



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

"EL JUGUETE TRADICIONAL MEXICANO,  
PROPUESTAS GRÁFICAS QUE PERMITAN  
DIFUNDIR Y CONSERVAR SU IMAGEN"

TESIS  
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN COMUNICACIÓN GRÁFICA

PRESENTA  
ELIZABETH VÁZQUEZ CAMARENA



COMITÉ DE ASESORIA  
PARA LA TITULACIÓN  
ESCUELA NACIONAL  
DE ARTES PLÁSTICAS  
XOCHIMILCO D.F.

DIRECTOR DE TESIS  
PROFESOR LUIS E. BETANCOURT SANTILLÁN

MEXICO - OCTUBRE 2001



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.

# AGRADECIMIENTOS

A MI HIJO, SEBASTIAN:

Por ser mi mayor impulso para concluir este ciclo y comenzar uno nuevo, que juntos compartiremos.

A MI MADRE:

Que con su fortaleza y amor me ha enseñado a seguir adelante *aunque el camino parezca difícil de recorrer*

A MI PADRE:

Que me ha apoyado y brindado su cariño mostrando que la bondad y el corazón deberán de acompañar siempre a nuestros sueños.

A MIS HERMANOS Y SUS ESPOSAS:

Que me han extendido la mano no solo con el cariño de hermanos, sino con el consejo y apoyo de una gran amistad, enseñándome a luchar para alcanzar mis metas.

A MIS FAMILIARES Y AMIGOS

Por todo su apoyo y por los buenos momentos compartidos

#### A LOS ARTESANOS.

Que sin lo maravilloso de sus manos y creatividad el desarrollo de este proyecto no hubiera sido posible. Así mismo, gracias por abrimme la puerta de su casa, su taller y su vida, es algo que tendré presente por siempre.

#### A MIS PROFESORES:

Por sus conocimientos y experiencias transmitidas

#### A LA UNIVERSIDAD:

Por el conocimiento y formación que me brindó durante estos cuatro años.

# ÍNDICE

|   |           |
|---|-----------|
| INTRODUCCIÓN  | 8         |
| <b>CAPÍTULO 1</b>   | <b>11</b> |
| JUEGOS Y JUGUETES MEXICANOS                                     |           |
| 1.1. El juguete, el niño y el juego.                            | 11        |
| 1.2. Evolución del Juguete.                                     | 12        |
| 1.3. El juguete popular.  | 14        |
| 1.4. Clasificación del juguete.                                 | 19        |
| 1.5. El juguete realizado en madera.                            | 22        |
| 1.5.1. El proceso de producción del juguete<br>de madera.       | 25        |
| 1.5.2. Ejemplos de juguetes de madera.                          | 27        |
| 1.6. Importancia del arte popular.                              | 28        |
| 1.6.1. Su conservación y difusión.                              | 30        |
| CITAS BIBLIOGRÁFICAS.   | 33        |
| <b>CAPÍTULO 2</b>   | <b>34</b> |
| DISEÑO Y COMUNICACIÓN GRÁFICA                                   |           |
| 2.1. Aspectos generales del diseño y<br>diseño gráfico.         | 34        |
| 2.1.1. Historia del diseño gráfico.                             | 35        |
| 2.2. Características y datos generales del<br>diseño editorial. | 40        |

|                   |  |           |
|-------------------|--|-----------|
| 2.3.              | Tipos de impresos.   | 41        |
| 2.4               | Características del folleto.   | 43        |
|                   | CITAS BIBLIOGRÁFICAS.  | 47        |
| <b>CAPÍTULO 3</b> |  | <b>48</b> |
|                   | <b>DISEÑO DE FOLLETO</b>   |           |
| 3.1.              | Diseño de folleto con base a un método.                                      | 48        |
| 3.1.1.            | Definición del problema.   | 49        |
| 3.1.2.            | Obtención de datos relevantes que nos<br>permitan preparar especificaciones. | 50        |
| 3.1.2.1.          | Datos del solicitante.   | 50        |
| 3.1.2.2.          | Datos del lector.  | 52        |
| 3.1.2.3.          | Presupuesto.   | 53        |
| 3.1.2.4.          | Ubicación y distribución.  | 54        |
| 3.1.3.            | Análisis y síntesis de los datos para<br>preparar propuestas de diseño       | 55        |
| 3.1.4.            | Desarrollo de prototipos.  | 56        |
| 3.1.5.            | Preparar y ejecutar estudios y<br>experimentos que validen este diseño.      | 56        |
| 3.1.5.1.          | El formato.  | 57        |
| 3.1.5.2.          | El papel.  | 57        |
| 3.1.5.3.          | La composición tipográfica.  | 61        |
| 3.1.5.4.          | Las imágenes.  | 69        |
| 3.1.5.5.          | La composición   | 71        |

|   |    |
|---|----|
| 3.1.5.6. El color.                            | 72 |
| 3.1.6. Prepara documentos para su producción. | 72 |
| 3.1.6.1. Prerensa.                            | 73 |
| 3.1.6.2. Impresión.                           | 74 |
| 3.1.6.3 Acabados.                             | 75 |
| COSTOS  | 77 |
| CITAS BIBLIOGRÁFICAS                          | 78 |
| CONCLUSIONES                                  | 80 |
| BIBLIOGRAFÍA                                  | 82 |

# INTRODUCCIÓN

Las artesanías forman parte de la riqueza histórica y cultural de una sociedad, la singular belleza de cada una de estas piezas es dada por la habilidad y experiencia de los artesanos, que de manera particular combinan las formas y colores, dando como resultado objetos únicos de gran valor estético.

Al considerarse como parte viva de la expresión de los pueblos, las artesanías van sufriendo cambios y renovaciones constantes, que obedecen a diversos factores tales como: la escasez de materiales, el bajo precio en que se venden, el poco interés de las nuevas generaciones por continuar el oficio, etc. De manera particular, podemos mencionar al juguete de madera que cada día se ve más relegado de su uso, pues en la actualidad los niños prefieren las computadoras o los juguetes electrónicos, siendo estos parte de su realidad actual y dejando atrás los baleros, trompos y yoyos de madera.

El juguete popular, tiene valores tan especiales que es de suma importancia el conservarlos y difundirlos, pues gracias a este tipo de objetos podemos lograr sentirnos orgullosos de poseer una raíz o cultura que cuenta con las más variadas manifestaciones artísticas que nos permiten ser reconocidos de manera universal.

Con base en lo anterior, se presenta el siguiente trabajo de tesis, que tiene como objetivo proponer el diseño de un folleto que contribuya en la difusión y conservación del juguete popular, siendo a través de un medio impreso y la combinación de textos e imágenes, que podemos resaltar parte de la belleza y colorido de los juguetes de madera. Así mismo, se buscó que el formato se prestara para el manejo de la información tanto en inglés como en español, lo que nos permitiría su reproducción y adquisición en diversas partes del mundo

Este trabajo está dividido en tres capítulos, en el primer capítulo se presenta la información que se obtuvo acerca de las artesanías y el juguete popular, haciendo mención de los antecedentes históricos, la manera en que pueden clasificarse los juguetes, la importancia del trabajo artesanal y los problemas a los que se enfrentan los artesanos. Así mismo, se presenta el resultado de la investigación de campo que se realizó en el Pueblo de San Antonio la Isla, que es uno de los principales productores de juguetes de madera. Con esta información se establece el tema y contenido del folleto a realizar.

En el capítulo 2, como parte complementaria para el proceso de diseño se incluye información acerca de los antecedentes y características del diseño gráfico, la importancia del diseño

editorial, algunos tipos de impresos y los elementos a considerar en la creación de un folleto.

En el capítulo 3, se presentan las partes que conformaron al folleto, su proceso de diseño y la manera en que se seleccionaron los diferentes materiales y elementos gráficos

Finalmente se presenta el folleto terminado y las conclusiones de este trabajo.

# CAPÍTULO I

## JUEGOS Y JUGUETES MEXICANOS

Los juguetes populares tienen una importante presencia y tradición en México, se les considera piezas únicas que en cada una de sus formas y colores logran reflejar gran parte del sincretismo cultural que caracteriza a nuestro país. Durante su historia han llegado a sufrir sustanciales cambios en su forma, decoración y uso; siendo en un principio objetos que se utilizaban con fines religiosos, que posteriormente llegaron a formar parte del entretenimiento de los niños y ya en la actualidad se les reconoce principalmente como objetos de colección.

11

### I I EL JUGUETE, EL NIÑO Y EL JUEGO

Para comenzar a hablar del juguete, es necesario mencionar a los niños, que cuentan con un cúmulo de imaginación e ingenio, que les permite dar a los objetos propiedades que en ocasiones no tienen, por lo que inventan su propia mitología y los transforman en seres ideales y prodigiosos

Desde muy pequeños, los niños se divierten con juguetes elementales que les permiten ir despertando sus sentidos, percibiendo así el tamaño, el color y la forma de los mismos, por lo tanto la relación que existe entre el juego y el aprendizaje

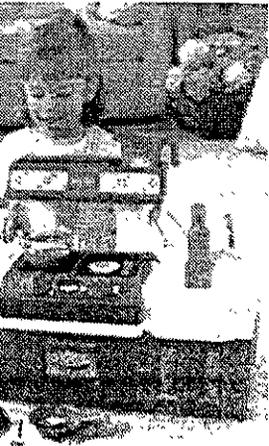


se vá desarrollando de forma paralela. "El juego Infantil es producto de la herencia biológica del hombre y de su capacidad creadora de cultura. Adopta formas cambiantes, es instintivo y su función consiste en ejercitar capacidades que son necesarias para la vida adulta. El juego ha sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otros numerosos fenómenos sociales."(1)

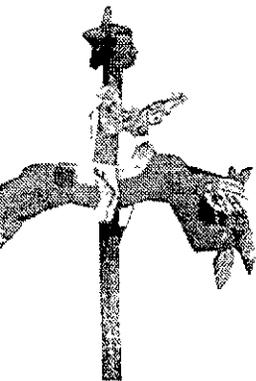
Es por esto, que a pesar de poseer un sentido universal, el juguete tiene rasgos que lo caracterizan y distinguen de otros, *basándose principalmente en las condiciones sociales, económicas y culturales que vive cada pueblo, ciudad o país*. En otras palabras, la mayoría de los juguetes que han sido creados por los adultos, "llegan a convertirse en animaciones de la convivencia social, que se reduce a escala en forma de utensilios cotidianos, algunos fabricados para ganar batallas, otros para obtener poder, y últimamente destacan los concebidos para apropiarse de la vida y suerte de otros planetas de lejanas galaxias" (2)

## 1.2. EVOLUCIÓN DEL JUGUETE

En tiempo inmemorial, los juguetes eran elaborados de manera rudimentaria valiéndose de los materiales más sencillos



como el barro, la tela el papel o la madera que se tenía a la mano llegando a transformarlos en diversos objetos con características sencillas, pero llenos de color e imaginación. Con el avance de la industrialización este proceso ha cambiado, creando juguetes en serie con características idénticas y en algunos casos dotándolos de movimiento que se produce de manera eléctrica, ejemplos de esto de esto son los coches a control remoto, las muñecas que caminan o hablan, etc. Por otro lado, es cada vez mayor la necesidad de inducir al niño en un ámbito visual, que a partir del uso de la computadora y los medios visuales de comunicación, van creando mundos y seres espectaculares, que los relacionan con una visión del avance tecnológico que va desarrollando el ser humano. Un ejemplo de esto son los juegos de video para la computadora, que cuentan con interesantes animaciones



Lo anterior, de alguna forma llega a reducir o limitar esa capacidad inventiva y creadora en relación al juego y al juguete, alejando al niño de esa fase de experimentación y curiosidad natural. Algo que es importante considerar es que la mayoría de estos juguetes encuentran en su adquisición y selección una influencia muy grande que es manejada por la publicidad, lo que ha llegado a propiciar el olvido o rezago de nuestros juguetes populares, como se menciona en la semblanza histórica. Con

esto, no se quiere decir que en la actualidad no se cumpla con la función del proceso lúdico, tan solo menciona como una parte de los cambios que se han ido produciendo con respecto a la interacción entre el niño y el juguete.

