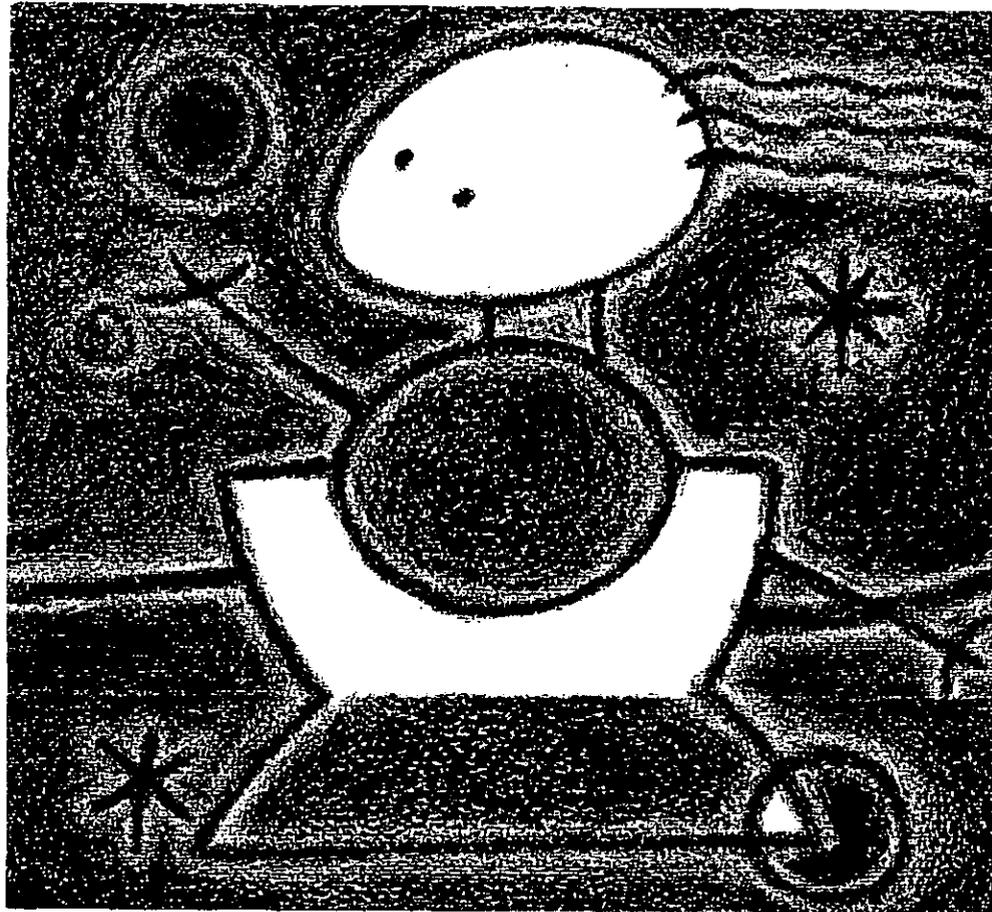


ENAP  
- *juguemos*

44  
20j

*con formas, texturas y colores*



*Lic. en  
Comunicación  
Gráfica*

Universidad Nacional Autónoma de México / 1998



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 esta 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.



UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

"JUGUEMOS CON FORMAS,

TEXTURAS Y COLORES"

*Libro alternativo que estimula la  
actividad plástica y el juego en  
niños en edad preescolar.*

Tesis que para obtener el título de:

**Licenciado en Comunicación Gráfica**

Presenta  
*Brenda Reyes Coix*

Director de Tesis: Daniel Manzano Águila  
Asesor: Pedro Ascencio M.

México, D. F.,

1998

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**



DEPTO. DE EDUCACIÓN  
PARA LA TIERRA Y EL  
DESARROLLO RURAL  
ESCUELA NACIONAL  
DE ARTES PLÁSTICAS  
XOCMILCO D.F.

44  
201

*juguemos*  
*con formas, texturas y colores*

265140.

## CONTENIDO

|              |   |
|--------------|---|
| Introducción | 5 |
|--------------|---|

### CAPÍTULO 1

|  |           |
|--|-----------|
| <b>El libro y su historia</b>                            | <b>13</b> |
| 1.1 Libro como forma                                     | 29        |
| 1.2 Antecedentes del libro alternativo                   | 39        |
| 1.3 Variantes en el libro alternativo                    | 53        |
| 1.4 Relación entre libro alternativo y juego             | 61        |
| 1.5 Creación del taller del libro alternativo en la ENAP | 67        |
| 1.6 Conclusiones   | 73        |

### CAPÍTULO 2

|   |           |
|---|-----------|
| <b>El niño y el arte</b>                            | <b>77</b> |
| 2.1 La importancia del dibujo en el niño preescolar | 85        |
| 2.2 Etapas gráficas en niños de 3 a 5 años          | 91        |
| 2.3 El arte en el desarrollo creativo               | 109       |
| 2.4 Importancia de los materiales                   | 115       |
| 2.5 El uso del color en la edad preescolar          | 121       |
| 2.6 Conclusiones                                    | 125       |

### CAPÍTULO 3

|  |            |
|--|------------|
| <b>Juguemos con formas, texturas y colores</b> | <b>127</b> |
| 3.1 El material                                | 133        |
| 3.2 Preparación y planificación                | 135        |
| 3.3 Procedimiento                              | 137        |
| 3.3.1 Forma                                    | 137        |
| 3.3.2 Imagen                                   | 143        |
| 3.3.3 Tema                                     | 164        |
| 3.3.4 Técnica y materiales                     | 173        |
| 3.3.5 Contenedor                               | 176        |
| 3.3.6 Armado                                   | 183        |
| 3.3.7 Juego                                    | 189        |
| 3.4 Experiencias de aprendizaje                | 193        |
| <b>Conclusiones</b>                            | <b>197</b> |
| <b>Glosario</b>                                | <b>203</b> |
| <b>Bibliografía</b>                            | <b>209</b> |
| <b>Anexo</b>                                   | <b>214</b> |

## INTRODUCCIÓN

La presente tesis está inspirada en niños pequeños, en su sensibilidad, curiosidad, ingenio y sobre todo en su gran interés por cualquier actividad plástica. Interés que descubro, al impartir un taller de pintura infantil que me enseña que el niño expresa abiertamente sus emociones, que disfruta de participar y descubrir los elementos que le rodean. Razón por la que considero que el mundo de los niños es fascinante y que vale la pena desarrollar esta sensibilidad desde pequeños, ya que por desgracia en la escuela dicha actividad queda relegada a un segundo plano.

Es importante que el conocimiento estético, como apoyo a la creatividad, trascienda la escuela, que sea una actividad de uso común, capaz de emplearse en cualquier momento.

Por lo que propongo crear un libro alternativo que estimule y despierte el interés y creatividad del niño, además

de acercarlo al arte a través de sus sentidos. Sin olvidar, desde luego, la diversión; pues es bien sabido que mediante el juego el niño aprende sobre sí mismo y los demás. Con base en las investigaciones sobre la importancia del arte en el desarrollo de la creatividad, propuestas por Lowenfeld y Stern principalmente.

Mi intención es brindar al niño la oportunidad de desarrollar y mostrar su inventiva y sus deseos de hacer cosas y de resolver problemas por sí mismo. Resaltar la importancia de la actividad plástica como apoyo de la formación adulta; si se desarrolla la creatividad se amplían las posibilidades de éxito.

Creo que el gusto estético está en todos los niños, y que para desarrollar su sensibilidad y creatividad es necesaria la libertad. Y sobre todo brindarle el mayor número de experiencias sensoriales, como medio para conocer su entorno y por consiguiente obtener un conocimiento de sí mismo. Es por ello que utilizo el libro alternativo como medio para enriquecer las experiencias del niño.

Un libro alternativo, representa la llave de entrada a un mundo de formas, colores, técnicas y texturas que rompen con el clásico papel bond utilizado en cualquier libro común.

Darle al niño un libro que pueda tocar y mover cuantas veces quiera y al mismo tiempo jugar sin el temor de romperlo.

En el primer capítulo se abordan los antecedentes del libro, con la idea de sustentar que la necesidad por expresar ideas y sentimientos no sólo es propio de los niños, sino que es una necesidad que el hombre ha experimentado desde que existe, utilizando cualquier medio para lograrlo. Necesidad que desemboca hasta nuestros días con el libro alternativo y con proyectos que apoyen su difusión.

En el segundo capítulo se hablará a grandes rasgos sobre las características gráficas de los niños entre los tres y cinco años, y sobre el entusiasmo que sienten los pequeños, desde temprana edad, por cualquier actividad plástica. Además, se hablará de las

aportaciones del arte a su desarrollo creativo, psicomotor, afectivo y social; sobre la elección del color en los niños, y de los materiales más apropiados en este periodo.

El último capítulo es un recorrido por las consideraciones y procedimientos que se siguieron para realizar el libro alternativo.

Cuando se inició el proyecto en octubre de 1997, no figuraba del todo la creación propia de ilustraciones, más bien, se planteó el difundir la obra plástica de pintores mexicanos como: Frida Kahlo, Diego Rivera, o Rufino Tamayo. Sin embargo, se trabajó desde el inicio en un área de trabajo, y en la idea de aprender en forma divertida.

El propósito fue realizar un libro interactivo que apoyara al niño entre los tres y los cinco años, en su desarrollo físico-creativo, y que lo ayudara a cultivar las facultades que lo capaciten para comunicar sus emociones.

Se consideró el desarrollo individual y la participación colectiva, para resaltar las características individuales de

cada niño. Para enriquecer este ser individual es necesario que el niño ejercite la observación; ver las relaciones de color, forma y espacio.

Esta necesidad hizo que se replanteara el proyecto, para ofrecerte al niño imágenes que le den la posibilidad de observar estas características.

Se trabajó sobre la idea de que la actividad plástica conforma una mente creativa y en la que se conjunta la participación mental, sensorial y física.

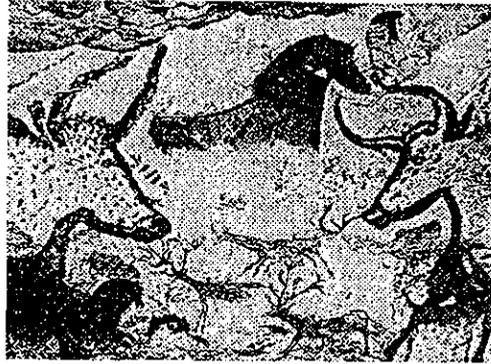
Agradesco a las personas que me han ayudado a realizar la tesis, principalmente a los niños que han suministrado sus dibujos y en especial a mi sobrino Rafael, que son la fuente de inspiración. A el profesor Heraclio Ramírez Nuño por su asesoría y apoyo durante todo el proceso. A los comentarios de los asesores del taller "seminario del libro alternativo" y al director del mismo Daniel Manzano que apoyaron desde el inicio la propuesta.

## CAPÍTULO 1

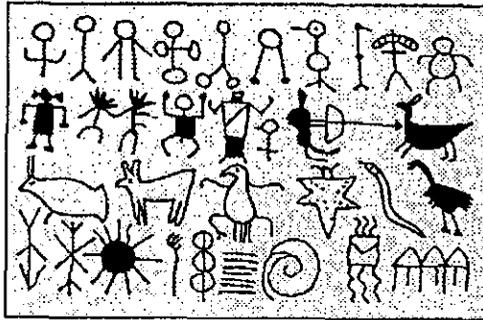
# EL LIBRO Y SU HISTORIA

Desde un inicio el hombre ha sentido la necesidad de comunicarse con sus semejantes. Primero utilizó su habilidad de producir sonidos (el habla), y después la combinó con marcas, símbolos e imágenes dibujadas sobre una superficie, para conservar su pensamiento, pues las palabras se olvidan con el tiempo. Con la escritura se logró preservar el conocimiento, y las experiencias.

Durante el paleolítico (35000 a.C.), los pueblos primitivos dejaron pinturas en las cavernas. Sobre las paredes de dichas cavernas se dibujaron algunos animales, utilizando pigmentos. Esta forma elemental de representar las cosas se conoce como *pictograma*.



Cueva pintada en Lascaux, entre los años 15 000 y 10 000 a. C.



Figuras petroglíficas de animales y signos labrados que se hallan por toda la región occidental de los Estados Unidos.

Se han encontrado en todo el mundo signos esculpidos o raspados, en la roca (*petroglíficos*), algunos de ellos eran *ideogramas* (símbolos que representan ideas o conceptos).

En el paleolítico tardío se simplificaron y estilizaron las figuras a un número mínimo de líneas, al grado de casi parecer letras.

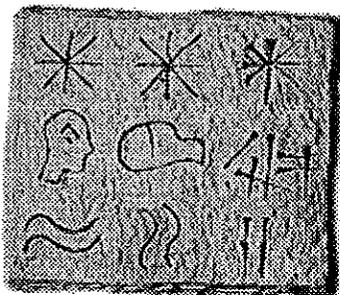
Los sumerios (3000 a. C.), desarrollaron la escritura *pictográfica* por la necesidad que tenían los sacerdotes de llevar un registro de bienes de los dioses y el rey. Estos registros se escribieron sobre arcilla, utilizando un estilete de carrizo con la punta afilada para dibujar los *pictogramas*. Las tablillas inscritas se dejaban secar al sol o se cocían en un horno.



Antigua tablilla pictográfica sumeria, año 3 100 a. C. Museo de Louvre, París.

Al rededor del año 2800 a. C. los escribas modificaron los *pictogramas* al empezar a escribir en líneas horizontales, de izquierda a derecha y de arriba a bajo, lo que facilitó la escritura.

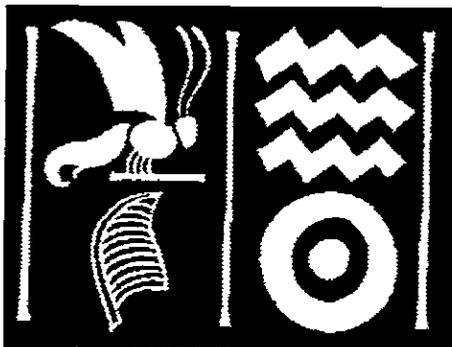
Después de unos 300 años, se reemplazó el estilete por un puntón de punta triangular, que se encajaba en la arcilla, dejando entonces, trazos en forma de cuña, y no de una línea continua. Esta innovación alteró la escritura, pues los *pictogramas* fueron transformados en signos abstractos a los que se llamó *cuneiforme*.



Tablilla de arcilla sumeria que muestra los símbolos de la estrella, cabeza y agua, que evolucionaron de las primeras pictografías.

Al mismo tiempo que evolucionó la escritura sumeria, surgió la necesidad de representar sonidos hablados que eran difíciles de dibujar. Por lo que los símbolos pictóricos comenzaron a significar el sonido del objeto representado y no el objeto. Así, la escritura *cuneiforme* pasó a ser *jeroglífica*, los dibujos se convirtieron en *fonogramas*.

En tanto la escritura de los sumerios evolucionó de *pictográfica* a *cuneiforme*, la de los egipcios permaneció como *jeroglífica*, durante unos tres milenios y medio.



Jeroglíficos egipcios que significan, abeja, hoja, mar y sol.

Los *jeroglíficos* representaban sonidos con imágenes para representar la *palabra deseada*. Se creaba un símbolo pictórico para cada sonido consonante. Para el periodo entre 1570 a 1085 a C., este sistema de escritura contaba con más de 700 *jeroglíficos* de los cuales más de un centenar se quedaron como *pictogramas*.

Los *jeroglíficos* se esculpían en piedra, y a menudo se les aplicaba color; se localizaban en el interior y exterior de templos y tumbas. También se utilizaban con fines decorativos en muebles, sarcófagos, ropa, utensilios, edificios y joyería.

Este tipo de escritura era tanto horizontal como vertical, "se tenían cuatro posibilidades: de izquierda a derecha horizontalmente; de izquierda a derecha en columnas verticales; de derecha a izquierda horizontalmente; y de derecha a izquierda en columnas verticales. Algu-

nas veces, como se demuestra en el esquema del sarcófago de Aspalta, estas posibilidades se combinaban.”<sup>(1)</sup>



El sarcófago de Aspalta, rey de Etiopía, entre los años 593 y 568 a. C.

(1) Philip B., Megges, *Historia del diseño Gráfico*, 1991, p. 28

Un adelanto en la escritura egipcia fue el papiro —*lat. papyrus* Planta de Oriente, de la familia de las ciperáceas, cuya medula empleaban los antiguos para escribir en ella—, una especie de papel para escribir.

Algunas láminas de papiro, llegaban a medir cuarenta y nueve centímetros, y podían ser empastadas hasta veinte hojas juntas. La escritura se iniciaba en el borde derecho, desde la parte superior a la inferior, escribiendo columna tras columna, como se aprecia en el Libro de los muertos de Tutmosis III.



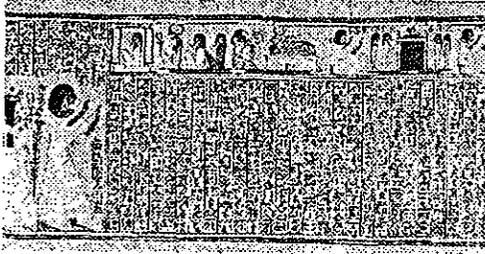
Detalle del Libro de los muertos de Tutmosis III, año 1450 a. C. Museo de Bellas Artes, Boston.

Los egipcios fueron los primeros en elaborar manuscritos ilustrados, en los que las palabras se combinaban con dibujos para transmitir la información.

“El diseño del formato de los papiros ilustrados egipcios se desarrollaron de modo regular. A lo largo de las partes superior e inferior del manuscrito corren dos bandas horizontales, generalmente coloreadas. Se escribía en columnas verticales de derecha a izquierda separadas por rayas; las imágenes se insertaban entre el texto. A menudo aparecen imágenes de pie sobre la banda horizontal inferior, y columnas de texto que cuelgan desde la banda horizontal superior.”<sup>(2)</sup>

Los signos y símbolos empleados en pictogramas y jeroglíficos fueron reemplazados por veinte o treinta signos que eran mucho más fáciles de aprender, llamados alfabeto —serie de símbolos visuales simples que representan sonidos elementales. Estos símbolos se pueden

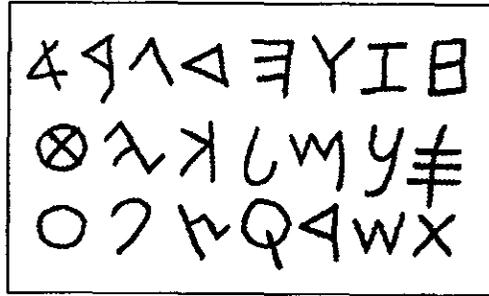
(2) *Ibid*, p.33



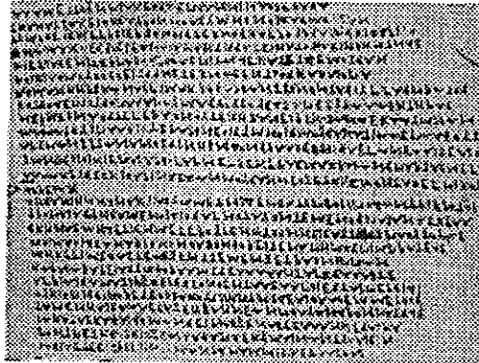
Detalle del papiro de Hunefer, año 1370 a. C. Museo Británico, Londres, Departamento de Antigüedades Egipcias.

unir y combinar para formar una configuración visual capaz de representar todos y cada uno de los sonidos, sílabas y palabras articuladas por la voz humana—.

Los creadores del alfabeto fonético fueron los fenicios, quienes lo desarrollaron a partir del conocimiento que recibieron en la segunda mitad del segundo milenio a. C., de la escritura *cuneiforme* y *jeroglífica*. Este nuevo sistema, era más fácil de escribir y de leer, lo que hizo accesible el conocimiento a mucha gente.



Alfabeto fenicio antiguo, aproximadamente año 1500 a. C.



Los Persas de Timoteo, papiro manuscrito, siglo IV a. C. Museo Editorial, Berlín, Alemania Oriental.

Los griegos cambiaron cinco consonantes del *alfabeto* fenicio, por vocales; y convirtieron los caracteres en una forma de arte llena de armonía y belleza, como se aprecia en *Los Persas* de Timoteo.

El soporte empleado para escribir en este periodo fue el *pergamino* —superficie hecha de pieles de animales domésticos—, que al ser más grande, durable y flexible que el *papiro*, se volvió de uso común. Inicialmente el *pergamino* era enrollado como el *papiro*, hasta que se modificó por grupos de dos, cuatro u ocho hojas, que eran dobladas y cocidas, como un libro moderno; y como se podían utilizar ambos lados de la página, disminuyó su costo.

A estas primeras representaciones del libro, Raúl Renan las denomina *prelibros*.

Los chinos, inventaron el papel (105 d. C) —soporte ideal para transmitir información— y la imprenta, que hizo posible la reproducción de textos e imágenes. Este nuevo sistema desplazó a las tablillas de arcilla y papiros.

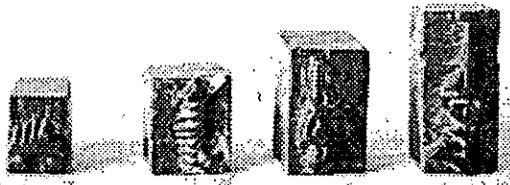
Anteriormente los chinos escribieron sobre planchas de bambú en tipos de madera utilizando una rama de bambú y en tela de seda tejida.

En cuanto a la invención de la imprenta, se dice que evolucionó a partir de los sellos grabados (siglo III a. C.) que se utilizaban para hacer impresiones en arcilla.



Sello chino, aproximadamente año 1500 d. C. Museo de Bellas Artes, Boston.

Entre 1023 y 1063 d. C., los chinos desarrollaron la imprenta con tipos móviles, estos caracteres se modelaban con arcilla, o en bloques de madera.



Tipos móviles chinos, año 1300 a. C. Museo Metropolitano de Arte.

Las aportaciones chinas a la escritura fueron sorprendentes, y marcaron el cambio en la comunicación visual.

En Europa, durante la época Medieval y Renacentista existía gran demanda de libros, pero sus procesos de elaboración eran lentos y costosos. Gracias al papel y a la impresión por medio de bloques de madera —conocimiento transmitido por los chinos—, se logró reducir los costos y optimizar el proceso de impresión.

Las primeras impresiones hechas con bloques de madera fueron la de santos. Estos libros se convirtieron en libros de bloque, conformados por imágenes religiosas y textos breves grabados en madera.



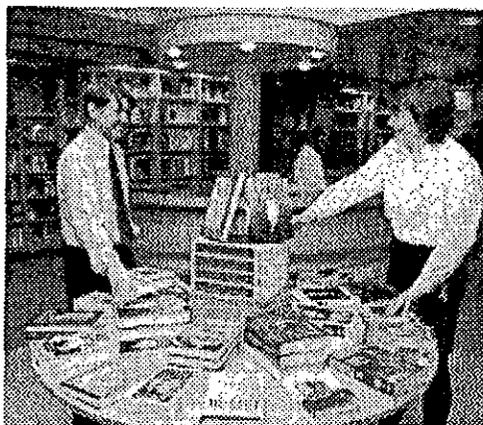
Grabado en madera de San Cristóbal, año 1423.

En el siglo XV, el alemán Johan Gensfleisch Gutenberg, exploró el concepto del tipo móvil, y desarrolló diversos trabajos en el arte del grabado para hacer tipos independientes, que permitieran imprimir un texto con una alineación exacta. Empleando estos tipos, imprimió la Biblia.

A partir de este momento el aspecto del libro se modificó considerablemente, perfeccionándose hasta lle-

gar al actual. A mediados del siglo XIX se contruyeron los tipos móviles por técnicas modernas de impresión (litografía, tipografía, rotativa, linotipia y offset).

En general la impresión del libro se ha mejorado y agilizado; sus formatos se han reducido y se han diseñado gran número de tipos; lo que facilita la comodidad en la lectura, aun cuando su aspecto sea menos artístico.



## 1.1 LIBRO COMO FORMA

Desde que Gutenberg imprimió la Biblia—primer libro impreso con tipos sueltos—la forma de hacer libros y los métodos de trabajo no han variado mucho de los alcanzados en el siglo XV.

Al ser un invento casi perfecto, el mayor interés se centra en buscar una adecuada distribución y presentación del texto, que facilite su lectura.

Por la gran diversidad de estructuras y tamaños propuestos, fue necesario estandarizar las partes que conforman el libro, quedando las siguientes:

1. *Cubierta o primera de forros.* Es donde se indica el nombre del autor; título y subtítulo; número de volumen o tomo; nombre de la colección y el nombre de la editorial.

