad final de la tirada, después la hoja se corta para formar dos signaturas. (14)



NOTA: La tabla de análisis de competencia, se encuentra en el 5.8.

5.7. Técnicas de impresión.

Impresión a colores.

En los libros infantiles se encuentran en ocasiones las ilustraciones color - plumeadas, las cuales se llevan a cabo por medio de las ilustraciones de pluma o de línea, que están compuestas de dos tonos sólidos, líneas negras sobre un fondo blanco, los cuales al ser impresos reciben el nombre de reproducciones de línea. Este dibujo de línea es fotografiado y se obtiene un negativo que será transferido a una superficie metálica que será usada en una prensa de impresión.

Las ilustraciones de algunos libros, se reproducen por el procedimiento de cuatricromía. La ilustración se fotografía con una "cámara de exposiciones para un color" en la que se hacen los cuatro negativos; se utilizan filtros para eliminar el color no deseado, es decir, el complementario del color que se busca. El negro se consigue fotografiando el original con filtro amarillo. Las películas se transfieren a la plancha de cinc o aluminio, o bien para el fotolito; los colores se imprimen en progresión, superponiéndose entre sí para ver con esta prueba si los colores son fieles al original.

La cuatricromía se reproduce imprimiendo con tintas amarillo-cromo, rojo-magenta y azul-cyan, empleando también el negro para dar más detalle a la ilustración, posteriormente se emplean tintas transparentes de manera que permitan ver todos los colores. Cuando se quiere obtener un color verde se puede reproducir por medio de tintas amarillo y azul aplicadas al papel, es decir, forman puntos de medias tintas; igualmente para el anaranjado con tintas amarillo y rojo, y para el púrpura violáceo con valores de rojo y azul. Estos colores en inclinaciones diversas de los puntos, producen todos los demás. (15)

La secuencia habitual para la impresión a colores, es imprimir primero la plancha de valor amarillo, luego el rojo, después el azul y por último la de el negro; aunque existen veinticuatro posibilidades diferentes.

Procesos de impresión.

La imagen final de toda la idea del proyecto depende del proceso de impresión. El principal proceso de impresión en la actualidad es el offset, sin embargo de vez en cuando los diseñadores trabajan con otros procesos como la tipografía, la flexografía, el huecograbado o la serigrafía.

La tipografía o prensa tipográfica es un proceso en relieve en el que la imagen a imprimir sobresale respecto al fondo, la superficie que sobresale se entinta mediante rodillos y se aprieta contra el papel para efectuar la impresión. La litografía es "planográfica", es decir, usa una superficie de impresión plana; el área de la imagen se trata químicamente para que acepte tinta y rechace agua y al contrario en el área sin imagen, de este proceso se deriva el offset.

El huccograbado tiene la imagen a imprimir hundida dentro de la plancha y se rellena con tinta líquida; el área sin imagen se limpia de forma que esta se deposite sobre el papel solo a partir de las celdas hundidas. En la serigrafía, una trama de fibra sintética o metal se tensa sobre un marco y la tinta se esparce mediante un rodillo de goma, que forza la tinta a pasar en las áreas de imagen que son las áreas no bloqueadas, pueden ser manual o en máquinas.

En la flexografía se usan planchas en relieve donde se aplica la tinta mediante un rodillo de metal con celdillas grabadas que llevan la tinta y las transfiere al cliché de goma y este al papel, se utiliza para artículos de plástico tales como bolsas, pelotas, entre otros. (16)

Es importante mencionar que en todos estos métodos de impresión se utilizan negativos, excepto en la serigrafía.

5.7.1. Impresión offset.

La impresión offset se basa en el principio de la litografía (impresión indirecta). La impresión se realiza mediante el empleo de tres cilindros en contacto entre sí: el primer cilindro lleva la plancha que es humedecida y entintada; el segundo, de goma, recibe la impresión y la traslada a la hoja, a la que el tercer cilindro (cilindro de presión) ha dado vuelta.

Las principales máquinas para la impresión offset son:

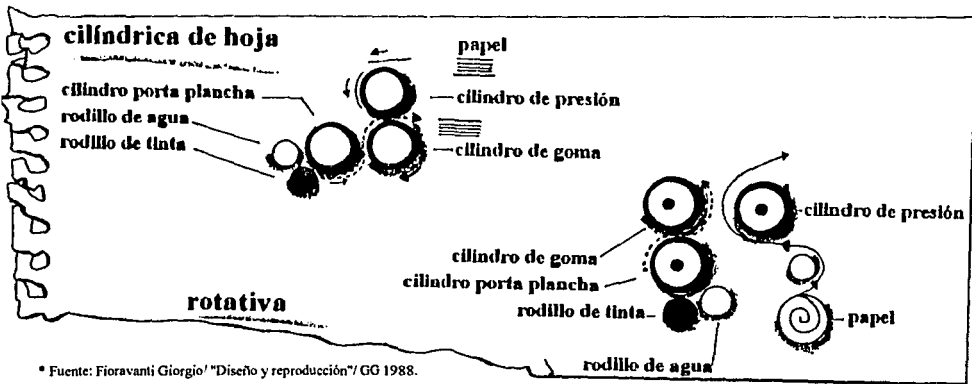
1.- La "máquina plana" o prensa litográfica: su molde es por lo regular de cinc; la presión y el entintado se hacen mediante un cilindro accionado a mano. Se emplea generalmente para la impresión de tiraje limitado.

2.- La "offset cilíndrica" de hoja; es la más usada; existen varios formatos de esta máquina que van desde 35 x 50 cm. hasta 120 x 60 cm aproximadamente. Todos los elementos de esta máquina son en principio similares a los de las máquinas tipográficas plano-cilíndricas, además de tener los rodillos que llevan agua a la plancha.

Puede imprimir las dos caras al mismo tiempo.

3.- La "rotativa offset"; se basa en el mismo principio de la offset cilíndrica, con la diferencia que se utiliza papel continuo de la bobina, el cual pasa entre el cilindro de transferencia y el de presión; el papel corre entre dos cilindros de goma de modo que ambos lados se imprimen a la vez. Puede imprimir 16, 32 o 64 páginas a la vez. Algunas de estas máquinas plegan el papel a la vez que imprimen, tienen un túnel de secado antes del doblado para que la tinta no se corra. Se utiliza para tirajes grandes, principalmente periódicos.

Las máquinas rotativas tipográficas se han cambiado por la rotativa offset para la impresión de diarios. Las máquinas offset cilíndricas de hoja y bobina son recomendables para la impresión en varios colores. Los elementos de impresión crecen en el caso de máquinas de 2 o 4 colores, la hoja o el papel continuo pasa y recibe cada vez un color diferente. (15) (16)



* Fuente: Fioravanti Giorgio/ "Diseño y reproducción"/ GG 1988.

El proceso de impresión en offset es el siguiente: El molde puede ser una plancha de cinc o de aluminio tratada con un material sensible a la luz, sobre la plancha se dispone la película en negativo con la imagen y texto a imprimir y se expone a la luz de la lámpara arco, la plancha recibe la luz en las partes al descubierto; posteriormente se tratan con productos químicos y las partes impresionadas se tornan hidrófilas, es decir, absorben agua y repelen la tinta y las partes por donde no paso la luz se vuelven lipófilas, es decir, reciben la tinta grasosa y repelen el agua, las cuales serán las que se impriman.

Cuando los cilindros humidificadores llevan hasta la plancha el agua, solo se deposita en las partes no impresoras y cuando los cilindros traen la tinta, solo se deposita en las partes impresoras, después es transferida al cilindro de goma y al final al papel.

Los materiales de la plancha han evolucionado haciéndolas plurimetálicas, por ejemplo: el cobre que es más receptivo respecto a la tinta y cromo por ser receptivo al agua, además de ser más resistentes.

Las ventajas que ofrece la impresión en offset son:

- ☞ Buena reproducción de detalles e imágenes.
- ☞ Superficie de impresión barata.
- ☞ Reglaje rápido, es decir, la instalación efectiva y rápida de papel y tintas.
- ☞ El cilindro de caucho permite el uso de una amplia gama de papeles.
- ☞ Se presta a los métodos de reproducción fotográfica.
- ☞ El principio rotativo permite velocidades de impresión más elevadas.
- ☞ Capacidad de emplear cualquier tipo de composición en frío.

Estas ventajas lo han hecho el método más solicitado para la impresión de libros ilustrados, además de otros materiales de comunicación gráfica.

Algunas de las desventajas son:

- ☞ Variación en los colores debido a problemas de equilibrio entre agua y tinta.
- ☞ El mojado puede hacer estirar el papel.
- ☞ Son difíciles de conseguir las películas de tinta densa. (16)

5.8. Acabados.

Cuando el material impreso sale de la prensa requiere de algunas operaciones más para que el material impreso se convierta en un objeto terminado como un libro.

El proceso de encuadernado empieza con el doblado, algunas veces antes del doblado las hojas necesitan ser cortadas. (El corte debe ser cuidadoso para no alterar el formato de las páginas normalmente se hace con las guillotinas o cuchillas afiladas.)

El doblez más común en libros es el rectangular o perpendicular, es decir, una sola hoja doblada se convierte en una signatura de cuatro páginas, se dobla y será de ocho páginas, y así sucesivamente, al cortarlas se leerán las páginas nones.

Para doblar materiales gruesos se rayan a lo largo de la línea del pliego, se puede hacer en la propia prensa o con una máquina de pedal, el material más grueso se raya en la prensa litográfica. Si es muy delgado se puede hacer a mano.

Métodos de encuadernación.

Antes de encuadernar se alzan las páginas, es decir, se acomodan en el orden correcto.

1- Cosido a caballo con alambre; es el más barato y adecuado para varios libros. Las signaturas son incertadas una dentro de la otra y después engrapadas en el doblez por el centro del libro. Es limitado en cuanto al número de páginas que puede sostener, hasta 6.35 mm. de grosor.

2- Cosido lateral con alambre; las publicaciones hasta de 1.27 cm. de grosor se encuadernan con este sistema. Las signaturas se ponen una sobre otra y se engrapan de arriba hacia abajo a 3.175 mm. del lomo.

3- Encuadernación sin cosido; los adhesivos plásticos flexibles son usados en este método, el cual es más barato y es utilizado en volúmenes grandes. Se aplica el adhesivo y después la tela de recubrimiento. Sirve para libros a la rústica o con cubiertas duras.