### 1.3. EL JUGUETE POPULAR

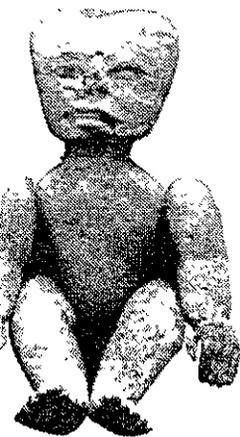
“México está considerado como un pueblo dueño de una sorprendente creatividad artística de carácter popular” (3)

El término popular concibe dos maneras de explicarse, la primera se relaciona con el concepto sociológico de pueblo, y la segunda es la que lo evoca como algo que ha existido. Las obras de arte popular proceden en la mayoría de las ocasiones de una producción de tipo artesanal que tiene como característica principal la presencia directa de la mano del hombre, que con su sensibilidad combina el gusto por el color y el trazo de las formas, además de integrar parte de sus creencias y tradiciones

Para esta definición, lo más importante es que se trata de objetos que además de contar con una invaluable belleza, son creados para uso familiar; para el trabajo, para el ornato, para rituales, o para sus juegos, fiestas y danzas, por lo que además

de satisfacer múltiples necesidades sociales, logran ser una fuente de vida para sus productores.

Respecto a sus orígenes, se puede afirmar que no se sabe a ciencia cierta si durante la época prehispánica se llegaron a crear juguetes con el único fin de que fueran utilizados por los niños en sus juegos, aunque se han llegado a encontrar objetos que bien podrían serlo; tal es el caso de los perros con ruedas, las sonajas, los silbatos y las muñecas articuladas, entre otros. Con base a lo anterior, existe la idea de que "ninguna sociedad, por inmersa que pudiera estar en sus concepciones filosóficas o preocupada por los problemas cotidianos de su existencia, podría ignorar a sus niños hasta el grado de no fabricar juguetes para ellos".(4) Por otro lado, se piensa que algunos de estos objetos tan solo cumplían su función como parte del culto a los muertos ya que han sido encontrados dentro de las ofrendas funerarias; una de las teorías que viene a reforzar este hecho, es que según los investigadores no existe referencia alguna dentro de los códices o crónicas antiguas que nos permitan deducir cual era la principal función de estos objetos, ya que se dice que ni siquiera llegaron a utilizarse antes de ser enterrados. En la actualidad, existe la duda respecto a si fueron creados en la época precolombina con el fin de entretener y educar a los niños, o solo como objetos que formaban parte de actos religiosos.



Lo que sí sabemos es que durante la época de la colonia, se llegó a dar una conjugación entre los juguetes que eran importados de Europa y los que se realizaban en México; formando parte de las festividades organizadas por los primeros frailes que integraban a su labor evangelizadora cantos y juegos que sirven de esparcimiento y que corroboraban la nueva fe. Un ejemplo de éstas, son las fiestas que se celebraban el día de muertos, en donde se regalaban a los niños calaveras, pequeños féretros y figuras que eran elaboradas con azúcar, dando a la muerte un significado de juego o burla. Otra de las fechas que se celebraban eran las posadas, en donde el mayor atractivo eran las piñatas, que aunque en realidad tienen un origen extranjero, pronto comenzaron a formar parte de la tradición. Así mismo, durante la cuaresma se invitaba al recogimiento espiritual entre los adultos a través de la oración y la reflexión, llegando el estallido del sábado de gloria con matracas de madera y sonajas de hojalata. Por todo lo anterior, se dice que durante el periodo de definición que significó el virreinato, las innumerables festividades religiosas o civiles, servían de buen pretexto para la producción de juguetes y la proliferación de juegos entre los niños.

Para fines del siglo XVIII habían aumentado en México las muñecas de porcelana traídas de Europa, las muñecas de barro

moldeadas en México, las casas de muñecas de origen alemán; con una amplia diversidad de muebles, así como los juguetes de tipo militar como soldados de barro o plomo, caballos de madera, fusiles de pasta o de madera pintada de colores, carruajes y barcos en miniatura. De hecho, los soldados a escala habían cobrado fama sobre todo para la segunda década del siglo XVII. Durante esta misma época, "Se confirmaban todas las circunstancias particulares que desde el siglo XVI distinguían a la Nueva España, de la peninsular. climas y castas, sabores y maneras, ciudades y cosechas. Todos los aspectos de la vida novohispana, aunque tuvieran origen Peninsular, adquirían un carácter local, un matiz autóctono, un centro mexicano Se trataba de un periodo formativo de constantes definiciones y de continuo renacimiento".(5) Cobraban una identidad propia los juegos y los juguetes, así como la moda o los espectáculos, dejando de ser una copia de lo Español

Como sucedió con muchos otros aspectos de la vida mexicana del siglo pasado, las técnicas y mecanismos que llegaban de afuera no desplazaban las herramientas o materiales locales. En este caso, aunque los juguetes extranjeros cobraban influencia e incluso auge, su asimilación vino a ser una adaptación de las formas de recreo y diversión locales. Se piensa que los juegos y juguetes de tiempos pasados tienen una relación estrecha no

solo con las festividades autóctonas, sino con las expresiones de lo auténticamente popular.

Desde principios del siglo XIX con la invención de la energía eléctrica y las máquinas de combustión interna, se produce un hecho importante para la vida de los niños, cobrando mayor popularidad en México las máquinas de vapor y los ferrocarriles a escala. Los juegos cobraban movimiento y su prisa se asemejaba al paso que tomaba el país. Con todo esto, se consideraba el comienzo de una decadencia en cuanto a los mismos, pues se iban agrandando y perdiendo su sencillez, haciendo su fabricación de manera industrializada por lo que amenazaba con alterar la delicada belleza y rasgo artesanal de los mismos

Ya en el siglo XX, el juego y el juguete cambian su relación haciéndose más dependiente el uno del otro, es decir que no llega a desarrollarse un juego si es que no existe un juguete que en la mayoría de los casos es el objeto el que proporciona el movimiento y la acción, reduciendo la interacción del niño, pues con solo apretar un botón el juguete come, habla, ríe, se mueve, camina, se abre o cierra, etc. Anteriormente era producto de la habilidad y destreza del niño, pues requería de innumerables horas de práctica para poner en movimiento el trompo o realizar sus trucos con el yoyo.

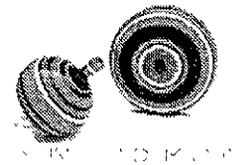
En los últimos años, los niños comienzan a vivir una infancia con mayores estímulos visuales, auditivos y táctiles, siendo un ejemplo de esto los juegos de video, que están animados con diversos sonidos e imágenes en donde el principal atractivo es despertar los reflejos y reacciones del niño hacia cierto estímulo. Este tipo de juego tiene una relación muy estrecha con el tipo de vida que se maneja en la actualidad, en donde el aspecto visual va cobrando mayor importancia en relación a otro tipo de estímulos.

#### 1.4 CLASIFICACIÓN DEL JUGUETE

Actualmente existen diferentes tipos de juguetes, algunos de estos son:

a) Los populares tradicionales, elaborados por artesanos de diferentes regiones del país: trompos, baleros, papalotos, muñecas, carritos de madera, etc

b) Los educativos o didácticos, utilizados para que el niño aprenda a coordinar sus movimientos, a reconocer colores y completar figuras, por ejemplo los rompecabezas, algunos juegos de madera:





c) Los comerciales o de producción masiva, que se venden en diferentes establecimientos y se anuncian a través de periódicos, radio, televisión, etc., tal es el caso de los juegos de video, trenes eléctricos, muñecas que hablan o caminan, entre otros

La manufactura del juguete popular como juguete de uso continuo y de comercio habitual, encuentra inspiración en actitudes y circunstancias de la vida cotidiana reflejando en cada una de sus manifestaciones plásticas el carácter dominante del medio y su economía

Desde hace tiempo, los juguetes populares son famosos por su variedad, colorido y belleza de sus formas, además del notable ingenio que denotan sus sencillos pero eficaces mecanismos, que les permiten sonar, moverse, brincar y girar de distintos modos mediante un simple movimiento de la mano

Hasta hace pocos años era posible ver una gran cantidad de juguetes populares en los mercados, ferias y tianguis organizados durante ciertas festividades tradicionales. Sin embargo, últimamente es cada vez más raro encontrarlos, a pesar de que el volumen de su producción es cuantioso todavía

El clasificar el juguete popular resulta complicado, pues son muchas las formas en que puede hacerse, ya que existen infinidad de características que pueden ser consideradas para su estudio.

Con base a esto, podemos dividirlos en dos grupos:

1) Los que se fabrican todo el año, entre los que se encuentran los rehiletes de papel lustre, globos, avioncitos, cochecitos de cartoncillo o de madera, o juguetes de hojalata como mariposas sobre ruedas, pajantos, papalotes, canicas, trompos, baleros, soldaditos de plomo, loterías, títeres, etc.

2) Los que se hacen especialmente para la comercialización de algunas fiestas tradicionales. Teniendo cada juego una temporada precisa que corresponde por tradición o situación y que se ve supeditada a las costumbres colectivas ya establecidas desde tiempo atrás. Algunas de las fechas en que se elaboran este tipo de juguetes son: semana Santa, día de Reyes, Navidad, día de la Independencia de México, día de muertos, entre otros

Existen también diferentes materiales en los que han sido elaborados, algunos de estos se relacionan estrechamente con la región de la que proceden, tal es el caso de los juguetes de barro, que pueden provenir de lugares como Jalisco, Veracruz y Oaxaca.

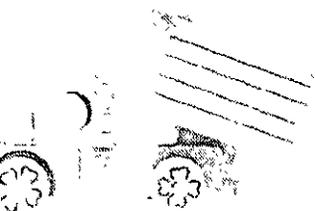
Los principales centros artesanales del país se encuentran en: la Cd. de México, Colima, Chiapas, Chihuahua, Estado de México, Guanajuato, Guerrero, Hidalgo, Jalisco, Michoacán, Oaxaca, Puebla, Querétaro, San Luis Potosí, Veracruz y Yucatán.