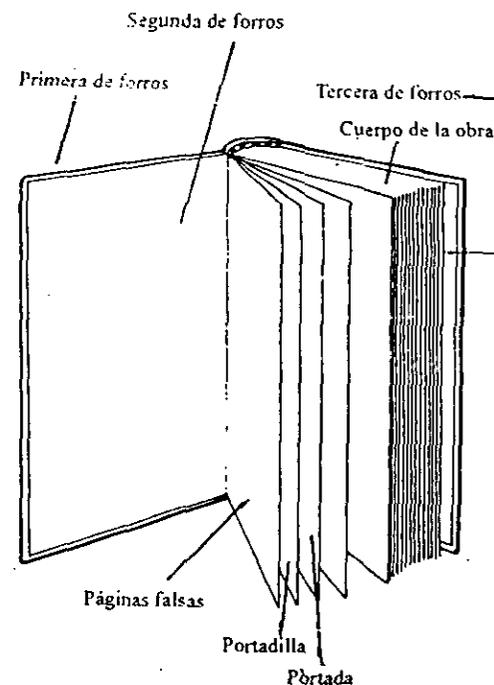
2. *Segunda de forros.* Página que va en blanco.
3. *Páginas falsas.* Son las páginas uno y dos que suelen ir en blanco.
4. *Falsa portada, anteportada o portadilla.* Es la página tres en donde aparece el título del libro, la colección a la que pertenece y el nombre del autor.
5. *Frente portadilla.* Es la página cuatro que por lo regular queda en blanco; aunque se puede anotar el nombre del traductor o del ilustrador y la colección.
6. *Portada.* Se ubica en la página cinco, conteniendo el nombre del autor; título completo de la obra y subtítulo; nombre, logo y dirección de la editorial; el crédito del traductor, presentador, ilustrador, etc.; y si pertenece a una colección.
7. *Página legal.* Es la página seis en la que se imprime los datos que por ley debe llevar el libro; restricciones, titular de los derechos reservados o de los derechos patrimoniales, fecha de publicación, nombre y domicilio de la

editorial, el ISBN de la obra y la leyenda "Impreso en México". También se deben incluir los datos del impresor (razón social y domicilio) y el número de ejemplares de que consta el tiro (actualmente ya no es obligatorio), además de los créditos del realizador de la portada, el ilustrador, fotógrafo, editor, que van en la parte superior de la página.

Estas seis páginas se conocen como preliminares. En algunos casos los datos pueden variar según el carácter de la obra publicada.

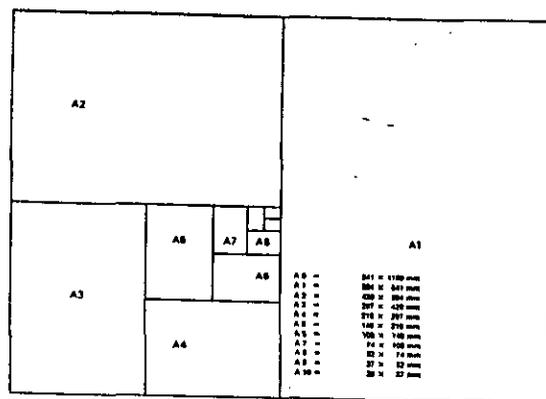
8. *Dedicatoria o epigrafe.* (Advertencia, Prólogo, Prefacio, Presentación, Agradecimientos, Introducción).
9. *Índice general o Contenido.* En ella se encuentra las partes, capítulos y demás subdivisiones del libro.
10. *Texto.* Cuerpo de la obra. Forman parte de la obra ilustraciones, fotografías, mapas, cuadros y gráficas. Es importante que el texto siempre inicie en página non.
11. *Apéndice o Anexos.*
12. *Cuadros y material gráfico* (si se agrupa al final de la obra).

13. *Notas.* Cuando no van a pie de página.
14. *Bibliografía.*
15. *Vocabulario o Glosario.*
16. *Índices analíticos,* que pueden ser de materia, nombres, lugares u obras citadas.
17. *Índices de láminas, ilustraciones, gráficas o cuadros.*
18. *Colofón.* Por disposición legal contiene el nombre y dirección del impresor de la obra, puede llevar los datos del taller, donde se hizo la composición tipográfica.
19. *Tercera de forros.* Página en blanco.
20. *Cuarta de forros.* En ella aparece una síntesis del contenido del libro, el currículum del autor y las críticas que ha merecido la obra.



El tamaño del libro depende de las medidas del papel. Este se determina doblando una hoja completa las veces que sea necesario, hasta obtener el tamaño deseado. Si al desdoblarla se observan ocho rectángulos por cara el formato se llama en *octavo*; si hay cuatro rectángulos por cara, se llamará en *cuarto*; pero si se tienen dos páginas por cara, se llamará en *folio*. Y si se divide el pliego en dieciséis páginas por lado se llamará libro en *dieciseisavo*.

Existe una relación directa entre el tamaño del libro y el del papel; pero no ocurre lo mismo con el tamaño y el contenido, aunque se ha manejado que las obras literarias, deben imprimirse en octavo o en dieciseisavo; las científicas y de estudio, en cuarto o en octavo; y las artísticas, de ingeniería y con fotografía, en cuarto, en octavo o en folio; con el propósito de estandarizar los tamaños de los libros.



Formatos de papel.

Para entener mejor las partes del libro se muestra a continuación un listado de palabras empleadas en su producción.

**Hoja.** Unidad de papel blanco; sus dos caras o páginas son el frente y la vuelta.

**Página.** Es cada una de las caras de una hoja.

**Pliego.** Es una hoja grande de papel, extendido o doblado, impreso o en blanco.

**Cuaderno.** Conjunto de cuatro pliegos, medidos unos dentro de otros.

**Libro.** La UNESCO lo define como "todo impreso que, sin ser periódico, reúne en un solo volumen cuarenta y nueve o más páginas, excluidas las cubiertas".

La Ley federal de derechos de autor lo define, en el artículo 123, como una "publicación unitaria, no periódica de carácter literario, artístico, científico, técnico, educativo,

informativo o recreativo, impresa en cualquier soporte, cuya edición se haga en su totalidad en una sola vez en un volumen o a intervalos en varios volúmenes o fascículos. Comprenderá también los materiales complementarios en cualquier tipo de soporte, incluido el electrónico, que conformen, conjuntamente con el libro, un todo unitario que no pueda comercializarse separadamente.

Folleto. La UNESCO entiende por folleto "todo impreso que, sin ser periódico, reúna en un solo volumen cuarenta y ocho páginas, excluidas las cubiertas".

Hoja suelta. Según este organismo es, "todo impreso que, sin ser un periódico, no llega a cinco páginas".

Lomo. Es la superficie del libro donde se cosen o pegan los pliegos para unirse con la tapa o

cubierta. en el se imprime el título del libro, el nombre del autor y el logo de la editorial.

Si una obra se publica por primera vez se conoce como *inédita*; a las que carecen de título se llaman *acéfalas*; pero si no figura el nombre del autor serán *anónimas*. Las ediciones en tamaños minúsculos y letra pequeña se denominan como *diamante*, mientras que las *extracomerciales* son obras no destinadas a la venta; y las que no pagan derechos son nombradas *piratas*.

Aunque los tipos y formatos de los libros varíen, siguen teniendo —como en un principio—, la función de contener un texto. Sin duda, la creación de libros ha sido la mayor invención del hombre para conocer lugares, personas y formas de sentir.

## 1.2

### ANTECEDENTES

#### DEL LIBRO

#### ALTERNATIVO

La necesidad de producir libros con calidad, hizo que se emplearan técnicas modernas, papeles lujosos y a los más destacados artistas, para su reproducción; obteniendo obras de gran valor estético, pero a un costo elevado, reduciendo el número de personas que podían adquirirlas.

En Europa, este sistema elitista de producción molestó enormemente a diversos grupos como dadaístas, futuristas, constructivistas y surrealistas; quienes buscaban, entre otras cosas, descontextualizar el concepto libro → volumen de páginas cortadas uniformes, fabricadas a base de pulpa de madera, y encuadernadas entre dos portadas o cubiertas— liberándolo de su formato conocido y utilizarlo como medio transmisor de ideas.

Así, al finalizar la Primera Guerra Mundial aparecen publicaciones con conceptos nuevos, cuya característica principal era utilizar sistemas de reproducción como la fotocopia para reducir su costo y emplear formatos pequeños para facilitar su consulta.

En este momento el libro dejó de considerarse sólo como contenedor de un texto —de forma rectangular—, para convertirse en un medio de expresión, utilizado por pintores y poetas. Se crea una forma autónoma y suficiente en sí misma, donde texto y forma se integran.

En lugar de separar los procesos de creación —autor, editor, impresión, encuadernación, distribución— común en el libro; el autor se involucra desde escribir el texto, hasta la impresión y difusión de la obra. Se busca fusionar forma y contenido para no limitarse a una sola lectura (lingüística).

Lo distintivo en estas obras era el empleo de materiales sencillos, baratos y efímeros, y donde no importaba el tema así fuera filosófico o estético, social o esotérico.

Libros que invitan a ser tocados e interpretados por el lector, como mejor le pareciera. Inicialmente se realizan en formatos pequeños, para hacerlos portátiles y facilitar su difusión.

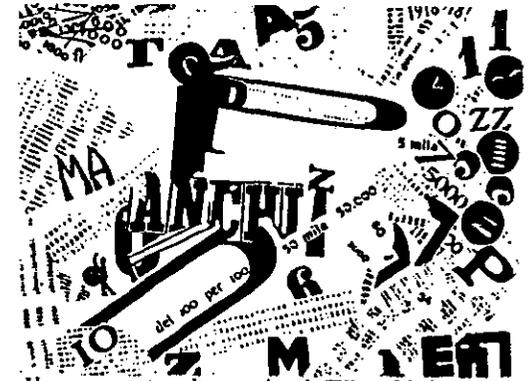
En 1909, aparece publicado en París Francia *Le figaro*, el Manifiesto del futurismo —encabezado por *Filippo Marinetti* (1876-1944)— donde se impugnaban museos, librerías, el moralismo y el feminismo.

*Marinetti* y sus seguidores crearon una obra que desafiaba la sintaxis y la gramática ortodoxas. Como se ve en *Les mots en liberté* ("Las palabras hacia la libertad"); y en *Un encuentro tumultuoso*, ambos poemas de 1919.



Poema extraído de *Les mots en liberté*, obra de Filippo Marinetti (1919).

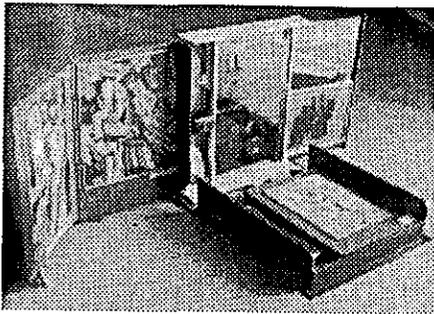
Posteriormente, los futuristas rompen con la estructura horizontal y vertical propuesta desde la invención del tipo móvil de Gutenberg; y crean páginas bajo una composición dinámica, realizadas sólo con palabras y letras pegadas.



Un encuentro tumultuoso, obra de Filippo Marinetti.

Las técnicas revolucionarias de los futuristas fueron adoptadas por los dadaístas y los constructivistas. Los primeros se interesaron en el escándalo, la protesta y el absurdo; iban en contra de los horrores de la Guerra, la frivolidad de la fe ciega en el progreso tecnológico, la insuficiencia de la religión y los códigos morales.

Marcel Duchamp (1887-1968) se convirtió en el representante más prominente de dicho movimiento; situaba al arte en un proceso de azar y de la elección deliberada. Su participación en la elaboración de libros alternativos es notable, como se ve en *Green Box* (caja verde) publicada en 1934, compuesta por aproximadamente 100 páginas de papel sin encuadernar, con notas hechas en sobres, trocitos de papel pergamino, papel gráfico, fotografías, partituras musicales y diagramas; o en *La caja maleta 1936-1941*, que contiene reproducciones en miniatura de su obra *el Gran Vidrio*, y de algunas de sus pinturas cubistas.



La caja maleta, obra de Marcel Duchamp (1936-1941).

"Al igual que los futuristas, los surrealistas se proponían explorar todos los medios posibles que brinda la nueva tecnología —fotografía, películas, grabación, publicación—, todo con el fin de llevar el arte a un público más amplio."<sup>(3)</sup>

En la obra de *Max Ernst* se aprecia esta experimentación en sus collages basados en huecograbados del siglo XIX, en su método de frottage y el decalco.



Collage de Une Semaine De Bonté, obra de Max Ernst (1934).

(3) Judith A., Hoffberg, *Libros de artistas*, 1981, p. 11

Entre los artistas más importantes en la creación del libro alternativo se encuentra *Dieter Rot*, que en la década de los cincuenta crea una propuesta personal del libros, entre los que se encuentra *Kinderbusch* (libro para niños), "obra con impresión de tipo, a distintas planchas, compuesto de 28 páginas y de formas geométricas y cortado en dados, que iba destinado, conforme manifiesta ya el título, para diversión de los niños."<sup>(4)</sup>

Otra de sus obras «*Picture Book*», se compone de hojas de plástico transparente coloreadas, con agarraderas, y conforme se pasaban las páginas se apreciaban distintas imágenes. Al ser encuadernado con argollas, el lector podía acomodarlas como quisiera.

Más tarde *Rot*, realizó una carpeta con diferentes cortes y tamaños, que permitía mezclar las páginas en cualquier orden para realizar combinaciones visuales.

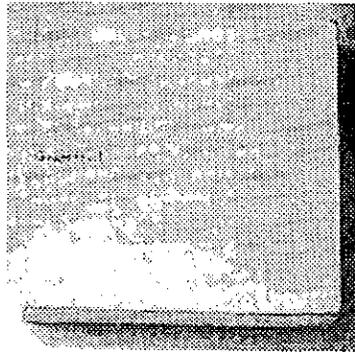
(4) *Ibid* p. 3

Entre otras muchas obras, Rot explora los aspectos del libro, pasando del papel e impresión hasta las formas alternas. En sus libros recicla cualquier material, y utiliza todos los medios de reproducción; en ocasiones reutiliza sus primeros trabajos para crear nuevos conceptos.

Mientras Rot cortaba, pegaba, doblaba, fotocopiaba, hacía encolado y relieve, realizaba impresos en offset o con estampado, jugaba con tamaños, papeles y un sin fin de formas y estilos, los Fluxus —grupo de artistas organizado en Alemania en 1962, que se oponía a la tradición y al profesionalismo en las artes—, estaban más centrados en el cambio que en la estabilidad, utilizando sistemas de impresión baratos para producir manifiestos, tarjetas postales, posters y libros.

Los Fluxus fueron apoyados por algunas editoriales, como «Something Else Press» (que estuvo activa de 1964 a 1974), cuya función era producir obras que se adecuaban al concepto de librerías normales, y de esta forma poder llegar a un público más amplio.

En 1964, Yoko Ono crea su obra «Grapefruit», libro alternativo que llegó a difundirse entre la gente, quizá por la popularidad de Lennon y los Beatles. Con ella se establece verdaderamente el movimiento editorial de artistas.



Grapefruit, obra de Yoko Ono.

La década de los sesenta fue la mejor época para los libros alternativos, encabezado por artistas como *Edward Ruscha*, quien más ventas tuvo con obras como «Veintiséis estaciones de gasolina» 1963; «Algunos apartamentos de los Ángeles» 1965; «Todos los edificios

de Sunset Street», 1966; «34 apartamentos, 1967; «Petardos», 1969, entre otras.

Para 1968 el auge editorial llegó al máximo, donde palabra e imágenes eran iguales. El artista afirmaba que el «arte reside no en el libro mismo, no en la actividad de tomar una declaración por un precepto o interdicto, sino en la figura o imagen que el artista ha establecido.»<sup>(5)</sup>

Surgen así, proyectos como la revista SMS publicada por Letter Edged en Black Press (nombre de la prensa de William Copley); compuesta por obras de arte efímeras encajadas en un estuche de cartón.

Sin duda, este arte que se encuentra presente desde principios de siglo, cuando se utilizaban distintos medios de impresión para llegar a un número más amplio de usuarios, se ha enriquecido con la experimentación de distintos creadores hasta llegar al *arte efímero*.

---

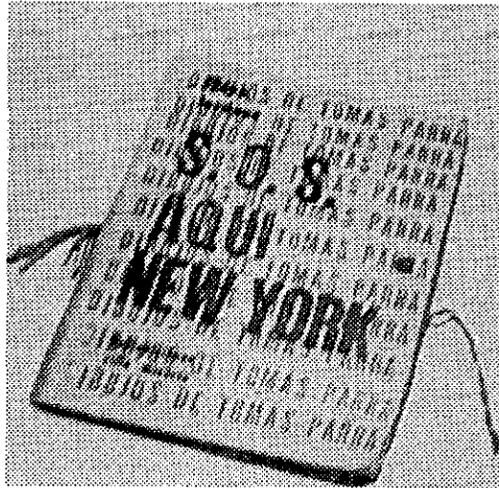
(5) *Ibid.*, p. 15

La idea de *libro alternativo* llega a México gracias al artista *Felipe Ehrenberg* quien difunde la idea de romper con los libros de anaqueel —vistos como objetos de trueque económico—, para ser utilizados como espacios de expresión.

Entre 1976 y 1983 toman fuerza los libros alternativos, cuando diversos artistas se dan a la tarea de producir gran cantidad de impresos, como revistas, periódicos, diarios, panfletos y volantes.

Surgen editoriales como "Máquina Eléctrica" que apoya su producción y difusión. Conformada por un grupo de escritores interesados en la libre creación poética (Carlos Islas, Francisco Hernández, Miguel Flores y Raúl Renan). Tiempo después se unieron Antonio Castañeda, Ernesto Trejo, Arturo Trejo y Cohen con nuevos proyectos editoriales como El Pozo y el Péndulo.

La proliferación de estos libros se debió, en un principio, a la creación de talleres experimentales y a un creciente número de poetas.

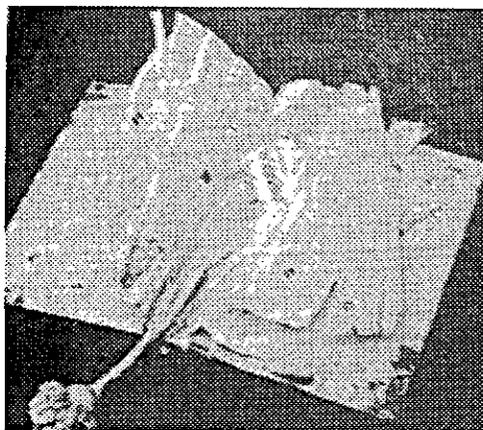


S.O.S. Aquí New York, obra de Elena Jordana.

La pequeña prensa fue favorecida con el movimiento estudiantil del 68; al tener a su cargo la realización de folletines, circulares, volantes y periódicos realizados en su mayoría en mimeógrafo. Como *El Pueblo*, *La Hoja Popular* y *la Gaceta Universitaria*, todas ellas creadas para informar a la población estudiantil y a los ciudadanos.

Los impresos realizados en este periodo funcionaron como registro del movimiento y como escuela formativa de periodistas, escritores e impresores que más tarde se incorporaron a revistas y ediciones de estilo alternativo.

Autores como Elena Jordana (Argentina) y Marcos Kurtycs (Polaco), crearon libros con sus propios medios como *El mendrugo* y *Los Profesores*, de Elena; o *La rosa de los vientos*, *La Acción al mediodía* y *La Muerte de un impresor*, de Kurtycs.



Libro hecho con hoja de maíz. Autor desconocido (1982).

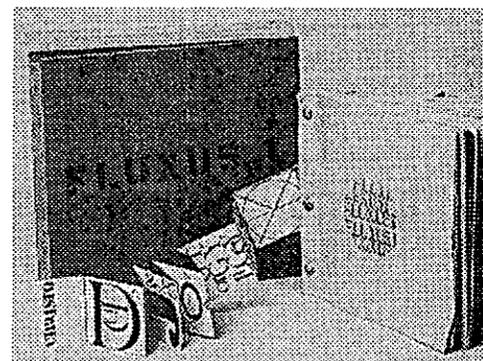
### 1.3 VARIANTES DEL LIBRO ALTERNATIVO

La experimentación de nuevas formas para realizar libros, lleva al artista a crear obras con ciertas características. Así, surgen conceptos de lo que debe proponer o contener el libro.

Con el nombre "libro de artista" o "libro-artístico", se dan a conocer aquellas obras que emplean en su realización determinados materiales o medios de reproducción como la fotografía, video o fotocopia. Colocando al libro como el inicio de un proyecto, para considerarse después como obra y no como forma de contenido.

Esta clase de impresos son baratos y accesibles al público, por su rápida impresión y numeroso tiraje. Su finalidad es eludir el sistema comercial de los museos, para lograr un mayor con-

tacto con la gente, y donde el artista escribe los textos relacionados con las imágenes.

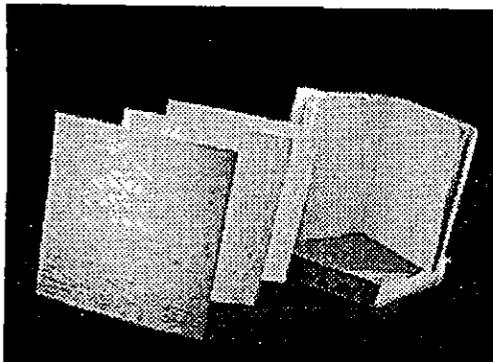


Fluxus 1, obra de George Maciunas.

Bajo el nombre de "libro-objeto" se encuentran aquellas propuestas donde lo más importante es el proceso y el resultado final de la obra, dejando por lo general en segundo plano lo conceptual de la información. Son ejemplares únicos que no buscan el espectáculo público, ni mucho menos la proliferación o los procesos marginales.

Su característica principal es la de comunicar a través de su forma, estructura y textura; desligando al libro de su forma tradicional. Como la obra realizada por R. Cristobal, "Libro Manipulado", quemado, enterrado y pintado, cuyo resultado es una inquisición contemporánea.

Dentro de los libros objeto se llegan a presentar obras carentes de texto, como la que realizó Raymundo Sesma (Libro en blanco), obra compuesta por nueve colografías impresas con troquel.



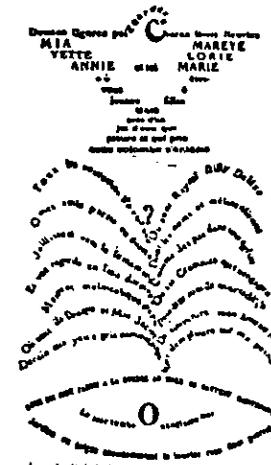
Libro en blanco, obra de Raymundo Sesma.

La variedad de formas en el libro-objeto es extensa, desde estuches, carpetas, rollos de pergamino, hasta transparencias o formas ilegibles, formas que por lo regular caen en el rectángulo. Sin embargo se han empleado cajas como soporte, como las creadas por Joseph Cornell y Duchamp en los años 30's, caracterizadas por contener objetos cotidianos.

Los libro-objeto, son obras llenas de cualidades táctiles (cuerdas, papel lija, collages) que buscan siempre la novedad. Donde lo más importante es la visión total que la información contenida.

Existen dos variante en el libro-objeto, la primera iniciada con los poemas-objetos propuestos por los surrealistas; este tipo de obra era realizada conjuntamente entre un escritor y un artista. La segunda basada en las técnicas del collage propias del Arte Pop y de la recuperación de materiales que hace el Arte Povera, buscando crear un objeto con forma de libro pero sin las preocupaciones literarias. Se percibe primero el objeto que el libro, sacrificando su función comunicativa en pro de la manifestación objetual.

La colombe poignardée et le jet d'eau

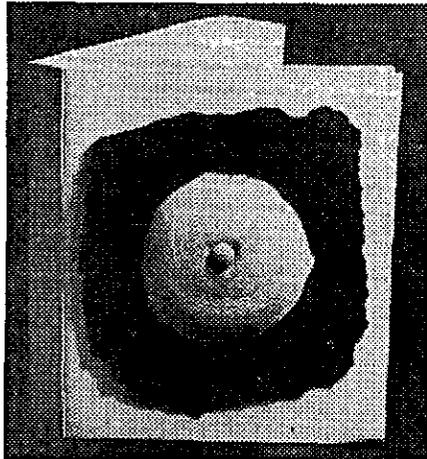


Poema extraído de Caligramas, obra de Guillaume Apollinaire (1917).

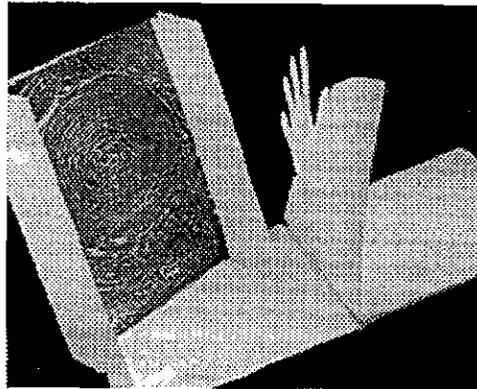


Da-dandy, obra de Hannah Höch (1919).

Al final de cuentas lo que persigue el libro-objeto es ser percibido primeramente como objeto y después como libro, quedando subyugado el texto por la sensación táctil, y el concepto del contenido por la manipulación. Lo importante en el proceso creativo es el placer de realización, el pensamiento y por último la reflexión, tal y como lo menciona Max Sauze.



Se ruega tocar, obra de Marcel Duchamp (1947).