4- Encuadernación tradicional de libros; estos son cosidos y empastados, sirve para libros de cubierta dura y blanda en muchos casos. Ya que se tienen todas las signaturas, las guardas son adheridas a la primera y a la última, y después todas son cosidas independientemente y entre sí al mismo tiempo.

5- Encuadernación de hojas sueltas por medios mecánicos; Las hojas son perforadas y luego engargoladas.

Acabados.

Son las operaciones finales para proteger y decorar el material impreso:

- Perfilado; es el recorte de formas complejas en una cuchilla metálica.
- Engomado; montaje con goma de varias piezas.

ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA

- Montaje; fijación del papel a un soporte en firme de plástico o madera.
- Plastificado; protección de la superficie impresa con una película transparente y brillante de plástico.
- Barnizado; protección con una sustancia líquida transparente a la superficie impresa. Es más barata que la anterior.
- Realce; impresión con elevación o hundimiento de la imagen impresa.
- Relieve; similar al realce pero con un molde caliente.
- Metalizado; similar al relieve pero con una lámina metálica.
- Redondeamiento de cantos; se realiza durante o después del perfilado con un cincel de filo curvo.
- Grofrados; se le agrega a la impresión cualquier textura por medio de rodillos grabados con el diseño deseado. (17)

CUADRO DE ANALISIS:

# LIBRO	MATERIAL PASTAS	CARACT. PASTAS	MATERIAL HOJAS INTERIORES	ENCUADERNACION	ACABADO	CARACT. PARTICULAR
1	caple	✓ cara interior blanca	✓ couché mediano	✓ pegado	✓ plástico	✓ bristol se dobla X
2	caple	✓ cara interior café	1/2 ✓ bristol	X cosido	1/2 ✓ plástico	✓ pesa mucho por pastas X
3	duras forradas rododendron	1/2 ✓ guarda blanca	✓ couché grueso	✓ pegado	✓ ninguno	✓
4	opalina grueso	✓	✓ papel opalina	✓ engrapado	✓ plástico	✓
5	caple	✓ cara interior blanca	✓ bond mediano	✓ engrapado	✓ plástico	✓
6	caple	✓ cara interior café	1/2 ✓ bond mediano	✓ engrapado	✓ barnizado	✓ no tan fiel como plástico X
7	opalina grueso	✓	✓ papel opalina	✓ pegado	✓ plástico	✓
8	caple	✓ cara interior blanca	✓ bond grueso	✓ pegado	✓ barnizado	✓
9	papel de textura plástica	1/2 ✓ doble cara	✓ bond grueso	✓ engrapado	✓ plástico	✓ impresión no es fiel textura 1/2

5.9. Investigación de campo: ¿Y el niño qué prefiere?.

Se hizo una investigación de campo en distintas librerías, se elaboró el análisis de competencia y una práctica de observación del consumidor.

Se elaboraron diez preguntas básicas y de acuerdo a lo que se observó, estos son los resultados:

- 1.- ¿Cuales libros infantiles les llaman la atención a los niños (Primera vista a través de una vitrina o un estante)?
 - = Los libros con colores brillantes y llamativos. (Colores primarios, secundarios).
 - = Las portadas de fondo liso y color brillante con un elemento individual. (Contraste figura - fondo).
 - = La tipografía grande en la portada.

- 2.- ¿Cuales son los primeros libros que escogen los niños?
 - = Los libros de aventuras.
 - = Los libros de personajes conocidos (tales como "Las Tortugas Ninjas", Asterix, entre otros.).
 - = Los de colores llamativos y brillantes.

- 3.- ¿Cuales libros les acomodan para leer?
 - = Cualquier libro, parecen no tener limitaciones.
 - = Los libros que se ponen en las mesas, en el suelo.

- 4.- ¿Cuales les atraen por su tamaño?
 - = Todos, excepto los muy pequeños de 14cm. y menos aproximadamente.

- 5.- ¿Le ponen atención a la portada?
 - = En ocasiones ven el título.
 - = Para ellos es de mayor importancia la ilustración, si es muy detallada o recargada de elementos no es muy agradable.

- 6.- ¿Cómo prefieren la tipografía?
 - = No muy pequeña (11 puntos y menos) en el texto corrido, ni manchas tipográficas con mucha información pues sólo observarían las ilustraciones.
 - = No muy grande (18 puntos y más) en texto corrido pues ellos dicen que parece letra para bebé.

7.- ¿Qué tipo de ilustraciones les llaman la atención?

= Las ilustraciones con colores brillantes y llamativos.

= Es igual si es detallada o no.

= Los personajes caricaturescos.

= Que tengan casi la misma proporción que la caja tipográfica, no las ilustraciones pequeñas.

8.- ¿Entienden el procedimiento de opción múltiple (escoge tu propia aventura)?

= Lo comprenden sobre la marcha.

= Explicado lo comprenden rápidamente, pero por lo general al hojearlos no leen los mensajes que no sean el contenido del cuento.

9.- ¿Los niños compran sus libros?

= Por lo general los niños no compran libros, los compran sus padres.

10.- ¿Los niños leen los libros infantiles, cuales?

= Si los leen, pero asesorados por sus padres o tutores.

= Leen por lo general los libros escolares, enciclopedias infantiles y comics.

Mediante la observación y la convivencia de nueve niños (cinco hombres y cuatro mujeres) entre siete y diez años de edad, lograron establecer las respuestas más comunes de acuerdo a su gusto y necesidad.

5.10. Conclusiones.

De las características del análisis de competencia, se tomaron varias opciones que se adecuan a la idea del diseño editorial del proyecto:

FORMATO:

δ Forma: cuadrado.

δ Medida(cm): entre 18 x 18 y 21. x 21.5 .

δ Proporción: sin proporción, debido a su forma.

δ Alto (cm): entre 18 y 21.5 .

δ Ancho abierto (cm): entre 36 y 43 .

δ Peso aproximado (gm): entre 125 y 175 .

CAJA TIPOGRÁFICA:

Caja: ancha.

Forma:

de palabras por renglón: entre 7 y doce

Diseño de página: página individual.

Ubicación de la caja: arriba y abajo de las ilustraciones.

MÁRGENES:

- ∩ Margen interior (cm) (incluye margen de encuadernación): entre 1.5 y 2 .
- ∩ Margen exterior (cm): entre 1 y 1.5 .
- ∩ Margen superior (cm): 1 .
- ∩ Margen inferior (cm): entre 1 y 1.5 .
- ∩ Margen entre ilustración y texto (cm): .5 .
- ∩ Folio: arábigo.
- ∩ Ubicación folio: junto al margen de corte y al margen superior.
- ∩ Puntaje folio: mayor a 14 puntos.

BLOQUE TIPOGRÁFICO:

- ≡ Puntaje: 14 .
- ≡ Contraste en trazos: no.
- ≡ Serifa: sin serifa.
- ≡ Características particulares: mención visual: en bold o en 18 puntos. Uso de capitulares. Algunos orlados. Buena separación entre letras.
- ≡ Altas y bajas: ambas.
- ≡ Texto justificado: justificado a la izquierda.

PORTADA:

- Tipo: sencilla.
- Elementos en la parte anterior: personaje y elementos sobre fondo de color brillante.
- Elementos en la parte posterior: personaje con un mensaje acerca del libro, sobre fondo de color brillante.
- Contraste figura - fondo: figura en color brillante, de gran tamaño sobre fondo de color brillante.
- Contraste tipografía: color sobre fondo de color, o negro sobre fondo de color.
- Ubicación cabeza: centrada.
- Puntaje cabeza: entre 70 y 90.
- Puntaje cabeza secundaria: 40.
- Elementos portada/interior: personaje.
- Lomo: no.

COLOR/ ILUSTRACIÓN/ TÉCNICA DE ILUSTRACIÓN:

- ∩ Colores: primarios y secundarios, negro en contraste, brillantes.
- ∩ Fondo de color: blanco.
- ∩ Ilustración: no detallada, caricatura . definida con pocos elementos. Sin ventana. Descriptiva.
- ∩ Técnica de ilustración: plasta color - plumeada.

PAPEL Y PASTAS:

- Material de las pastas: Caple / Opalina grueso.
- Características pastas: caras interiores (guardas) blancas.
- Material hojas: Bond mediano y Opalina.
- Encuadernación: engrapado.
- Acabado: plastificado / barnizado.

A partir de estas características, mediante la observación y con las recomendaciones del análisis bibliográfico, se escogieron los elementos que formarán parte en el diseño editorial de este proyecto como se ve a continuación en el punto 6.4. Desarrollo gráfico del proyecto.

FUENTES:

- (1) CITA TEXTUAL: Ramos Alma/ "Diseño gráfico e ilustración del libro: Hacia los libros"/ UIA 1988.
- (2) Montiel Nora/ "Realización gráfica de un libro: Como nace un libro"/ UIA 1988.
- (3) Hill May/ "Children and Books"/ 3a. edición.
- (4) Ramos Alma/ "Diseño gráfico e ilustración del libro: Hacia los libros"/ UIA 1988.
Montiel Nora/ "Realización gráfica de un libro: Como nace un libro"/ UIA 1988
- (5) Turnbull Arthur/ "Comunicación gráfica"/ Trillas 1990.
- (6) Rodríguez Laura/ "Diseño editorial: La ilustración de un libro educativo para adolescentes"/ UIA 1987.
- (7) Ramos Alma/ "Diseño gráfico e ilustración del libro: Hacia los libros"/ UIA 1988.
Montiel Nora/ "Realización gráfica de un libro: Como nace un libro"/ UIA 1988
- (8) Fernández Juan Carlos/ "Estudios de material didáctico para tipografía"/ UIA 1988.
- (9) Rodríguez Laura/ "Diseño editorial: La ilustración de un libro educativo para adolescentes"/ UIA 1987.
- (10) Turnbull Arthur/ "Comunicación gráfica"/ Trillas 1990.
Alvarez Ma. Covadonga/ "La ilustración en la literatura infantil"/ UIA 1986.
- (11) Turnbull Arthur/ "Comunicación gráfica"/ Trillas 1990.
- (12) Turnbull Arthur/ "Comunicación gráfica"/ Trillas 1990.
- (13) Alvarez Ma. Covadonga/ "La ilustración en la literatura infantil"/ UIA 1986.
- (14) Turnbull Arthur/ "Comunicación gráfica"/ Trillas 1990.
- (15) Turnbull Arthur/ "Comunicación gráfica"/ Trillas 1990.
Graham Claudia/ "Ilustraciones y material didáctico para el módulo: Como compartir mis investigaciones/ UIA 1987.
- (16) Karch Randolph/ "Manual de artes gráficas"/ Trillas 1976.
Fioravanti Giorgio/ "Diseño y reproducción"/ GG 1988.
Bonn David/ "Como corregir pruebas en color"/ GG Diseño 1992.
- (17) Turnbull Arthur/ "Comunicación gráfica"/ Trillas 1990.
Walton / "Haga ud. mismo diseño gráfico"/ Blume 1988

Capítulo 6

Capítulo 6. El proyecto, su descripción y justificación.