Comúnmente las mismas técnicas que sirven para la producción de la alfarería, la cestería, de los trabajos de madera y otros materiales, son aprovechadas para la fabricación de juguetes. Sin embargo, una inquietud artística peculiar, la espontánea iniciativa de cada artesano, una sensibilidad en cada familia, grupo o comunidad, hacen de la producción juguetera una creación aparte con características propias

## 1.5 EL JUGUETE REALIZADO EN MADERA

La selección del juguete de madera como objeto de estudio, vé su justificación a partir de considerarlo como uno de los materiales más conocidos en la producción de juguetes populares, ejemplo de esto son los yoyos, trompos, matracas, etc. Con esto no se desvirtúa la importancia de otros materiales como, el metal, la tela, el papel, el barro, entre otros.

En la producción del juguete popular es de gran importancia el factor étnico-geográfico, que es preciso tener en cuenta para



comprender de ahí la diversidad de materiales y expresiones manifestadas en el proceso de arte popular mexicano.

Para conocer un poco más acerca de los juguetes de madera, así como las inquietudes que existen por parte de los artesanos que los producen, se realizó una visita al pueblo de San Antonio la Isla, Estado de México. Este lugar es conocido como uno de los principales centros de producción de este tipo de artesanía y durante la visita se permitió entrar a conocer los talleres y las técnicas que utilizan para crear estos juguetes.

La madera es un material que nos ofrece diversas formas de aprovechamiento teniendo a nuestro alcance raíces, tronco, ramas, frutos, fibras y semillas, que nos permiten obtener recursos, texturas y expresiones, que enriquecen en gran medida los objetos realizados con este material. La forma de trabajarla es muy variable, llegando a utilizar instrumentos muy elementales, creados por ellos mismos y que van desde cortaplumas, una hoja de rasurar o un machete, hasta un formón, una gubia o un torno que es manejado con manos y pies. Los nombres que reciben cada una de estas herramientas son dados por los mismos artesanos. Algunos de estos son rallador, raspador curvo, raspador de punta, tirar corazón, entre otros.



Es importante mencionar que existen diferentes tipos de madera que ofrecen a los artesanos diversos niveles de calidad. En San Antonio la isla son tres los que se utilizan principalmente:

El aile, que es una madera que ofrece una baja calidad y una mayor dificultad para su uso, debido a que resulta sumamente porosa y dura, provocando que con el paso del tiempo las piezas lleguen a cuartearse dañando seriamente la belleza y atractivo de la misma. Lamentablemente, este es el único tipo de madera que es proporcionado por parte del gobierno, lo que los obliga a conseguir madera de mejor calidad en forma ilegal.

El madroño, que es una madera que requiere de un proceso de desflemado y secado prolongado antes de poder trabajarse, pero ofrece una alta calidad para los tallados o grabados de diferentes piezas

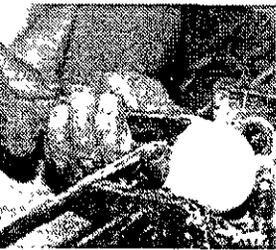
Finalmente el pino, que es utilizado generalmente para la producción del juguete popular de alta calidad, siendo este el que es decorado con pintura.



## 1.5.1 EL PROCESO DE PRODUCCIÓN DEL JUGUETE DE MADERA

Resulta interesante conocer parte del proceso que encierra la creación de este tipo de artesanías, pues aunque cada artesano tiene su propia técnica o método de producción, existen ciertos pasos a seguir que son básicos para la producción de cualquier tipo de juguete

El proceso inicia con el tratado de la madera, posteriormente se procede a desorillarla o recortarla, sacando así el tamaño y la forma aproximada del juguete, después se redondea con el machete para poder introducirla en el torno, que a pesar de funcionar de manera eléctrica no logra robarles la habilidad y el carácter de artesanía a cada una de estas piezas. Una vez que se ha dado la forma de balero, trompo, yoyo, etc. con la ayuda de filosas herramientas y de una inigualable habilidad y experiencia, se procede a todo lo que se refiere a su decoración, abrillantado y terminado. El primer paso, es la aplicación del tapaporo que es un tipo de sellador que permite darle brillantéz y suavidad a la madera, posteriormente se lija y se aplica nuevamente una capa, para lograr una suavidad total en la pieza, después de esto se comienza a pintar o grabar según el gusto y habilidad del artesano.



La mayoría de los artesanos conocen todas las técnicas, pero cada uno se especializa en la que le ha sido transmitida por parte de la familia. Estos grabados se realizan con la ayuda de pequeñas gubias y herramientas de punta, que permiten crear bellos y atractivos diseños que no han sido predeterminados por algún molde en especial, van naciendo en la imaginación del artesano. Las figuras que conforman el decorado son principalmente flores, hojas, grecas, líneas, uvas, etc

Para el pintado, el proceso de decoración comienza con la aplicación de una base blanca en toda la pieza, esto con la finalidad de acentuar más el color. Posteriormente comienzan a dibujarse las líneas de diferentes colores y grosor, aplicando el color con brochas de trapo que ellos mismos fabrican pues dicen que las brochas y pinceles convencionales no les sirven, pues no permiten que la pintura se aplique de manera uniforme dejando restos de pelo en las piezas lo que las hace lucir como piezas de baja calidad. La combinación de colores en cada una de estas líneas es el reflejo del estilo de cada artesano que generalmente busca realizar nuevas creaciones y diseños, sin perder su toque característico. Para ambos casos se utilizan materiales sencillos y baratos que ellos mismos preparan. Tal es el caso de la pintura, que está hecha a base de una combinación de aceite, alcohol industrial y goma con la que pueden llegar a



obtener toda una extensa variedad de colores, teniendo su base en el rojo, amarillo, naranja, verde, azul, morado y negro. La creatividad y el cariño por este oficio no tiene límites

## 1.5.2 EJEMPLOS DE JUGUETES DE MADERA

“El juguete de madera puede ser producto directo de una habilidad escultórica instintiva, en la que se combinan aptitudes para aplicar el color e ingenio para lograr formas dinámicas por medio de recursos múltiples”(6).

27

Un ejemplo de esto, son los que se fabrican en el pueblo de Arrazola, Oaxaca, que son conocidos como galleros, que llevan algunos elementos como el sombrero de charro, los brazos movibles y los gallos de pelea. En este tipo de juguetes se utilizan colores como el verde, el rojo, morado y negro.

En Xalitla Guerrero, también se utiliza la madera tallada, pero en estos casos se hacen representaciones de casas en donde se le agregan pequeñas figuras humanas que representan alguna escena de la vida cotidiana.

Otro de los materiales que se utilizan en la fabricación de juguetes de madera es la vara de sauce que da forma a figuras

de animales como patos, garzas, gallinas, etc. o bien, para canastas, cajitas, cunitas, entre otras. El carrizo es utilizado generalmente en la fabricación de flautas aprovechando los nudos o secciones de la planta que después de darle la forma se decora con labrados en color

Yucatán es otro de los estados en donde se fabrican juguetes de madera, como barquitos y lavaderos, aunque los más importantes son los trompos chilladores o mejor conocidos como churumbelas.

“En todos los casos en que se emplean fibras y demás productos vegetales parecidos, resalta con elocuencia la técnica manual que da forma a los más variados personajes, instrumentos, animales y objetos, sin que importe la humildad de la materia que se emplea, ni la dificultad para trabajarla y convertirla en juguetes”(7)

## 1.6 IMPORTANCIA DEL ARTE POPULAR

Resulta difícil lograr una referencia del juguete objeto como arte popular sin tomar en cuenta su vinculación con las artes etnográficas en general ya que gran parte de su producción está inspirada en los mismos rasgos socioeconómicos de las



personas que los fabrican y que gracias a esto podemos tener una relación más estrecha con una parte del simbolismo de las antiguas culturas.

Para la creación de objetos de carácter popular, no solo se considera el aspecto práctico utilitario, sino también se llegan a combinar parte de los rituales mágico religiosos, en donde intervienen el ornato y las cualidades estéticas de cada uno de estos objetos.

“El arte popular es obra de hombres y mujeres que ponen en juego la riqueza de su imaginación y la habilidad de sus manos para lograr la obra ligada no solo a quien la realiza sino también a la colectividad en que se origina y cuyas formas directas descubren las necesidades que está destinada a satisfacer”(8).

En cuanto a los valores estéticos de cada uno de los juguetes populares, podemos decir que la facultad de emplear, combinar y contrastar colores y detalles o rasgos de ornamentación, con frecuencia están supeditados no solo al carácter etnográfico, sino que también influye el estado de ánimo y el modo de contemplar la vida por quienes los fabrican. Estas piezas logran tonos característicos tan particulares, que las convierten en

objetos únicos; ya sea por su propósito, color o textura, convirtiéndola en una auténtica obra de arte.

### 1.6.1 SU CONSERVACIÓN Y DIFUSIÓN

Para entender a que se debe la desaparición de muchas piezas artesanales, debemos elaborar la siguiente pregunta. ¿Cuáles son algunas de las razones por las que el juguete popular y otras piezas del mismo tipo han ido desapareciendo?.

Como sabemos las artesanías forman parte viva de la expresión de los pueblos que van sufriendo cambios y renovaciones constantes, entre los que destacan, la escasez o carencia de determinadas materias primas. Esto obliga a los artesanos a tener un cambio en la calidad o apariencia de los objetos producidos. En el caso de los productores de juguetes de madera, se enfrentan a la escasez de materia prima, por lo que comienzan a producir los juguetes con madera de baja calidad

Otro factor determinante es el precio que en algunas ocasiones llega a ser muy bajo por lo que los artesanos tratan de elaborar las piezas de la manera más rápida posible, afectando nuevamente en el acabado de las mismas, pues antes, para

terminar una pieza no contaba el número de horas en que se llegaba a realizar, es más, podían tardarse días o semanas enteras para terminarla. Esperaban con paciencia al cliente que las adquiriera, ya sea el día de plaza o el de feria en la que pensaba venderla, en cambio ahora la demanda y la urgencia de ganar más dinero han hecho que se dé este cambio. Este es uno de los problemas más difíciles de solucionar debido a la gran cantidad de artesanías que se producen en el país y que solo son algunos cuantos artesanos los que logran vender sus piezas a un precio justo, que remunere las horas de trabajo y dedicación para cada pieza

También existe el hecho de que los jóvenes se niegan a continuar con la herencia de este tipo de oficios, pues comienzan a abocarse al estudio o bien, a otras actividades más remunerativas.

Por otro lado el hecho de que de manera inconsciente algunos de los productores, en especial los jóvenes "expresan en sus productos el mundo que les ha tocado vivir, experimentando con los objetos, materiales y diseños que ven, copian o que les son sugeridos por visitantes y compradores"(9) Estos cambios se llegan a notar inclusive en los artesanos que

tradicionalmente se habían conservado intactas, por el aislamiento de los centros productores, como las lacas de Olinalá.

Es una realidad que los artesanos, en su mayoría se encuentran interesados en ser apoyados y en la difusión de su trabajo. En este caso, el gobierno les proporciona cierta ayuda, que se basa en créditos, venta y consignación de sus piezas y en la creación de una tienda o cooperativa, en donde son los propios artesanos los que venden directamente sus productos, recibiendo ellos mismos la ganancia, generalmente son los intermediarios los que sacan un mayor provecho de la venta de este tipo de artesanías. Además de todo lo anterior, existe en ellos una inquietud porque su trabajo sea reconocido y valorado, participan en los diferentes concursos que se realizan tanto a nivel estatal como a nivel internacional, preparando durante meses esas piezas que serán exhibidas y reconocidas, pero que lamentablemente solo será por unas cuantas personas.

