



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

La Ilustración infantil como soporte narrativo de un cuento sin texto

Tesis que para obtener el título de:
Licenciada en Comunicación Gráfica

Presenta:
Bertha Angélica Martínez Caballero



**DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACION**
**ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLASTICAS**
XOCHIMILCO D.F.

Director de Tesis:
M.A.V. Francisco Plancarte Morales

Asesora de Tesis:
M.A.V. Ariadne García Morales

México, D.F. 2002

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

*A mis Padres:
Rosa María Caballero L.
Alvaro Martínez A.*

A mis hermanas por estar siempre presentes:

Liliana,

Cecilia,

Rosa María y

María Guadalupe Mtz. Caballero

Por su valiosa ayuda amistad y confianza:

Raúl L. Mena

Rocío Alvarez Mince

Alba Cecilia Olvera Mtz.

Guadalupe Aranda B y Leonor B.

INDICE

INTRODUCCIÓN	6
---------------------------	---

CAPITULO 1

DISEÑO Y COMUNICACIÓN

1.1 Definición de Comunicación	9
1.2 Definición de Diseño	13
1.3 Diseño y Comunicación	14
1.3.1 Comunicación Visual	15
1.4 Diseño Gráfico	16
1.4.1 Campo de trabajo	17
1.4.2 Áreas del Diseño Gráfico	18

CAPITULO 2

ILUSTRACIÓN

2.1 Definición de ilustración	21
2.2 Antecedentes de la ilustración	22
2.3 Breve historia de la ilustración	24
2.4 Géneros de la ilustración	32
2.5 Herramientas	34
2.6 Técnicas y Materiales	38

CAPITULO 3

EL LIBRO INFANTIL

3.1 Definición del libro	44
3.2 Breve historia del libro	44
3.3 Partes del libro	47
3.4 Características del libro infantil	49
3.4.1 Elementos Básicos en el diseño del libro infantil	51

CAPITULO 4

FONDO DE CULTURA ECONÓMICA

4.1	Características generales del FCE	55
4.2	Características del niño de 6-7 años	59
4.3	La percepción en el niño de 6-7 años	62
4.4	El libro infantil como estímulo al aprendizaje de la lectura	65
4.5	La función del cuento en la formación del niño	67
4.6	El papel de la ilustración en el aprendizaje del niño	73
4.7	La ilustración como texto	75

CAPITULO 5

PROYECTO GRÁFICO

5.1	Análisis de libros existentes	79
5.2	Propuesta gráfica del libro infantil	81
5.2.1	Metodología de Diseño de un cuento infantil para niños de 6-7 años	81
5.3	Portada	96
5.3.1	Metodología de Diseño para la portada del libro infantil	96
5.4	Propuesta Final	100

CONCLUSIONES	103
---------------------------	-----

BIBLIOGRAFÍA	105
---------------------------	-----

INTRODUCCIÓN

En la actualidad los niños le dedican más tiempo al televisor que a cualquier otra actividad que estimule su creatividad. El niño deja de ser el descubridor de juegos, el inventor de aventuras, el guerrero infatigable que encuentra nuevas formas para esplazarse, y se limita a ser un espectador pasivo, que consume invariablemente caricaturas o programas de nintendo.

Desde luego el niño es "rehen" de la formación y educación que le dan los padres, en ellos radica la responsabilidad de enseñar al pequeño todas las posibilidades que tiene para conocer su entorno y enriquecerse cultural y socialmente. Un niño que ya no sale a jugar con otros niños está dejando una parte de su crecimiento incompleta, se olvida de convivir y compartir con los demás niños y se convierte en un ser aislado.

Lo mismo sucede cuando no alimentamos su espíritu y no le inculcamos el amor por la lectura. Algunos niños comienzan a interesarse por los libros gracias a la influencia que sus padres ejercen sobre ellos ya que difícilmente un niño leerá un libro si los padres no tienen el hábito de la lectura o no le inculcan el hábito de leer.