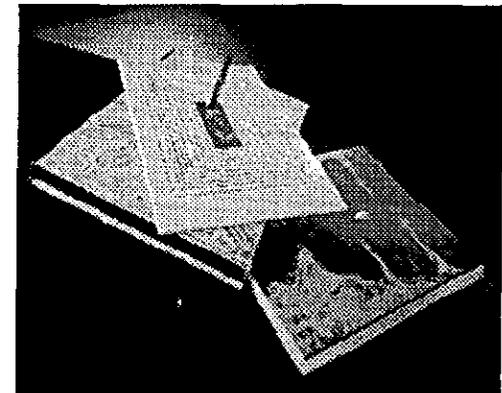


Este lado, obra de Raymundo Sesma (1947).

Otra variante dentro de los libros alternativos, son los "libros híbridos" donde se ubican aquellas obras que no les es suficiente utilizar imágenes y textos únicamente para transmitir su mensaje, recurriendo entonces a ciertas combinaciones para crear conceptos nuevos. Como el propuesto por Kevin Osborn, que en un primer vistazo entraría en los libros de artista, por emplear el offset

como medio de impresión, sin embargo en una segunda mirada se aprecia el corte trapezoidal en las hojas dobladas en forma de acordeón, lo que lo colocaría dentro de la clasificación de los libro-objeto.

La realización de libros con estas características resulta novedosa y entretenida, trascendiendo el lenguaje (lingüístico) para obtener nuevas formas de expresión adecuadas a la época actual.



Festín en el Mictlán, obra de Raymundo Sesma (1991).

## 1.4

### RELACIÓN ENTRE LIBRO ALTERNATIVO Y JUEGO

En todo libro alternativo está implícito el entusiasmo por mezclar materiales y técnicas y un gusto por el proceso manual. Por lo que su creación se torna entretenida y divertida. Este concepto encaja perfectamente con el juego, ya que jugar significa divertirse.

En la historia existen diferentes conotaciones para describir el juego, por ejemplo, para los griegos significaba las acciones propias del niño; para los hebreos era broma y risa; alegría y jolgorio, eran los términos empleados por los romanos; mientras que para los germanos connotaba ligero movimiento que producía placer.<sup>(6)</sup>

(6) Daniel Elkonin, *Psicología del juego*, 1980, p. 23

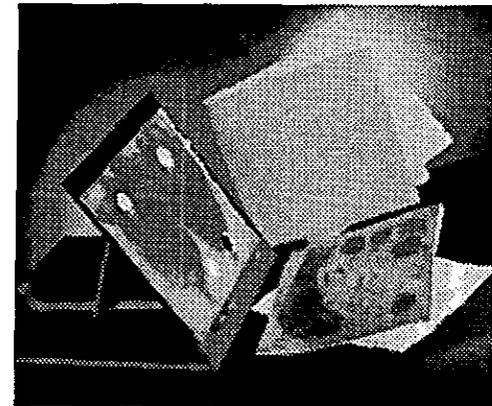
Las definiciones podrían extenderse, pero qué mejor que observar a los niños para percibir su significado.

En los juegos infantiles es característico que un objeto cotidiano, como un trozo de madera, se transforme en un coche o en un avión; así, lo importante en el juego es la fantasía motivada por la realidad y los deseos. Se presenta entonces una idea que hay que poner en práctica inmediatamente. Para que este mundo de fantasía e imaginación se enriquezca, es importante que adquiera la mayor información posible de su entorno, experimentando con todo aquello que tenga cerca.



El juego constituye una parte importante en el desarrollo humano.

Visto de esta manera, existe una relación con la creación de libros alternativos, por ejemplo, el artista a partir de un objeto cotidiano (el libro), siente la necesidad de transformarlo según su deseo interno que lo impulsa a buscar nuevos espacios de expresión en pro de un pensamiento (fantasía), e inmediatamente se forma una idea que tienen que poner en práctica (la realización del libro). La cual se enriquecerá con el conocimiento que tenga de su entorno



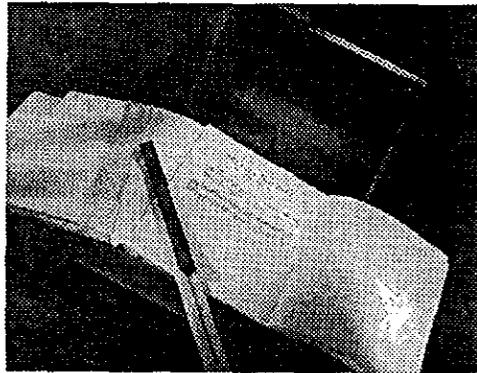
Dies Solis, obra de Raymundo Sesma (1995).

(sistemas de reproducción) y experimentando con todos los materiales disponibles (fotografías, collages, texturas, formas, tamaños, papeles, etc.).

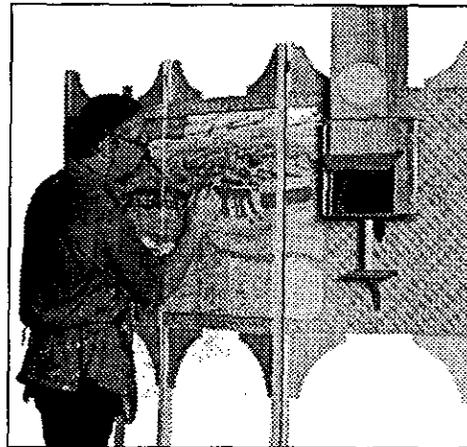
Concluyendo que la variedad de formas y materiales en el libro alternativo genera una gran carga de creatividad, al realizar obras únicas y constantes. Descubrir que en el proceso de la obra, el artista se entrega como un niño inmerso en sus fantasías. Lo que ratifica su cercanía al juego, y a lo que James Sully (psicólogo inglés) menciona que "el impulso lúdico se convierte en impulso artístico" <sup>(7)</sup>, tan intenso que trasciende la etapa infantil.

---

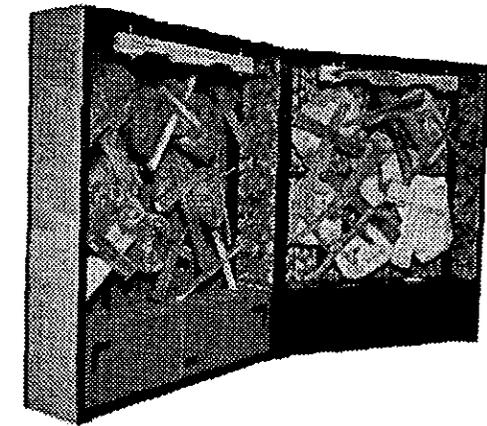
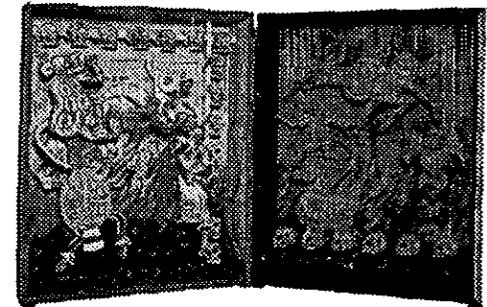
(7) Herbert Read, *Educación por el arte*, 1980, p. 130



Antidichos, obra de Giuseppe Pontiggia.



La entrega de un artista al realizar una obra, es la misma que la de un niño al jugar.



La versatilidad del libro alternativo permite abordar un sin fin de temas. En este caso el tema de la conquista, producción plástica de Felipe Ehrenberg.

## 1.5 CREACIÓN DEL TALLER DEL LIBRO ALTERNATIVO

El realizar libros alternativos es una necesidad plástica, que los artistas utilizan como medio para difundir su obra y como espacio rico en posibilidades gráficas para crear propuestas visuales llenas de imaginación.

Con las aportaciones de Felipe Ehrenberg —precursor en México en la creación de libros alternativos, o como los llama Raúl Renán los otros libros—, diferentes artistas se unen a la propuesta para generar otro tipo de lecturas; con la intención de combatir los avances tecnológicos como la televisión y las computadoras, y rescatar el valor de los libros como portadores de ideas. Donde cada hoja sirva de puerta a un mundo mágico

y misterioso; e invite al lector pasivo a despegarse de su asiento, para interactuar con la obra misma.

La realización de estos libros alternativos, invita a jugar con cada parte que lo conforma —imágenes, palabras, formas y colores—.

Por esta necesidad creativa, se han buscado nuevos espacios de expresión. Como el proyecto editorial experimental, propuesto por Magali Lara a la Escuela Nacional de Artes Plásticas en 1984, con la intención de ofrecer una mayor difusión de las obras generadas en la institución.

Apartir de 1994, se establece el taller del libro alternativo en la ENAP, dirigido por Daniel Manzano (artista plástico y profesor de la misma institución), con miras a fomentar la obra artística de las nuevas generaciones, sustentado en un trabajo de investigación y experimentación que lleve al artista a nuevas posibilidades. Un espacio libre y propositivo, lleno de posibilidades técnicas como: grabado, escultura, pintura, instalación, fotografía e ilustración.

Desde la primera exposición "Al abismo de milenio"—donde participaron veinte expositores—, se ha reconocido y valorado la riqueza plástica del Taller Libro Alternativo. Algunos de los creadores fueron becarios del FONCA, lo que demuestra la funcionalidad del Taller.

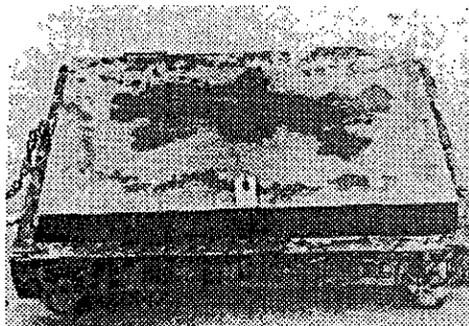
En 1995, se monta la exposición "Páginas de imaginaria" con la participación de dieciséis jóvenes creadores, que con el apoyo del Fomento Editorial y la Casa Universitaria del Libro logran acercar las obras a un público más amplio.



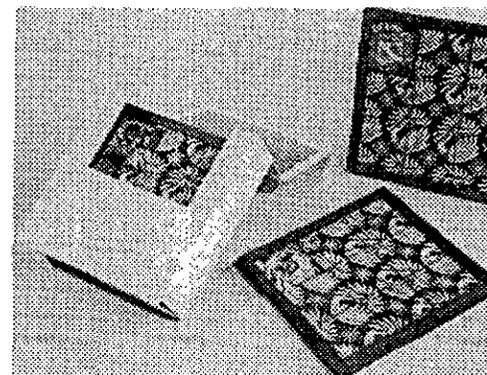
*Peregrino de la noche, obra de Enrique Paco D' Arcos.*

Para el siguiente año, integran el taller veintidos egresados de la ENAP. Con algunas propuestas en video e instalación. Se observaron obras como "El cancionero mexicano", libro-objeto en forma de guitarra, que al abrirse muestra letras de canciones acompañadas por imágenes, ofrece simultáneamente la posibilidad de oír la música en una grabadora. Su autor Jorge García, creador logra reunir en un "libro" elementos visuales, auditivos, táctiles y plásticos, que brindan una alternativa más para acercarse a la música

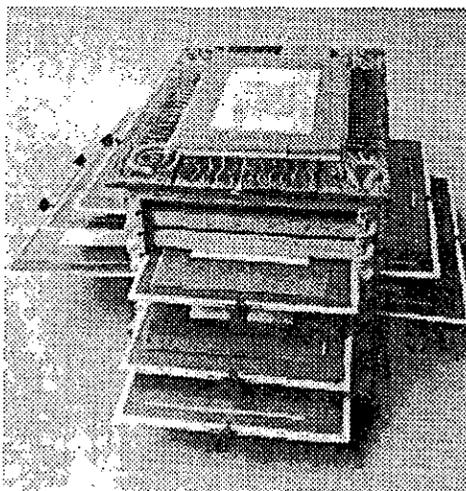
La más reciente exposición "Para tí soy un libro abierto" 1997, estuvo integrada por veinticinco libros con técnicas como el grabado, escultura, dibujo y la computación. Con la visión de poner la tecnología al servicio del arte.



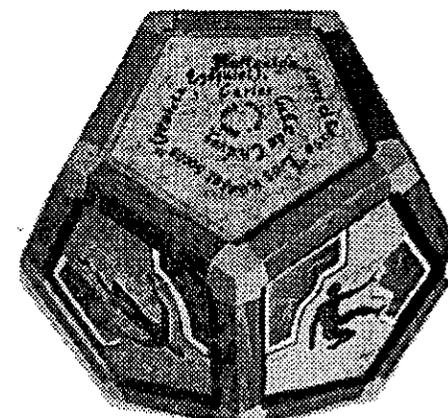
Dos niñas destazadas, libro alternativo de Erika Bülle, 1995.



Libro alternativo de Paola U.



Ardeo, libro alternativo de Elva Hernández, 1994.



Los huesos secos, libro alternativo de Carlos Cañedo, 1995.

## 1.6

### CONCLUSIONES

Desde que el hombre existe, ha buscado formas para comunicarse. Despertando *su creatividad al máximo, al idear formas de escritura* (dibujos, pictogramas, jeroglíficos), para transmitir, conocimientos y sabiduría, pensamientos y emociones. Contenidos en varias formas (tablillas, papiros, códices). Estos prelibros son la base del libro como se conoce en la actualidad.

El *libro formal* se ha empleado para transmitir conocimiento, y como medio de expresión de escritores, poetas y artista (con deseos de dar a conocer su obra), marcando una variante dentro de la gráfica. Experimentando con formas y conceptos alternativos. A lo que llevó a la aparición del *libro alternativo para dar salida a la expresión* y como una manera de manifestar inconformidad. En ellos se reflexiona sobre la forma

misma; combinando lo conceptual con el texto y la imagen.

Un gran número de artistas (nacionales e internacionales), han participado *al realizar obra, difundirla o bién transmitiendo su conocimiento, ayudando a crear espacios nuevos en pro de la expresión artística. Ofreciendo su trabajo a las masa para apoyar aspectos sociales, educativos o culturales. Pero siempre conservando el gusto y la creatividad.*

## CAPÍTULO 2

# EL NIÑO Y EL ARTE

Como se vió en el capítulo anterior, desde que el hombre existe ha sentido la necesidad de comunicarse y transmitir sus sentimientos; teniendo como antecedente la pintura rupestre, considerada hoy día como una forma de arte.

Desde este punto de vista, el arte puede considerarse como un medio de expresión, comunicación y relación, donde lo importante es el transmitir sentimientos generados por el quehacer cotidiano.

Bajo este punto se puede considerar al niño como un artista, pues todo lo que realiza es una expresión de sí mismo. Cuando el niño dibuja, su único deseo es el plasmar en el papel lo que siente y percibe.

Es muy importante permitir la expresión libre del niño, sin marcarle colores o formas que deba seguir en su dibujo. Esta expresión libre comienza desde su nacimiento, con la única intención de dar a conocer sus estados de ánimo.

Los sentimientos del pequeño son generados a través de lo que conoce de su entorno. Por lo que el juego resulta un medio perfecto para descubrirse a sí mismo y a los demás. En opinión de Froebel "el juego es la expresión más elevada del desarrollo humano en el niño, pues sólo el juego constituye la expresión libre de lo que contiene el alma del niño." <sup>(8)</sup>

El juego proporciona al niño placer a sus sentidos; pues al jugar, toca, mira, siente texturas, experimenta el movimiento y aprecia los sonidos.

A través del juego "el niño entra en un mundo de fantasía y ficción que le permite ensayar y practicar un sin fin de habilidades y destrezas." <sup>(9)</sup>

(8) Herbert Read, *op. cit.*, p. 123

(9) Daniel, Elkonin, *op. cit.*, p. 30

Se convierte en un proceso donde aprende a manejar situaciones y a resolver problemas, un proceso de gran importancia para su desarrollo.

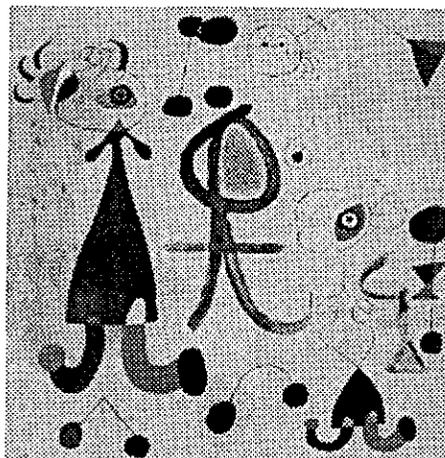
Durante el periodo infantil que va de los dos a los seis años, su capacidad para manipular, transformar y aprender diversos símbolos, madura con gran velocidad.

Además de conocer el mundo donde vive, es capaz de comunicar su conocimiento de las cosas y personas mediante formas simbólicas, que guardan una afinidad superficial con las obras de Paul Klee, Joan Miró y Pablo Picasso, en algunos momentos de su creación. Quienes al igual que yó se inspiraron en dibujos infantiles como parte de su búsqueda de lo básico y lo primitivo; por su interés de reducir la figura humana a sus formas más simples.

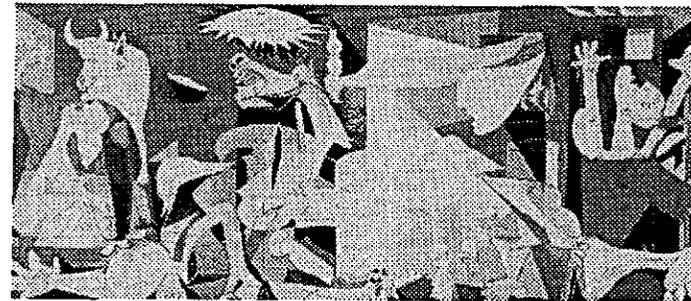
Durante este periodo infantil —según Howard Garner (1987)—, basta con facilitar a los niños los materiales (crayolas, acuarelas, plastilina, etc.), y no intervenir en sus dibujos. Darles libertad, espacio y sobre todo confianza, para



Woman in Front of the Sun, obra de Joan Miró (1950).



Hope, obra de Joan Miró (1946).



Guernica, obra de Pablo Picasso (1937).



Paraje con tres personajes, obra de Jean Dubuffet (1981).

que desarrollen ampliamente su impulso creador.



Los niños están más ansiosos por hacer algo que por aprender como debe hacerse.

Sólo dándoles libertad a, los niños para crear y expresarse, se genera una participación espontánea, que da como resultado dibujos libres. A lo que Montessori señala que antes de que el niño dibuje, debe primero inspirarse con alguna imagen y al mismo tiempo adiestrar la mano del niño en la habilidad muscular, para luego, poder reproducir sus sentimientos. Pues antes de este proceso, cualquier dibujo realizado será monstruoso. Opinión que no comparto del

todo, pues antes que enseñar la técnica, es importante fomentar el gusto que todo ser humano tiene para expresarse. Aunque sí apoyo la idea de contar con una fuente de inspiración, que al fin y al cabo es el motor para la creación.

Hay que recordar que "lo que importa es el proceso del niño, su pensamiento, sus sentimientos, sus percepciones, en resumen sus relaciones frente al medio."<sup>(10)</sup>

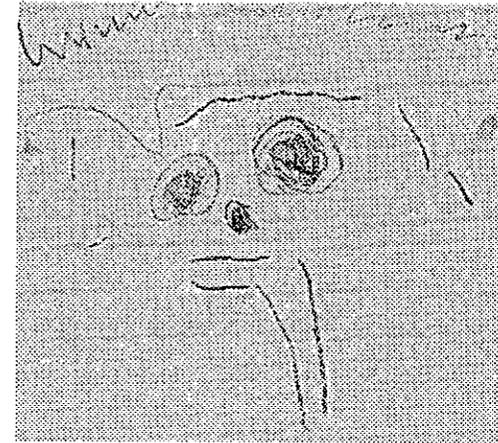
Independientemente de lo estético de sus dibujos, es necesario ver al niño como un individuo con sentimientos, capaz de generar trabajos tan interesantes como los de un adulto.

Para el niño, "el arte es algo más que un pasatiempo, es una comunicación significativa consigo mismo, es la relación de todas aquellas cosas de su medio con las cuales se identifica, y la organización de todas ellas en un todo nuevo y con sentido."<sup>(11)</sup>

---

(10) Viktor Lowenfeld, *Desarrollo de la capacidad creadora*, 1969, p. 22

(11) *Ibid.*, p. 49



Mi mamá. Yilán González (3.8)

## 2.1

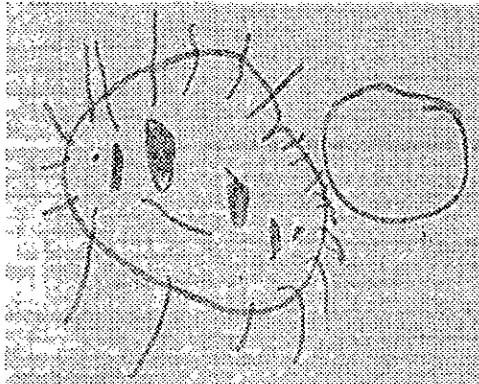
### LA IMPORTANCIA DEL DIBUJO EN EL NIÑO PREESCOLAR

Los niños sienten, desde los primeros años, gran satisfacción al expresar sus sentimientos y emociones, y lo demuestran cada vez que tienen a su alcance una hoja de papel, al llenarla con garabatos.

Al estimular el garabateo, adquieren gran confianza y conocimiento de su persona. Esta actividad es pieza clave para su desarrollo creativo futuro.

Para el pequeño lo más importante es la emoción de expresar algo y no la representación real de lo que percibe. Por ejemplo, cuando un niño dice que lo que dibujó son sus padres, es porque significan mucho para él, y no porque sus garabatos se parezcan a ellos; o cuando dibuja una feria, motivado por el gusto que le provocó ir a una, y

no la necesidad de representar lo que vió en ella. Gracias a este proceso de autoexpresión logra comunicarse.



El niño dibuja de acuerdo con lo que conoce.

Cuando el niño dibuja, se entrega completamente a dicha actividad, no le importa cometer algún error y mucho menos si se le premiará por hacerlo. En cuanto termina un dibujo inicia inmediatamente otro. Esta intensidad creativa le sirve como base en su desarrollo emocional.



Los niños disfrutan completamente de cualquier actividad plástica.

El arte es la única disciplina que se concentra en las experiencias sensoriales; está llena de la riqueza de las texturas, de la diversidad de las formas y de la intensidad del color; con lo que el placer y alegría de dibujar se intensifica.

Tocar, ver y oír hace que el niño interactúe activamente con su medio ambiente, incremente su lenguaje visual, y adquiera mayor seguridad en sus pensamientos como en sus sentimientos.

El arte le ayuda en su *desarrollo emocional*, al involucrarse plenamente con su trabajo, cuando representa cosas

importantes para él; a su *desarrollo intelectual*, al incrementarse su conocimiento de sí mismo y de su ambiente; a su *desarrollo físico*, al adquirir coordinación visual y motriz, por la forma en que controla su cuerpo y sus garabatos; y a su *desarrollo perceptivo*, al emplear sus sentidos.

También estimula el *desarrollo social*, al descubrir su entorno, se encuentra con otras personas, por lo que su primer dibujo reconocible es una persona; el *desarrollo estético*, al representar formas que simbolizan su pensamiento, sentimientos y percepción; y el *desarrollo creador*, que inicia desde el momento en que traza sus primeros garabatos, ideando formas propias de dibujar.<sup>(12)</sup>

El dibujo proporciona al niño una gran gama de posibilidades. Favorece su *proceso mental* y su *desarrollo perceptivo*, *afectivo* y *creador*; además de ser una actividad sumamente divertida.

---

(12) Rosa Ma. Esprio, *El niño y la creatividad*, 1993, p. 60-63

Este aspecto lúdico, al igual que el arte es de suma importancia pues además de funcionar como medio para conocer su mundo, le permite adquirir equilibrio psíquico, tranquilidad mental y control sobre sus emociones (deseos, temores y fantasías).

Actualmente, el juego se reconoce como parte importante de la individualidad. Esta relación entre arte y juego, como medios de expresión, es la misma que se busca en la presente tesis.



El juego es una actividad permanente en la vida del niño.

## 2.2 ETAPAS GRÁFICAS EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS

Lo primordial para el niño, es la capacidad de expresar sus emociones, sus pensamientos y sus intereses en dibujos, por lo que la creación infantil se torna única y diferente en cada pequeño, e incluso en sí mismo, pues a medida en que va creciendo cambia su manera de percibir, comprender e interpretar su entorno.

En la medida en que el niño cambia, también varía su expresión creativa; y aunque resulte difícil determinar con exactitud el inicio y el fin de cada una de las etapas que caracterizan estas variaciones, con seguridad éstas forman parte del desarrollo de todo ser humano.

Distintos psicólogos interesados en la evolución gráfica infantil (Burt, Lowenfeld, Stern, Luquet) coinciden en clasificar el dibujo en dos partes, en una se observa el progreso en la capacidad para dibujar, y en la otra, la capacidad expresiva del niño. Sin embargo, difieren en los límites cronológicos.