*Según sus propias palabras, ellos se encuentran interesados en realizar trabajos de exportación, pues para ellos es el extranjero quien más reconoce y valora su trabajo, pagando un precio justo, además de que consideran que es una buena opción para seguir conservándolos.*

## CITAS BIBLIOGRAFICAS

(1) GONZALEZ, Luis, MATOS, M. Eduardo Juegos y Juguetes Mexicanos, México, Edit. Dina, 1a. Edición, 1993, P. 138

(2) GONZALEZ, Luis, MATOS, M. Eduardo Juegos y Juguetes Mexicanos, México, Edit. Dina, 1a. Edición, 1993, P. 11

(3) MARTINEZ, P. Pedro Arte popular mexicano México, Edit. Herrero, 1975 P. 7

(4) GONZALEZ, Luis, MATOS, M. Eduardo Juegos y Juguetes Mexicanos, México, Edit. Dina, 1a. Edición, 1993 P. 18

(5) GONZALEZ, Luis, MATOS, M. Eduardo. Juegos y Juguetes Mexicanos, México, Edit. Dina, 1a. Edición, 1993 P. 99

(6) MARTINEZ, P. Pedro. Arte popular mexicano México, Edit. Herrero, 1975, P. 265

(7) MARTINEZ, P. Pedro Arte popular mexicano. México, Edit. Herrero, 1975 P. 266

(8) Lo efímero y eterno del arte popular mexicano tomo I, México, Fondo edit. de la plástica mexicana, 2a. edición, 1974 P. 9

(9) ESPINOZA, Carlos Artesanía popular mexicana México, Edit. Blume, 1a. Edición, 1975 P. 11

# CAPÍTULO 2

## DISEÑO Y COMUNICACIÓN GRÁFICA

En el presente capítulo se proporciona una introducción al Diseño Gráfico, que nos permite conocer parte de su integración en la vida cotidiana. Así mismo, se mencionan las características del diseño editorial y del folleto como parte del diseño gráfico.

### 2.1 ASPECTOS GENERALES DEL DISEÑO Y DISEÑO GRÁFICO

En la actualidad, la palabra diseño no solo se emplea en formas de comunicación gráfica (carteles, libros, display, revistas, etc.) sino que abarca la gran mayoría de los objetos de uso cotidiano que han sido creados por el hombre tales como autos, aparatos electrónicos, textiles, muebles, edificios, etc. Todo esto hace pensar que en ocasiones es empleada sin que se llegue a conocer en realidad su significado, o bien el proceso que existe detrás de él

Si bien, no trata tan sólo de un trazo o delineación de formas, como lo define su raíz etimológica, el diseño puede considerarse como la manera en que el ser humano ha ido transformando los diferentes elementos que utiliza en el desarrollo y crecimiento de su entorno, tomando como experiencia las formas y condiciones de la naturaleza, así como el elemento humano que da la creatividad. Para llegar a lo anterior ha sido necesario llevar

a cabo un proceso de planificación en el que exista la ordenación, composición y combinación de formas y figuras que son aplicables dentro de distintas áreas de la vida cotidiana.

El ámbito del diseño es tan amplio, que se ha ido aplicando a todo aquello que nos rodea, por lo que ha sido necesario dividirlo en diferentes áreas, algunas de estas son: la textil, automotriz, arquitectónica, gráfica, etc. Siendo esta última la que formará parte del desarrollo de esta tesis.

Para definir y mencionar los elementos que conforman al diseño gráfico, se consideró importante tratar de manera breve algunos aspectos sobre el surgimiento del mismo.

### 2.1.1 HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO

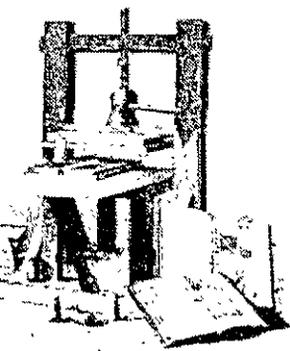
Al respecto se dice que son muchos los planteamientos acerca de sus inicios, algunos consideran que surge a partir de que el hombre comienza a realizar las pinturas rupestres, esto podría considerarse como una visión muy precaria, y que solo forma parte del antecedente que enmarca el surgimiento de la escritura pictográfica que es la forma de plasmar o manifestar una idea, inventando una serie de dibujos que son capaces de comunicar algún sentimiento, idea, petición, etc. En realidad el

diseño gráfico es una manifestación moderna, que surge a raíz de la industrialización y la producción en serie, teniendo como antecedente la invención de la imprenta, que es la manera en la que se logra reproducir y conservar esta escritura.

Respecto a esto, no se sabe con exactitud quien la inventó, ni cuándo, ni dónde, lo cierto es que cientos de años antes de que se conociera en Europa, los chinos ya sabían imprimir, con un método mas precario que consistía en el grabado de las letras sobre una superficie de madera. Esta técnica se aplicó principalmente en la impresión de naipes y de imágenes religiosas, en donde aparecen los primeros diseños.

La Biblia fue el primer documento que imprimió Gutemberg, alrededor del año 1453, lo importante de su invento consistió en que los tipos eran intercambiables y esto facilitaba la elaboración más rápida y eficaz de las palabras.

Los primeros impresores se enfrentaron a diversos problemas con la creación y el uso de las nuevas imprentas, tal es el caso del desarrollo de tintas adecuadas, la compra del papel, el vaciado de los moldes, etc. A lo largo de los siglos XVII y XVIII se nota un mejoramiento en el oficio proporcionando nuevos tipos de letra como Bodoni, Garamond y Caslon entre otras.



Años más tarde, en el siglo XIX durante el apogeo de la Revolución Industrial y con el perfeccionamiento de las técnicas de impresión surge el diseñador gráfico (antes considerado artista comercial) quien logra implementar elementos decorativos dentro de las impresiones basándose en el manejo del papel, texto e ilustraciones. También durante este periodo surgen movimientos ideológicos importantes, así como escuelas de diseño cuya influencia ha sido trascendental en la orientación posterior y práctica del mismo.

Posteriormente en el año de 1860, se desarrolló el movimiento de Artes y Oficios propuesto por William Morris, "Artesano, ilustrador, diseñador y escritor que pueda ser considerado como uno de los padres fundadores del diseño moderno. Morris en sus obras y escritos trató de resaltar la importancia del arte en contra de lo que él consideraba la vulgaridad del diseño y manufactura de las mercancías producidas en masa" (10). Posterior a esta etapa surge otro movimiento en Alemania, propuesta por la Bauhaus dirigida por Walter Gropius que fuera la escuela de diseño en Europa donde se resalta la originalidad en cada una de sus propuestas, buscando conservar la calidad y creatividad de los trabajos artesanales, aplicándolos a las necesidades y exigencias de una época industrial. Esta escuela además aparece con una nueva actitud y un gran interés

por el desarrollo de las técnicas básicas de impresión, así como una nueva visión en cuanto a la formación de artistas y diseñadores.

Aparte de estos movimientos surgieron otros que su *influencia fue decisiva en toda Europa* " En donde la renovación del diseño gráfico se produce básicamente en los campos del diseño tipográfico y en la evolución y la aplicación de la fotografía como medio de *representación de carácter publicitario*" (11)

Por último, surge una etapa importante durante 1960, siendo a partir de la comercialización masiva que se dá un mayor aumento en la publicidad, el periodismo y la publicación de libros, así como la expansión de la radio y la televisión, lo cual viene a repercutir de manera importante en el crecimiento del diseño gráfico en Europa, "En donde el diseño se cuestiona no solo los aspectos funcionales, si no que comienza a preocuparse por los aspectos del consumismo, la mejor utilización de recursos naturales, el surgimiento y la búsqueda de tecnologías alternativas y la promoción de una mayor participación en los procesos de diseño" (17)

A partir de lo anterior podemos decir que el diseño gráfico actualmente ha sufrido un cambio o evolución, que considera

como "un conjunto de actos de reflexión y formalización material que intervienen en el proceso creativo de una obra original la cual es fruto de la combinatoria particular -mental y técnica- de planificación ideación, proyección y desarrollo creativo en forma de un modelo o prototipo destinado a su reproducción, producción y difusión por medios industriales". (13)

Para lograr esto, resulta necesario conocer de manera clara lo que se desea transmitir por medio de imágenes visuales, así como conjugar e interpretar dicha información a reserva de las limitantes que se tengan para su desarrollo, como: tiempo, materiales, presupuestos, etc. que permiten señalar los límites del trabajo, enfocándolo de manera objetiva, evitando desviar su resultado. Por otro lado es necesario alcanzar una conjugación de formas que resulten atractivas o bien, que muestren una propuesta creativa de la solución del problema, ya que en muchas ocasiones el diseñador cae en lo que se le conoce como copia de diseño, al que solo se le modifica su apariencia y fisonomía.

Actualmente el diseñador o comunicador gráfico se enfrenta a una serie de situaciones que exigen de él un mayor compromiso y preparación, pues a pesar de que la computadora es una herramienta que ha venido a simplificar parte del proceso

de producción, no debe de omitirse el desarrollo del proceso creativo, que se da a partir del conocimiento y experimentación de diversas técnicas, así como la formación que se adquiriera en cuanto a una experiencia visual y artística

Respecto al campo de acción, podemos decir que cada día se van presentando nuevas alternativas y que a pesar de que la mayoría de las veces puede ser identificado solo con los medios impresos, la realidad es que se llega a desarrollar en diversas áreas, que van desde el diseño museográfico, escenográfico, audiovisual, de empaque hasta el diseño asistido por computadora en donde destaca la creación de páginas de internet, el multimedia o animación digital. Claro está que para lograr un mayor desarrollo es necesaria la especialización, ya que aunque se cuenta con los conocimientos básicos de las diversas áreas, cada una de ellas requiere de ciertas habilidades o estudios más específicos

## 2.2. CARACTERÍSTICAS Y DATOS GENERALES DEL DISEÑO EDITORIAL.

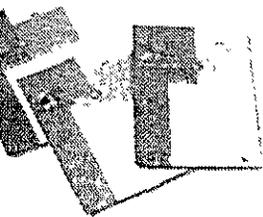
Para el desarrollo de este trabajo de tesis se consideró importante mencionar al diseño editorial, que de manera muy general lo podemos definir como la parte del diseño gráfico que se encarga de manera específica a transmitir y ordenar la

información apoyándose de los elementos gráficos que pueden emplear para la producción de libros, revistas y material gráfico que está destinado a ser impreso o reproducido por distintos medios, como el offset, la serigrafía, la impresión digital y el fotocopiado, entre otros. Cada uno de estos medios, es empleado según el número y el tipo de personas a las que se les distribuirá esta información.