El proyecto.

Para elegir el tema de tesis, se buscó un objetivo primordial, elaborar dicho proyecto con el fin de colaborar con en el desarrollo y progreso infantil del país; como se planteó anteriormente en el prólogo y en la introducción. Es por ello que se eligió la "Elaboración del diseño editorial y contenido de un cuento de opción múltiple con fin educativo y de entretenimiento para niños de la tercera infancia".

Debido a las características y necesidades del usuario (Capítulo 2), este proyecto se realiza en dos presentaciones:

1.- Presentación económica, el costo del cuento es menor en cuanto a su producción como se indica en el punto 6.3.13. de este mismo capítulo, por lo que el precio a la venta es accesible para un nivel socio - económico medio y bajo, estimándose entre los N\$ 6.00 y N\$ 7.50 (según donde sea editado dicho cuento). En esta opción se consideran costos bajos de material (principalmente de papel y cartoncillo para las pastas) y la impresión. Esta opción es impresa a una sola tinta, es por ello que se le conoce también como opción para colorear, lo cual viene implícito en la portada.

2.- Presentación óptima, en esta opción se utilizan materiales óptimos para obtener mayor calidad en su impresión y larga vida en su uso, por lo que su precio a la venta se estima entre los N\$ 16.50 y N\$ 18.00 (según donde sea editado el cuento). Esta proyectada para un nivel socio - económico medio - alto y alto.

Es conveniente mencionar que estas dos presentaciones, únicamente se diferencian en los materiales e impresión, pero tienen el mismo contenido y diseño editorial; es así como se logra la armonía entre el texto y la imagen, gracias a la imaginación del autor - ilustrador.

A lo largo del punto 6.4. Desarrollo gráfico del proyecto, se mencionará si son necesarias las distintas características entre una opción y otra.

6.1. Descripción de el proyecto.

Descripción del cuento.

Al tratarse de un libro infantil de forma cuadrada podrá pensarse que debido a esta cualidad no pertenece a ninguna de las clasificaciones que se encuentran en el punto 4.1., aunque por lo general se considera apaisado.

De acuerdo a la necesidad de un cuento infantil, su parte exterior esta conformada por una cubierta sin tapas, de corte cuadrado y no presenta lomo (todas estas cualidades se encuentran especificas en los puntos 6.3.1. y 6.3.9. de este mismo capitulo); que contiene portada y contraportada. En su parte interior por orden de aparición contiene: la guarda inicial, portadilla, contraportadilla, cuerpo del libro y guarda final.

Por su función este cuento es educativo, pues su objetivo es ayudar a la formación integral del niño , basado en la enseñanza - aprendizaje, donde el joven lector fomenta su desarrollo individual y social.

En cuanto a las normas editoriales de este libro infantil se encuentra:

- ❖ En la portada: el título, su uso, el nombre del autor - ilustrador, la editorial y un mensaje de lo que contiene, datos necesarios para introducir un cuento al público.
- ❖ En la contraportada: bibliografía de donde proceden los temas del cuento, se considera debido a que es un libro educativo.
- ❖ En la guarda inicial: una guía para los padres, indispensable para guiar a los niños acerca del uso del cuento.
- ❖ En la guarda final: las licencias, pic de imprenta y demás datos que van implícitos en un libro.
- ❖ En la portadilla: el título, el nombre del autor - ilustrador y la editorial. Se considera una presentación formal de los autores y publicadores del libro.

6.2. Contenido del cuento.

Para llevar a cabo este proyecto práctico se inició por crear el contenido del cuento, teniendo siempre como objetivos primordiales la educación y el entretenimiento, un contenido adecuado para el usuario electo por sus características de fácil aprendizaje y por la realidad en la que vive.

Para la creación del contenido del cuento, se tomaron en cuenta las siguientes condiciones:

1.- La adecuación a la edad del lector; en el capítulo 2 se especificó a quién va dirigido el proyecto, de esta manera se elaboró la investigación del desarrollo, psicología, aprendizaje y lecturas adecuadas al usuario. Los niños son un público difícil de entender y de dominar; los niños de la Ciudad de México (considerando un nivel cultural medio) es un público consciente de su realidad y preocupados por esta.

Están íntimamente ligados con la tecnología y el avance por lo que el medio escrito debe ser directo, audaz y efectivo. En esta época y situación, su desarrollo general es estimulante para el diseñador pues sus expresiones, su captación y su humor son constantes, pero capaces de emitir un rechazo y/o aceptación al aprendizaje.

2.- Un manejo del lenguaje satisfactorio: Como se contempló en el capítulo 3, el emisor debe transmitir un código adecuado a la edad del receptor, es decir, al desarrollo de su lenguaje y a esta zona cultural, es decir, la Ciudad de México y área metropolitana por medio de la adaptación literaria. Se realizó una análisis del habla social de los niños de la edad promedio es decir los que asisten al tercer grado de primaria, las palabras más usuales, las palabras que no entienden su significado, las que son difíciles de decir, las que son difíciles de escribir, la manera como se expresan, el conocimiento que tienen de su realidad social, local y regional, entre otras cosas.

3.-Un argumento apropiado: es decir, de donde parte los temas a tratar, la trama, las características de los personajes entre otros como se muestra a continuación:

Temática.

Se eligieron varios temas que son de índole regional, que afectan directamente a la población infantil y a sus padres tutores:

- * Las necesidades humanas.
- * La publicidad (principalmente la televisiva).
- * ¿Qué hacer en caso de un sismo?.
- * ¿En un incendio?.
- * Contaminación y ecología.
- * Alimentación (comida chatarra y grupos alimenticios).
- * Salud (prevención de accidentes).
- * El juego y los juguetes.
- * Amistad.
- * Además de una guía para los padres, con la que orientan, complementan y enseñan al niño acerca de la estructura del libro, su manejo, su contenido y cuidado.

Los temas de actualidad satisfacen necesidades básicas en los niños y presentan la realidad tal como es sin escandalizar al lector, y sin decidir si algo es bueno o es malo, sino dándole la oportunidad de elegir creándolo así una mente libre de elección con previa educación.

Además es importante tratar estos temas por medio de un libro, pues son temas que la competencia (T:V: y radio) trata a diario; es así, por medio de la particularidad, es decir, el libro pertenece al niño, como el niño quedará convencido que aprende algo bueno, en donde sus tutores pueden intervenir en el conocimiento.

La historia.

El tipo de historia es de vida familiar, donde el héroe tiene entre ocho y diez años de edad; vive aventuras y tiene que enfrentar problemas que gracias a sus amigos y su familia los resuelven. Presenta las realidades de su medio de vida con el fin de que se enfoque mejor para el futuro. De esta manera el lector se identifica de lleno con el personaje "Pepe" o como amigo de él.

El cuento.

Dentro de las expresiones de la literatura infantil del género tradicional, éste libro por llamarlo cuento se ubica en el género épico, pero en realidad es una variación de éste; teniendo también como antecedente el género didáctico como libro de lectura y de enseñanza.

Este libro infantil es definido dentro de la acepción cotidiana de cuento, como la narración breve de sucesos ficticios con fin educativo y de entretenimiento, expuesto por escrito. Debido a la fuerte competencia, en este libro se conjugan elementos del cuento con diferentes códigos del comic (como se indica en el 6.3.7. de este mismo capítulo).

Elementos de la historia.

Otra parte primordial para la creación de un cuento es saber aplicar la temática a un argumento adecuado al lector; para ello se crea una pequeña historia dando lugar a las principales características de la obra.

El título de la obra es: "La super pandilla". Para los niños de esta edad intermedia, uno de los juegos implica la creación de clubes o pandillas.

A continuación se presentan los elementos de esta historia:

© Tema.- Es una pandilla de cinco niños, tres hombres y dos mujeres, viven y cuentan una serie de anécdotas y aventuras, dando solución a algunas dificultades. Sus problemas son del mundo real en que viven.

☺ **Trama.-** Pepe, es el protagonista y líder de la pandilla, sus amigos son Beto y Rodrigo y sus amigas Gaby y Mónica. Todos son de la misma escuela, del tercer grado de primaria (tienen entre 8 y 9 años) . Pepe convive con su familia y amigos, los cuales tienen algo que enseñar al lector, viven conflictos y aventuras de la vida real transportados a la mágica imaginación de un niño, es así como terminan por resolver sus problemas para llegar a una meta, fin, moraleja o solución. Quieren ayudar al mundo para vivir mejor.

☺ **Caracteres.-** Para poder representar a los personajes tanto físicamente como emocionalmente, es necesario saber ¿quienes son?, ¿cómo son?, entre otras cosas; aunque esto no se vea reflejado o quede implícito en el cuento. Es de suma importancia observar nuestro entorno local al cual está dirigido este libro para ver realmente como son los niños, como hablan y como visten. Los protagonistas son:

+ Pepe, es el niño que narra el cuento, es el líder, es chistoso, inteligente y muy buen amigo. Es de clase media. Su estatura promedio. Tiene expresión en la cara por lo general sonriente. Viste de playera rayada, pantalón corto y tenis de bota, y usa siempre una gorra.

+ Beto, es el amigo inteligente, cuidadoso y deportista. Es de clase media - alta, es sencillo y compartido. Es un poco más alto que Pepe. Viste de camisa de manga corta, pantalón largo de mezclilla y tenis.

+ Rodrigo, es el amigo distraído, influenciable, descuidado, pero chistoso. Es de clase media. Viste sudadera y pantalón largo de mezclilla. Su altura es promedio y es un poco gordito.

+ Gaby, es la amiga lista, cuidadosa, femenina y sonriente. Es de clase media. Es un poco más baja que sus amigos. Usa un vestido.