Para *Lowenfeld* y *Brittain* la clasificación utilizada para la primera etapa del dibujo infantil es la siguiente:

### **Garabateo desordenado (2-3 años)**

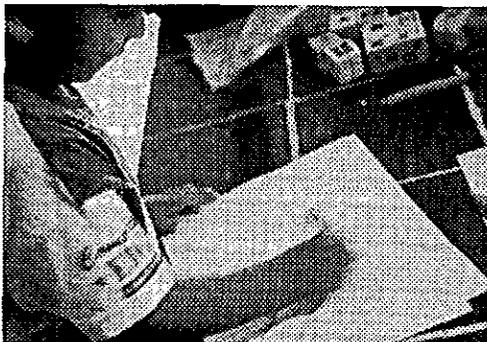
- no tiene una dirección concreta
- se tiene dificultad en el control de movimientos
- no se intenta representar lo real
- trazos variables en longitud y dirección
- los trazos no tienen sentido, el niño no se da cuenta de que podría hacer con ellos lo que quisiera
- el niño se siente fascinado por esa actividad

### **Garabateo controlado (3-3 1/2 años)**

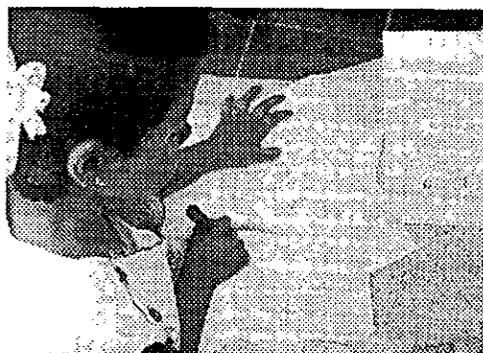
- descubre la relación entre movimiento y trazo
- existe una mayor coordinación viso-manual
- aparecen las primeras relaciones entre lo dibujado y lo real
- la manera de agarrar el lápiz se acerca a la del adulto
- puede copiar un círculo
- desarrollo del esquema corporal
- incremento del control de movimientos

### **Garabateo con nombre (3 1/2-4 años)**

- intención figurativa
- descripción verbal del dibujo
- el dibujo se convierte en un instrumento de comunicación y representación
- los garabatos tienen una significación real para el niño
- el niño empieza a dar nombre a sus garabatos
- utiliza su imaginación
- el dibujo tiene una intención



El garabatear es una actividad sana para los niños.



Alrededor de los tres años de edad, los niños adquieren un mayor control en sus garabatos.

*Rouma* propone cuatro etapas para el dibujo infantil

1. Adaptación de la mano al lápiz
2. El niño asigna un nombre a sus trazos
3. El niño planifica lo que intenta representar
4. El niño establece una relación entre sus trazos y ciertos objetos de su entorno

Etapas cronológicas establecidas por *Rouma*

- A) Primeras tentativas de representación (3-4 años)
- B) Etapa célula (4-5 años)  
Redondeo con una o dos líneas
- C) Etapa transición (5-6 años)  
Evoluciona hacia la representación

La clasificación propuesta por *Eng* es:

- a) **Garabateo ondulado** (formula fundamental de todo dibujo, célula de la que desarrolla toda actividad gráfica)
- b) **Garabateo circular** (el niño es capaz de producir formas circulares)

- c) **Garabateo variado** (momento en el que el pequeño puede realizar líneas en zig-zag, líneas rectas, ángulos y figuras geométricas. Este tipo de garabatos requieren de mejor memoria, un sistema motor más flexible y una mejor combinación entre imagen mental y movimiento)

En relación a la manera de distribuir los objetos en la página, *Eng* los divide en tres:

1. **Garabateo concentrado**  
(los garabatos son ubicados en el centro de la página formando masas densas)
2. **Garabateo disperso**  
(los garabatos se realizan con grandes espacios entre los trazos y aparecen en toda la hoja)
3. **Garabateo aislado**  
(aparecen líneas y formas simples que se repiten separadamente)

Para *Lucat* se divide en:

- a) **Nivel motor**  
(capacidad para realizar indiferentemente trazos, ya sea por

movimientos del brazo, los dedos o la mano)

**b) Nivel perceptivo**

(capacidad de identificar toda forma percibida)

**c) Nivel de la representación**

(se precisan los trazos de imágenes e inicia la escritura)

Di Leo menciona que entre los tres y cuatro años, los intentos de representación del niño se vuelven reconocibles para el adulto

Como se ve, las clasificaciones varían, pero en general se puede decir que existen tres etapas básicas en el desarrollo gráfico, la primera comprende de los dos a los siete; la segunda de los siete a los diez-once, y la tercera, de los diez-once a los catorce-quince años. "Este primer periodo... recoge los momentos más interesantes del arte infantil." (13)

---

(13) Michael Hoyland, *El arte y el niño*, 1977, p. 65

En esta etapa el pequeño traza lo que conoce de las cosas y no sólo lo que ve, logrando combinaciones de línea, color y forma cargadas de gran belleza. Para explicar este proceso *Luquet* habla de un modelo interno que posee el niño, mientras *Buhler* afirma que "el dibujo no es más que una modificación del dibujo de manera, en que la presencia del modelo no hace otro papel que el exitante, lo cual no impide que se tomen las particularidades de éste y hasta se subrayen intensamente." (14)

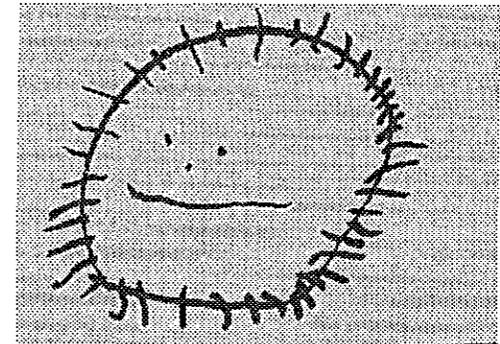
Según *Konrad Lage*, a "el niño no le interesa ver los objetos reales, sino sus símbolos, y es precisamente el juego amplificador de la fantasía lo que la procura mayor placer." (15)

Dentro de las clasificaciones, con la que más concuerdo, es la propuesta por *Stern*, pues la estudia desde la perspectiva emocional. Propone las

---

(14) J. Escoriza, *Expresión gráfica infantil*, 1993, p. 42

(15) Michael Hoyland, *op. cit.*, p. 66



Sol. Erik García (3.10).



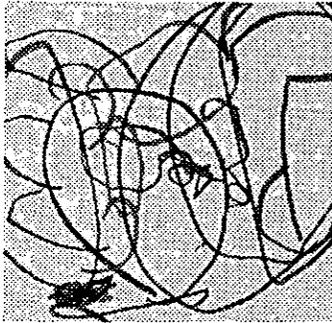
Mi mamá.  
Karen de la Peña (3.8).

siguientes etapas para el desarrollo creativo infantil:

1. **Etapla del garabateo**  
(de dos a cuatro años)
2. **Etapla preesquemática**  
(de cuatro a siete años)
3. **Etapla esquemática**  
(de los siete a los nueve).

Puesto que la investigación trata de niños en edad preescolar, sólo se hablará de las dos primeras.

La *etapla del garabateo*, comienza con los primeros trazos desordenados que realiza el pequeño. A través del tiempo, el niño organiza y controla estos trazos, pero sólo a los cuatro años logra dibujar objetos reconocibles.



Ejemplo de garabato desordenado, hecho por un niño de tres años.

En la siguiente etapa, el niño realiza sus primeros intentos de representación; dibujando la típica figura con cabeza y pies, armonizado con objetos diversos con los que ha tenido contacto. Esta etapa abarca aproximadamente de los cuatro a los siete años.

La *etapla del garabateo* se dividen en:

- garabatos desordenados
- garabatos controlados
- garabatos con nombre

En los *garabatos desordenados*, como su nombre lo indica, el pequeño realiza trazos desordenados, con longitud y dirección variable, con calidad de línea proporcionada por movimientos accidentales, pues, aún no existe el suficiente control muscular.

La finalidad de estos primeros garabatos, se centra en el desarrollo físico y psicomotor del niño, aunque no por esto deja de ser grato para el pequeño, transformándose en una actividad fascinante y divertida.

Para cuando el niño descubre la relación entre sus movimientos y sus trazos, entra en el periodo del *garabateo*

*controlado*. En esta etapa, el pequeño dedica gran parte de su tiempo para garabatear, y así practicar sus movimientos; al crear líneas horizontales, verticales o en círculo con gran dosis de vigor.

Los trazos realizados en esta etapa, se caracterizan por una línea continua y llena de dinamismo, que en ningún momento se separa del papel. Tal es el grado de satisfacción que experimenta el pequeño, que llegan a ensimismarse totalmente.



Alrededor de los tres años, el niño disfruta de hacer garabatos.

Aunque no existe una diferencia clara entre los primeros trazos y los segundos, si se percibe un avance del dominio del movimiento, lo que significa un gran logro para el niño.

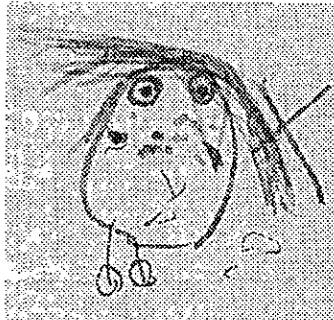
Ahora es el momento en que el pequeño llena toda la hoja con sus garabatos, utilizando en ocasiones diferentes colores. Hay momentos, en los que el pequeño descubre con alegría que sus garabatos tienen cierta relación con algún objeto.

En su siguiente etapa el niño comienza a nombrar sus garabatos; por ejemplo (esta es mi mamá), o (este soy yo, que estoy cantando), aunque no necesariamente en su dibujo se reconozca a la madre o a él. Entra así, en el periodo del *garabato con nombre*.

La importancia de esta etapa reside en cambiar, la satisfacción obtenida de los movimientos que ejecutaba, por la relación de dichos movimientos con el mundo. Así, pasa del pensamiento Kinestésico al pensamiento imaginativo. Este periodo se lleva a cabo al rededor de los tres años y medio.



Dibujo característico de la etapa preesquemática, hecho por un niño de cuatro años.



Ejemplo de garabato con nombre, "Mi mamá". Dibujo realizado por un niño de tres años.

En este momento, aumentan considerablemente los garabatos del niño; realiza dibujos más claros y mejor distribuidos en la hoja; y desde luego los acompaña con una descripción verbal.

En esta etapa, los dibujos del niño marcan una constancia de su forma de sentir y percibir su entorno; convirtiendo al garabato en un importante medio de comunicación.

Cuando el pequeño cumple cuatro años, deja atrás sus garabatos para empesar a dibujar objetos que ve en su espacio en forma consciente y con trazos controlados a su voluntad. Esta etapa recibe el nombre de *Preesquemática* que va de los cuatro a los siete años aproximadamente.

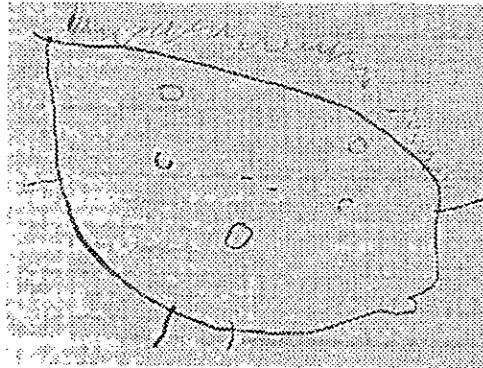
Se caracteriza porque el niño empieza a dibujar formas reconocibles, como la típica figura de cabeza y pies, llamada renacuajo; realizada comúnmente por niños de cinco años.

Durante esta etapa de desarrollo, el niño busca continuamente nuevos conceptos, por lo que sus dibujos cambiarán día con día; haciendo que la re-

presentación que logre hoy difiera de la de mañana.

"Se puede decir que todos los niños, disfrutan enormemente de cualquier actividad plástica, considerándola como una experiencia sumamente agradable. Dicha actividad se convierte por sí misma en, una experiencia de aprendizaje."<sup>(16)</sup>

En cada dibujo realizado por el preescolar, se percibe su forma de sentir y ver el mundo, su capacidad creativa y su desarrollo social. Por lo que cada etapa de crecimiento presenta ciertas características.



Mi papá. Víctor Stern (3.11).

---

(16) Viktor Lowenfeld, *op. cit.* p. 45

## 2.3 EL ARTE EN EL DESARROLLO CREATIVO

La creatividad ha sido estudiada desde distintos puntos de vista y desde diferentes enfoques. Actualmente se considera como una característica propia del ser humano, que puede ser estimulada desde la niñez.

Se le ha analizado desde diversos enfoques: filosófico, genético, como indicador de la inteligencia, y como forma de genialidad u originalidad.

A lo largo de la historia se han generado diferentes términos para definir la creatividad, aunque generalmente se le considera "como un comportamiento constructivo, que se manifiesta en la acción o en la reacción." <sup>(17)</sup>

(17) *Ibidem*

La creatividad se caracteriza por los siguientes aspectos:

- a) Búsqueda en la dirección y solución de problemas
- b) Originalidad en los procesos de pensamiento y
- c) Novedad para quien la produce

En algún momento se consideraban diferentes etapas para explicar la creatividad; la primera etapa era llamada de *preparación*, seguida por un periodo de elaboración mental, denominada de *incubación*, a la que seguía un periodo de *verificación*. En la actualidad la creatividad se relaciona, con el razonamiento y con el desarrollo de las aptitudes. <sup>(18)</sup>

La creatividad surge de forma natural en los niños, manifestándose de diferentes maneras. Una de ellas se presenta en la edad preescolar, cuando el pequeño formula preguntas constantemente; otro forma, es la gran disposición por conceptos nuevos. También se refle-

(18) *Ibid*, p. 65

ja a través del juego, donde el pequeño da salida a su gran imaginación.



La construcción con cubos constituye una forma de resolver problemas.

*Vigoskii*, establece que la imaginación se divide en tres etapas. La primera llamada elucubración, en ella la imaginación se compone de elementos tomados de la realidad y extraídos de la experiencia pasada. "La imaginación puede crear nuevos grados de combinaciones, mezclando elementos reales y combinándolos después con imágenes de fantasía." <sup>(19)</sup>

(19) L.S. Vigoskii, *La imaginación y el arte en la infancia*, 1996, p. 15

En la siguiente etapa llamada de incubación, se modifica la realidad y se enriquece con experiencias vividas. Mientras que en la primera etapa, la imaginación se apoya en la experiencia, en la segunda se apoya en la fantasía. Y como última etapa, se encuentra la relación que existe entre la imaginación y las emociones.

Para Lowenfeld, lo importante en el juego, no está en los juguetes, sino en la imaginación. Por lo que "los elementos que generan la creación están dentro del sujeto."<sup>(20)</sup>



Lo importante en el juego es la imaginación.

---

(20) Rosa Ma. Espriu, *op. cit.*, p. 48

Para desarrollar la creatividad en los niños, es necesario darles libertad de expresión y al mismo tiempo proporcionarles elementos informativos y experimentales que enriquezcan sus posibilidades.

Los niños aprenden desde pequeños o observar y a escuchar; de igual forma aprenden a descubrir y a manejar diferentes materiales. Existe un deseo natural de usar las manos y cuanto material encuentre.

Varios autores mencionan que los sentidos son el principal medio para el aprendizaje del niño; y proponen que el pequeño interaccione con su medio a través de acciones como tocar, ver, oír, oler, etc.

La actividad más recomendable para este aprendizaje, es el arte, donde el pequeño puede expresarse libremente. Esta actividad, le ayuda a incrementar no sólo su creatividad, sino también, el desarrollo de su sensibilidad estética.

En opinión de G. Wollschlager, la manera para despertar la creatividad infantil, está en relación a tres fases. La primera llamada *sensibilización*, que

como lo indica su nombre sensibiliza al niño, poniendo a su alcance toda clase de medios artísticos que estimulen la imaginación y la actividad.

La segunda fase es la *reflexión*, consiste en pensar sobre una situación, donde los niños aprenden a utilizar las capacidades recién descubiertas; y la tercer fase llamada de *activación de la creatividad*, cuyo objetivo es el estimular al niño a descubrir nuevas soluciones a través de lo que ha aprendido en las dos fases anteriores. Bajo esta perspectiva se realizará el libro alternativo.

"El descubrimiento de soluciones a problemas reales se torna una tarea muy importante, donde el juego y la construcción creativa representan una lograda sistematización de procesos, tanto en el ámbito psicológico como en el social, el corporal y el objetivo-formal."<sup>(21)</sup>

En general, se puede decir, que la libertad es el punto clave para estimular la creatividad en los niños.

---

(21) *Ibid.*, p. 62

## 2.4 IMPORTANCIA DE LOS MATERIALES

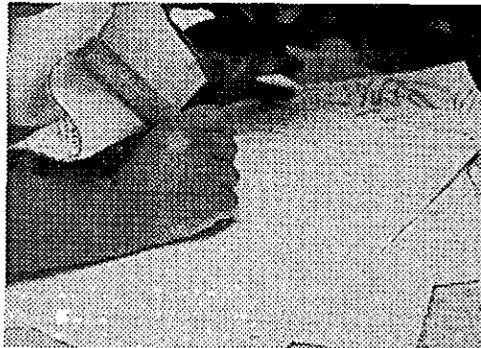
Los materiales adecuados constituyen una parte importante dentro de la expresión artística. Así como son importantes las palabras en el lenguaje y las letras en la escritura, los materiales y las técnicas, son importantes en la actividad plástica, para que el niño pueda comunicarse. Cabe aclarar que la técnica no es la que expresa, sino los sentimientos y las emociones del niño.

El centrarse únicamente en los materiales y en el desarrollo de la técnica, significa ignorar que el arte surge del ser humano. Es importante desarrollar actividades que incrementen los sentimientos del pequeño y le den seguridad.

Los diversos materiales por sí solos, no garantizan que el niño dibuje, es indispensable que exista la necesidad de

*expresión. Los sentimientos de alegría o tristeza que vive día a día deben estar primero. Una vez que se haya despertado el deseo de expresión, surge la necesidad del manejo de los materiales.*

Todo material que se use en cualquier actividad plástica, debe ajustarse a las necesidades del niño, y sobre todo considerar la etapa gráfica en que se encuentre. Aunque muchas veces, sea el mismo niño el que descubre el procedimiento adecuado de los materiales, es necesario darle algunas indicaciones sobre su uso.



El niño utiliza cualquier material que esté a su alcance para expresarse.

Toda persona vinculada al arte, estará de acuerdo en afirmar que cualquier cosa puede servir para la expresión artística. Por un lado, los materiales tradicionales, como lápices, acuarelas, arcilla, pintura, etc. En otro, los materiales que si bien se utilizan en el arte, su finalidad principal es cumplir otra función, como la madera, el yeso y los materiales para collage. Por último, aquellos materiales que no están relacionados con el arte pero que algunas veces contribuyen con ciertas expresiones artísticas, tales como botellas, latas vacías, cajas de cartón, semillas, etc.

“Sin embargo cuando se trabaja con niños, no se debe elegir los materiales por alguna especial característica o cualidad que los haga particularmente expresivos para los artistas profesionales, el niño mira los materiales que se le ofrecen como cosas indisolublemente unidas a la expresión de arte, algo así como quien acepta un lápiz para escribir o un libro para leer. Por lo que hay que tener en cuenta el nivel de desarrollo del niño

cuando se seleccionan los materiales que va a usar en la expresión artística, pues de lo contrario, se le puede hacer un gran perjuicio." (22)

Para los pequeños que se encuentran en la etapa del garabateo (2-4 años), en donde necesitan practicar y experimentar sensaciones kinestéticas, se debe tomar en cuenta que los materiales empleados estimulen la expresión espontánea y que su uso no represente dificultades para el niño.

La acuarela, por ejemplo, no es un material muy adecuado en esta etapa, pues los colores se corren y mezclan con facilidad, lo que dificulta que el pequeño controle y siga sus movimientos en el papel, y por lo tanto se desanime.

En tanto, las crayolas, los gises y los lápices de carbón, resultan materiales más apropiados por su fácil manejo y resistencia a los trazos dinámicos de los niños. También puede usarse la témpera, la arcilla o la plastilina.

---

(22) Viktor Lowenfeld, *op. cit.*, p. 113

El manejo de un material tridimensional, permite al niño utilizar los dedos y músculos en diferentes formas. El amasar la plastilina, sin ningún motivo aparente, es una etapa paralela al garabato desordenado; el hacer bolitas, equivale al garabato controlado; y cuando el pequeño acompaña a un trozo de plastilina o arcilla con palabras o sonidos, representa la etapa del garabato con nombre.

En opinión de Lowenfeld, es importante ofrecer al niño la oportunidad de que se familiarice con los colores y las texturas por medio del manejo de los materiales usados para collage. Aconseja evitar el manejo de la pintura con los dedos, ya que puede recordar al niño las etapas anteriores y retroceder temporalmente su desarrollo.

Para los niños en la etapa preesquemática (4-7 años) interesados en representar todo aquello que tiene sentido para él, es de vital importancia que experimenten el dominio sobre el manejo de los materiales.

Un excelente material para desarrollar la libertad de acción, es la témpera espesa y las barras de pastel gruesas y sin envolturas para que puedan usarse por ambos lados. Otros materiales apropiados en esta etapa son los gises de colores, los lápices de carbón y los materiales para collage, que brindan al niño la oportunidad de explorar y desarrollar sus habilidades. La arcilla y plastilina se emplean en esta etapa para apoyar la búsqueda de la forma y el espacio.

Se debe tener cuidado en evitar aquellos materiales o actividades que no vayan de acuerdo al nivel gráfico del niño. Como doblar o recortar un papel (en la edad preescolar) para hacer una flor, pues dicha actividad no tiene ningún valor para el pequeño, al estar fuera de su nivel de comprensión y capacidad. Más bien, debe preocuparse por lograr que el niño adquiera control sobre lo que maneja y favorezca su expresión creadora.

## 2.5 EL USO DEL COLOR EN LA EDAD PREESCOLAR

Dentro de las experiencias plásticas del pequeño, se encuentra principalmente el gusto por crear y descubrir. Para el niño dicha actividad significa exteriorizar la información que recibe de su entorno; su manera de percibir el mundo.

El pequeño desde su más tierna infancia no sólo percibe formas, olores o sonidos, también es susceptible al color; aunque existen diferencias sobre el interés que siente el niño por el color.

"La necesidad del pequeño por dibujar lo que ve y lo que siente de manera realista, la lleva también al color."<sup>(23)</sup>

(23) *Ibidem*

Uno de los criterios del pequeño para elegir un color es la intención meramente decorativa, con el único propósito de hacer un dibujo "bonito". Con el color acentúa ciertos rasgos que le son importantes. Por ejemplo si el color azul es su favorito, no será raro que haga un dibujo de su madre con ese color, o bien que resalte sus ojos. Por lo que la síntesis de formas que realiza el niño en sus dibujos, se extiende también al campo del color.



El niño emplea libremente el color en sus dibujos.

En la etapa preescolar, el color queda en segundo lugar, pues el principal interés del pequeño se inclina más a los movimientos kinestésicos. Aunque en algunos casos, el niño llega a distraerse de sus garabatos para centrarse en el juego con los colores.

Es importante proporcionarle al pequeño, en esta etapa, colores que contrasten con la superficie sobre la que se trabaja para que distinga claramente sus trazos. Entre los dos y tres años el niño es capaz de distinguir formas variadas y colores diferentes.

Se han realizado investigaciones para buscar alguna relación entre la forma y el color bajo la personalidad del niño. Como la que realizó Alschuler y Hattwick (1947), basado en la idea de que el color se elige por la expresión experiencias y emociones. Dicen que si el niño dibuja con colores cálidos tiene una personalidad libre, alegre y cordial; pero que si prefiere el azul es más controlado en sus emociones, y si utiliza el negro será un niño introvertido o tímido.

Mientras que para Corcoran (1954) y Biehler (1953), los niños pequeños (2-3 años) usan los colores con un cierto orden, en relación con los materiales que se les proporcionen y al orden de aparición, ya sea de derecha a izquierda o viceversa, independientemente de los colores que se trate. Por lo que en la etapa preescolar los colores se aplican de forma mecánica y no tanto por un proceso emocional. El uso del color va en relación a la exploración, y a su distribución física.

De estas opiniones se pueden desprender otras, en la que el uso del color se encamine a la exploración. Pero al final de cuentas no existe ningún estudio que determine con exactitud el uso del color.

Se puede mencionar entonces, que el color se percibe como un fenómeno físico de la descomposición de la luz —en el que se manifiesta agrado o rechazo determinados por la frecuencia con que las ondas luminosas inciden en la retina—; o bien, como un reflejo de las emociones, donde interviene la experiencia.

## 2.6

### CONCLUSIONES

Se puede decir que todo niño, disfruta enormemente de cualquier actividad artística. Desde la edad preescolar el pequeño plasma sus sentimientos en cualquier hoja de papel que tenga a su alcance. Sus trazos no son propiamente formas reconocibles, pero si están llenos de dinamismo y entusiasmo; por lo que dicha actividad, se convierte en una *comunicación consigo mismo y el mundo*.

Cada pequeño es diferente, por lo que el proceso de sus dibujos varía. En cada trabajo, el niño refleja sus sentimientos, su capacidad intelectual, su sensibilidad perceptiva y su creatividad. Pese a estas variantes existen ciertas características generales que son típicas de cada edad.

El niño de 2 a 3 años goza garabateando, pero al cumplir 4 años, sus trazos empiezan a adquirir el aspecto típico de la representación del renacu-

jo. Estas primeras etapas se distinguen por el uso directo del color, demostrando tener gran confianza en sus medios de expresión.