El diseño editorial forma parte del entorno que nos rodea, observándose en gran parte de la vida cotidiana, a través de revistas, libros, tarjetas de felicitación, carteles, folletos, papel moneda, cheques, etc. De todo lo anterior, el público selecciona lo que va a leer ya sea por su contenido, forma, color o bien, por las imágenes que lo conforman, es por esto que es necesario que el diseñador busque la forma de llamar la atención del público haciendo resaltar su trabajo entre otros ya realizados y que compiten diariamente en el amplio mundo de los impresos.

## 2.5 TIPOS DE IMPRESOS

La literatura impresa asume muchas formas, en este caso se mencionan algunas de las más importantes



a)Revista:“Es una publicación periódica (semanal, quincenal, mensual, etc.) que contiene textos e imágenes sobre una o varias materias tratadas con cierta amplitud por varios autores, unidos en un solo ejemplar o número”.(14)

b)Catálogo:“Por catálogo se entiende un folleto o libro conteniendo una lista de personas, horarios, etc. Enumeración o selección de objetos y/o productos de la misma o semejante especie -que las empresas comerciales divulgan entre su clientela- puede ser bibliográfico, comercial e industrial”.(15)

c)Libro: Conjunto de hojas generalmente impresas, obtenidas por dobleces en los pliegos, normalmente llegan a tener más de 48 pág. y tienen algunas o todas las siguientes partes: Anteportada, portada, prefacio, reconocimientos, contenido, introducción, glosario, bibliografía, folios, etc.)

d)Folleto: Es un medio impreso, que al salir de la prensa en forma de hojas sencillas pueden ser dobladas y cortadas para convertirse en folletos. Atraen fácil y rápidamente a las personas que desean conseguir información específica sobre algún tema. Algunas veces es conocido como panfleto u opúsculo, en donde el número de páginas varía y puede ser de 5 a 18, cabe mencionar que el número de páginas que lo integran debe ser

divisible entre 4. Dentro de un folleto deben identificarse fácilmente los bienes o servicios ofrecidos, así como obtener una descripción completa de los mismos.

Todo lo anterior ha servido como base para la definición de este trabajo, ya que la cantidad de texto e imágenes que lo conforman, así como el marco de referencia (ver capítulo 3) permiten considerar al folleto como el soporte adecuado para alcanzar el objetivo propuesto.

## 2.4 CARACTERÍSTICAS DEL FOLLETO

“A principios del siglo XVII, la burguesía reclama el derecho a ser informado acerca de los movimientos sociales que se suscitan. Esto mediante la publicación periódica de hojas sueltas, desarrollándose la prensa diaria, el cartel y el folleto como vehículos de información”(16).

“Existen ciertos factores que favorecen su uso, por ejemplo:

- 1.- Un texto prolongado que requiere de continuidad en la presentación
- 2.- La necesidad de incluir varios ejemplos ilustrativos
- 3.- Material altamente técnico
- 4.- Material de catálogo”(17)

Podemos decir que existen dos tipos de folletos, la diferencia que se presenta entre ellos es en cuanto a la información que contengan así como la finalidad que busca con respecto a la respuesta del público, por lo que se dividen en: folletos publicitarios y propagandísticos.

a)El publicitario: es el que presenta en su interior las ventajas así como algunos datos sobre la producción y beneficios que ofrece.

b)Los propagandísticos: manejan cierta información, con la finalidad de obtener algún tipo de respuesta específica por parte del público. Se dividen en.

“Informativo: maneja ciertos datos, sin presentar detalladamente las características de los productos, eventos o servicios

Cultural. Ayudan a la promoción de diversos eventos de carácter cultural, como obras de teatro, conferencias, exposiciones, etc

Educativo. Presenta un mensaje destinado a instruir a las personas acerca de una actividad o tema en específico que resulte de importancia para su educación."(18)

En un aspecto técnico podemos decir que se conocen dos tipos de folletos:

1)El de autocubierta, que viene a ser aquel que las 4 páginas exteriores se imprimen en un papel de la misma marca, peso y color del que se utiliza en el resto de la publicación.

2)El de cubierta separada, es aquel que las cuatro páginas externas (generalmente no numeradas) son consideradas como cubierta 1, cubierta 2(frontal interior), cubierta 3(posterior interior) y cubierta 4(posterior exterior). Generalmente son de un papel de diferente color, tipo y a las de los interiores". (19)

Con lo que respecta a su diseño, podemos decir que es un tipo de soporte que por la cantidad de hojas que maneja, resulta ser muy accesible en cuanto a las posibilidades de diseño, permitiendo jugar con el formato, el tipo de papel y el manejo de la información

“En el diseño de folletos puede aplicarse la tradición y la formalidad en diversos grados. Puesto que se despliega un mensaje a través de sus páginas subsecuentes, como en un libro, debe mantenerse una continuidad de estilo por parte del diseñador. La disposición de los elementos en un folleto puede diferir de una página a otra. Se puede imprimir rebasado o sin margen, pueden variarse los anchos y los márgenes del tipo común y pueden usarse libremente titulares y colores” (20)

## CITAS BIBLIOGRÁFICAS

(10) TERENCE, Dalley. Guía completa de ilustración y diseño, técnicas y materiales Madrid, España, Edit. Blume, 1981 P 106

(11) SATUE, Eric El diseño gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días Madrid, España, Edit. Alianza, 1988 P. 147

(12) Rodríguez, M Luis Para una teoría del diseño México, UAM Azcapotzalco, Edit. Tilde, P. 14

(13) COSTA, Joan. Señalética, de la señalización al diseño de programas. Barcelona, España, Edit. CEAC, 1987 P. Carta al editor

(14) SIERRA, Joaquín El diseño gráfico de revistas, UNAM, 1988, P.3

(15) MARTÍN, Euniciano La composición en artes gráficas, II tomo. Barcelona, España, Edit. Don Bosco, 1ª edición, 1974 P 283

(16) CASTEL, Carlos El diseño editorial aplicado al folleto de maestrías de la UNAM, UNAM, P 104

(17) TURNBULL, Arthur; BAIRD, Russell Comunicación Gráfica México. Edit. Trillas, 2ª edición, 1990 P 358

(18) TURNBULL, Arthur; BAIRD, Russell Comunicación Gráfica México. Edit. Trillas, 2ª edición, 1990 P 354

(19) SANDERS, Norman; BLVINGTON, William Manual de producción para el diseñador gráfico Barcelona, España, Edit. Gustavo Gili, 2ª edición 1986 P 37

(20) TURNBULL, Arthur; BAIRD, Russell. Comunicación Gráfica México, Edit. Trillas, 2ª edición, 1990 P 355

# CAPITULO 3

## 3.1 DISEÑO DE FOLLETO CON BASE EN UN MÉTODO

El método es un procedimiento o conjunto de procedimientos que sirven de instrumento para alcanzar los fines de la investigación de forma lógica y progresiva

Para la creación del folleto, se consideraron los puntos más importantes del método desarrollado por Bruce Archer, que es conocido como El Método Sistemático para diseñadores y tiene como objetivo el "seleccionar los materiales correctos y darles forma para satisfacer las necesidades de función y estética, dentro de las limitaciones de los medios de reproducción disponibles".(21)

Las fases que lo conforman son:

- 1.- Definición del problema
- 2.- Obtención de datos relevantes que nos permitan preparar especificaciones y con base a estas, retroalimentar la fase anterior.
- 3.- Análisis y síntesis de los datos para preparar propuestas de diseño
- 4.- Desarrollo de prototipos.
- 5.- Preparación y ejecución estudios y experimentos que validen el diseño.
- 6.- Preparación de documentos para su producción.

### 3.1.1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

La propuesta de diseñar un folleto que promueva y difunda los juguetes populares de madera, surge a partir de observar la necesidad de preservar de manera impresa este tipo de manifestaciones de carácter cultural, que durante cientos de años han formado parte de los rasgos que caracterizan a nuestro país y que poco a poco han ido desapareciendo o modificando la manera como se producen, lo que llega a influir en la calidad y acabado de estas piezas.

En la actualidad, son pocos los libros o folletos que contienen información acerca de la raíz y el proceso de producción de muchos de los juguetes, se piensa que al proveer a las personas de una mayor información clara, concisa y atractiva, conocerán más sobre su creación, desarrollo, importancia y las dificultades con que se enfrenta el artesano que las produce, lo que ayudaría a crear un mayor interés por conservarlos.

Respecto a otros impresos, libro, revista y catálogo, el folleto permite realizar un trabajo que reúne las características de calidad y un costo moderado con relación a lo que sería una publicación extensa, ya sea un libro o una revista, haciendo menor el número de personas que podrían adquirir esta publicación

Por otra parte el folleto se contempla como una opción adecuada para la realización de una colección de folletos, que enmarquen los diferentes materiales y técnicas de producción en que se realizan los juguetes populares mexicanos, algunos ejemplos de esto son los juguetes de barro, cartón, metal, papel, tela, etc.

### 3.1.2. OBTENCIÓN DE DATOS RELEVANTES

La recopilación de información permite conocer algunas de las características y datos más importantes que deberá llevar un impreso, esto ayuda a delimitar sus necesidades y alcances, evitando la expansión o desviación de su objetivo principal.

50

#### 3.1.2.1. DATOS DEL SOLICITANTE

Para el desarrollo de proyectos editoriales de carácter cultural, existen diversas formas en las que pueden llegar a publicarse. Algunas de estas son

A través de un patrocinador, que se haga cargo de todos los gastos que implique la publicación

De una coedición, esto es a partir de la colaboración de 2 o más instituciones que compartan los gastos y responsabilidades del proyecto

Del ofrecimiento del proyecto como una edición especial para una determinada empresa.

Aunque aún no se tiene una institución específica que lo promueva, se ha pensado en presentar la propuesta a dos instituciones de prestigio dentro del ámbito de la difusión cultural y en específico del arte popular

1) El Fondo Nacional para el Fomento de las Artesanías, FONART, que es un organismo del gobierno Federal, adscrito a la Secretaría de Desarrollo Social, SEDESOL, que tiene a su cargo rescatar, preservar, promover y difundir el desarrollo de las artesanías

2) La Editorial Artes de México, que refleja en sus publicaciones un interés por difundir el arte popular a través de diseños e impresos de alta calidad, ofreciendo el apoyo, orientación y colaboración para el desarrollo de este tipo de proyectos

### 3.1 2.2. DATOS DEL LECTOR

A continuación se mencionan los datos del destinatario, que es la persona que recibirá la información contenida en el folleto. Estos datos, sirven como base para determinar el nivel económico, social y cultural del lector, que a su vez permite conocer sus gustos y necesidades.

1) Edad: de 10 a 60 años, ya que para niños menores se requiere de textos con un lenguaje más sencillo y con tipografía más grande, que no lleguen a cansarlos y logren captar su atención. Así mismo, a las personas mayores de 60 años les cuesta más trabajo leer textos con tipografía pequeña, por lo que las características de este folleto no resultarían funcionales para ellos.

2) Sexo: Femenino y Masculino.

3) Nivel Social. a partir del nivel medio en adelante. Esto encuentra su justificación, debido a que "en las áreas rurales del país los niños, por lo general, tienen pocos juguetes y algunos de los que poseen son precisamente los de tipo popular de la región" (??)

4) Nivel de Estudios: Primaria en adelante, ya que para cubrir el objetivo del folleto de carácter educativo, es necesario que las personas sepan leer.