+ Mónica, es muy amiga de Gaby, es indecisa, relajada, estudiosa y a veces muy impulsiva. Es de clase media - baja. Es de altura promedio y viste falda corta y playera.

Los personajes secundarios son:

+ El papá de Pepe, le cuenta cosas interesantes y gracias a él ha aprendido mucho.

+ La mamá de Pepe, también le cuenta cosas y le enseña lo que sabe.

+ La hermana de Pepe (Anita) y "el bebé", Pepe tiene la oportunidad de enseñarles mientras ellos hacen travesuras.

+ "El abuelo", Pepe y su pandilla son grandes amigos de su abuelo, él les platica muchas cosas a ellos y a los lectores.

+ Fido, el perro de Pepe, es la mascota de todos y es muy inteligente.

Existen otros personajes terciarios que aparecen por escrito o en las ilustraciones como: La maestra Paty, el vendedor de fruta, una vendedora, entre otros.

Una vez que queda definida la historia, las cualidades y características de los personajes, así como trama del cuento, es más fácil realizar el contenido, diseño editorial e ilustraciones del cuento.

© Estilo.- Es muy descriptivo, causando sentimiento de identidad y cierta responsabilidad en el joven lector, con la libre voluntad de escoger entre el bien y el mal. Produce una sensación de ansiedad por la secuencia y difícil estructura de las páginas lo que lo hace más tentativo y retador. El lector incluso tiene una participación directa y está invitado a colaborar con ellos a lo largo del libro.

Cuento de opción múltiple.

Al tener toda esa temática múltiple se busca la solución para unir unos temas con otros, haciendo pequeñas historias dentro de una gran historia, es así como se optó por utilizar la estructura de el cuento de opción múltiple.

El niño decidirá a que página desea ir, es decir, como desea continuar el cuento, de esta manera podrá elegir cuando cerrar el libro o continuar, siempre con la incertidumbre de saber lo que habrá pasado en otra página, creando interés y provocando que regrese en otra ocasión. Así se entretiene, se divierte y aprende al mismo tiempo.

Para elaborar la paginación del cuento, se desarrollo el contenido tema por tema hasta concluirlo con la palabra fin creando así una pequeña historia o ligandolo bien a otro tema cambiando la historia. Se colocó en cada hoja del borrador del cuento arbitrariamente un número de página y así sucesivamente hasta haber llenado el cuerpo del texto.

Características de la literatura de este proyecto.

Este libro es un medio para que el niño conozca la realidad por medio de una historia agradable. Este cuento presenta características que ofrecen al niño:

- * Seguridad material, los temas son reales y bien documentados, tratados con delicadeza adecuándose al niño.
- * Seguridad intelectual, algunas palabras difíciles de entender para el niño, están visualmente mencionadas y textualmente explicadas, en otras palabras se le da la oportunidad para que investigue por sí mismo, preguntando a sus padres o tutores.
- * Seguridad emocional, el infante se identifica con el protagonista, con alguno de sus amigos o como otro amigo más. Así, el lector descubre que él es una parte indispensable de su familia, de su escuela o de su entorno.
- * Necesidad de pertenecer, el niño sabe que lo que sucede en el libro le ha sucedido a él o le podría suceder.
- * Es una guía, pues contiene un fin y un aprendizaje en cada pequeña historia. (Capítulo 1).

Para la documentación del contenido se busco en varios libros y folletos:

LIBROS:

- | | |
|--|--|
| <p>□ Hill Arbuthnot May.
"Children and Books".
Scott Foresman Profesional Series.
3a. edición.</p> | <p>□ Julieta Imberti/
adaptación: Raquel Schlosser.
"Colección Vida y salud" 1 al 12.
Editorial Tuki SA de CV./ Coplafam.
México 1989.</p> |
| <p>□ Pollack Sadker Myra/ Miller Sadker David.
"A Contemporary View of Children's Literature: Now upon a time".
Harper and Row Publishers.
Nueva York.</p> | |

FOLLETOS.

< Instituto Nacional del Consumidor/ Sector Comercio y Fomento Industrial.

"Las aventuras de Valentina" del I al 11.
Virgina Medina Avila/ Juan Manuel Vizcuett.
Edición INCO 1988 - 1992.
(2000 ejemplares).

< INCO/ SECOFI:

"Como comprar juguetes".
Edición INCO.
México 1989.

< INCO:

"Lo importante es el juego no el juguete".
Edición INCO.
México 1989.

< Secretaria de Gobernación.

"¿Qué hacer en caso de un sismo/ de un incendio?".
Sistema Nacional de Protección Civil.

El contenido del cuento queda implícito en los cuentos que se entregan anexos a esta tesis.

6.3. Desarrollo gráfico de el proyecto.

A partir de este punto se especifica como se desarrolló la parte gráfica del proyecto, hasta llegar a los resultados finales y conclusiones.

6.3.1. Formato.

El formato de este cuento es cuadrado, con medida de 22 x 22 cm.; de esta manera se cubre las necesidades y requerimientos del formato de un libro para niños de la tercera infancia:

☞ El alto del libro es de 22 cm., no excede los 30 cm. promedio, de acuerdo a la longitud de los brazos.

☞ Con respecto a la medida del libro abierto, su ancho es de 44 cm., por lo que no rebasa los 50 cm. promedio de la distancia de codo a codo, y se adecua muy bien a la visión cónica y flexiones del cuello.

☞ Este libro por su forma cuadrada carece de las proporciones antes mencionadas, es por eso que su formato se adecua al tipo de libro y permite un fácil manejo.

☞ Su peso se estima entre los 110 y 150 gm. (por las diferencias de peso en el material utilizado en las dos presentaciones), no excede los 300 gm. límite, por lo que resulta ligero para poder ser manejado.

☞ Se adecua a las medidas del pliego de papel en el que se imprime, tanto para pastas como para hojas interiores.

El aprovechamiento es el siguiente:

PASTAS.

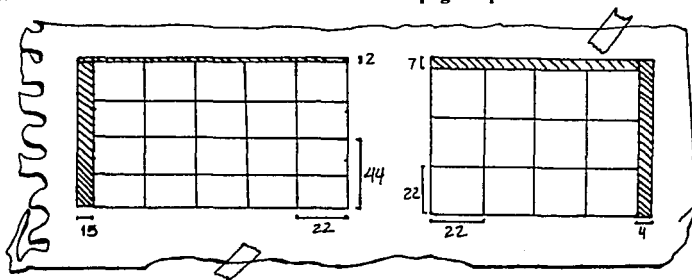
Pliego: 90 x 125 cm.

10 pastas de 22 x 44 cm.

PAPEL

Pliego: 70 x 95 cm.

12 páginas por lado de 22 x 22 cm.



6.3.2. *Márgenes.*

Se consideraron las siguientes medidas de márgenes:

☞ El margen interior, que en este caso en particular incluye el margen de encuadernación, mide 1.5 cm. Este margen es más grande que los demás debido a que en la alineación izquierda del texto en las páginas derechas podría afectar en la lectura. Y es suficiente margen pues el método de encuadernación se presta a una mejor visión.

☞ El margen superior es de 1 cm., el margen de corte es de 1 cm., el margen inferior es de 1 cm. Estos tres últimos se consideraron suficientes para dar espacios blancos y descansos visuales, y tienen la misma medida para que no cambie la estructura de la página con respecto al formato. Este último además tiene la cualidad de que es el descanso visual entre página y página.

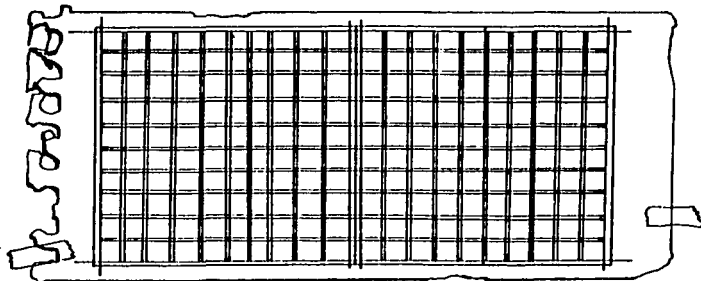
Folios.

En las páginas preliminares no se presentan folios, hasta llegar al cuerpo del texto, es decir, el contenido neto del cuento; comienza la numeración con folios arábigos ubicados en el extremo superior del margen de corte con un puntaje de 36; de esta manera al ir de una página a otra el folio se localizará rápidamente y su ubicación permite leerse bien debido a la secuencia lógica de lectura.

NOTA: Los folios se encuentran dentro de una orla repetida a lo largo del cuento, la cual se especificará más adelante.

6.3.3. *Diagramación.*

Para la distribución de las páginas se utilizó una sola diagramación de proporciones numéricas simples 10 : 10, se trata de una red estática, como se observa a continuación:



Esta superficie nos permite la creación de una infinidad de composiciones rítmicas y proporcionadas pero sin gran dinamismo, debido a que se complicaría la legibilidad y comprensión del difícil estructuramiento del contenido y del diseño.

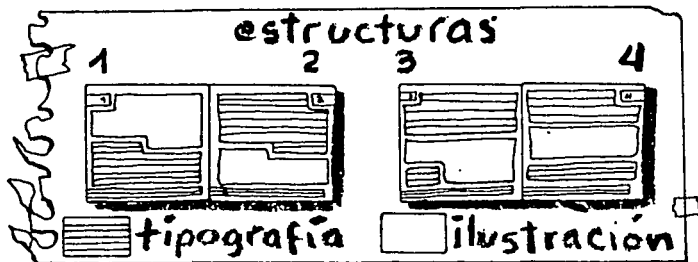
Como se ve en la gráfica anterior la red tiene la cualidad de "doble página", incluso se encuentran los márgenes de la hoja y los medianiles o márgenes que se usan entre ilustración y bloque tipográfico o placa y caja tipográfica, etc..el cual mide .5 cm.

Esta red permite elaborar las estructuras de las páginas como se ve en el siguiente punto.

NOTA.- Por otro lado, se elaboró otra diagramación de proporciones numéricas irracionales, la cual es más libre y dinámica pues tiene más posibilidades de movimiento y composición, la cual se propone para la portada, portadilla y contraportada, esta la veremos más adelante en el punto 6.3.9. de este mismo capítulo.