A través de los libros el niño aprende, se divierte, interactúa y estimula su imaginación, llevándolo a crear sus propias aventuras. No hay que olvidar que la creatividad es en sí misma una actitud, una forma de ver, de pensar y de resolver las cosas de diferente manera, por lo tanto se aprende más haciendo, explorando, manipulando que a través de información establecida.

La formación del niño va acompañada de experiencias adquiridas a través de su contacto con el medio, de ahí que su actitud ante diferentes circunstancias, forma en unos niños una actitud pasiva y en otros una actitud más activa. Esto dependerá de los medios que utilicemos para enriquecer sus experiencias y darles así una formación integral.

Los padres deben procurar un desarrollo y crecimiento integral a sus hijos, pues de ello depende el tener en un futuro a personas creativas, propositivas y emprendedoras.

Es importante que durante la infancia los niños tengan contacto con muchos libros, pues estos estimulan su creatividad a través de sus cuentos, sus historias fantásticas, y sus ilustraciones llenas de colorido.

Además los libros infantiles son un medio que acerca a los niños a una fuente innagotable de historias y cuentos que llevan al niño a conocer no solo su entorno sino otros mundos llenos de fantasía. Por lo tanto es importante que los niños estimulen sus capacidades creativas e interpretativas a través de su contacto con libros que le permitan

desarrollar otras historias u otros finales, aprender, imaginar, inventar personajes, dibujarlos, etc.

Además de la historia, las ilustraciones de los libros infantiles son el punto de atracción para que un niño lea un libro. La ilustración es fundamental, pues ésta llama de inmediato la atención del niño, logrando captar su interés.

Por lo tanto la labor del ilustrador no solamente es ilustrar una historia, sino también enriquecer a través de imágenes la experiencia visual del niño por medio de las diferentes técnicas de ilustración.

Los libros infantiles se ilustran con diferentes técnicas que enriquecen la memoria visual de los niños, sin olvidar que la gran variedad de libros que hay en el mercado, le permite al niño elegir y conocer diferentes tipos de libros.

La industria editorial tiene una gran variedad de libros que van dirigidos a las diferentes edades de los niños; hay desde libros de trapo, musicales, tridimensionales, etc. incluso hay cuentos visuales, es decir, solamente narran la historia a través de las ilustraciones. Estos cuentos requieren de la atención completa del niño y de su percepción.

De ahí que mi propuesta sea ilustrar y narrar un cuento a través de las ilustraciones, estimulando la creatividad, la percepción y la imaginación de los niños de 6-7 años, edad en la que el niño se enfrenta a muchos cambios y responsabilidades entre las cuales está el aprender a leer. Este tipo de libros le ayudan en dicho aprendizaje.

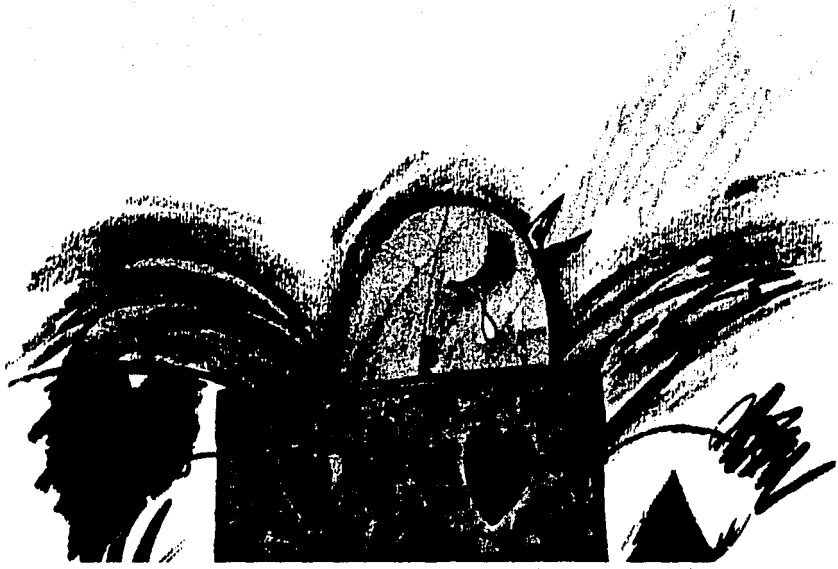
Aportando como ilustrador dentro de mi formación de comunicador gráfico, una historia visual que a través de ilustraciones, enriquezca su memoria plástica y forme desde pequeños, lectores asiduos al gran mundo de los libros.