5) Ubicación Geográfica: México y aquellos lugares en donde se utilicen los idiomas español e inglés.

6) Así mismo, se consideraron a todas aquellas personas que gustan de visitar museos y zonas culturales, además de adquirir publicaciones que les permitan acercarse al conocimiento de la cultura y tradiciones de un país

### 3.1.2.3. PRESUPUESTO

En la actualidad, es muy común que casi todos los trabajos solicitados al diseñador cuenten con un presupuesto establecido, por el cliente o solicitante. De él dependerá en gran medida la selección de materiales, producción, etc.

Al tratarse de un proyecto no solicitado por ninguna institución específica, el presupuesto no está determinado, tan solo se consideró la necesidad de producir un folleto de calidad tanto en lo que respecta a los materiales como a la producción del mismo. Al final de este capítulo, en el apartado de costos se

menciona un monto aproximado de lo que nos costaría la producción de este folleto.

#### 3.1.2.4. UBICACIÓN Y DISTRIBUCIÓN

“El lugar donde será colocado el material impreso para su exhibición o consumo debe ser previamente examinado: si es un lugar a la intemperie o en interiores. De no ser así, hay que averiguar a través de que medios se hará llegar a la gente el material impreso”.(23)

54

Se pretende que sea ubicado tanto en las museos, como en librerías, tiendas departamentales, hoteles, tiendas de decoración e instituciones que promuevan todo lo referente al arte popular, entre otras

Así mismo, se debe considerar el espacio que compartirá con el grupo de impresos del mismo tipo o bien, de algún otro que tenga relación con él y llegue a competir visualmente. En este caso, solo se encontraron algunos libros que refieren a artesanías como rebosos, talavera, bordados, etc así como revistas que mencionan los aspectos que refieren a un estado en particular o bien, determinado grupo a cultura como los son los mayas, aztecas u otros. Son casi inexistentes las publicaciones

que nos hablan exclusivamente del juguete popular. En cuanto al aspecto de diseño de estas publicaciones, principalmente manejan grandes fotografías con un atractivo colorido, así como una gran calidad en la impresión y acabado de sus páginas.

La distribución puede realizarse a través de la venta directa o por consignación, que es la entrega de material para exhibición y que solo se llegan a pagar los ejemplares vendidos. Esto principalmente ocurre cuando se llega a exportar

Para este caso, se consideró la distribución a nivel nacional, aunque no se descarta la posibilidad de la exportación pues existen personas que compran ciertos lotes para distribuirlos en diferentes lugares de Estados Unidos.

Lo anterior, se tomó en cuenta para el manejo del texto, pues se propone realizar una publicación bilingüe.

### 3.1.3 ANALISIS Y SINTESIS DE LOS DATOS PARA PREPARAR PROPUESTAS DE DISEÑO

El involucrarse con el contenido de un impreso, permite al diseñador identificar de manera más acertada las necesidades gráficas y de comunicación de un tema. Así mismo, cuenta con

mayores recursos para desarrollar una propuesta creativa, por medio de una lluvia de ideas, en donde se consideran gran parte de las posibilidades para vincular un tema con ciertas palabras o conceptos, que posteriormente se traducen en elementos gráficos.

En este caso, el conocer más acerca del juguete popular permitió tener un objetivo más claro de lo que se quería proyectar en el diseño de este folleto, enfocándose principalmente en dignificar y resaltar el trabajo de los artesanos a través de un impreso en el que se cuidaran los aspectos de *diseño, manejo de materiales y producción*

### 3.1.4 DESARROLLO DE PROTOTIPOS

“Etapa creativa en donde las propuestas del prototipo son esquematizadas”. (24)

### 3.1.5 PREPARAR Y EJECUTAR ESTUDIOS Y EXPERIMENTOS QUE VALIDEN EL DISEÑO

A continuación se presenta un marco teórico que soporta la selección de los diferentes elementos, así mismo se presentan las propuestas que conforman al folleto.

### 3.1.5.1. EL FORMATO

“Tamaño de papel, superficie o soporte con determinada forma en donde deben organizarse los signos gráficos” (25) El seleccionar un formato, requiere de tomar en consideración la cantidad de información que se manejará, esto con base al espacio disponible para su acomodo.

Se consideró un formato de 20x20 cms (tamaño final), que permite tener una área razonable para el acomodo del texto e imágenes, conservando espacios en blanco que eviten dar la apariencia de saturación, lo que provoca una difícil lectura y poco interés del lector.

Así mismo, se ha pensado brindar una mayor comodidad tanto en su manejo, como en la forma de encuadernación, que al contar con pocas páginas es propicio el uso de grapas, que a su vez repercute en el aspecto económico

### 3.1.5.2. EL PAPEL

“El papel comparte la total responsabilidad con la tipografía y las ilustraciones de la personalidad que adquiera cualquier

impreso, puede hablar de calidad o mediocridad y hablar con fuerza o suavemente".(26)

El papel está constituido en su mayoría por fibras de origen vegetal, que logran entrelazarse con la ayuda de ciertos adhesivos, colorantes y aditivos con los que se conforma una pasta que las máquinas continuas transforman en papel. Para este hecho, es importante considerar la dirección en que están dispuestas estas fibras, que van en relación a la fabricación de papel; esto determina en gran medida su resistencia a ser doblado, así como su capacidad de absorción de la tinta.

Algunas de las características a considerar en la selección de un papel son:

1)El efecto estético o psicológico de su apariencia y tacto. Esto lo proporcionan elementos como la textura, el color y el peso.

2)La durabilidad: Los papeles con un alto contenido ácido no son lo suficientemente permanentes para muchos usos

3)La opacidad Algunos papeles muy delgados llegan a transparentarse o crear un efecto de sombra

4)El peso: El papel tiene un peso por kilogramo, pero se vende en lotes de determinado número de hojas. Los lotes normales son la resma, 500 hojas

La gran variedad de papeles que existe nos permite clasificarlos de manera general en 5 grupos:

a)El papel alisado: es el que se emplea tal y como sale de la máquina continua, permitiendo diferentes grados de alisado.

b)El satinado o calandrado. es aquel que ha sido sometido a un proceso a base de presión por parte de dos cilindros pulidos de acero, que producen una superficie satinada

c)El papel estucado. Es aquel que ha sido elaborado a base de pigmentos, minerales (caolín) y adhesivos, que buscan aumentar la blancura y el brillo del mismo. Se recubre por ambas caras con una pasta especial que iguala perfectamente la superficie.

d)El papel gofrado o decorado en relieve. Es aquel que ha pasado por una o ambas caras por los rodillos de acero, dejando una superficie grabada en bajo relieve

e)El papel de embalaje. Son una serie de papeles que han sido fabricados especialmente para ofrecer cierta resistencia a la tensión, haciéndolos ideales para la envoltura.

En México se manejan principalmente dos tamaños básicos: el de 57x87cms. y el de 70x95cms. A partir de un pliego extendido, el plegado se hace con un dobléz en su lado más largo, de ahí se realiza otro dobléz, que se hace de la misma forma. De esta manera se obtienen los siguientes dobleces: 1 dobléz, es igual a 4 páginas, 2 dobleces son igual a 4 hojas, es decir 8 páginas. También existe otro tipo de tamaño el que es dado por una bobina, que generalmente varía en el ancho, las medidas van desde los 67cms. hasta los 90cms. como máximo, dependiendo del tipo de papel.

Como se menciona anteriormente, el papel ofrece ciertas características que influyen en el mensaje que deseamos transmitir al lector; es por esto que la selección se realizó de la siguiente forma:

Para los interiores se pensó en un papel Multuart de 150 grs semimate. Considerando que la blancura y suavidad que nos ofrece, resultan ideales para reflejar ese sentido de calidad y

limpieza que requiere este folleto, además de permitirnos resaltar la pureza y brillo del color, en las imágenes

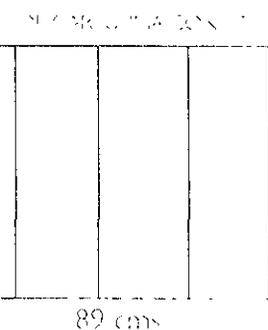
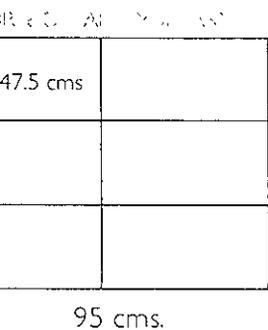
En cuanto al tamaño del pliego, se consideró el de 70x95cms, de donde se obtendrán 6 dípticos de 23.3x47.5cms, dándonos un total de 24 páginas impresas por ambos lados. Esta selección del tamaño de papel, se hizo considerando que con estas medidas se tendrá un menor desperdicio y se contará con espacio suficiente para las pinzas que utiliza la imprenta a la hora de entrar en la máquina

En la cubierta o portada se pensó en una cartulina confeti amarilla de 216grs con una medida del pliego extendido de 58x89cms que nos dan 4 tamaños de 58x22.25cms.

### 3.1.5.3. LA COMPOSICION TIPOGRAFICA

"La forma de organizar la información en un espacio refleja la importancia de cada elemento. El ojo del lector debe sentirse atraído por cada componente en el orden secuencial correcto" (2/)

A continuación se mencionan las partes a considerar para la composición tipográfica



1) Los márgenes, proporcionan un marco o límite para los tipos, ayudando al lector a enfocar la información. Los cuatro tipos de márgenes se denominan como: margen interior o de lomo, superior o de cabeza, exterior o de corte y finalmente el inferior o de pie.

Se utilizaron las siguientes medidas: 1.5cms para el margen interior; 1.5cms. en el exterior; 1.5cms. en el superior y 2cms para el inferior. Para la selección se consideraron la funcionalidad en cuanto al tipo de encuadernado, la manipulación del folleto y las medidas finales.

2) Retículas, el objetivo principal de una retícula es modular o dividir el espacio, estas permiten reforzar el orden y la claridad en un diseño

Está conformada por 4 divisiones horizontales y 6 verticales que corresponden al ancho de columna, cada uno de los módulos obtenidos a raíz de esta división, guardan las mismas proporciones. Esto da mayores posibilidades al ubicar los elementos sin perder el orden, pues uno de los objetivos es que la información sea leída de manera fluida, conservando espacios en blanco, que nos permitan enfocar la atención en los elementos principales, el texto y las imágenes.