La actividad artística ayuda al pequeño a adquirir confianza en sí mismo, expresar sus sentimientos e incrementar su creatividad; por lo que se considera una actividad fundamental en su desarrollo.

### CAPÍTULO 3

## JUGUEMOS CON FORMAS, TEXTURAS Y COLORES

En los capítulos anteriores se habló sobre la necesidad de adultos y niños por expresar sus ideas y sentimientos. Necesidad que lleva a experimentar con formas y medios diferentes para lograr comunicarse consigo mismo y con los demás.

La características del libro, especificados en el capítulo 1, y la capacidad del niño a emocionarse por lo que descubre de sí mismo y su entorno, desarrollado en el capítulo 2; son aspectos que pueden interactuar mutuamente a favor de la creatividad. Así, como los dibujos infantiles han inspirado a Joan Miró, Pablo Picasso y a Paul Klee;

el libro alternativo resulta un objeto novedoso e interesante para el niño, que sin duda lo encontrará fascinante, y lo alentará a crear nuevos juegos y fantasías.

Juguemos con formas, texturas y colores, es un proyecto de libro alternativo inspirado precisamente en dibujos de niños en edad preescolar (ver anexo), que apoya al pequeño, entre los tres y los cinco años, en su proceso creativo. Pero también tiene presente el aspecto emocional, intelectual, físico, perceptivo, social y estético.

Presenta una cierta afinidad con los cuadernos para iluminar, pues busca estimular al niño a través del dibujo para desarrollar su creatividad. Con la variante de crear imágenes que inspiren al niño a realizar sus propias formas, y no sólo para que las llene con color.

Muchas veces el imponer ciertas normas, como el no salirse de la línea del dibujo, puede provocar un sentimiento de frustración en el preescolar al no coordinar sus movimientos y por lo tanto no cumplir con lo que se le pide.

La principal razón para realizar un libro ya sea tradicional o alternativo es una necesidad por comunicar y promover el conocimiento entre el público. Es indispensable tener presente a quien va dirigido, para seleccionar el lenguaje que se utilizará; y cumplir con ciertos requisitos, entre ellos contener páginas en las que se encuentre información, y contar con una cubierta. En cuanto a su formato, la única restricción será con base a los recursos con que se cuente.

Así pues, el libro alternativo "Juguemos con formas, texturas y colores", tendrá como necesidad el comunicar algunas técnicas y materiales optimos para el quehacer artístico, enfocado a niños en edad preescolar. Empleará ilustraciones con las que el pequeño se identifique y motive a jugar. Su formato se determinará por la anatomía del pequeño y los requerimientos de la misma obra.

Se puede decir entonces que el proyecto busca crear un objeto con forma de libro pero sin las preocupaciones literarias —por estar dirigido a

niños que aún no saben leer—, donde se perciba primero el objeto y después el libro. Y en el que el texto se sustituya por color y por cualidades táctiles. Un libro único en forma de caja que a su vez contenga otras cajas más pequeñas con imágenes en su exterior, que puedan ser manipuladas para formar combinaciones, y en las que se encuentren hojas y materiales para dibujar. Su objetivo será comunicar a través de su forma, estructura y textura y dar una alternativa de las publicaciones infantiles. Dichas características lo sitúan dentro del libro-objeto.

La obra está compuesta por cuatro cajas de cartón, con ilustraciones en cada una de sus caras, que asemejan las páginas del libro. Las imágenes informan sobre los materiales y las técnicas; se agrupan en un contenedor desplegable de madera, que cubre la función de una cubierta.

Por su diseño, le permite al niño intercambiar el orden de las cajas para formar nuevas combinaciones. En su interior se encuentran materiales y pape-

les para dibujar. Su formato es pequeño para que el niño pueda manipularlo y transportarlo con facilidad.

Las imágenes, que manejan un código visual semejante al de los niños, le proporcionan no sólo la posibilidad de ver y reconocer formas, sino que lo invita a tocar y percibir colores que incrementarán su conocimiento y lo apoyen en su proceso de desarrollo.

Ver, tocar y sentir, son actividades que el niño realiza al jugar, por lo que el dibujo se transforma en un juego que disfruta plenamente desde los dos años. De aquí el nombre del proyecto "Juguemos con formas, texturas y colores".

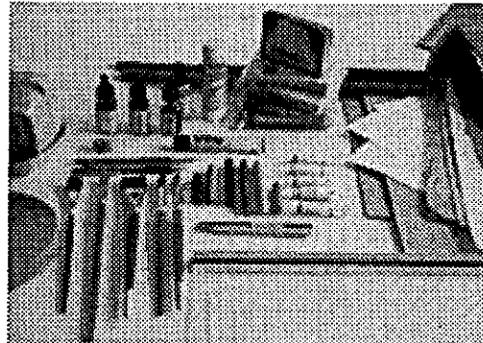
A continuación se describe paso a paso la realización del libro-objeto "*Juguemos con formas, texturas y colores*" con el fin de demostrar su función para incrementar la creatividad y el gusto por el juego y la plástica.

### 3.1

#### EL MATERIAL

Los materiales utilizados para su realización, son los siguientes:

- acuarela
- cartón corrugado
- cinta kraft
- cutter
- engrudo
- escalímetro
- escuadras
- lápiz
- listón
- madera
- papeles | américa  
              | canson  
              | cartulina bristol  
              | fabriano  
              | revolución
- pegamento
- pinceles
- plastilina
- recortes
- tijeras



### 3.2

#### PREPARACIÓN Y PLANIFICACIÓN

Se consideraron varios factores para su realización: cómo seleccionar los materiales y las técnicas adecuadas a cada etapa de desarrollo gráfico del niño; cómo formular un concepto gráfico con el que se identifique el pequeño; cómo conseguir que el infante interactue de manera individual y colectiva con el libro y sobre todo cómo lograr un juguete seguro y divertido que ofrezca libertad de creación. También se consideraron los costos de producción y el seguimiento de una planeación ordenada.

El siguiente paso fue dar expresión visual al concepto escrito. Se bocetaron las primeras ideas hasta concretar el estilo deseado, teniendo presente que su elaboración no planteara nuevas exigencias. Por lo que fue necesario realizar una maqueta.

Se buscaron los materiales más adecuados para satisfacer las expectativas del proyecto, tomando en cuenta el concepto de alternativo.

Se enfatizó sobre la importancia de las imágenes para atraer y despertar la creatividad del niño, la forma de impactar a través de las características del libro-objeto y, sobre las ventajas de ser un libro único para acentuar los detalles de mayor importancia. Lograr que el pequeño se identifique con la forma, e interactúe de manera individual y colectiva con el libro-objeto

Se utilizaron diferentes estilos y técnicas para dar dinamismo y carácter de objeto a la obra, y para que en cada página se experimenten sensaciones distintas.

Aunque se tenga claro a quien va dirigido el libro y sobre lo que se quiere transmitir, no se puede adivinar que tanto cumplió con las expectativas propuestas, sino hasta que llegue a su destinatario final. Por lo que el siguiente paso lógico será el término y exhibición de la obra.

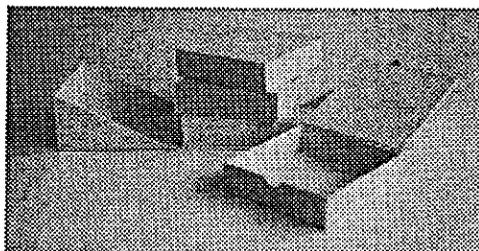
## 3.3

### PROCEDIMIENTO

#### 3.3.1 Forma

Una vez consideradas las expectativas, se desarrollaron los primeros bocetos para determinar la forma (estructura) apropiada para el libro, y sobre todo las condiciones para elaborarlo, tomando en cuenta el costo y el tiempo.

Se realizó una maqueta para checar su funcionalidad y posibles ajustes de producción; además del comportamiento del material al uso prolongado. Con la finalidad de evitar cualquier contratiempo futuro.



Maqueta inicial del proyecto.

Bocetos para determinar la forma del libro-objeto.

Propuestas para abrir las cajas que integran el libro-objeto.

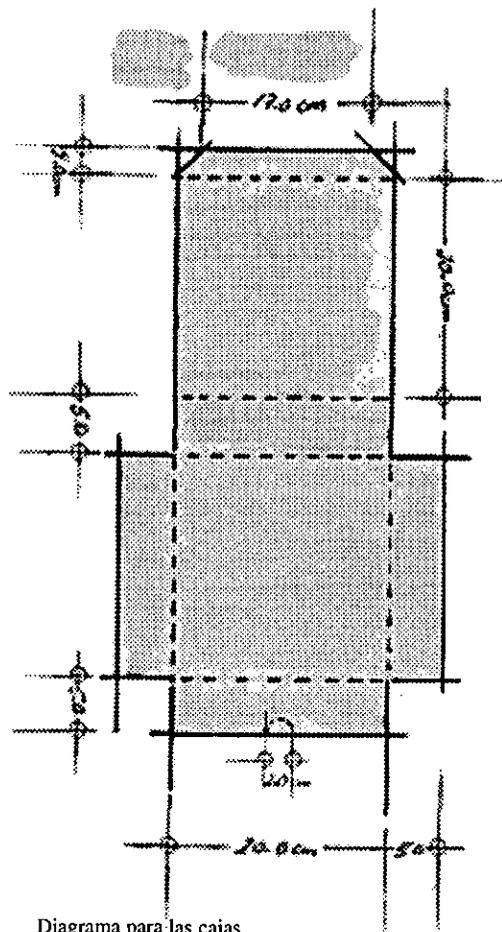
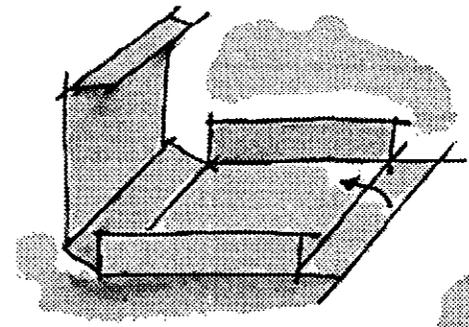


Diagrama para las cajas.



Esquema para el armado de las cajas.

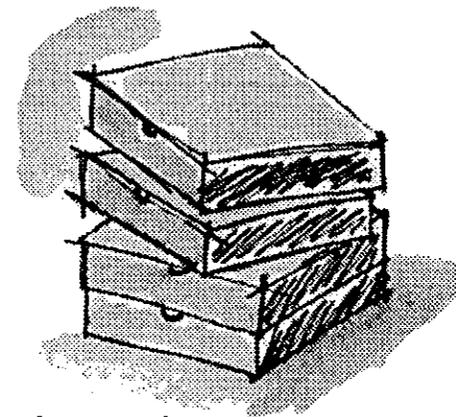
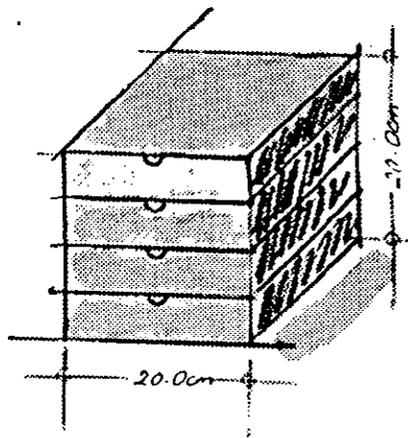
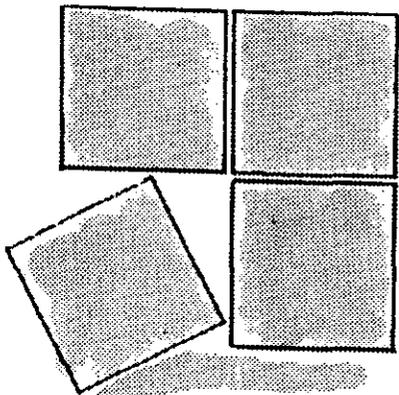


Imagen general.



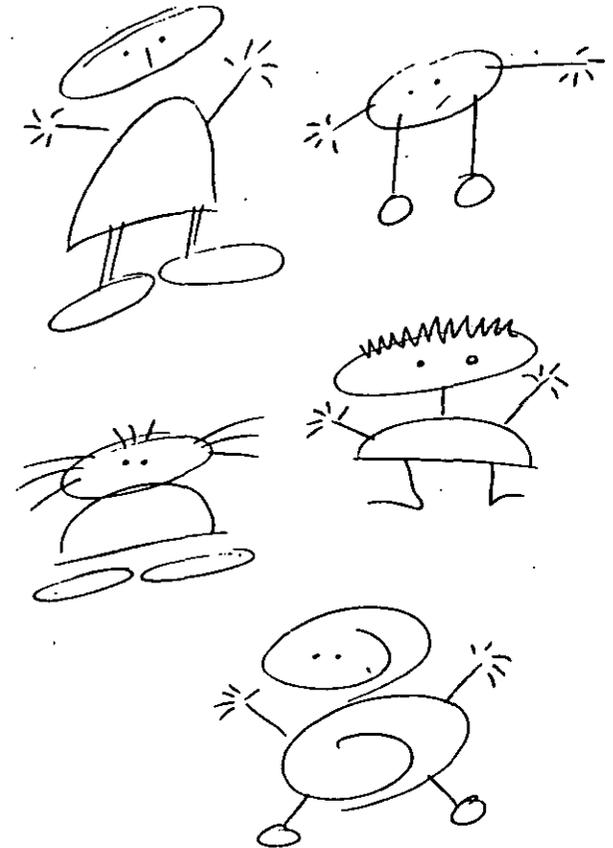
Isométrico del libro-objeto.



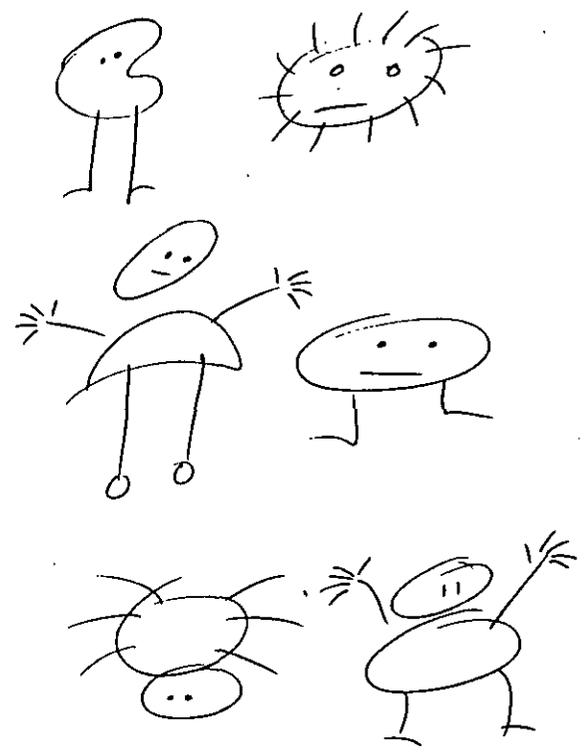
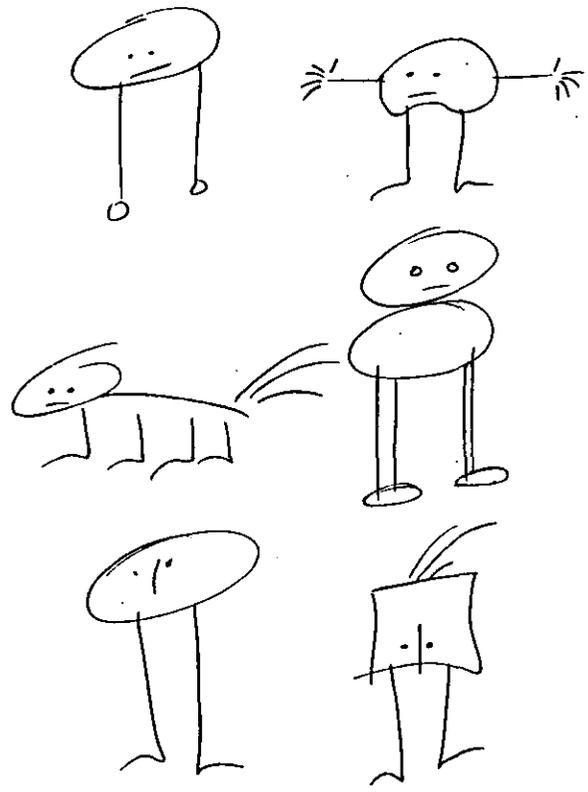
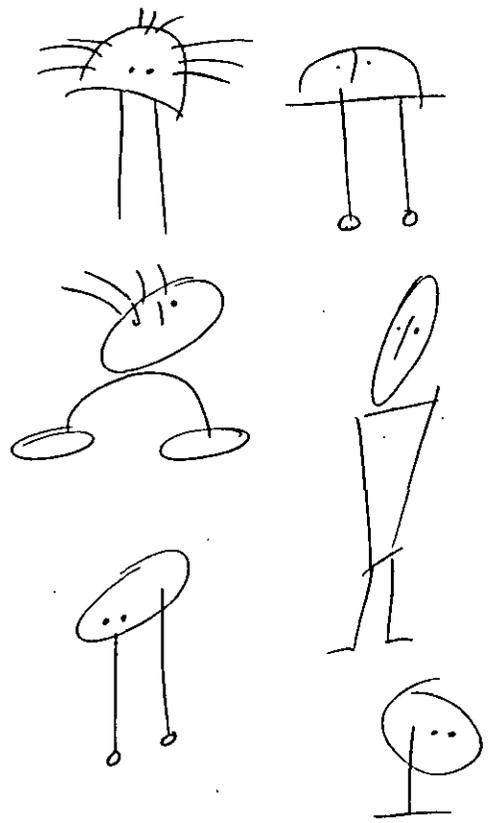
Vista superior de las cajas.

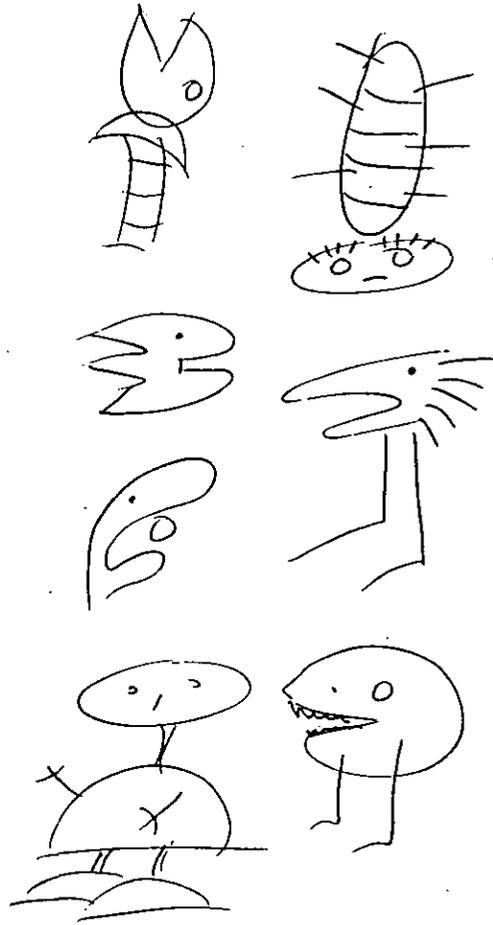
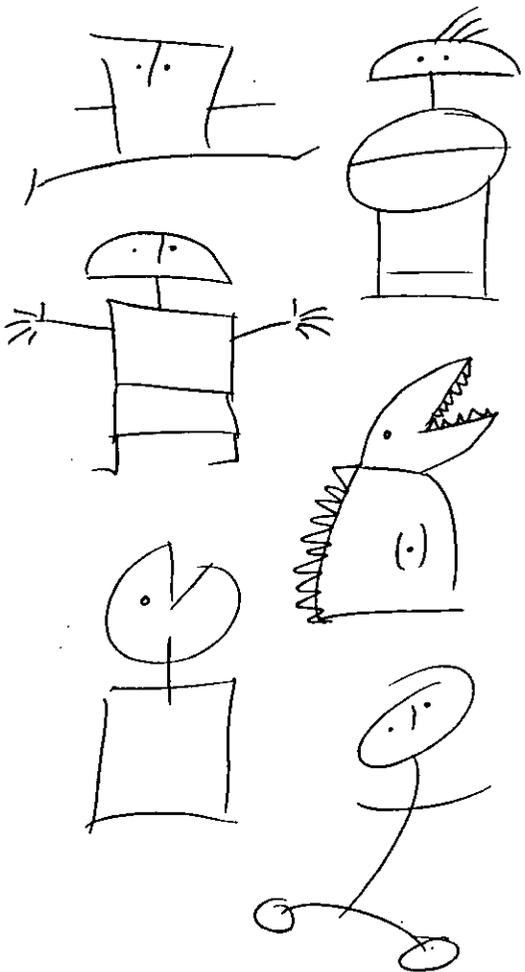
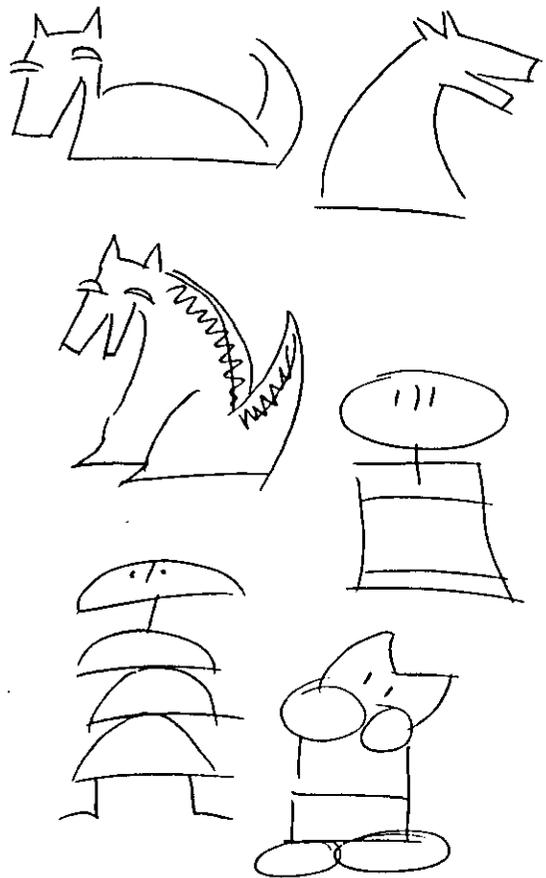
### 3.3.2 Imagen

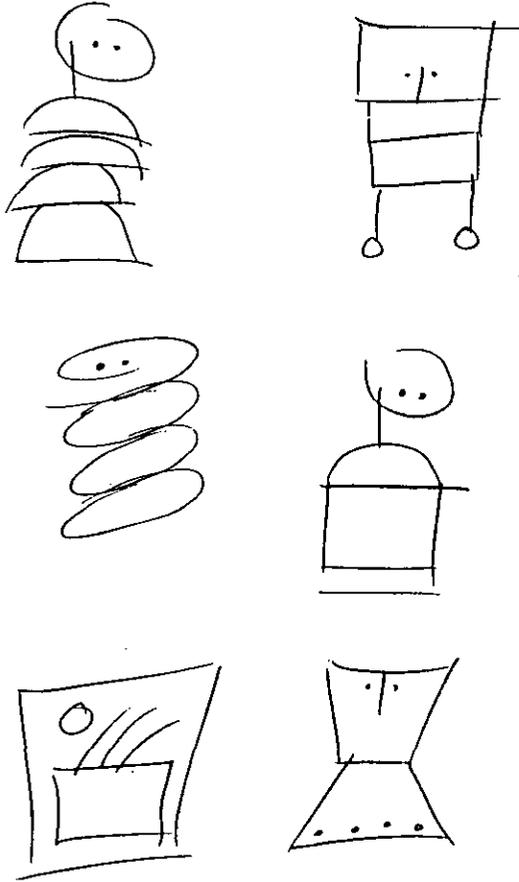
Se reunieron algunos dibujos realizados por niños entre los tres y los cinco años, para conformar un pequeño archivo de imágenes que permita entender y asimilar las formas características de cada etapa gráfica (ver anexo). A partir del cual se realizaron los primeros bocetos.



Bocetos iniciales para las ilustraciones, inspirados en dibujos infantiles.





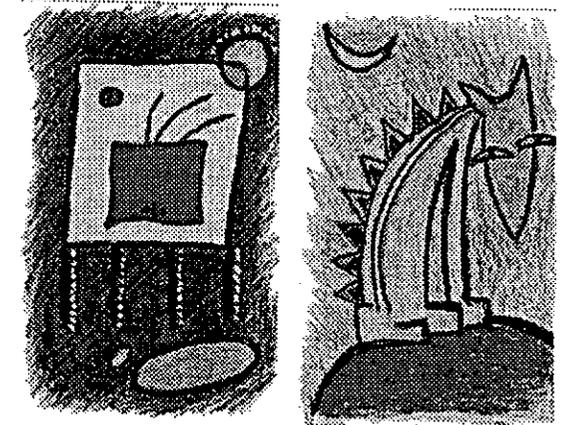
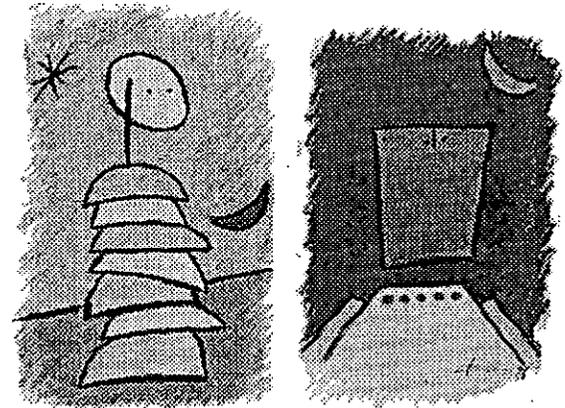


Posteriormente se realizó la segunda fase de bocetos para visualizar el comportamiento del color, la técnica y el grado de aceptación del niño.