CAPITULO

1

Diseño y comunicación

L



El pájaro del Alma. Mijal Sturnit. ilustración Francisco Nava B. FCE. México, 1995.

a comunicación de mensajes es la principal función que debe cubrir un Diseñador o Comunicador Gráfico, el presente capítulo, abordará los elementos que intervienen en la comunicación y su relación con la disciplina del diseño, de la cual se esbosará brevemente su campo de acción.

1.1 DEFINICIÓN DE COMUNICACIÓN

La comunicación es sin lugar a dudas indispensable en las relaciones interpersonales de los individuos. Desde que nace, el ser humano intenta establecer una relación con todo lo que le rodea y es así cuando empieza a comunicarse con los demás. Un bebé comunica sus necesidades a la madre a través del llanto o la risa, aún antes de aprender cualquier lenguaje o idioma que le permita establecer un diálogo complejo. Es así que la comunicación se vuelve una necesidad y termina siendo un medio fundamental en la vida social del hombre.

Actualmente los medios de comunicación bombardean constantemente con una infinidad de anuncios que compiten entre sí para captar la atención del público, por lo tanto es importante que el Comunicador Gráfico como responsable de generar dichos anuncios o cubrir necesidades de comunicación visual de un cliente, conozca el proceso que se da cuando se quiere comunicar algo.

Antes de hablar de los modelos de comunicación es importante definir a la comunicación, algunos autores nos dan sus conceptos, para ellos la comunicación es:

“El proceso de comunicación es la base de todo lo que llamamos social en el funcionamiento del organismo viviente. En el hombre resulta decisivo para el desarrollo del individuo, para la formación y existencia de grupos y sus interrelaciones”¹

“Comunicación es una ciencia que estudia la transmisión de un mensaje directa o indirectamente de un emisor a un receptor y de éste a aquél, a través de medios personales o masivos, humanos o mecánicos, mediante un sistema de signos convenidos y que constituyen un elemento básico para el nacimiento de una comunidad y de su fortalecimiento en el desarrollo futuro”²

“La comunicación humana es un conjunto sutil e ingenioso de procesos. Siempre está preñada de mil ingredientes -señales, códigos, significados- por más simple que sea el mensaje o la transacción. La comunicación humana es además, un conjunto variado de procesos. Puede escoger entre cien medios diferentes: palabras, gestos o tarjetas perforadas, etc.... Siempre que la gente interactúa, se comunica. Cuando las personas se controlan recíprocamente lo hacen en primer lugar mediante la comunicación”³

Etimológicamente comunicación se deriva del latín *communis*-común, *comunicare* que significa poner en común.

En síntesis la comunicación es un intercambio de significados (sentimientos, emociones, necesidades, intereses, etc.) entre dos o varias personas.

Para que la comunicación pueda existir se necesitan cuatro elementos básicos que se relacionan entre sí: emisor, mensaje, medio o canal y receptor, Daniel Prieto⁴ los define como:

Emisor: es la persona o personas interesadas en transmitir un mensaje.

Mensaje: es lo que se quiere comunicar. El mensaje está estructurado por tres elementos: código, contenido y tratamiento.

Código: Se denomina a un sistema de significados comunes para los miembros de una cultura. Los códigos se dividen en lingüísticos y extralingüísticos⁵. Los primeros son aquellos que pertenecen al lenguaje verbal y se representan en distintos idiomas, dialectos, etc., y se estructuran por la combinación de signos lingüísticos. Los códigos extralingüísticos son aquellos que no son verbales, es decir no intervienen los idiomas, sino los gestos, los sonidos, las imágenes, el movimiento, etc.

Contenido: Es el significado que se transmite, lo que se expresa por medio del código.