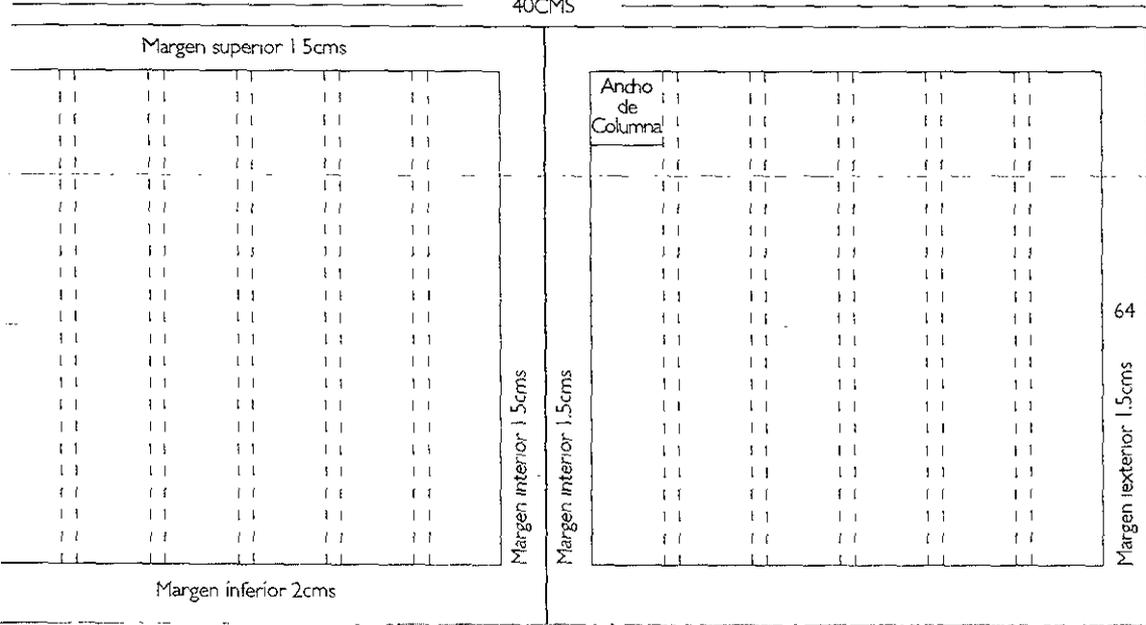
3)Ancho de la columna, "es la dimensión de la línea y se especifica normalmente en picas, aunque a veces también en milímetros. Para decidir el ancho de columna es esencial considerar el tamaño del tipo y el espaciado" (28)

Se propone el uso de 6 columnas de 24.2mm, con un medianil que es el espacio que hay entre una columna y otra, de 5 mm. Se utilizaron 3 columnas para ubicar el texto en español, lo que permite tener al rededor 60 a 65 caracteres por línea, de acuerdo a las características de la fuente. Por otro lado, se asignará el ancho de dos columnas para el texto en inglés, que irá enmarcado con un rectángulo vertical. También, estas medidas fueron pensadas en la ubicación y proporciones de las imágenes, ya que tendremos mayores posibilidades a la hora de escalarlas, es decir acrecentarlas o reducir las.

4)Folio o número de página, para su ubicación no existe una regla, pero generalmente se considera la relación de espacios disponibles, la posición de la caja tipográfica y el ancho de los márgenes.

Se determinó con base a un espacio de 1.5cms en el margen exterior, ubicándolo en la parte media de la página, considerando que en esta posición se podrá identificar con mayor facilidad.

40CMS



64

Folio

64

DIAGRAMA DE DOBLE PAGINA

5) Elección de tipos, el término tipografía es el que se refiere a la letra impresa.

Cada tipografía tiene rasgos que le permiten distinguirse de otros tipos, algunos de estos son: El cuerpo, la altura, los rasgos ascendentes, los rasgos descendentes, las astas, los remates o terminales y la línea. Todo esto nos permite clasificarlas en 5 grupos.

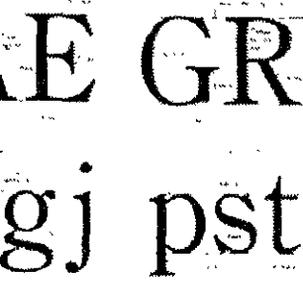
a) Las egipcias, que tienen remates cuadrados, sugiriendo un aspecto de mecanización y robustez

b) Las romanas, tienen como característica el uso de rasgos suaves y fuertes, además de remates en forma triangular

c) La sanserif o conocida también como palo seco, tiene como rasgo característico la ausencia de remates constantes, presentando un aspecto digno y elegante.

d) La script o caligráfica, se caracteriza por su semejanza con la escritura manuscrita, siendo delicada y refinada

e) La ornamentación tiene caracteres muy estilizados con algún acabado especial



E GR  
gj pst

ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ  
WXYZ

1234567890

abcdefghijklmnop  
qrstuvwxyz

*1 2 3 4 5 6 7 8 9 0  
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V  
W X Y Z  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0  
abcdefghijklmnop  
qrstuvwxyz*

ABCDEFGHIJKL  
MNOPQRSTUV  
WXYZ

1234567890

abcdefghijklmnop  
qrstuvwxyz

"La consideración clave al elegir un tipo de texto es su legibilidad. Por legibilidad entendemos la facilidad con la que las palabras pueden leerse cómodamente, a una velocidad normal de lectura".(29) Además de esto, se consideran aspectos como: la armonía estética con la forma y estilo de las imágenes que la acompañan, el propósito del trabajo, la adecuación con el contenido, el concepto de diseño, la cantidad de espacio disponible y la extensión del texto.

Se seleccionó una fuente Berkeley Book para el cuerpo de texto, que conforma el volumen principal de un material impreso. Esta tipografía pertenece al tipo humanístico, "que deriva de la escritura manual humanística italiana del siglo XV, que sirvió como modelo para estos tipos".(31)

La tipografía Kuenstler Script Medium para las capitulares, esto con base a sus rasgos suaves y ligeros de tipo manuscrito, que permite una relación simbólica con la época en la se comienzan a crear parte de los juguetes populares, el siglo XVIII y XIX.

Y una Arial Condensed light itálica, para el texto en inglés.

6) Tamaño del tipo, este se considera a partir de la relación equilibrada entre el ancho de columna y el interlineado, lo que nos permite un texto legible y fluído. Un tamaño entre 8 y 11 puntos resulta a decuado para lograr una óptima legibilidad en un texto corrido, aunque existen infinidad de casos que requieren de tamaños más grandes o más chicos.

El interlineado es el que nos permite tener una separación horizontal entre las líneas. Se sugiere que para textos que tengan un tamaño entre 8 y 11 puntos, es adecuada una interlinea de 4 puntos.

En la actualidad, la medición tipográfica se ha vuelto más sencilla, gracias al empleo del tipómetro, que nos permite determinar el tamaño del caracter en base a las unidades de medida tipográficas más comunes: La pica, pulgada, centímetros y puntos. La computadora ha venido a simplificar aun más los proceso de edición de textos, ayudando a determinar de manera más rápida, sencilla y exacta las características de la tipografía

El manera en que se manejan los distintos tamaños es la siguiente:

|                      |              |
|----------------------|--------------|
| Cuerpo de texto      | 11 pts./16.5 |
| Texto en inglés      | 11 pts./16.5 |
| Cabezas o títulos    | 24pts        |
| Número de página     | 11 pts.      |
| Citas Bibliográficas | 8pts         |
| Pie de foto          | 8pts         |

8) Alineación de texto, esta se puede realizar de las siguientes formas.

-Justificada Refleja un aspecto apacible, rítmico y regular, permite al lector enfocar su atención en otros elementos del diseño, como las ilustraciones y las fotografías

-No justificada Tiene dos variantes, alineada a la izquierda o a la derecha. El espacio uniforme entre palabras, la textura y las longitudes irregulares son visiblemente más interesantes y legibles

Contrada: Este estilo se considera estático y simétrico.

-Asimétrica. Es un estilo informal, en el cual los tipos se colocan de forma intuitiva o no estructurada, con el fin de crear efectos llamativos o poco usuales.

Por las características antes mencionadas, se propone la alineación de texto justificada.

En la actualidad, la autoedición ha permitido un importante avance en el manejo tipográfico "PostScript es un lenguaje de ordenador que codifica la información descriptiva sobre el diseño y la posición de una página de texto", (32) ayudándonos a determinar de manera más rápida, sencilla y exacta las características de la tipografía que se emplea. En poco tiempo se ha convertido en un estándar industrial en lo que respecta a publicación electrónica para la impresión de páginas de texto

#### 3.1.5.4. LAS IMAGENES

"La penetración de las imágenes en el sistema de comunicaciones es indudable, se empieza a aprender el lenguaje verbal en los libros de imágenes y avanza hacia la madurez en un mundo de televisión, películas, revistas, libros ilustrados y periódicos" (33) todo este avance se ha dado a partir de las

inovaciones tecnológicas, la fotografía, el fotograbado, las computadoras, etc. que cada día han facilitado y hecho más efectivo el uso de las ilustraciones.

Las ilustraciones cumplen ciertas funciones dos de las más importantes son: atraer y capturar la atención de las personas, para lograr esto las ilustraciones se presentan de diferentes formas, que en ocasiones llegan a combinarse:

a) La fotografía, presenta duplicados fieles llamando la atención de manera rápida y con fuerza

b) Los dibujos, estos se presentan desde un simple dibujo a línea hasta obras de arte que contienen una gama completa de tonalidades y colores

c) Las gráficas o esquemas, nos ayudan a comprender cierta información compleja, como estadísticas, el funcionamiento de una máquina, etc

d) Las tiras cómicas, se realizan con la finalidad de entretener al lector

La fotografía se tomó como un elemento primordial que permite identificar de manera más cercana a la realidad, es decir gran parte de los valores estéticos que caracterizan a este tipo de juguetes. Para la composición fotográfica se utilizó un ciclorama o fondo de color que permitiera resaltar el colorido, reforzando el carácter mexicano de estas piezas. Por otra parte, se utilizaron imágenes de cada juguete, haciendo un acercamiento para resaltar las formas y texturas. Así mismo se integran fotografías que muestran el proceso de producción.

### 3.1.5.5. LA COMPOSICION

“El proceso de la composición gráfica de una página, implica la organización de textos e imágenes en un formato, conforme a una idea condicionada por la legibilidad, un proceso en el cual los elementos (textos e imágenes) dispersos en un principio, se organizan en un todo, en una página, como unidad, como totalidad que puede ser leída” (34)

La composición del folleto se basa principalmente en la disposición del texto, las imágenes y los espacios en blanco en proporciones distintas, teniendo como finalidad el obtener un espacio armónico con un carácter de limpieza y orden dentro del manejo de sus elementos

### 3.1.5.6. EL COLOR

“La percepción del color está asociada con la luz y con el modo que esta se refleja“.(35) se dice que está cargado de información y que es una de las experiencias visuales más penetrantes que experimenta el ser humano, creando estímulos a los que asociamos un significado.

En este caso, el color es un factor muy importante con el que se busca lograr la asociación e identificación de una cultura, a través de colores como el magenta o rosa mexicano, el azul rey, el rojo, el amarillo, el verde, entre otros. Estos colores no solo se utilizan para la fotografía, también se aplicaron en títulos y plastas de color, ayudando a dar un carácter más atractivo que permita captar la atención del lector. El uso de estos colores tan intensos debe de realizarse con mucho cuidado, pues una saturación podría aurrinar el carácter de limpieza y equilibrio que hasta este momento se ha buscado

### 3.1.6 PREPARA DOCUMENTOS PARA SU PRODUCCION

Para cualquier trabajo de reproducción es necesario conocer algunas de las especificaciones básicas más importantes, que se refieren a la preparación de los originales

### 3.1.6.1. PREPRENSA

El proceso de fotografía de los originales, mejor conocido como fotomecánica, permite obtener los positivos o negativos, que se clasifican en dos formas: de línea, que son aquellos que solo obtienen un alto contraste es decir, blancos y negro. Los de medio tono, son con los que se obtiene una cierta gama de grises, esto a partir de la descomposición de la imagen en pequeños puntos, que se dan a partir del uso de una trama o retícula.