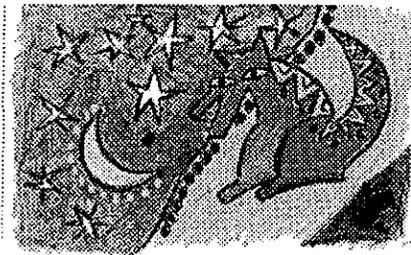
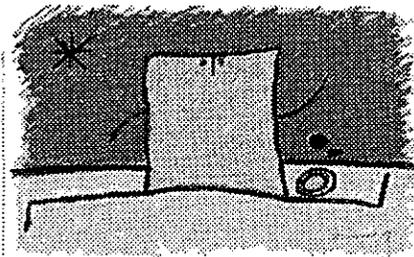
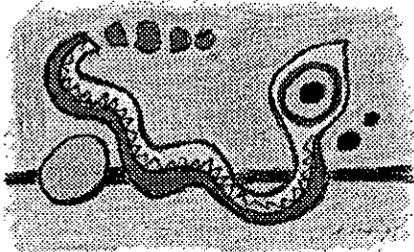
En la realización de las ilustraciones existe una clara influencia de Joan Miró, aunque se percibe también algunos aspectos de Rufino Tamayo y Pablo Picasso.



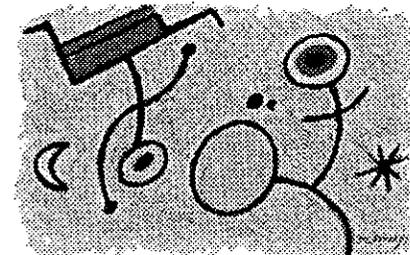
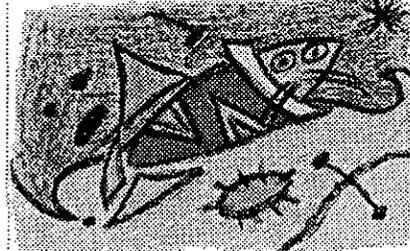
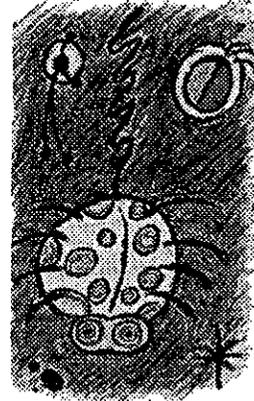
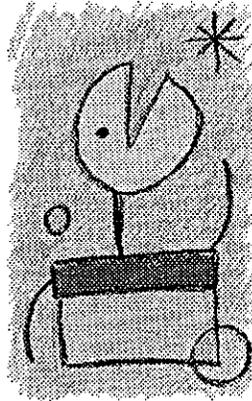
Animales, obra de Rufino Tamayo (1941).



Segunda fase de bocetos que se realizó para crear el concepto gráfico.



154

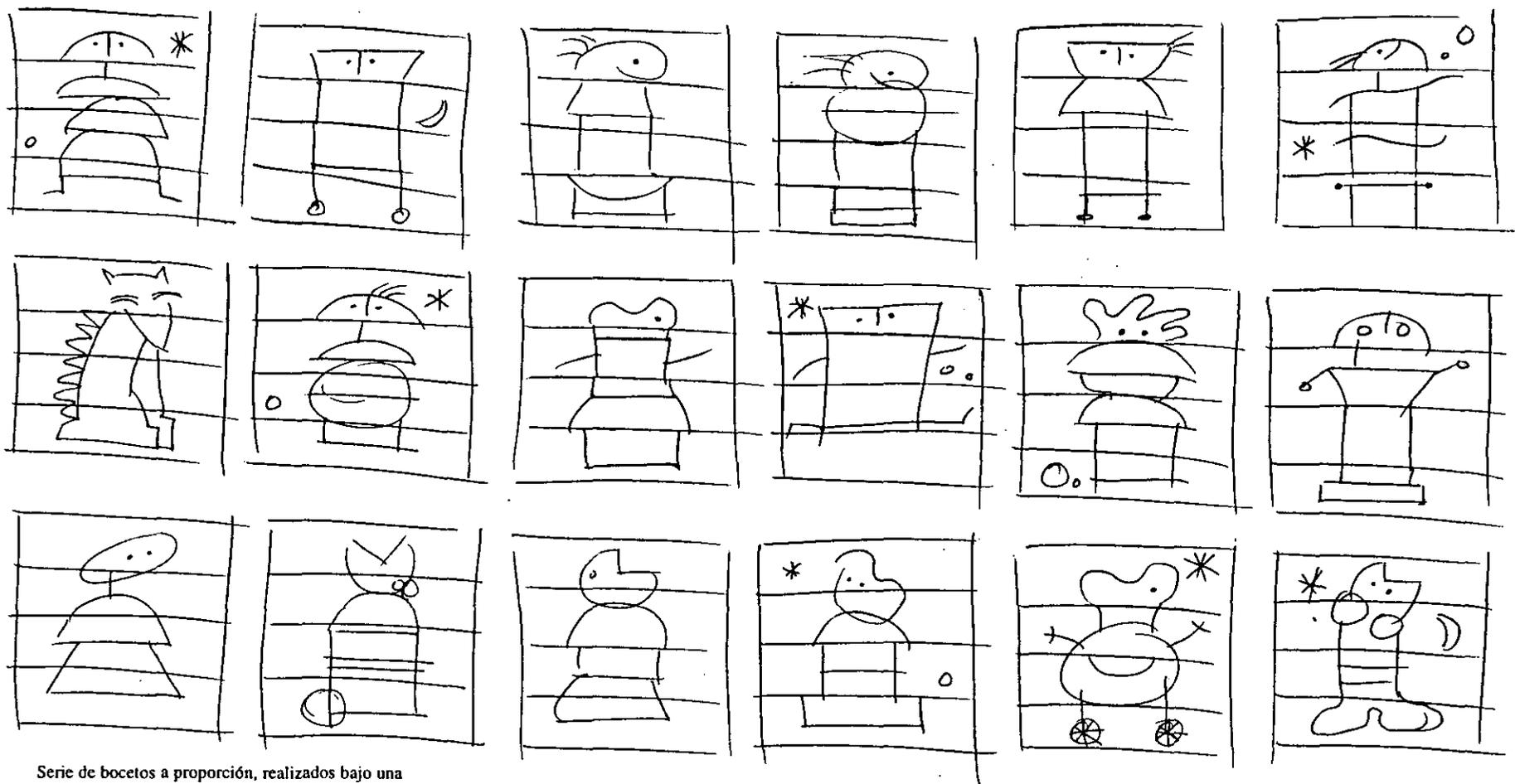


155

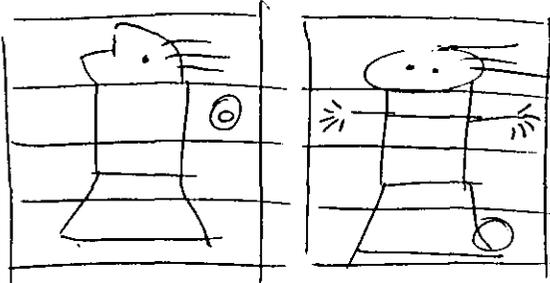
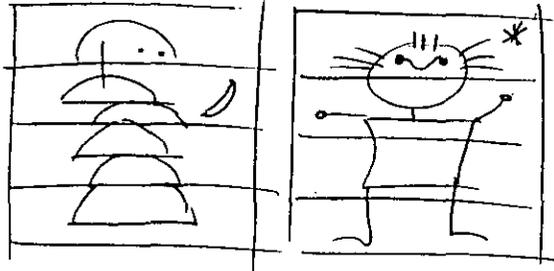
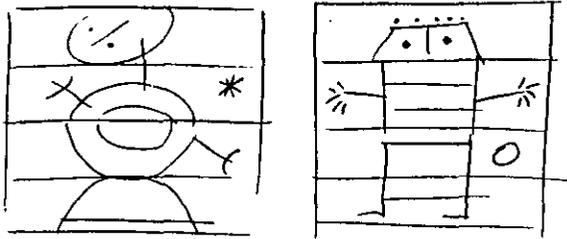
Después de considerar si el concepto propuesto era apropiado, se realizó una nueva serie de bocetos en proporción al formato final, de los que se hizo una preselección. Para la cual se tomó la opinión colectiva y el gusto personal. Dichos bocetos se depuraron has llegar a la imagen final.

Se utilizó una retícula para ordenar las imágenes y como estructura para puntos de apoyo que sirvieran de enlace al girar las cajas.

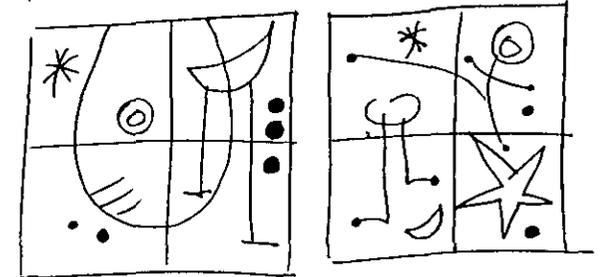
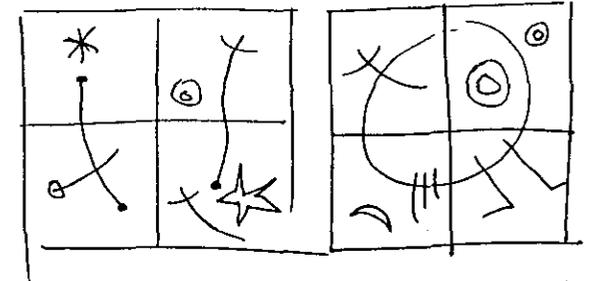
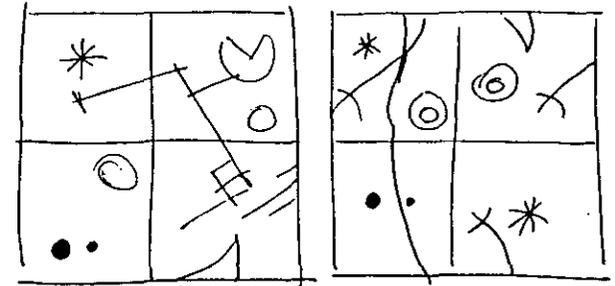
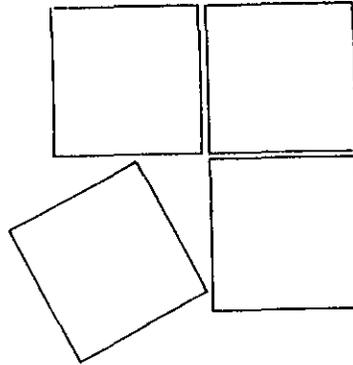
156



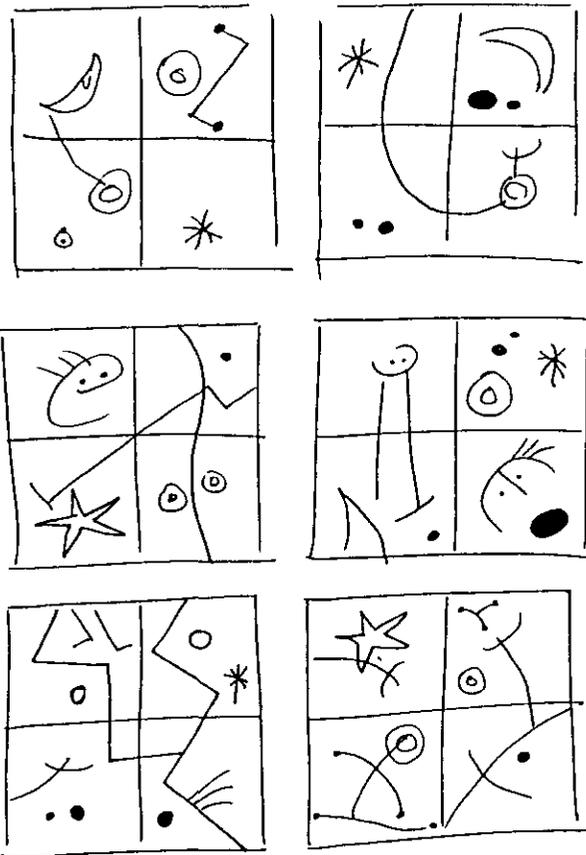
Serie de bocetos a proporción, realizados bajo una estructura.



Al mismo tiempo se realizaron bocetos para las ilustraciones que deberán ir en ambas caras de las cajas, bajo el concepto de rompecabezas.



Propuestas de imagen para el exterior de las cajas.

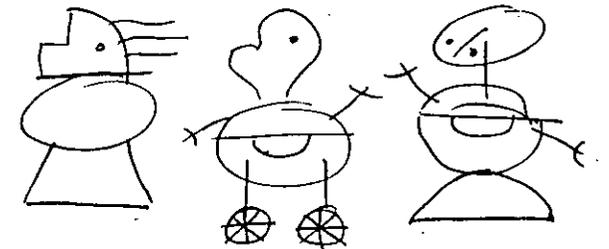
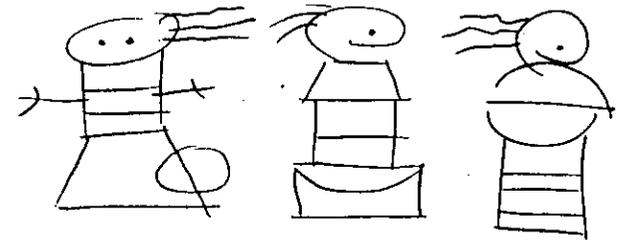


### 3.3.3 Tema

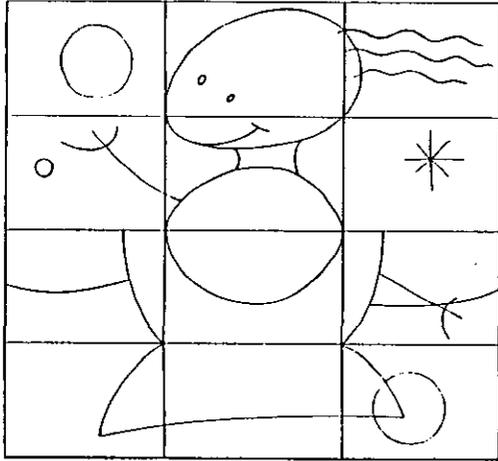
Teniendo en cuenta que los niños en la etapa del garabateo realizan sus primeros intentos de representación, dibujando la clásica figura con cabeza y pies; se desarrollan las imágenes con la figura humana como tema principal. No sólo por ser el primer motivo figurativo que realiza el niño, sino porque funciona como el elemento más directo para que el pequeño se identifique con las imágenes.

Son formas simples, que contrastan tanto en forma como en color, para que el niño pueda identificarlas fácilmente, y logre generar nuevas combinaciones.

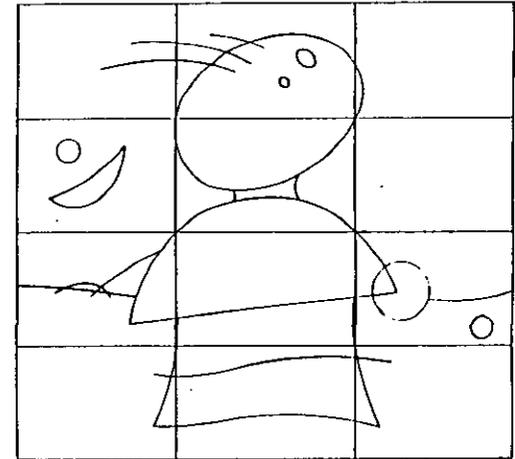
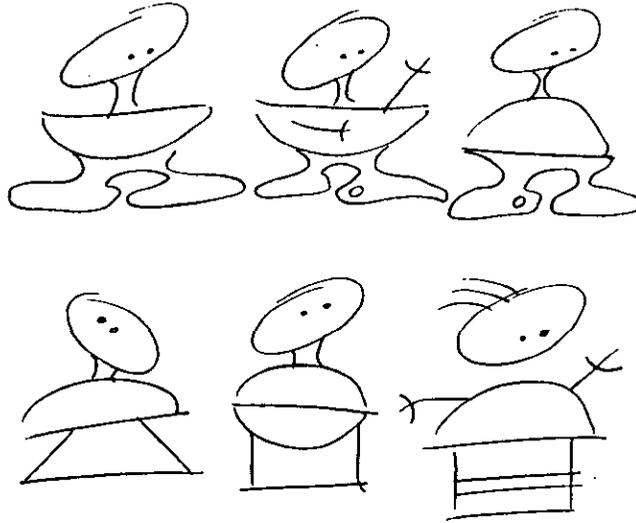
Dicha actividad es posible, gracias a que el preescolar posee la madurez requerida para establecer la asociación de nombre al color, a la forma y al tamaño que presentan los objetos, así como para percibir mínimas diferencias entre ellos.



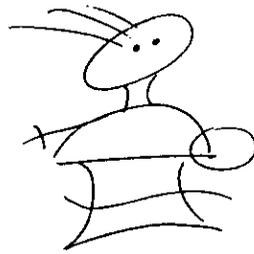
Desarrollo de imagen.



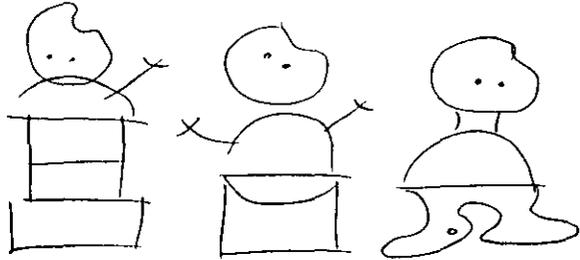
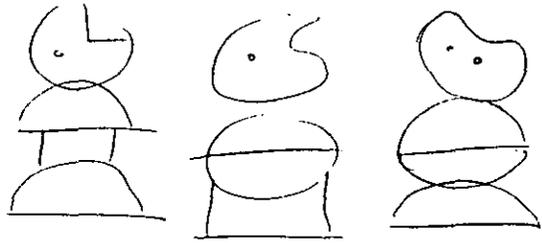
Trazo final del dibujo.



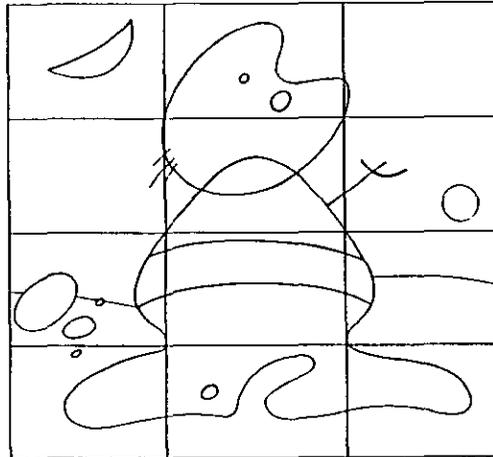
Trazo final del dibujo.



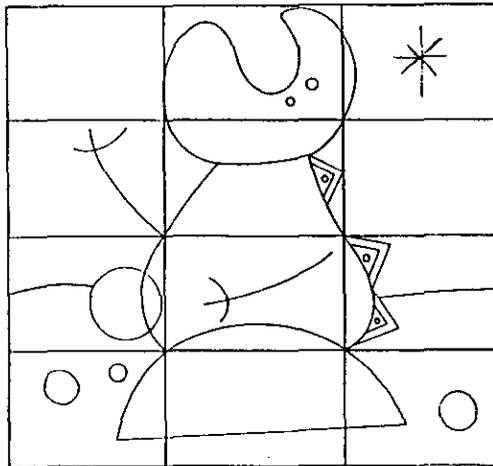
Proceso de imagen.



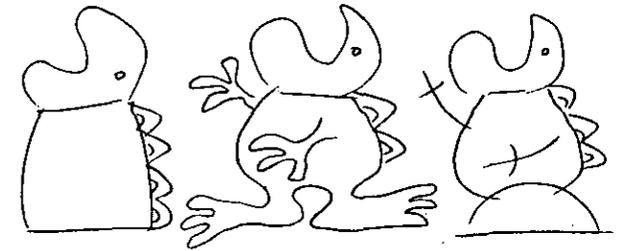
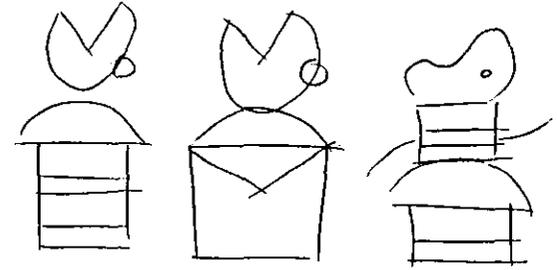
Proceso de imagen.



Trazo final del dibujo.



Trazo final del dibujo.



Proceso de imagen.

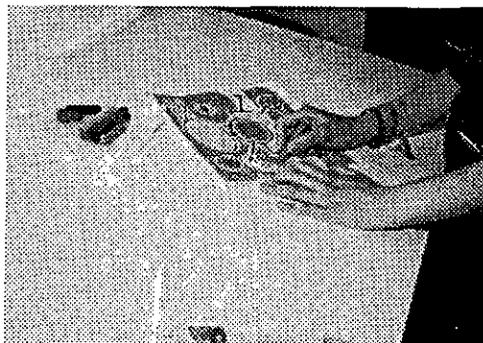
La figura central representa la fuerza de la vida; el centro es el inicio, el lugar de emanación, el inicio de la vida. Simboliza el principio de una realidad que es posible de modificar según las necesidades. De aquí la propuesta de segmentar las imágenes para formar otras combinaciones.

La distribución de las imágenes en forma cúbica y segmentadas, buscan la unidad como un todo y no como un elemento aislado capaz de confluir en el mismo espacio y tiempo. Como una metáfora a la identidad individual del ser humano necesaria para vivir y convivir en su entorno, tanto interno como externo. Conforman una lectura radial, que asemeja el orden cósmico.

### 3.3.4 Técnica y materiales

Para la elección de los materiales y técnicas se tomaron en cuenta, además de las características gráficas del niño preescolar y su necesidad de expresión, las características propias de los materiales.

Así, para la etapa del garabateo que va de los dos a los cuatro años, donde lo importante es la sensación kinestésica, se determinó el uso de las crayolas, por su fácil manejo y resistencia a los movimientos dinámicos del niño, además de que pueden usarse por ambos lados.



Parte del proceso de realización de la ilustración en crayola.

La plastilina se consideró para reforzar la experiencia táctil, y porque al igual que las crayolas es fácil de usar. El manipularla permite al niño utilizar los dedos y músculos.



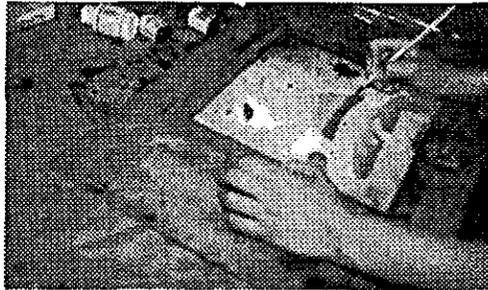
Parte del proceso de realización de la ilustración en plastilina.

El collage se propuso por ser una técnica que favorece la utilización de texturas por medio de diferentes materiales.



Parte del proceso de realización de la ilustración en collage.

Y por último la acuarela, que aunque no se recomienda para esta etapa, por la facilidad con que mezclan y corren los colores, se eligió por ser una técnica característica y básica en la actividad plástica

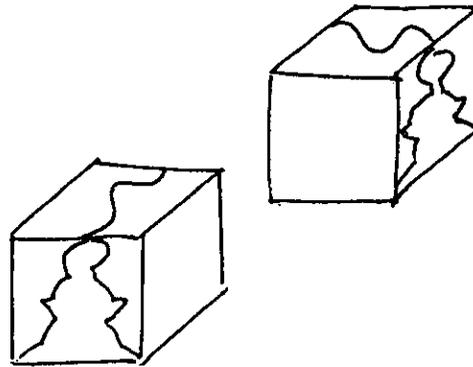


Parte del proceso de realización de la ilustración en acuarela.

### 3.3.6 Contenedor

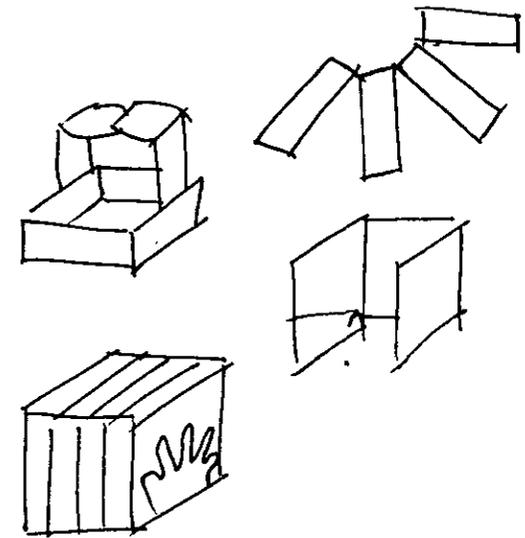
El contenedor parte de la propuesta inicial, afinando detalles para optimizar su funcionalidad.