Tratamiento: Es el manejo que se le da al contenido, es decir se toman en cuenta las condiciones en que se emitirá el mensaje y este puede ser "...tratado de diversos modos, empleando códigos, canales o medios diferentes en un momento y lugar determinados"⁶.

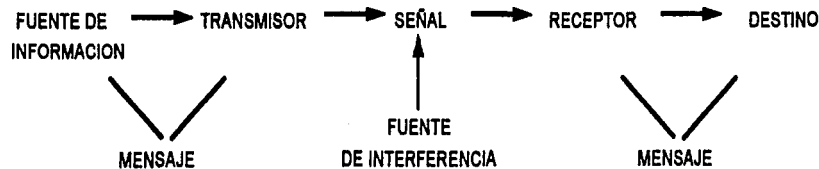
Canal o Medio: el canal o medio es a través del cual se envía el mensaje y éste pueda llegar a su destino o receptor. Hay dos tipos de canales los naturales y los artificiales, los primeros como su nombre lo dice forman parte de la naturaleza biológica y ambiental del hombre, como los cinco sentidos, el cerebro el cuerpo humano, además de el aire, la luz, las ondas sonoras, etc.

Los canales artificiales son aquellos que han sido inventados por el hombre y estos van desde la escritura hasta los medios electrónicos de comunicación.

Receptor: es la persona o personas que reciben el mensaje emitido y que establecen un intercambio con el emisor inicial.

Partiendo de los anteriores elementos, se han desarrollado modelos que analizan el fenómeno de la comunicación desde diferentes perspectivas, John Fiske⁷ propone dos escuelas para el estudio de la comunicación: la del Proceso o Funcionalista y la Semiótica o Estructuralista, la primera se centra en el proceso mismo de comunicación, en la codificación y decodificación que hacen los emisores y receptores y en cómo se usan los canales de transmisión; la segunda se refiere al análisis de la forma del mensaje o textos y la cultura en la que se desenvuelven los emisores y los receptores.

MODELO DE SHANNON Y WEAVER



Este modelo de comunicación se centra en el proceso y su estructura es sencilla y lineal, las decisiones se toman en la "...FUENTE DE INFORMACION, el TRANSMISOR convierte el mensaje en una SEÑAL y la envía al RECEPTOR"⁸.

Su funcionamiento identifica tres niveles de problemas:

Técnicos: se refiere al nivel de exactitud con que pueden ser transmitidos los símbolos a través de la señal.

Semánticos: tiene que ver con el significado de una palabra que parece estar implícito en el mensaje y al mismo tiempo en la cultura.

Efectividad: De que manera el significado afectará la conducta del destinatario.

Reconoce algunos conceptos importantes:

Interferencia: es cualquier cosa que se añada a la señal no enviada por la fuente de información, entre la transmisión y la recepción, como los ruidos de la radio o una mala recepción de un televisor.

Información: es el grado de predecibilidad que tiene una señal.

Redundancia: es aquello que es convencional o predecible en un mensaje.

Entropía: lo contrario de redundancia, es decir baja predecibilidad.

Análisis: es examinar de manera minuciosa un mensaje ya sea imagen o concepto, pues de acuerdo al acomodo de este en un contexto determinado, la intención del mensaje es variable.

La segunda escuela de estudio de la comunicación se interesa en el significado y propone que el mensaje no recorre una serie de pasos, sino que se crean relaciones entre elementos que generan que un mensaje signifique algo.

Para lograrlo se basan en la semiótica, la cual se enfoca "...al estudio de los signos y su funcionamiento."⁹ Por lo tanto centra su atención

en el texto y no en el proceso como el modelo anterior, también se le da más importancia al receptor o lector, pues este ayuda a crear el significado del texto al aportarle su experiencia, actitudes y emociones. Los siguientes modelos son los más representativos de esta escuela.

MODELO DE JAKOBSON

Jakobson¹⁰ como lingüista se preocupa por el significado y la estructura interna del mensaje.