Las diferentes calidades de impresión, se dan a partir del número de líneas por centímetro cuadrado que abarcan, y se seleccionan con base al papel que se vá a utilizar. Los periódicos son impresos con una trama de 85 líneas, mientras que una impresión que se realiza en un papel sin estucar requiere de una trama de 120 a 133 líneas, para un papel estucado se llegan a utilizar hasta 150 líneas, siendo esta la trama más fina que se usa en la impresión comercial. En la actualidad, se considera el uso de la impresión de alta calidad en libros y catálogos que manejan imágenes que requieren la más alta definición, para estos se utilizan tramas de 200 y 300 líneas.

Es el medio por el cual se reproducen las imágenes visuales con el fin de alcanzar una comunicación masiva. La gran variedad de materiales y técnicas que pueden utilizarse la convierten en un medio particularmente flexible y lleno de recursos que ofrecen al diseñador mayores posibilidades de experimentación y expresión.

### 3.1.6.2. IMPRESION

En toda impresión intervienen dos superficies: La que lleva la imagen y sobre la que se imprime. Dentro de los métodos de impresión existen La impresión en relieve, en hueco, planográfica, serigrafía y más recientemente la digital.

Se dice que la litografía fue inventada en Baviera en 1798 por Alois Senefelder, ve sus inicios con el uso de una placa de piedra pulida como superficie de impresión, que en la actualidad aun es utilizada por los artistas plásticos, para hacer grabados litográficos originales. Para la litografía offset, el proceso se desarrolla a partir de la utilización de una placa de aluminio granulado. La prensa consta de tres cilindros de goma, que lleva una placa de goma enrollada; el cilindro del clisé de impresión y el cilindro de impresión, que aprieta el papel contra el cilindro de goma para hacer la impresión. El área a imprimir, se trata

químicamente de forma que acepte la grasa (en este caso la tinta) y rechace el agua, mientras que el área sin imagen, es decir el fondo, se trata para aceptar el agua como tinta. Cuando la plancha entintada y mojada se aprieta contra el papel, solo se *imprime la imagen*.

La elección del offset como el medio de reproducción para el folleto, se basó en dos beneficios: la alta calidad en la impresión de las imágenes y la posibilidad de reproducción de altos volúmenes a un costo más económico con respecto a otros.

### 3.1.6.3. LOS ACABADOS

a) El dobléz, que se realiza con base al armado de ciertos cuadernillos que finalmente conformaran un libro o folleto.

b) El corte, se realiza una vez obtenido el dobléz y se hace a partir de los bordes o sobrantes de papel, considerando el tamaño especificado.

c) El suajado, permite darle a la publicación un formato determinado, obteniendo formas diferentes a los estándares establecidos

d)El encuadernado, es la forma de unir los cuadernillos que integran al libro o folleto. Este puede realizarse de diferentes formas: cosido, engrapado, engargolado, encuadernado térmico,etc.

## COSTOS

“Valor que tiene el proyecto, se dá a conocer a través de un presupuesto, que es elaborado de acuerdo al trabajo manual, el tiempo máquina, el material, los gastos fijos y la utilidad”(36)

Para el desarrollo de un trabajo editorial son muchas las partes que llegan a intervenir en la realización de este tipo de proyectos. A continuación se presenta un estimado de los costos de producción, considerando al rededor de 10 a 15 cuartillas de texto y un tiraje de 5,000 folletos.

77

|                         |                     |
|-------------------------|---------------------|
| 1) Autor:               | \$ 4,000.00         |
| 2) Traductor:           | \$ 1,500.00         |
| 3) Corrector de estilo. | \$ 500.00           |
| 4) Diseñador:           | \$ 20,000.00        |
| 5) Fotógrafo            | \$ 13,750.00        |
| 6) Prerensa e Impresión | <u>\$ 58,200.00</u> |
| <br>SUB TOTAL           | <br>\$ 97,950.00    |
| +15% de I.V.A.          | \$ 14,692.50        |
| TOTAL APROXIMADO        | \$ 112,642.50       |

*1 Gastos de Operación. secretarías, mensajeros, almacenaje, trámites, etc*

## CITAS BIBLIOGRAFICAS

(21) RODRIGUEZ, M. Luis, Para una teoría del diseño. UAM Azcapotzalco, Edit. Tilde, p. 35

(22) SCHEFFLER LILIAN. Juguetes y miniaturas populares México, FONART, 2a. edición, 1986.

(23) MARTIN, Euniciano. La composición en artes gráficas, II tomo Barcelona, España, Edit. Don Bosco, 1a. edición, 1974. P16

(24) LAFONT, Alouette. Cedularios museográficos para el nuevo museo numismático del Banco de México. UNAM, 1998, P87

(25) MARTIN, Euniciano. La composición en artes gráficas, II tomo Barcelona, España, Edit. Don Bosco, 1a. edición, 1974 P17

(26) TURNBULL, Arthur, BAIRD, Russell Comunicación Gráfica México, Edit. Trillas, 2a. edición, 1990. P367

(27) PERFECT, Christopher. Guía completa de la tipografía, manual práctico para el diseñador gráfico, Barcelona, España, Edit. Blume, 1994 P200

(28) PERFECT, Christopher. Guía completa de la tipografía, manual práctico para el diseñador gráfico, Barcelona, España, Edit. Blume, 1994 P196

(29) PERFECT, Christopher. Guía completa de la tipografía, manual práctico para el diseñador gráfico, Barcelona, España, Edit. Blume, 1994 P202

(30) PERFECT, Christopher. Guía completa de la tipografía, manual práctico para el diseñador gráfico, Barcelona, España, Edit. Blume, 1994 P148

(31) PERFECT, Christopher. Guía completa de la tipografía, manual práctico para el diseñador gráfico, Barcelona, España, Edit. Blume, 1994 P202

(32) PERFECT, Christopher Guía completa de la tipografía, manual práctico para el diseñador gráfico, Barcelona, España, Edit. Blume, 1994.P.34

(33) TURNBULL, Arthur, BAIRD, Russell Comunicación Gráfica México, Edit. Trillas, 2a edición, 1990 P.194

(34) MARTIN, Euniciano. La composición en artes gráficas, II tomo Barcelona, España, Edit. Don Bosco, 1a. edición, 1974 P.16

(35) WONG, Wucius. Principios del diseño en color, Barcelona, España, Edit. Gustavo Gili, 1990, P.25

(36) LAFONT, Alouette. Cederarios museográficos para el nuevo museo numismático del Banco de México UNAM, 1998, P.74

ESTÁ BASTANTE MAL  
-35- 11/11/2011

## CONCLUSIONES

Al termino de la investigación y el desarrollo del proyecto, se concluye que es de suma importancia que el diseño gráfico no solo sea aplicable dentro del medio comercial o publicitario, sino que forme parte del desarrollo de nuevas propuestas que ayuden a aportar conocimientos, reconociendo las manifestaciones más importantes que han sido creadas por el hombre y que en ocasiones no cuentan con la suficiente difusión, *por lo que corren el riesgo de desaparecer.*

Así mismo, es necesario lograr que dentro de las propuestas de diseño, los elementos gráficos cubran los aspectos de comunicación y funcionalidad, tomando como base la investigación y la aplicación de los conocimientos adquiridos durante la licenciatura.

En este caso, el folleto permite el acercamiento a una mayor cantidad de personas, ofreciendo beneficios como el uso de imágenes e información directa sin la necesidad de crear grandes libros que resulten poco accesibles y por lo mismo no se logre el objetivo de una amplia difusión

Esta propuesta es solo el inicio de un proyecto que bien podría tener grandes alcances, pues dentro de nuestra cultura se han desarrollado infinidad de manifestaciones artesanales que

requieren de una mayor difusión. Además de esto, se propone el uso de otros medios masivos como el Internet, en donde se puede insertar el folleto completo, ampliando así el alcance de esta información.

En el presente trabajo de tesis se reafirmaron los conocimientos adquiridos durante la licenciatura, tomándolos como base para el desarrollo de una propuesta creativa que sea considerada en la realidad y logre cubrir los aspectos fundamentales para su publicación. Así mismo, se comprendió la importancia de desarrollar una investigación completa que permita obtener todo un panorama de las necesidades a cubrir.

Por último, el ámbito artesanal es parte importante de la historia cultural y todo aquello que se haga para conservarla será de gran ayuda para que futuras generaciones logren conocer y valorar este tipo de manifestaciones

## BIBLIOGRAFIA

- COSTA, Joan. Señalética de la señalización al diseño de programas Barcelona, España, Edit. CEAC, 1987.
- DONDIS, A. Dondis. La sintaxis de la imagen. Barcelona, España, Edit. Gustavo Gili, 1976.
- ESPEJEL, Carlos Artesania popular mexicana México, Edit. Blume, 1a Edición, 1975
- GARCIA, C. Fernando La tesis y el trabajo de tesis México, Edit. Spanta, 2a. edición, 1999
- GONZALEZ, Luis, MATOS, M. Eduardo. Juegos y juguetes Mexicanos, México, Edit. Dina, 1a Edición, 1993
- LAFONT, Alouette. Cedularios museográficos para el nuevo museo numismático del Banco de México UNAM, 1998.
- LEJIA, Daniel. Tesis Diseño editorial la creación de un medio informativo para la promoción y desarrollo profesional del comunicador gráfico México, UNAM, 1992.
- Lo efímero y eterno del arte popular mexicano tomo I, México, Edit. de la plástica mexicana, 2a edición, 1974
- MARTIN, E., TAPIZ, I. Diccionario enciclopedico de las artes e industrias gráficas, Barcelona, España, Edit. Don Bosco, 1981.
- MARTIN, I. uniciano La composición en artes gráficas, II tomo Barcelona, España, Edit. Don Bosco, 1a edición, 1974
- MARTINEZ, P. Pedro Arte popular mexicano México, Edit. Herretero, 1975

- PERFECT, Christopher Guía completa de la tipografía, manual práctico para el diseñador gráfico, Barcelona, España, Edit. Blume, 1994
- PRIETO C. Daniel Diseño y comunicación, México, UAM Xochimilco, 2a. Edición, 1987.
- RODRIGUEZ, M. Luis, Para una teoría del diseño. UAM Azcapotzalco, Edit Tilde
- SANDERS, Norman, BEVINGTON, William. Manual de producción para el diseñador gráfico Barcelona, España, Edit. Gustavo Gili, 2a edición, 1986.
- SATUE, Eric. El diseño gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días Madrid, España, Edit Alianza, 1988.
- SCHEFFLER LILIAN. Juguetes y miniaturas populares. México, FONART, 2a edición, 1986
- SOLANAS, D. Jesús Diseño, arte y función Salvat
- TERENCE. Dalley Guía completa de ilustración y diseño, técnicas y materiales Madrid, España, Edit. Blume, 1981
- TURNBULL, Arthur, BAIRD, Russell, Comunicación Gráfica México, [Edit Trillas, 2a edición, 1990
- WONG, Wucius, Principios del diseño en color, Barcelona, España, Edit Gustavo Gili, 1990.