6.3.4. Caja tipográfica.

Se elaboran cuatro diseños de página sobre la diagramación estática, donde se ubico: la orla del folio, el folio, el espacio para la ilustración, la caja tipográfica y la orla con el mensaje final, de cada página. Como se muestra a continuación:



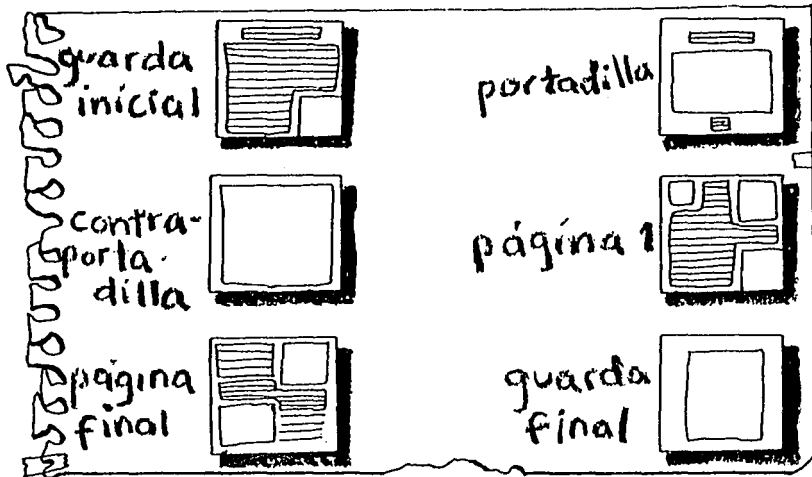
Se combinaron cajas anchas y delgadas. Las anchas con la cualidad de ocupar el ancho de la página con tres a cinco párrafos, los cuales tienen de dos a cinco líneas, y de nueve a doce palabras por línea, todo esto como una aproximación al promedio. Las cajas delgadas son continuación de una caja ancha o viceversa, pero con la cualidad de ser más pequeñas, pues tienen entre uno y dos párrafos con 3 o cuatro renglones de cinco a siete palabras, de esta manera se integra otro de los elementos del comic utilizando cajas múltiples con diferentes formas adaptándolo a la limitada información del bloque tipográfico e ilustración.

El uso de sangrías, párrafos y líneas en las cajas que se describieron anteriormente dan particularidad a cada espacio por lo que es legible a la lectura del niño, sin peligro de que se confunda de párrafo, se salte líneas o las repita.

Estas cajas no tienen una forma simétrica, por lo que cada una de ellas es un diseño particular, aunque sean similares para no perder el estilo del libro.

Debido a que estas páginas fueron diseñadas como "doble página" (es decir, hay dos diseños para página izquierda y dos para página derecha) se usan arbitrariamente ya que la paginación no es secuencial y la elección de la página adecuada depende más de lo descriptivo de la ilustración y el texto.

Además de estas estructuras hay otras páginas que tienen un diseño individual de acuerdo a su necesidad particular:



6.3.5. Tipografía.

Para la descripción de la tipografía, se clasifica en cuatro grupos principales:

- 1.- Bloque tipográfico.
- 2.- Mensaje al final de cada página.
- 3.- Globos y textos sobre la ilustración.
- 4.- Otros.

1.- Bloque tipográfico (cuerpo del texto):

La familia tipográfica que se elige es Avant Garde (asesorado por computación, programa Page Maker versión 4.5., fuente Avalon):

AVALON
 Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
 Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ
 Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
 Vv Ww Xx Yy Zz

- ◆ Se elige una tipografía similar a la letra de molde que el niño utiliza.
- ◆ Sin patines, pero con una separación considerable entre letras, así se evita la confusión de unas letras con otras.
- ◆ Sin contrastes en los trazos, para no dificultar la lectura.
- ◆ En altas y bajas, porque los niños las leen mejor.
- ◆ Con uso de negritas para hacer mención visual de algunas palabras, por ejemplo: **flexible**, en las palabras que no entienden.
- ◆ En 14 puntos, resulta adecuado pues el lector lee con eficiencia y su campo de visión lee palabras completas. En ocasiones el puntaje aumenta a 18 cuando se hace mención visual o por ejemplo en la página final donde el protagonista presenta a su familia. O disminuye a 12 puntos en la guía de los padres, la cual es leída por gente mayor, con una cabeza de 24 puntos.
- ◆ La separación entre palabras es la común, menor a la distancia entre el cuerpo de la "x".
- ◆ El largo de línea es de nueve a doce palabras en promedio, entre 55 y 60 caracteres por línea, de esta manera la línea es de tamaño adecuado, el niño no se pierde en la lectura y los párrafos resultan más cortos dando más descansos en la lectura.
- ◆ La interlínea es de 4 puntos, es la adecuada para el puntaje que se maneja.
- ◆ La alineación justificada a la izquierda, de esta manera la separación entre palabras es constante, por lo que no existen canales; al justificar a la izquierda no se cortan las palabras y es sencillo pasar de una línea a otra, lo que hace fluida la lectura.

Para la composición y cálculo tipográfico se estimaron entre 600 y 680 caracteres por página en promedio, de esta manera por medio de la autoedición basados en el programa Page Maker versión 4.5., se logra el equilibrio y la composición individual de las páginas.

2.- Mensaje al final de cada página.

Es el mensaje para que el lector elija como desea que continúe la historia encontrando por lo general dos opciones (dos páginas). Se encuentra ubicado en el pie de la página.

Utiliza la misma familia tipográfica que el cuerpo del texto. Tiene las siguientes características:

- ◆ En altas y bajas.
- ◆ 12 puntos, para diferenciarlo del bloque tipográfico
- ◆ Tiene en proporción la misma separación entre palabras que el bloque.
- ◆ Quince palabras en promedio por línea, y dos líneas por mensaje.
- ◆ 2 puntos de interlínea, la adecuada para ese puntaje.
- ◆ Alineación: justificada a la izquierda, para familiarizarla con la mancha.

- ♦ Se encuentra dentro de una orla, para llamar la atención del niño y dar estética a la composición.

Si quieres que Pepe nos cuente lo que pasó ayer, pasa a la página 9.
Si no, continúa.

3.- Globos y texto sobre la ilustración.

Sobre la ilustración se encuentran varias ideas contenidas en nubes (globo) o espacios blancos, sus características son:

- Globos:
 - Son escritas legiblemente a mano pues son parte de la ilustración.
 - Su puntaje varía entre los 11 y 16 puntos, adecuándose a la necesidad y descripción de la ilustración.
 - Altas y bajas.
 - Alineación. centrada, adecuándose a la forma del globo.
- Espacios blancos y otros espacios. Se simula que el personaje (Pepe) es el que escribe; es letra parecida a la de un niño (en crayón), y en este caso en particular el puntaje no importa pues es parte de la ilustración o texto.
- 4.- Otros:
 - Usa una capitular en la página 1. Es conveniente dar una buena presentación en el inicio del cuento para invitar a leer el resto del libro.
 - Palabra fin, aparece en algunas páginas donde termina alguna pequeña historia, es hecha a mano, simulada de niño (en crayón), con un puntaje de 36 aproximadamente.

NOTA: No hay cabezas a lo largo del cuerpo del texto.

6.3.6. Color.

Este proyecto es una muestra de que un diseño debe comunicar lo mismo en color y en blanco y negro, pues la presentación económica únicamente lleva color en la portada siendo su interior en blanco y negro.

Para la presentación óptima, es decir, la opción que va impresa a color estas son sus características:

- Para llamar la atención se utilizan colores en contraste de acuerdo con el esquema complementario, se seleccionaron tres colores cálidos: rojo, amarillo y café - rojizo, en correspondencia con tres colores fríos: azul, morado y verde, y dos colores que actúan como intermediarios o neutros: carne (que contiene gris, lo que lo convierte en pasivo) y verde (que dependiendo del color con el que haga contraste, actúa como neutro o frío).



azul pantone 2925 c

morado pantone 2593c



verde pantone 354c

rojo pantone 192c



café pantone 167c

amarillo pantone yellow c



carne pantone 713c

La ilustración se encuentra delimitada en negro para intensificar el color y la forma.

negro pantone Process Black c



Se armonizan de manera que su combinación es agradable, por ser todos ellos brillantes sobre fondo blanco (papel).

-Están dispuestos a causar efectos psicológicos directos de acuerdo al mensaje de cada ilustración, es decir, son correspondientes a la realidad. También causan efectos psicológicos indirectos pues disponen del estado de ánimo causando sensaciones de atención y alerta, complementando el fin educativo.

- La asociación es con la realidad, la ilustración en caricatura muestra irrealidad combinada con la realidad del color, nos conotan escenas ficticias que en la vida del lector pueden crear realidades.
- Debido a la cantidad de colores que se manejan, la memoria visual es a largo plazo, pero el impacto es agradable.
- Están dispuestos estéticamente y armónicamente de acuerdo a los principios del color:
 - + Están equilibrados cálidos, fríos y neutros. Dispuestos brillantes pues son más ligeros.
 - + Están en contraste y en plasta lo cual hace legible la ilustración.
 - + Se presentan proporcionados, es decir, a un cálido corresponde un frío.
 - + Están dispuestos rítmicamente a lo largo del cuento.

NOTA.- Es importante reiterar que Pepe (el protagonista) aparece en blanco y negro a lo largo del libro, lo cual permite una identificación del héroe de la historia, quién es el que narra el cuento.

6.3.7. Ilustración.

De acuerdo a su función, en este libro infantil se encuentran los siguientes tipos de ilustración:

A) Sugestivas, en donde se clasifica el emblema de "La super pandilla". Este se encuentra especificado en el punto 6.3.9. debido a que es utilizado para la portada.

B) Decorativas. + La orla en la que se encuentran el folio y el mensaje final, aparecen como módulo a lo largo del cuento.

- + En la guarda final, se encuentra una ilustración decorativa simulando una hoja arrancada.
- + En la guarda inicial o guía para los padres, se encuentra la cabeza dentro de una orla que simula estar puesta por cinta. También se encuentra una ilustración que simula rota la página, debajo se ve otra página que contiene un mensaje oculto.
- + En la página 1, se presenta una ilustración similar a la anterior, aparece la página doblada y se ve debajo otra página con un mensaje oculto.

Como su nombre lo indica estas ilustraciones decorativas tienen un fin estético lo que hace agradable la composición.

A) EMBLEMA.



B) ORLA.



C) Representativas, son el resto de las ilustraciones que se encuentran a lo largo del cuento, son ilustraciones que complementan el texto.