	CONTEXTO REFERENCIAL	
REMITENTE EMOTIVA	MENSAJE POETICA	DESTINATARIO CONNOTATIVA
	CONTACTO FATICA	
	CODIGO METALINGUISTICA	

El *remite* envía un *mensaje* al *destinatario* que es diferente a si mismo (contexto), el contacto es el canal físico. Entre el *remite*, el *código* y el *destinatario* se han contemplado un sistema de signos comunes o compartidos con el *remite* y a través de ellos se estructura el mensaje. Jakobson establece para cada factor las siguientes funciones:

Emotiva: se refiere al remitente y expresa actitudes, emociones, estatus.

Connotativa: analiza como interpretará el receptor dichas emociones.

Referencial: es la orientación a la realidad.

Fática: mantiene abiertos los canales de comunicación, verifica que si se esté llevando a cabo la comunicación.

Metalingüística: se refiere a los elementos que decodifican un mensaje y pueden darle un sentido diferente.

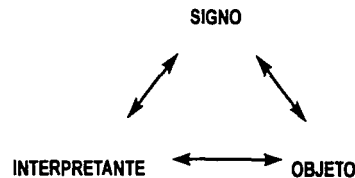
Poética: es la forma en que vamos a expresar el mensaje, usando adecuadamente las palabras en términos estéticos.

Otros modelos basados en la semiótica son:

MODELO DE SAUSSURE



MODELO DE PEIRCE



Para Saussure¹¹ la relación entre los signos es lo más importante, el signo es un objeto físico constituido por significado y significante. El significante es la percepción física del signo, por ejemplo: “el carro”; el significado es el concepto mental que se le da en cierto contexto, por ejemplo: “el Roll Roice es un lujo”.

Para Pierce¹² el signo es lo que representa algo para alguien haciendo referencia al objeto, interprete es la idea que se crea en el receptor.

Básicamente estos dos modelos se centran en el estudio del signo y su significado, pues detectan que este puede cambiar en base al *código* que se utilice y al contexto cultural que lo conforma, por lo tanto clasifican al Signo en: Icono, Índice y Símbolo. *El Icono* se refiere al parecido del signo con su objeto, se ve parecido por ejemplo: una fotografía. *El Índice* establece que hay un lazo directo entre el signo y su objeto, tiene una conexión real, por ejemplo: el humo es indicio de fuego. *El Símbolo* indica que no hay conexión o parecido entre el símbolo y el objeto, el símbolo comunica algo porque la gente se a puesto de acuerdo en que así sea, por ejemplo: la cruz roja, que simboliza a una Institución de salud.

Es importante tomar en cuenta que el contexto cultural es todo aquello que rodea el entorno de un individuo, desde lo social, político, económico, etc., hasta lo religioso. El contexto cultural también es conocido como la Significación y Roland Barthes¹³ diseña una serie de conceptos que clasifican a la significación:

Denotación: Relación entre el significado y el significante, dentro del signo y del signo con su exterior, por ejemplo: la palabra mesa será entendida por lo que significa una mesa, un mueble que todos conocemos y usamos es el significado.

Connotación: se refiere a como el receptor entenderá el mensaje; aquí entran las emociones o los



Símbolo de la cruz roja

sentimientos del usuario y su cultura.

Mito: se relaciona con la significación y se refiere a las ideas que son falsas por medio de las cuales se explica un aspecto de la realidad, como la vida, la muerte, la masculinidad, la femineidad, etc.

Metáfora: es el cambio de un término que no es familiar por otro que si lo es, se hace una comparación y se dejan ver las diferencias y semejanzas.

Metonimia: parte de lo particular para definir lo general, es decir, si quiero hablar de la riqueza vegetal de una selva, solo retomo una pequeña parte.

Desviación: es lo inesperado, lo no convencional aunque es cambiante por el tiempo, y el progreso de una sociedad como el pelo largo de los hombres que al principio no era aceptado y después si.

Estos conceptos nos dejan ver claramente que dentro del contexto cultural surgen variables que lo hacen manipulable, aún partiendo de los convencionalismos. De aquí que el Diseñador o el Comunicador Gráfico utilice dichos elementos para generar mensajes creativos e inesperados que atraigan la atención de su receptor hacia determinados mensajes.