En un principio se creó una caja de cartón con suaje en base a la silueta de las imágenes empleadas; pero resultó muy complicada para el pequeño, pues era necesario que las cajas estuvieran bien formadas para poder cerrarla; mientras que el material fue poco resistente.

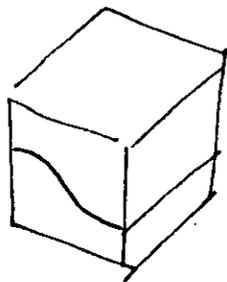
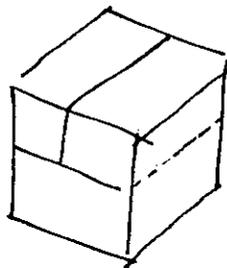
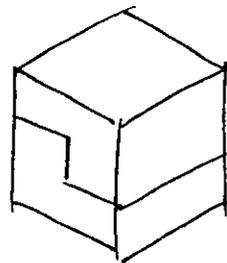


Propuesta inicial para el contenedor.

Posteriormente se modificó esta primera propuesta por un sistema mas elemental, pero que garantizara su buen funcionamiento y conservara el concepto inicial. Se realizaron diferentes propuestas de las que se seleccionó la definitiva.



Propuestas alternativas al contenedor inicial.



Replanteamiento del contenedor, para facilitar su manejo.

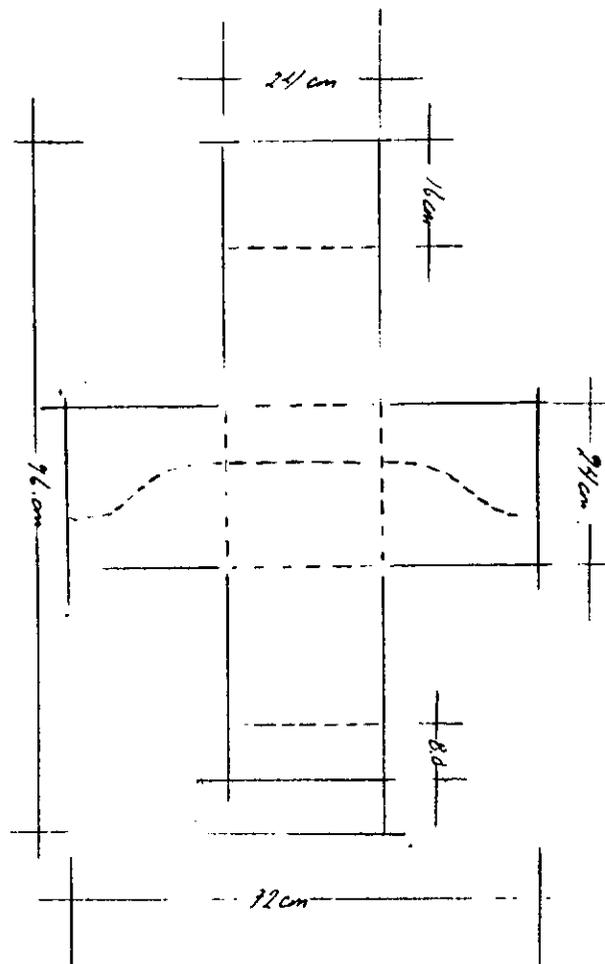
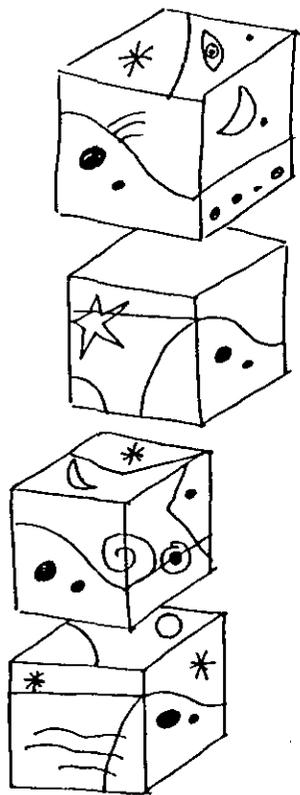


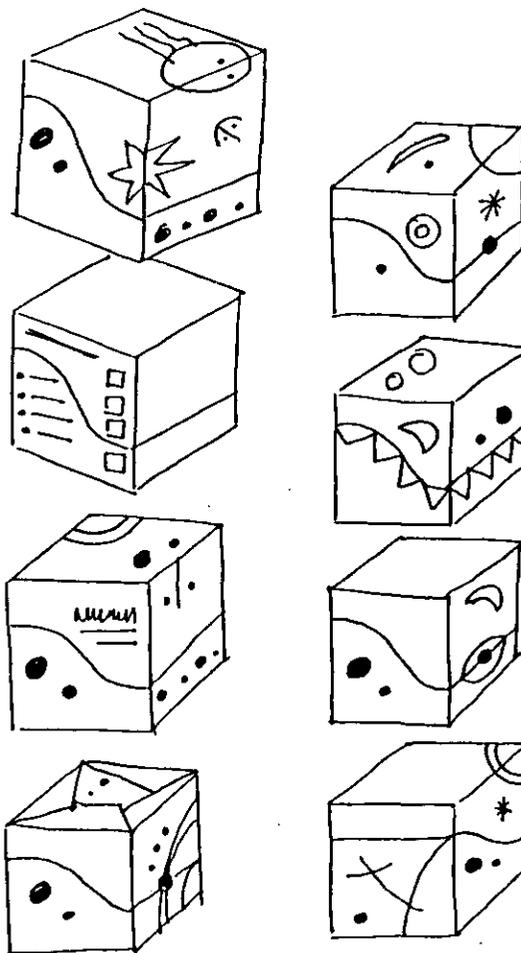
Diagrama del contenedor.

El cartón se sustituyó por triplay que ofrece mayor consistencia y durabilidad, aunque al ser más pesado dificulta su transporte, pero en compensación ofrece mayor resistencia al trato rudo del pequeño.

Para la imagen exterior del contenedor se hicieron bocetos considerando formas y colores básicos, que llamaran la atención del niño invitándolo a explorar su interior. Una imagen que apoyara su creatividad, imaginación y fantasía.

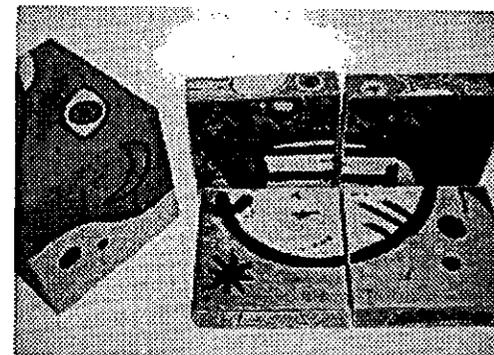


Serie de bocetos para la imagen exterior del contenedor.



### 3.3.6 Armado

Una vez terminadas las cajas e ilustraciones, se procedió al armado del libro-objeto.

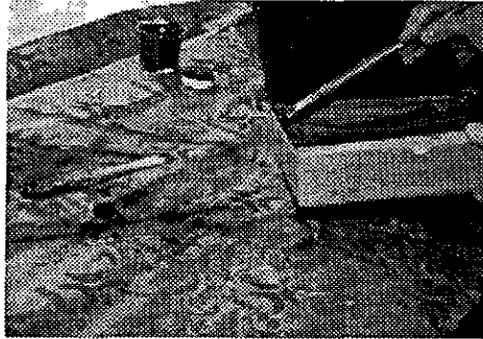


Cajas e ilustraciones terminadas.

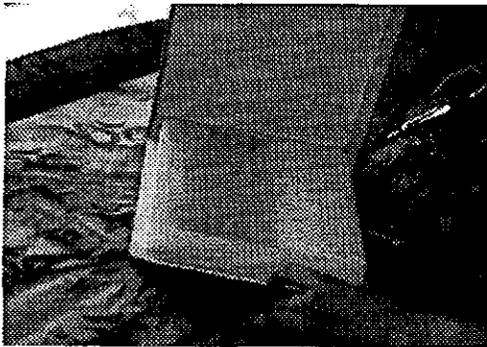
Como primer paso se pintaron las cajas de blanco y se les pegó hule espuma en la tapa, para evitar que los materiales colocados en su interior se dispersen.

Posteriormente se pintó con acrílico el interior y hule espuma de cada caja con colores diferentes (rojo, azul, amarillo y verde respectivamente).

Como siguiente paso se formó, con cartulina encuadernación, una base para contener los materiales en el interior de las cajas.



Teniendo el interior de las cajas listo, se procedió a cortar y pegar las ilustraciones en cada una de sus caras.

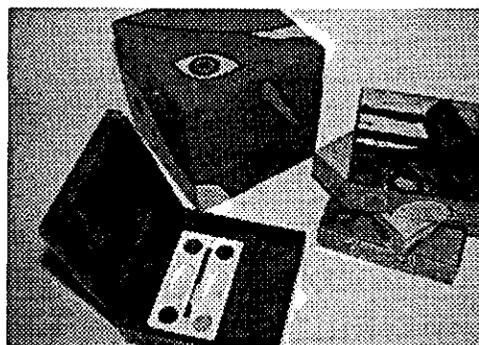


Para el contenedor se colocó una capa delgada de papel maché que acentuara el aspecto táctil del libro-objeto.

Una vez seca la superficie, se transportó el diseño elegido al contenedor y se pintó con acrílicos.



Por último se colocaron en el interior los materiales elegidos (acuarela, plastilina, crayola, pegamento y papeles), y se pegó un listón en las tapas de las cajas para facilitar abrirlas.



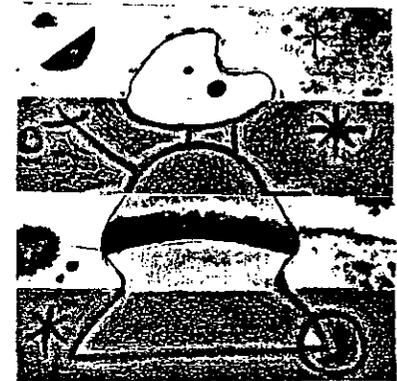
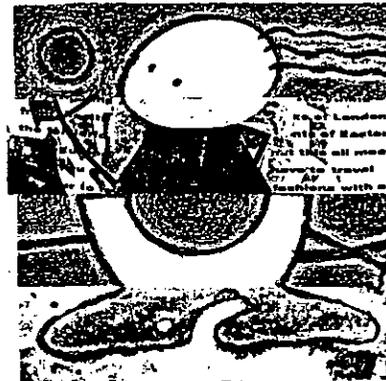
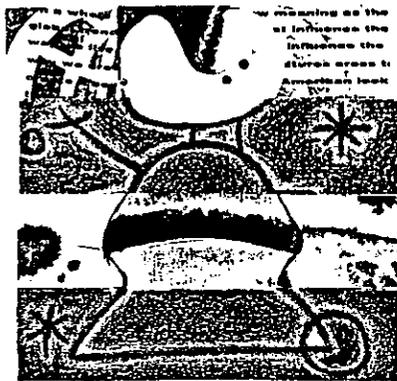
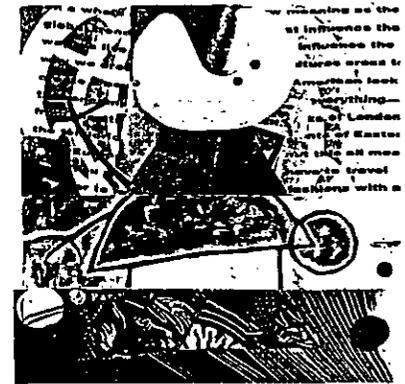
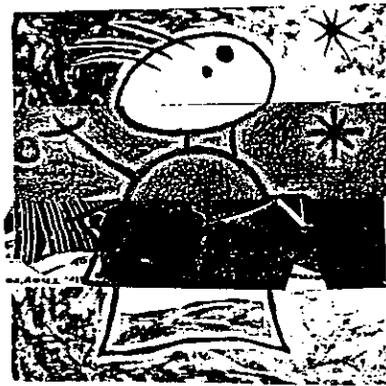
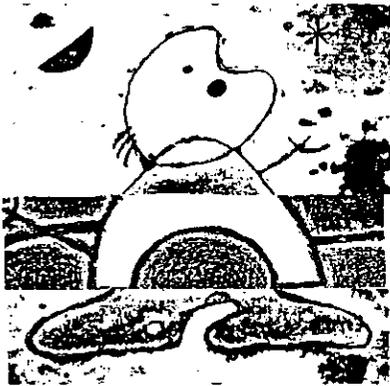
### 3.3.7 Juego

Se propuso un juego que fuera:

- fácil de entender
- sencillo de usar
- divertido
- de colores agradables
- no tóxico
- seguro
- que funcionara como estímulo de la imaginación y con el
- que se pueda jugar de manera individual o colectiva

Se compone de un grupo de cajas de cartón, con imágenes en cada una de sus caras. El juego consiste en que el niño intercambie el orden de las cajas para formar nuevas combinaciones, dictadas por su imaginación.

Se refuerza la actividad, con papeles, crayolas, acuarelas y plastilina, como apoyo al gusto por dibujar.



Ejemplos de algunas combinaciones.

### 3.4

## EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

El libro-objeto *Juguemos con formas, texturas y colores* favorece la adquisición de nuevos conceptos, un mayor control psicomotor, y un estímulo a su creatividad mediante la creación de nuevas combinaciones.

El libro-objeto le permite al niño:

- interactuar con el libro mismo y con otros niños
- Intervenir activamente en la elaboración artística
- comunicar con diversos materiales sus sentimientos y observaciones de su entorno
- desarrollar destrezas manuales
- ampliar su vocabulario y su conocimiento estético, y
- la oportunidad de disfrutar y divertirse con experiencias plásticas

Además proporciona al niño:

- realizar alternamente actividades en tres aspectos: color, forma y tamaño.
- mostrar el manejo de una técnica
- dar un área para practicar lo que ha aprendido

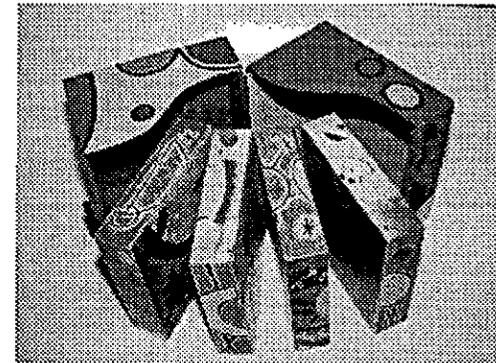
En el área gráfica lo apoya en:

- identificar los colores: verde, naranja, azul, amarillo y rojo
- reconocer los colores por nombre
- reconocer las formas por nombre
- distinguir diferencias en las forma de objetos
- nombrar los diferentes tamaños: grande, mediano y pequeño

La propuesta lúdica lo apoya con el pensamiento, ya que la mente al buscar nuevas combinaciones, se halla en con-

tinua acción. La mente se hace flexible y el pensamiento dinámico. Por otra parte, lo incita a reflexionar sobre las posibles soluciones a un problema, lo cual le ayudará en cualquiera de sus actividades cotidianas.

También, ofrece al pequeño la oportunidad de trabajar en forma colectiva, al compartir las cajas con otros niños. Con el trabajo en equipo se engendra el respeto por los demás y la participación libre, con lo que se permite que el pequeño adquiera seguridad y confianza, muy útil a lo largo de su vida adulta.



## CONCLUSIONES

Aunque los primeros intentos de comunicación escrita se hayan dado en la prehistoria, con los prelibros (códices, papiros, jeroglíficos), las mismas necesidades del hombre hicieron que, en los años sesenta, empezara a conformarse una nueva forma de percibir al libro.

*Poco a poco el concepto se fue abriendo paso, y en la actualidad forma parte importante en el terreno de la plástica.*

Los libros alternativos son una meditación sobre el libro. Cada libro se transforma en una lectura personal, en la representación de lo que para el autor es el arte y el mundo. En esta meditación se ve al libro con, y no en, el espacio y el tiempo. Un objeto que busca conseguir su personalidad, lugar y su desenlace.

Los libros alternativos conservan o retoman los elementos constitucionales que fueron definidos desde la aparición del hombre (códices, pergaminos, pa-

piros), pero al mismo tiempo pretenden transformar al libro tradicional como se conoce desde su invención en Alemania por Gutenberg, donde la encuadernación es muda sobre aquello que encierra, y las páginas pobres en relación a los materiales.

De alguna manera, los libros alternativos pretenden reducir los pasos o procedimientos de edición y ofrecer otras lecturas. Desprender al libro de su función única de instrumento de contenedor de textos, para darle otras connotaciones, funciones, significados y propósitos.

Desde su inicio con los dadaístas en Europa, hasta nuestros días en México —con Felipe Ehrenberg—, un gran número de artistas se han dado a la tarea de impulsar y producir obras en torno al concepto.

Cada libro alternativo es una experiencia, un experimento y sobre todo un modo de mezclar tipografía, formas, texturas e imágenes. Cada obra es pretextual, para que el autor manifieste su libertad y su capacidad de transformación.

Su gran variedad en forma y técnica en función a la necesidad de comunicar conceptos, se relaciona internamente con la fantasía, imaginación y desinhibición; asociados con la capacidad de descubrir nuevos aspectos, asignar nuevas funciones, nuevos encuadres o nuevas relaciones a aquellos materiales o a aquellos pensamientos que pertenecen a todos y a cada individuo.

Para dicha actividad se necesitan mentes creativas que estén abiertas a los cambios. Por lo que la actividad plástica, tienen un papel importante en este proceso, no en el aspecto de querer formar artistas, sino, como parte del desarrollo de la creatividad. A través del arte es posible conformar una mente que decida cómo y cuándo.

Si se está plenamente convencido de dicha característica, es posible que el individuo adquiera seguridad y confianza. Además de aprender los aspectos positivos de su trabajo. Tal y como se espera del libro-objeto "Juguemos con formas, texturas y colores".

Así pues, mediante una visión global del objeto que incluye imágenes y materiales, es posible la valoración de los elementos substanciales de la expresión plástica: la línea, el color, la composición, la relación entre espacios, etc.

En este proceso se recobra es *espíritu lúdico del hombre, en el que la imaginación y la fantasía tienen gran importancia, y donde los sentimientos y sensaciones generan la manifestación artística.*

Su característica es una lectura secuencial que favorece la circulación de la mirada, una metáfora al desarrollo de la personalidad, a los procesos de cambio generados por diferentes circunstancias, que pese a ello, conservan su identidad única que lo distingue de los demás. El efecto es fomentar la experiencia sensible mediante la interacción con el objeto.

Sin duda para su realización fue de gran apoyo el contar con la asesoría de profesores que apoyan la creación y difusión de los libros alternativos.

Mediante el taller Seminario de Libro Alternativo, dirigido por el grabador y académico Daniel Manzano, no sólo se determinó cada parte del proyecto, sino, que se enriqueció al compartir experiencias y puntos de vista de los diferentes integrantes del seminario.

## GLOSARIO

**Alfabeto.** Conjunto de letras o caracteres visuales, dispuestos en un orden fijado por la costumbre y que son usados para representar los sonidos de un lenguaje hablado.

**Códice.** Libro romano manuscrito hecho con hojas rectangulares dobladas y cosidas a lo largo de un borde, de tal manera que las páginas pueden ser volteadas por el lector.

**Collage.** El arte de usar recortes de figuras para crear una imagen, algunas veces utilizando distintas mezclas del medio.

**Contenido.** Página de un libro que enlista los artículos y capítulos contenidos (índice de contenido).

**Cuneiforme.** Estilo de escritura sumeria, de caracteres en forma de cuña, impresos en arcilla húmeda con un estilete.

**Dadaísmo.** Movimiento en las artes europeas durante la década de la Primera Guerra Mundial; para protestar contra la guerra y la sociedad burguesa que utilizó la irracionalidad y la negación de los conceptos de la belleza y la organización social.

**Diseñador gráfico.** Artista especializado en el diseño de la comunicación visual. Originalmente utilizado para designar a los diseñadores tipográficos y a los impresores, actualmente se refiere a una amplia gama de actividades del diseño de la información.

**Ex-libris.** (expresión latina; significa "de la biblioteca"). Esta frase utilizada antes del nombre del propietario de un libro sobre una estampa montada al frente de los volúmenes para indicar su propiedad, ha venido a significar "lámina impresa" por sí misma.

**Figura.** (form). Corresponde a la figura manifestada en objetos

tridimensionales, cuencos, esculturas, estructuras, etc.

**Forma.** Área bidimensional definida sobre una superficie plana o sobrealzada.

**Formato.** Tamaño y apariencia general o estilo de un libro.

**Fotocopia.** Copia hecha al momento a partir de un original por uno de los métodos involucrados en las técnicas fotográficas.

**Fotografía.** El arte y la técnica de utilizar una cámara para registrar imágenes ópticas con materiales fotosensibles.

**Frottage.** La técnica de frotar texturas o imágenes al colocar una hoja de papel encima de una superficie texturizada o con relieves, frotando en seguida el reverso del papel con un lápiz o un crayón.

**Futurismo.** Movimiento literario, artístico y musical que se inició en Italia en el año 1910; se caracterizó por un violento rechazo de las formas tradicionales y por su empeño para expresar la energía dinámica y la

velocidad de la era de las máquinas.

**Grabado.** El arte o la técnica de imprimir a partir de una imagen tallada en la superficie de un cliché.

**Ideograma.** Signo o carácter que representa una idea o un concepto.

**Imagen.** Contenidos visuales en general. Una ilustración o fotografía para reproducción.

**Jeroglíficos.** Sistema de escritura desarrollado en el antiguo Egipto, que utilizaba pictogramas para representar palabras y sonidos.

**Línea.** A principios de este siglo los artistas de la Bauhaus definieron la línea simplemente como un punto prolongado, grueso, delgado, recto curvo.

**Litografía.** Proceso para reproducir múltiples impresiones a partir de una imagen cubierta con grasa, aplicada sobre la superficie de una piedra plana y humedecida antes de entintar la imagen. Inventada por Aloys Senefelder en el año 1796, la litografía funciona según el principio químico de que el agua y el aceite no se mezclan.

**Offset.** Método de imprenta por el cual la imagen no se imprime directamente desde la placa, pues primero se calca en un cilindro cubierto de caucho, la mantilla, la cual lleva a cabo la operación.

**Pergamino.** Piel de animales, secadas y preparadas para convertirlas en un soporte para escribir.

**Petroglifo.** Pictograma o signo elemental tallado o dibujado en piedra.

**Pictograma.** Signo pictórico elemental que representa un objeto o una palabra.

**Surrealismo.** Movimiento artístico originado en París durante los años veinte, que invocaba a la intuición, a los sueños y al pensamiento en flujo de conciencia con fuentes de inspiración para el arte y la literatura. Este movimiento desarrolló un vocabulario de yuxtaposiciones anormales, imágenes fantásticas y el absurdo.

**Textura.** Las cualidades táctiles o visuales del material de una superficie;

término utilizado en la teoría del constructivismo de Aleksei Gan para significar la naturaleza de los materiales y cómo son empleados en la producción industrial.

**Tipografía.** El arte y la técnica de imprimir a partir de caracteres alfabéticos realizados y fundidos en bloques de metal; actualmente comprende también otros procesos, tales como la fotocomposición.

## BIBLIOGRAFÍA

- Andrade G., Eloisa, *Color, forma y tamaño*, 2a edición, México, Nuevas técnicas educativas, 1984, 71 p.
- Astori, Pellitteri, *Esquemas de compaginación*, Barcelona, Don Bosco, 1975.
- Blan, David, *The illustration of books*, New York, Pantheon books, 1952, 160 p.
- Bower, Tom, *El desarrollo del niño pequeño*, Madrid, Dedate, 1979, 295 p.

- Carrión, Ulises, *El arte nuevo de hacer libros*, México, El archivero, 1988, 18 p.
- Elkonin, Danil, *Psicología del juego*, Madrid, Gráficas Valencia, 1980, 228 p.
- Escoriza Nieto, J., Boj Barberán, C., *Expresión gráfica infantil*, Barcelona, Promociones Universitarias, 1993, 186 p.
- Espriu Vizcaino, Rosa Ma., *El niño y la creatividad*, México, Trillas, 1993, 163 p.
- Gardner, Howard, *Educación artística y desarrollo humano*, Barcelona, Paidós, 1994, 112 p.
- *Arte, mente y cerebro*, Buenos Aires, México, Paidós, 1987, 397 p.
- González Garza, Ana María, *El niño y su mundo*, México, Trillas, 1987, 107 p.
- Hargreaves, D.J., *Infancia y educación artística*, Madrid, Morata, 1991, 200 p.
- Hoffberg, Judith A., *Libros de artistas*, México, Museo de Arte Moderno, 1981, 66 p.

Hoyland, Michael, *Desarrollo del sentido artístico del niño*, México, Publicaciones Cultural, 1977, 136 p.