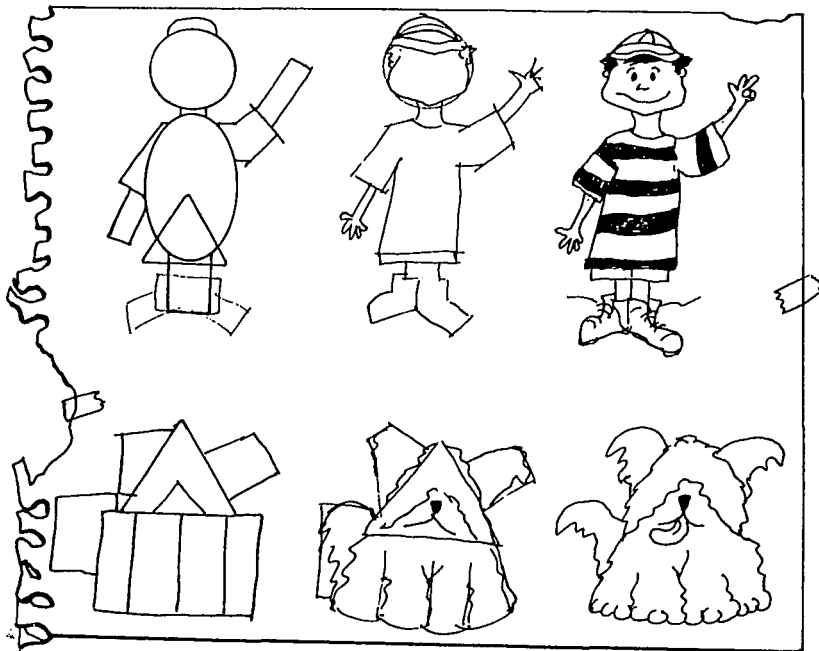
A continuación se describen las características de las ilustraciones representativas:

- El tamaño de las ilustraciones varía para provocar contraste, ya que el formato se presta para esta variación al igual que la intención educativa de estas ilustraciones. Debido a que hay cuatro diseños de páginas se encuentran cuatro tamaños de ilustraciones:
- La forma de las ilustraciones, son estéticas, contrastantes y en todas ellas se toma el ancho del bloque tipográfico debido a que solo se presenta una ilustración por página. Como se observa en la gráfica anterior, tres de ellas son de forma irregular, y la restante es de forma rectangular, imitando un poco la irregularidad de las formas que aparecen en los comics.
- La posición de las ilustraciones, están colocadas en diversas partes de la página, arriba en medio y abajo, sin rebasar márgenes.
- Contraste y variedad, la guía de ilustración y las formas que se encuentran dentro de ella tienen movimiento. Además la posición de los módulos produce variedad, así como la descripción de cada ilustración. Este punto se especifica más adelante en la descripción de las ilustraciones.
- Consistencia, los elementos que se repiten a lo largo del cuento para dar cierta continuidad son las orlas de los folios y mensajes finales, así como los personajes, en especial el protagonista.
- Disposición de las ilustraciones a lo largo del libro, acompañadas de texto.

¿Qué describen las ilustraciones?

Al igual que el texto no es secuencial con la paginación, ni tampoco con la historia; es por ello que son creadas para complementar a cada página individualmente.

Para crear a los personajes en caricatura se estudiaron perfectamente sus características como personas físicas y emocionales. Posteriormente se ligó a un tipo de caricatura basado en el "sistema de bloques" de James Dickie. A continuación se muestra como se logro:



gestualidad



Además de haber utilizado un tipo de caricatura de la gráfica internacional se adaptó al estilo propio del autor - ilustrador, a continuación se presentan algunas características:

- Se utilizan formas curvas para dar suavidad, ligereza y sencillez al personaje y su entorno.
- La ilustración no contiene formas muy detalladas, siendo descriptiva con pocos elementos, haciéndolo sencillo y armónico.
- El trazo es mediano (grapho 4), seguro, continuo y sencillo, bien estudiado.
- Los elementos principales dentro de la ilustración se encuentran en los puntos de mayor tensión visual.
- Las formas de la caricatura son asimétricas, exageradas y desproporcionadas, para expresar irrealidad y creatividad.
- En la presentación óptima, la ilustración va a color y Pepe se encuentra en blanco y negro a lo largo del libro.

Para darle más dinamismo y evitar la dura competencia se incluyen algunos elementos del cómic dentro de la ilustración:

- ◆ Integración de elementos verbales e icónicos, en el globo donde va el parlamento de los personajes.
- ◆ La ilustración como un instrumento en la aplicación directa de la enseñanza.
- ◆ Integración de códigos sinéticos, gestualidad, onomatopeyas y símbolos.

NOTA: Es importante mencionar que aunque la "caja" de las ilustraciones está bien delimitada y definida no se utilizan ventanas, debido a que connota irrealidad.

6.3.8. Técnica de ilustración.

La ilustración en plastita es color - plumada, es decir, la caricatura va en línea (negro) con plastitas de color que simulan la técnica de iluminar (en crayón - cera) que utilizan los niños. Esta plastita está elaborada sobre el original mecánico (en b/n).

6.3.9. Portada y contraportada. (La primera impresión del libro).

La portada de este libro infantil es sencilla, es decir, la portada y contraportada tienen cualidades y características individuales respectivamente. Aunque están diseñadas por separado, se componen armónicamente y poseen un elemento en común: el fondo. La portada se encuentra dispuesta de esta manera debido a que se

tienen dos tipos de información (presentación del libro y documentación) que requerían ser manejados por separado pero en el exterior del libro.

No tiene lomo pues el grosor no se presta para ser encuadernado tradicionalmente.

En el caso de las dos presentaciones que se manejan, la portada y contraportada se imprimen a color, con la excepción de que en la presentación económica aparece el subtítulo "nos coloreas y..." el cual se le indica al impresor que sea "bloqueado" en el negativo de la portada de la presentación óptima.

Las guardas se imprimen en blanco y negro en las dos opciones, por lo que el tipo de información que contienen no requiere de color.

La información que contiene la portada:

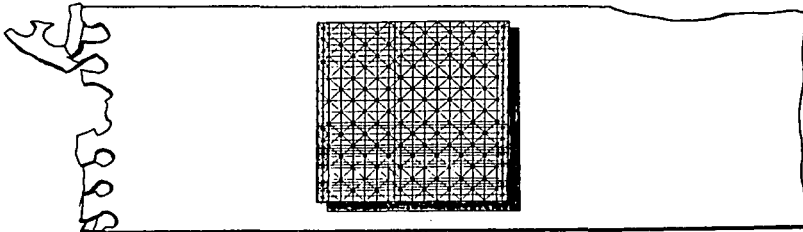
- ◆ El título del libro, es manejado como invitación: ¿Quieres pertenecer a a la Super Pandilla.
- ◆ Los subtítulos, 1.- nos coloreas y ... (en el caso de la presentación económica) y 2.- ¡escoges la historia! (en ambos casos), es decir, en donde queda implícito el tipo de libro del que se trata.
- ◆ El logotipo de la editorial (ficticio).
- ◆ El nombre del autor - ilustrador: Montserrat Muñoz Lezama.
- ◆ Dos mensajes sobre su uso: 1.- incluye una guía para los padres. 2.- lectura recomendable para niños de 7 años en adelante.

Y en la contraportada:

- ◆ La bibliografía que se consulto para la realización del libro.

Diagramación.

Para elaborar la portada y contraportada se opto por utilizar una red más dinámica y libre, lo que proporciona movimiento y armonía en la composición, esta diagramación es de proporciones irracionales:

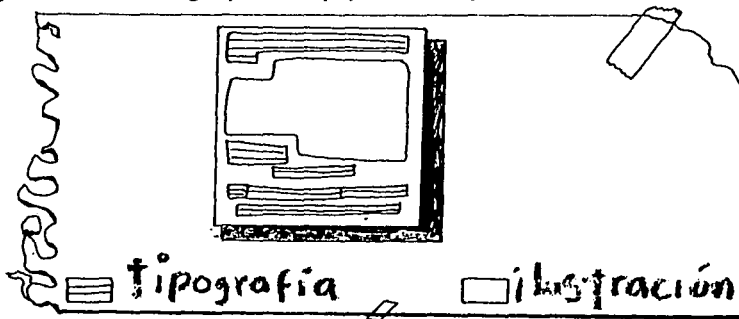


Márgenes.

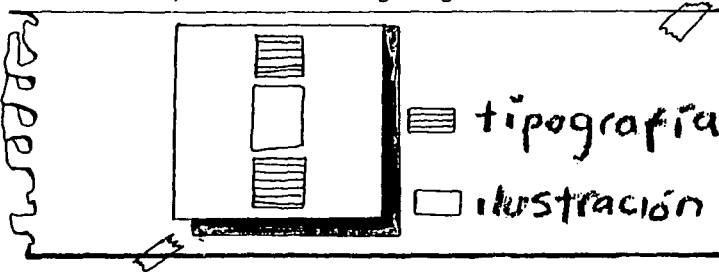
A partir de esta red se dispusieron los márgenes para la portada quedando con 7.5 mm. en cada uno de sus lados, cantidad suficiente para la composición de la estructura de esta cara.

Cajas.

Debido a la cantidad de información que se maneja en la portada se seleccionaron cajas especiales, quedando de una manera libre y con movimiento el texto e ilustración que leerán los niños, y la información que va dirigida a los adultos más rígida y en menor proporción con respecto a las demás:



Por otra parte en la contraportada se disponen márgenes particulares, de esta manera se forma un sólo espacio para texto e ilustración, como se muestra en la siguiente gráfica:



Tipografía.

Con respecto a la tipografía que se seleccionó para la portada:

- Cabezas: es elaborado a mano alzada, a crayón - cera (sobre el original de línea), de 80 puntos aproximadamente, en bold, centrado, dándole así la mayor importancia.
- Cabezas secundarias: son elaborados a mano alzada, a crayón - cera, de 36 puntos aproximadamente. El subtítulo "nos coloreas y ..." está justificado a la izquierda; el subtítulo "¡escoges la aventura!" está centrado, para dar continuidad a la composición del interior.
- Editorial: es un logotipo ficticio, que previene el lugar en el que se debe colocar la editorial, con suficiente espacio para el logotipo del que se trate en la aplicación real. Está alineado a la izquierda. En 50 puntos.
- Nombre del autor - ilustrador: elaborado a mano alzada en crayón - cera, en bold, en 24 puntos aproximadamente. Está justificado a la derecha en el mismo plano que la editorial.
- Ambos mensajes para su uso: en Avalon (Avant Garde), el interlineado y separación entre palabras es muy ancho (todas estas características asesoradas por el programa de computación Page Maker versión 4.5.), en bold, extendida, en 12 puntos. Ambos se encuentran justificados dentro de su caja tipográfica, y centrados con respecto a la estructura de la página, se le da claridad pero en menor tamaño pues es de interés tutorial.

NOTA.- El puntaje aproximado se debe a la irregularidad de la mano alzada y a la similitud con la letra de molde infantil.

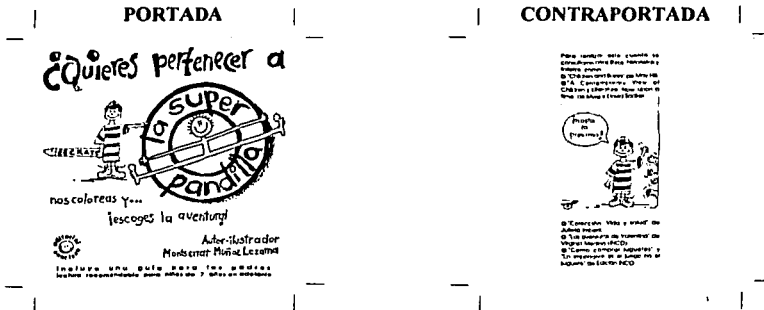
Por lo que corresponde a la contraportada, presenta las mismas características tipográficas que en el cuerpo del texto, con la diferencia de que la alineación es justificada, pues la caja se encuentra centrada pero no se cortan las palabras.

Ilustración.

En cuanto a la ilustración en la portada se encuentra una representativa, en donde la escena describe: que Pepe dibujó el emblema de la super pandilla. Como se mencionó, dentro de esta ilustración se encuentra otra sugestiva: el emblema, el cual es un niño sobre dos círculos que semejan una dona y entre ellos está escrito la super pandilla a mano alzada en crayón - cera, esto connota una lección real donde el "centro" ("lo más importante") del mundo es un niño feliz, su tendencia diagonal hacia arriba connota el mundo de la fantasía y de la verdad, palabras con las que el autor - ilustrador describe a un niño.

Esta misma ilustración se encuentra en la página 32, con la diferencia de que Pepe empuja el emblema para que ruede, lo cual quiere decir que después de haber leído el libro, el niño es el que puede hacer que el mundo funcione bien.

Por otra parte la ilustración de la contraportada, es representativa pues describe a Pepe despidiéndose pero con un tebeo que dice: hasta la próxima, como una invitación a volver en caso de que se haga una continuación o colección.



La técnica de ilustración en ambos casos es igual a las ilustraciones interiores a crayón - cera (sobre el original).

Color.

Con respecto al color en la portada se continúa usando el contraste del esquema complementario, es decir, a un cálido corresponde un frío y se presenta con un color intermedio.

En el emblema el círculo interior se encuentra en verde contrastando con el rojo del círculo exterior, los cuales nos connotan a los colores patrios por ser un libro hecho para mexicanos. El icono del niño se encuentra en amarillo, es un color cálido que da luz al emblema lo que nos dice que el niño es la luz del mundo, de nuestro país.

Al igual que a lo largo del libro Pepe aparece en blanco y negro y el crayón que carga en verde únicamente para dar equilibrio a la composición, todo esto delineado en negro para intensificarlo.

Todo esto en contraste con el fondo azul, el cual da mención visual directa al emblema y buena legibilidad a la tipografía que se presenta en negro.

6.3.10. Papel.

En este punto se mencionan las dos presentaciones del libro, pues del material en que están hechos depende parte de su costo :

A) Presentación económica:

PAPEL (para libro) - Bond mediano.

MEDIDA (cm.) - 70 x 95 (oficio).

GRAMAJE (gr./m²) - 90.

CARTONCILLO (para pastas) - Caple (común).

MEDIDA (cm.) - 90 x 125

GROSOR - 18 puntos.

B) Presentación óptima:

PAPEL (para libro) - Papel opalina.

MEDIDA (cm.) - 70 x 95 (oficio).

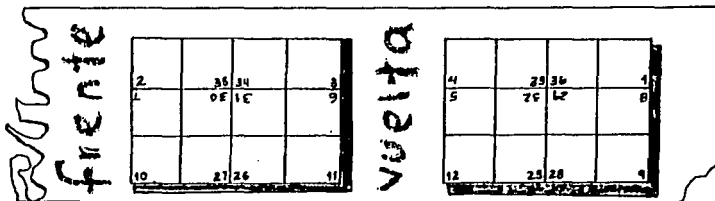
GRAMAJE (gr/m²) - 125.

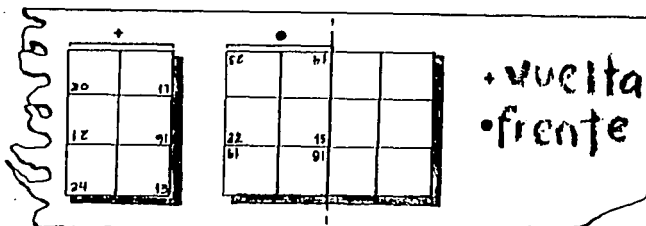
CARTONCILLO (para pastas) - Caple doble cara.

MEDIDA (cm.) - 90 x 125.

GROSOR - 18 puntos.

Imposición.





NOTA.- Esta signatura se empalma en el centro del libro (en medio de los pliegos anteriores).

6.3.11. Originales mecánicos y técnica de impresión.

En este proyecto se elaboraron originales de línea, que en el caso de la presentación económica será la única tinta a imprimir (negro), y en el caso de la presentación óptima se le indica al impresor que es la última tinta a imprimir.

Este original de pluma o línea se exponen para el negativo junto con las orlas de los folios y los mensajes finales que correspondan (estas previamente hechas en película en positivo) bloqueando en opaco la orla del folio que no corresponda.

En el caso de la presentación óptima (la cual es impresa a color) presenta una camisa de albanenc donde se encuentran los otros siete colores a imprimir especificados en la camisa de color, están elaborados en negro a crayón - cera para dar esta misma apariencia en el resultado final de la pieza impresa. Estos colores no se tocan entre sí, de esta manera se elabora una sola camisa y el impresor se encarga de realizar los negativos correspondientes.

La impresión se lleva a cabo en offset de hoja, como se explica en el punto 5.7. del capítulo 5.

A continuación presentamos en original de línea las diferentes estructuras de página del cuerpo del texto:

ESTRUCTURA 1



El otro día me estaba platicando mi papá, que toda la gente del mundo tiene necesidades. Como yo no entendía bien me lo explicó muy claro:

- Todos en algún momento de nuestra vida necesitamos de algo o de alguien, como los bebés, los niños como tú, los adultos y los viejitos como "el abuelo". Por ejemplo todos necesitamos sentirnos queridos por alguien. Los bebés y los niños necesitan cosas mientras crecen, por eso para nosotros los papás, es muy importante que crezcan lo mejor posible.- Eso dijo mi papá.

- ¡Ah! Entonces ya entendí, es como cuando "el abuelo" dice que se siente inútil, pero la verdad es que nos enseña muchísimas cosas, como ayer que jugamos en el parque mis cuates y yo. -

Si quieres que Pepe nos cuente lo que pasó ayer, pasa a la página 9.
Si no, continúa.

ESTRUCTURA 2

3
 Mi papá también me dijo que en la tele y en el radio inventan que necesitamos cosas, o sea que "debemos comprar lo que ellos anuncian".

Por eso hacen las canciones de los anuncios tan pegajosas y todo el día andamos cantándolas. La gente que hace los anuncios comerciales es muy inteligente pues saben que es lo que le gusta a la gente y más a nosotros los niños.

A Belo y a mí nos encanta ver la tele, pero Rodrigo se pasa horas y horas viendo la tele, con los juegos de video y come y come, no hace otra cosa, yo digo que por eso está "gordito". Todo lo que anuncian de comer, lo compra.

A veces salimos a jugar o nos vamos hacer deporte, jugamos a las luchas, Belo es "Conan" y yo soy "Cien caras", Mónica y Gaby juegan al salón de belleza o van a sus clases de ballet, pero Rodrigo ahí sentadoooooe!!!!
 ¿Qué te parece, eh?



¿Quieres ver qué pasa con "el gordito"? por favor pasa a la página 24.
 Si no continúa.

4

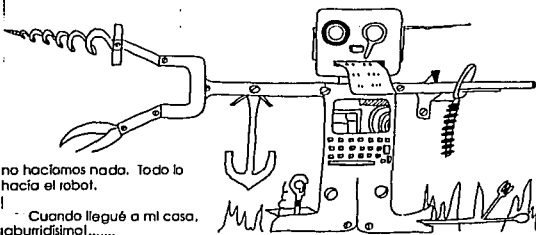
Hace rato lo invitamos a jugar al Jardínote de la casa de Gaby, pero no quiso y se quedó jugando "Los marcianitos contra el fantasma del rock", es un juego de video.

Cuando llegamos a casa de Gaby no sabíamos qué jugar, pasaron como mil horas y todos viéndanos las caras, hasta que se me ocurrió una gran idea: - ¡Voy a mi casa por mi robottransformer ultra bárbaro! -

Entonces Beto dijo: - ¡Yo también voy por mi carromóvil tres plus de doble acción! -

Al rato que llegamos con nuestros juguetes, los prendimos y de repente el de Beto empezó a echar chispas, le avisamos a su papá y lo apagó.

Después jugamos con mi robottransformer, pero nos aburrimos pues nosotros



no hacemos nada. Todo lo hacía el robot.

Cuando llegué a mi casa, ¡aburridísimo!.....

¿Quieres saber qué pasó en casa de Pepe? ve a la página 13. Si no, regresa a la página 3 y elige otra vez.

¡Yo no podía creer que estuvieran Rodrigo y Mónica, ahí formadotes!!.

7

Entonces fui y le dije al vendedor:

- Buenas tardes señor vendedor, yo soy Pepe y estudio en la escuela de allá enfrente que se llama "Josefa Ortiz de Domínguez", ¿usted fue a la escuela? -

- No, no tuve esa oportunidad - me contestó el señor.



- Es una pena, señor - yo le dije. - Seguramente por eso no conoce a la maestra Paty, que nos enseñó lo de la "comida contaminada", mire la comida se contamina... bla...bla...bla...