Kartofel, Graciela; Marín, Manuel, *Ediciones de y en artes visuales. Lo formal y lo alternativo*, México, UNAM, 1992, 102 p.

Lancaster, John, *Las artes en la educación primaria*, colección. Pedagogía Educación Infantil Primaria, Madrid, Morata, 1991, 152 p.

Lowenfeld, Viktor, *Desarrollo de la capacidad creadora*, Buenos Aires, Troquel, 1969, 310 p.

——— *El niño y su arte*, Buenos Aires, Kapelusz, 1953, 202 p.

López Chuhurra, Osvaldo, *Estética de los elementos plásticos*, Labor, 155 p.

Luquet G. H., *El dibujo infantil*, Barcelona, Editorial Médica y Técnica, 1978, 204 p.

Megges, Philip B., *Historia del diseño gráfico*, México, Trillas, 1991, 562 p.

Merleau Ponty, Maurice, *El ojo y el espíritu*, Buenos Aires, Paidós, 72 p.

Moeglin del Croix, *Libre D'artist*, París, Centre George Pompidou,

Munari, Bruno, *Como nacen los objetos*, Barcelona, Gustavo Gili, 1983, 388 p.

Read, Herbert, *Educación por el arte*, Buenos Aires, Paidós, 1977, 293 p.

Renan, Raúl, *Los otros libros*, México, UNAM, 1988, 97 p.

Rodríguez, Josefina, *El arte del niño*, Madrid, Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 1959, 120 p.

Rouma, Georges, *El lenguaje gráfico del niño*, Buenos Aires, Ateneo, 1947, 454 p.

Sanchez Vázquez, Adolfo, *La pintura como lenguaje*, 2a. edición, 1976, 75 p.

——— *El lenguaje del arte*, México, UNANL, 61 p.

Sears, William, *El niño desde el nacimiento hasta los tres años*, Barcelona, México, Urano, 1994, 221 p.

Stern, Arnd, *Comprensión del arte infantil*, Kapelusz, Buenos Aires, 1962, 90 p.

——— *El lenguaje plástico*, Buenos Aires, Kapelusz, 1972, 96 p.

Tomlinson, Reginald Robert, *Children as Artists*, New Yorks, Peguin books, 1947, 48 p.

Torrance, Ellis Paul, *Orientación del talento creativo*, Buenos Aires, Troquel, 1969, 310 p.

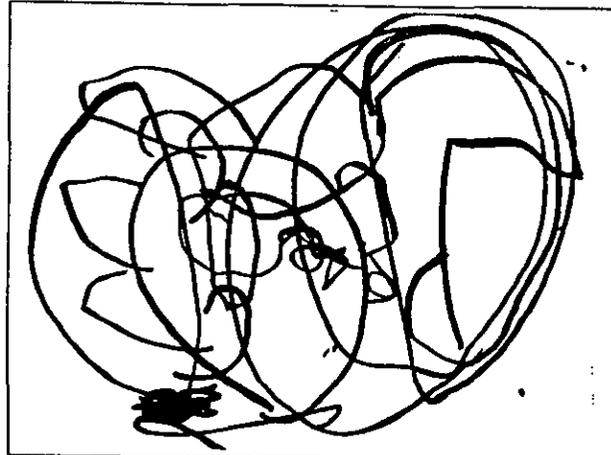
Vigotskii, L., *La imaginación y el arte en la infancia*, 3a. edición, Madrid, Akal ediciones, 1996, 194 p.

Wilson, Adrian, *The design of books*, San Francisco, Chronicle books, 1993, 158 p.

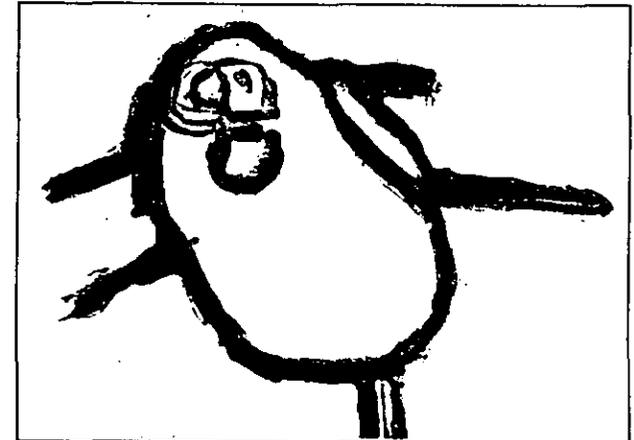
Zavala Ruiz, Roberto, *El libro y sus orillas*, 2a. edición, México. UNAM, 1994, 230 p.

# ANEXO

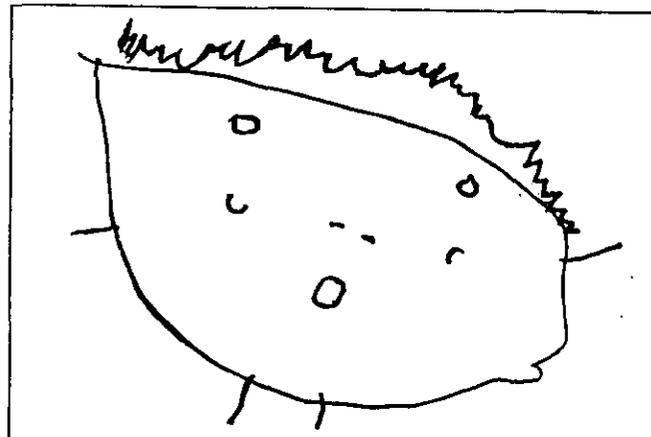
Mi mamá. Karen de la Peña (3.8)



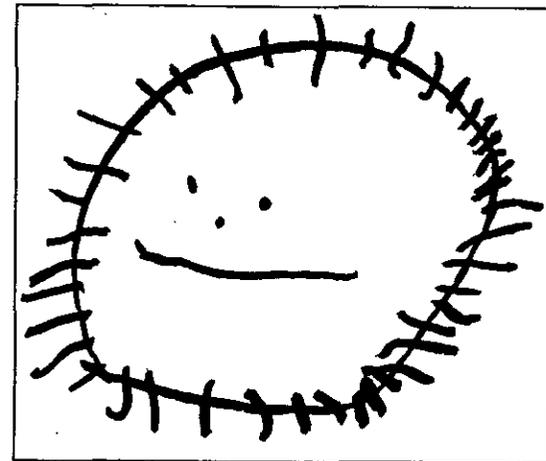
Así es el sol. Andrés Aguayo (3.4)



Mi hermanita Clari. Víctor Stern (3.11)

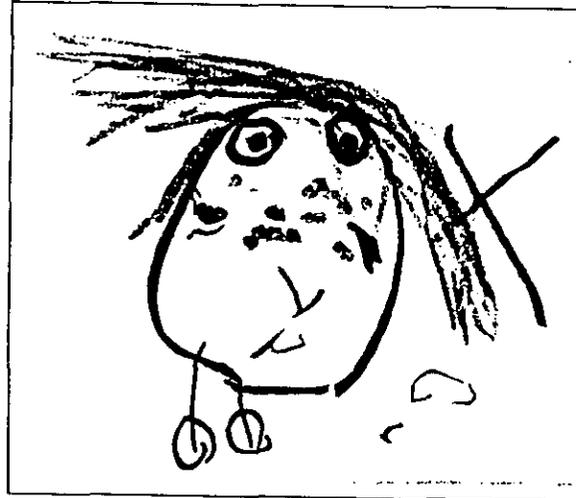
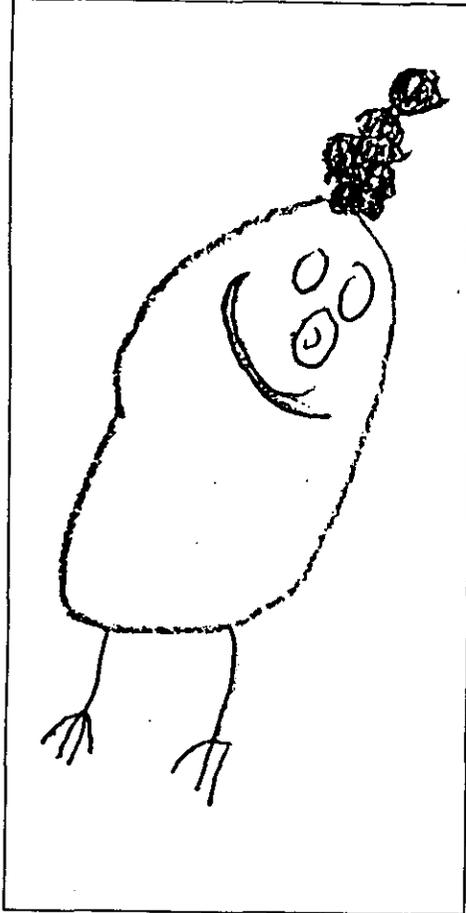


Mi papá. Víctor Stern (3.11)

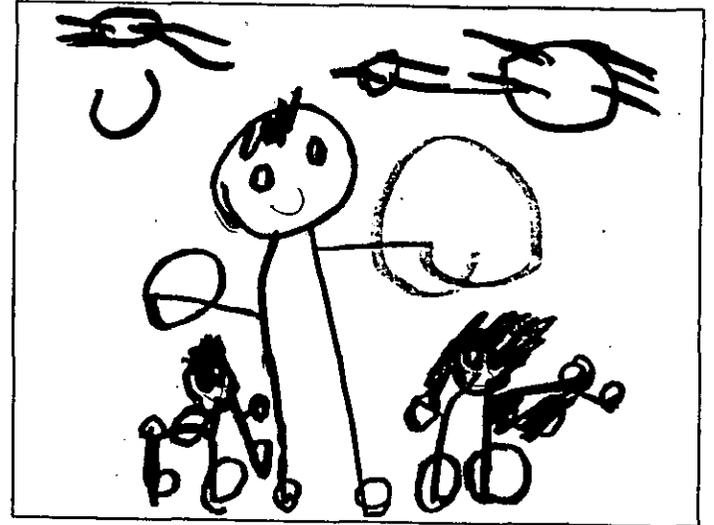


Sol. Erik García (3.10)

Mi mamá. Lucía Velázquez (4.0)



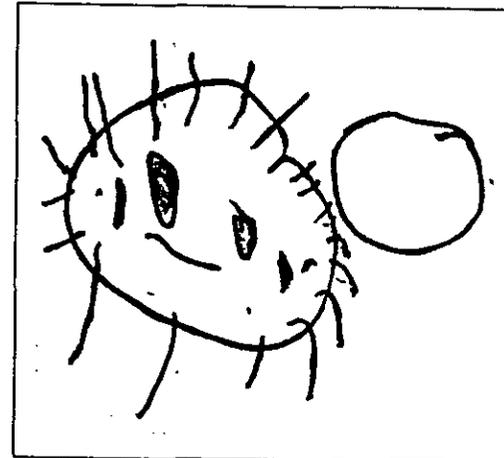
Mi mamá. Andrea Baranda (3.2)



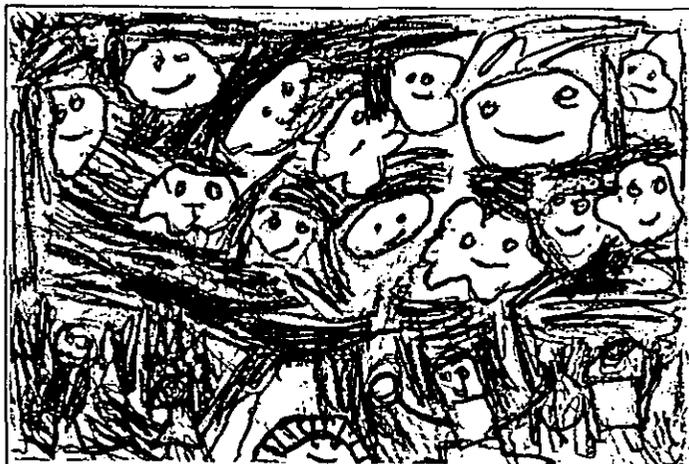
Mi papá, mi mamá y yo regando el jardín. Lorenzo Meyer (3.9)



Mi mamá. Yilán González (3.8)



El sol. Yilán Chiu (3.7)

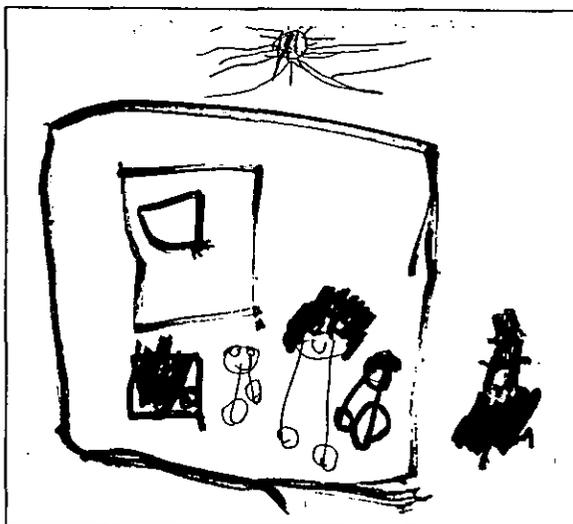
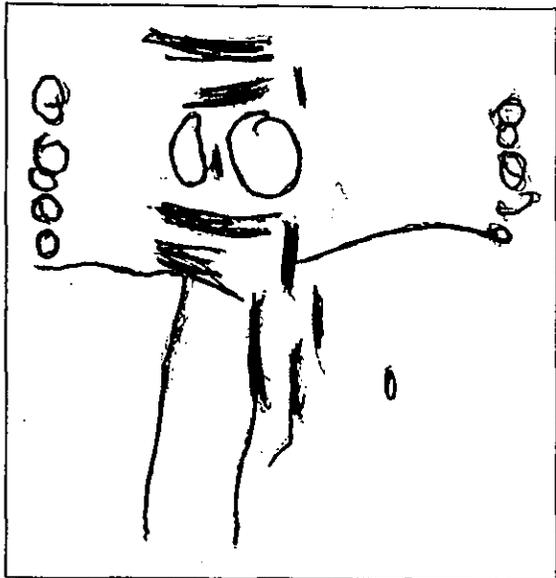


Niños jugando. Ernesto Chávez (4.9)

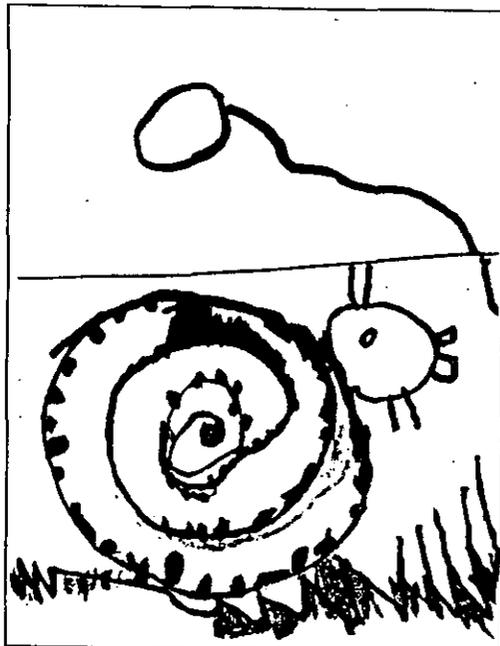


Mi papá. Diego Berruecos (4.6)

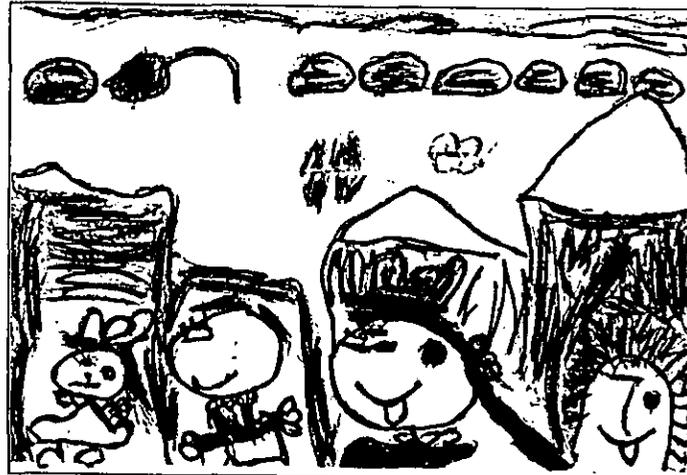
Mi papá. Lucía Ayala (4.0)



La escuela. Lorenzo Meyer (4.0)



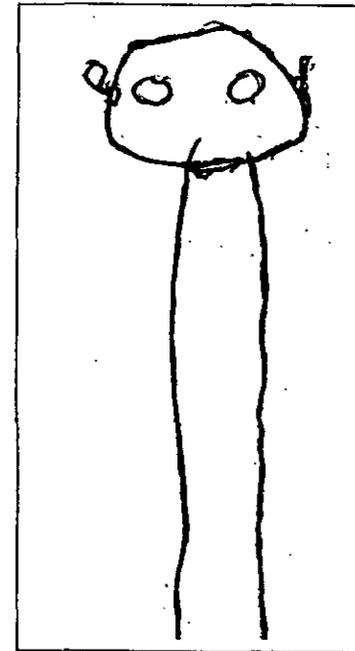
Caracol. Víctor Stern (4.5)



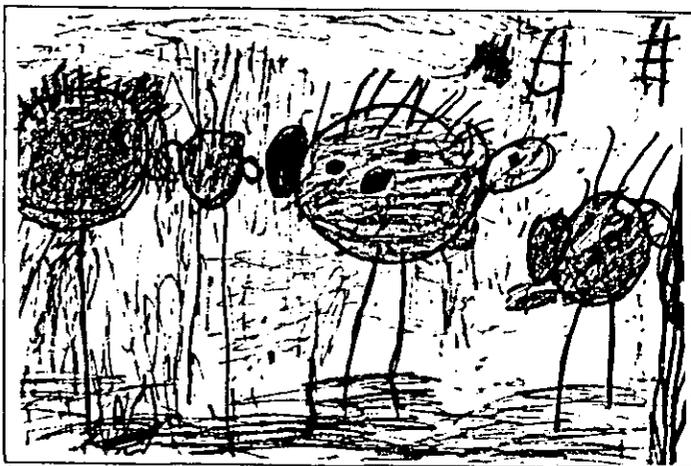
Niños jugando. Gabriela Valle (4.11)



Las estrellas salieron del sol. Vania Rosario (4.3)



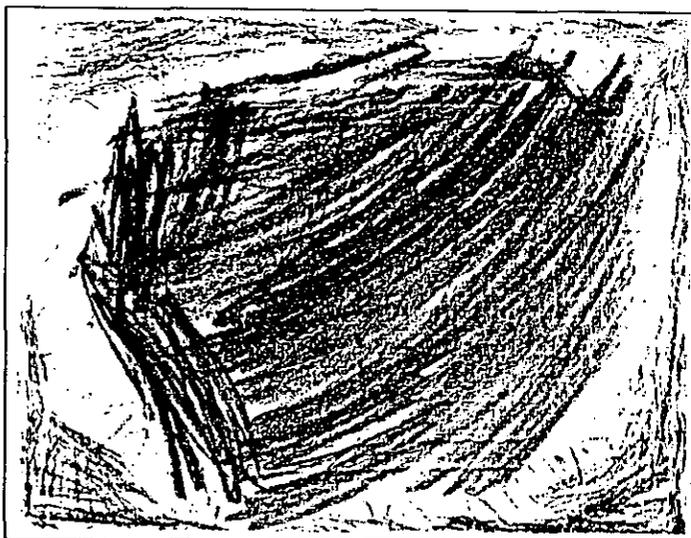
Mi papá. Jorge Hugo López (4.1)



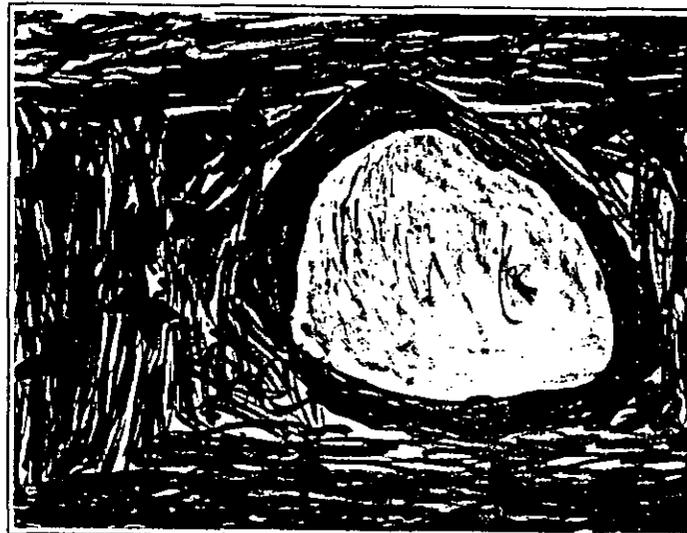
La familia comiendo. Janaina Kolenen (5.0)



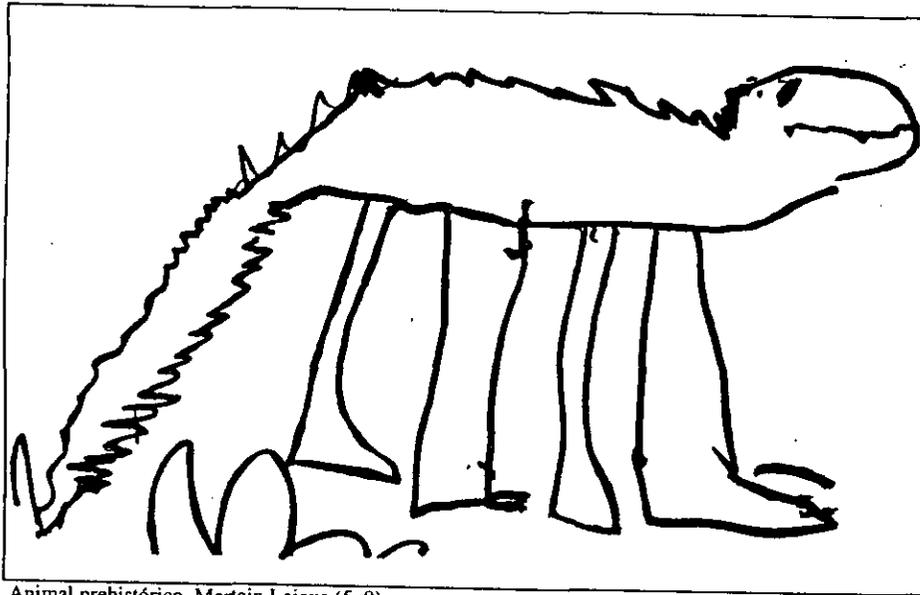
Un caracol. Luceia Pámanes (5.9)



El sol lleno de llamas. Rodrigo Montoya (5.1)



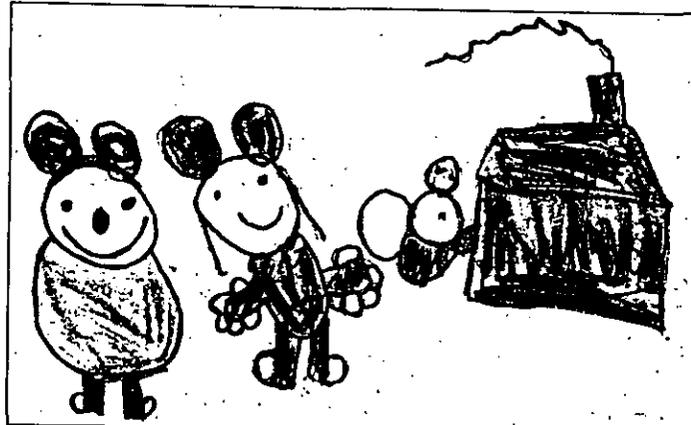
Luna y estrellas. Héctor López (5.4)



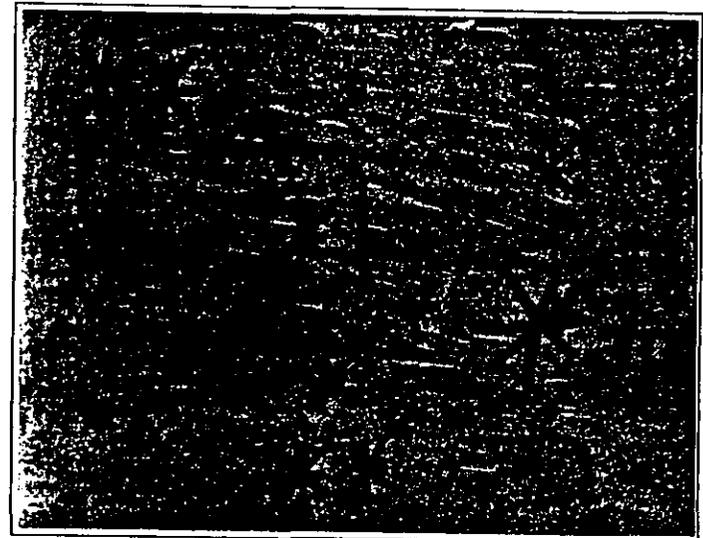
Animal prehistórico. Martein Lajous (5.0)



Mis amigas y yo. Susana García (6.0)



Los tres ositos. Emilio Sánchez (5.4)



La luna y las estrellas. Karla López (6.3)