Y le conté todo lo que la miss Paty nos dijo y entonces le dije: - Yo sé que usted vive de vender comida pero todo esto tiene una solución...

¿Sugieres que se enoje al señor con Pepe?, pasa a la página 20.
O prefieres saber, ¿Cuál es la solución?, continúa en la página siguiente.

12

La tele no es mala, el chiste es ver solamente el programa que de verdad te gusta y no que ocupe todo tu tiempo libre, por ejemplo en las vacaciones.

En vez de estar cambiándole todo el tiempo a la tele, podemos pedirle a papá o a mamá que nos lleven a alguna parte como: al parque, al museo, al circo o al cine. O también si no tienen tiempo o dinero pues inventamos algo que hacer.

- ¿Oye abuelo, pero tu dijiste que podíamos aprender algo de la tele? -

- Allá voy, de la televisión podemos aprender información muy buena, como el otro día vi un anuncio de los sismos, ¿Qué podemos hacer en caso de un sismo? -



- ¡¡O de un incendio!!!!!!!!!!!!
como cuando se quemó la
fábrica de mi papá, ¿no? -
dijo Gaby.



¿Qué puedes hacer en caso de un sismo?, pasa a la página 26.
¿O prefieres saber qué pasó en la fábrica?, ve a la página 30.

6.3.12. Acabados.

Primeramente se procede al doblado del papel que en este caso es un doblado especial con el cual se elaboró el máximo aprovechamiento del papel, el cual se le indica al impresor junto con la imposición del papel para la colocación de negativos y el refino.:

Con respecto a las pastas se rayan a lo largo de la línea de pliego y se cortan para ensamblarlas con el resto del libro; posteriormente se procede a la encuadernación de cosido a caballote con alambre, en donde se engrapan en el doblez por el centro y a 1.5. cm. de las orillas. En este caso para las dos presentaciones del libro pues los grosores se prestan para este tipo de encuadernación.

En cuanto a acabados, la presentación óptima tiene plastificado que protege la superficie impresa con una película transparente y brillante de plástico, para alargar su vida, evitar el maltrato y optimizar su presentación; en cuanto a la presentación económica no lleva ningún tipo de acabado en especial para conservar su bajo costo en la producción.

6.3.13. Costos.

Con respecto a los costos de producción se pidió asesoría a Principio Gráfico S.A. de C.V., empresa que elaboró la cotización de ambas presentaciones del cuento.

Para la presentación óptima:

Descripción: 5000 ejemplares de un cuento de 36 hojas interiores en papel opalina a 8/8 tintas, con forros de caple doble cara en 5/1 tintas, laminado (plastificado) y engrapado convencional.

Papel (hojas necesarias)

Interiores (opalina, 125 kg., 70 x 95 cm.)= 7500 a N\$0.95 ó	
(opalina, 125 kg., 47 x 64 cm.)=15000 a N\$0.47	N\$ 7095.-
Forros (caple doble cara, 18 puntos, 90 x 125 cm.)= 500 a N\$3.00	N\$ 1500.-
Negativos	N\$ 470.-
Láminas:	
Forros	N\$ 300.-
Interiores	N\$ 2520.-
Impresión:	
Forros	N\$ 2200.-
Interiores	N\$16200.-
Acabados: doblado, engrapado y plastificado.	N\$ 1780.-
TOTAL	N\$32535.-
	c/u N\$ 6.50

Anteriormente se especifican los costos en cuanto a producción, pero tomando en cuenta los costos de comercialización de la empresa editora, las regalías del autor - ilustrador, los desperdicios de material durante la producción, la distribución, costos de comercialización de la empresa vendedora, etc..., hace que el precio a la venta del libro se lleque a triplicar, por lo que en este caso se estima entre los N\$ 16.50 y N\$ 18.00.

NOTA.-En el caso de las hojas interiores se proponen dos diferentes medidas del papel, ya que se puede dar el caso de que la entrada de la máquina offset sea de una medida limitada. La imposición del papel se adapta a ambos casos.

Para la presentación económica:

Descripción: 5000 ejemplares de un cuento de 36 hojas interiores en bond mediano a 1/1 tintas, con forros en caple una cara en 5/1 tintas, engrapado convencional.

Papel (hojas necesarias):

Interiores (bond, 90 kg., 70 x 95 cm.)= 7500 a N\$0.63 ó

(bond, 90 kg., 47 x 64 cm.)=15000 a N\$0.32

N\$ 4725.-

Forros (caple una cara, 18 puntos, 90 x 125 cm.)= 500 a N\$1.55

N\$ 776.-

Negativos

N\$ 470.-

Láminas:

Forros

N\$ 300.-

Interiores

N\$ 625.-

Impresión:

Forros

N\$ 1500.-

Interiores

N\$ 2200.-

Acabados: engrapado y doblado.

N\$ 1280.-

TOTAL

N\$11876.-

c/u N\$ 2.40

Al igual que en el caso de la presentación óptima el costos se duplica o triplica, por lo que el precio a la venta se estima entre los N\$ 6.00 y N \$7.50.

Conclusiones.

Este proyecto es un medio de comunicación gráfica dirigido a dos usuarios principalmente el lector (niños de la tercera infancia) y el tutor o padre del lector (aquel que adquiere el libro y lo asesora en su uso). Es un cuento educativo y de entretenimiento, que contiene temas de actualidad y locales (Ciudad de México y zona metropolitana), del cual se elaboraron dos presentaciones: la óptima y la económica, para que su costo en la producción y venta sea accesible para el lector del que se trate.

El lector infantil es un usuario difícil de manejar ya que requiere de un profundo estudio de su psicología, desarrollo emocional y físico, lenguaje y aprendizaje; con mayor razón tratándose de un consumidor tan específico en edad y situación cultural y social. Es por ello que el diseño del libro tanto editorial como del contenido total se manejó para tendencias generales más que para casos particulares.

Por otra parte en las dos presentaciones se maneja la misma portada, ya que esta es la primera impresión y el "gancho" para la adquisición del consumidor y lector.

Este cuento de opción múltiple, son pequeñas historias dentro de una gran historia por lo que el lector será invitado a leerlo en diversas ocasiones teniendo la oportunidad de elegir la continuación de la historia y haciéndose participe activo de ella.

Finalmente se proyecta en la contraportada la posibilidad de continuar en un futuro esta historia, pues existen diversidad de temas, extensiones territoriales, costumbres, tradiciones e información que compartir con las personas más importantes para el autor de este proyecto: el lector infantil. Así se elaboraría una colección y/o abre las puertas para un tipo de libro diferente para nuestro país.

Bibliografía

Bibliografía.

1. Allers, Josef
"Interacción del color".
Alianza Editorial.
Madrid 1980.

2. Alvarez Soberanis, Ma. Covadonga.
"La ilustración en la literatura infantil".
Tesis (UIA).
México 1986

3. Avila Raul
"La lengua y los hablantes".
Editorial Trilce
México 1977.

4. Botti David, Gargan John.
"Como corregir pruebas en color". Manuales de diseño.
Gustavo Gil.
México 1992.

5. Carmichael Leonard.
"Manual Child Psychology".
John Wiley and Sons. Inc.
2a. edición.

6. Dickie Jants.
"Su niño puede dibujar".
Manzanilla Press.

7. Dostoj D.A.
"La sintaxis de la imagen".
Gustavo Gil
Barcelona 1970.

8. Fernández Espinosa Juan Carlo, Palau y Payerol Jose.
"Estudios de material didáctico para tipografía".
Tesis (UIA).
México 1981

9. Fioravanti Giorgio.
"Diseño y Reproducción".
Nota: histórica e información técnica para el impresor y su
cliente.
Gustavo Gil Diseño.
Barcelona 1965.

10. Garcia Olvera Hector.
"Presencia física del hombre en los objetos habitables".
Antropometría y Diseño.
UNAM
México 1989.

11. Graham Claudia Alicia, Perez Pérez Marcela.
"Ilustraciones y material didáctico para el método: como
compartir sus investigaciones".
Tesis (UIA).
México 1987.

12. Gombrich E.H.
"Arte e Ilusion" / "La máscara y la cara".

Gustavo Gili.
Barcelona 1981.

13. Hill Arthurnot May.
"Children and Books".
Scott Foresman Professional Series.
3a. edición.

14. Karch R. Randolph.
"Manual de artes gráficas".
Editorial Trilac.
México 1976.

15. Montiel Mancinidor Nora Ma.
"Realización gráfica de un libro. Como nace un libro".
Tesis (UIA).
México 1985.

16. Munari Bruno.
"Diseño y comunicación visual".
Gustavo Gili.
México 1973.

17. Pollack Sadker Myra/ Miller Sadker David.
"A Contemporary View of Children's Literature: Now Upon a
Time".
Harper and Row Publishers.
Nueva York.

18. Ramos Márquez Alma A./ Cervantes R. Ma de la Luz.
"Diseño gráfico e ilustración del libro: Hacia los libros".
Tesis (UIA).
México 1985.

19. Rice Stanley.
"Book Design: Systematic Aspects".
R.R. Bowler Company.
N.Y. 1978.

20. Rodríguez Dieguez J.L.
"La función de la imagen en la enseñanza".
Colección Comunicación visual.

Gustavo Gili.
Barcelona 1978.

21. Rodríguez Lizarraga Laura G./ Tello Ibarra Rita Leonor.
"Diseño editorial: La ilustración de un libro educativo para
adolescentes".
Tesis (UIA).
México 1987.

22. Tucker Nicholás.
"El niño y el libro".
Ed. Fondo de Cultura Económica.
México 1985.

23. Turnbull Arthur T./ Baird Russell N.
"Comunicación Gráfica".
Ed. Trilac.
México 1990.

24. Walton/ Gibbes/ Heppell (Lang).
"Haga Ud. mismo diseño gráfico".
Hermann Blume.
España 1985.

25. Autores Varios: (The University of Chicago).
"A Manual of Style".
Chicago Press.

26. Autores Varios.
"Enciclopedia Salvat" varios tomos.
Salvat editores.
Barcelona 1977.

27. Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática.
"Resultados definitivos: XI censo general de población y
vivienda, 1990". Distrito Federal y República Mexicana.
D.D.F.

28. Folleto: Instituto Nacional del Consumidor.
"Lo importantes es el juego no el juguete".
Ed. INCO 1989.