Por lo tanto es importante conocer los modelos de comunicación ya sean los de la escuela del proceso (qué elementos se requieren e interfiere para comunicar el mensaje) o la semántica (qué forma tiene el mensaje), pues a través de ellos se comprenden los elementos que se requieren e intervienen en la comunicación, incluso aquellos que la obstaculizan.

Finalmente el diseñador deberá tomar en cuenta los modelos de comunicación que le permitan elaborar y transmitir mensajes bien estructurados que cubran las necesidades de comunicación de un cliente.

1.2 DEFINICIÓN DE DISEÑO

El Diseño es un término que se escucha muy a menudo cuando se hace referencia a los objetos que nos rodean, sin embargo no todo es diseño, por lo tanto es importante dejar muy claro cual es su concepto y su campo de acción.

“La palabra Diseño procede del latin designare. De la preposición “de” y de “signum” que significa marca o signo ... entonces diseño es una palabra que significa plan, modelo y es una disciplina que busca una armonización estética del entorno humano. Diseñar es proyectar a través de dibujos, objetos, ideas o formas. Diseño es la intención y el proyecto aunado al modelo y la forma.”¹⁴

“El Diseño es una disciplina proyectual que se orienta hacia la resolución de problemas que el hombre se plantea en su continuo proceso de adaptación según sus necesidades físicas y espirituales. ... estudia el comportamiento de las formas, sus combinaciones, su coherencia asociativa, sus posibilidades funcionales y sus valores estéticos captados en su integridad. El factor integrante de este proceso lo constituye la interacción del diseño, el diseñador y lo diseñado.”¹⁵

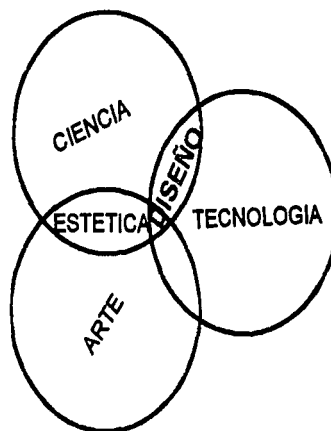
De las anteriores definiciones se desprende que Diseño es un proceso que busca la solución a un problema, por medio de la investigación y la conceptualización para lograr una solución objetiva, directa y funcional.

El Diseño juega un papel importante en la estructuración de los elementos u objetos que nos rodean, su fin es facilitar la vida del hombre con su entorno.

Por lo tanto se interrelaciona con la ciencia, la tecnología, la estética y el arte.

Las áreas en las que interviene el diseño, según Vilchis¹⁶ son: Urbanismo, Arquitectura Urbana e Industrial, Diseño de Interiores, Diseño Industrial, Diseño Gráfico, Diseño de la Comunicación Visual y Diseño Textil.

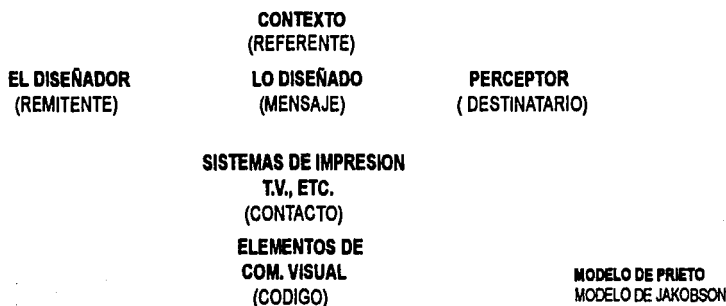
En todas estas áreas, el diseñador es el que simplifica los elementos, en base a una investigación que le permita optimizar el objeto a diseñar, aportando también su creatividad.



1.3 DISEÑO Y COMUNICACIÓN

Una vez definidos los conceptos de diseño y comunicación es importante ver como se relacionan entre sí, pues a partir del objeto diseñado se pretende llegar a un receptor o usuario.

El diseñador en el ejercicio de su profesión, trabaja con una serie de códigos para hacerlos en común al grupo social al que pretende dirigirse, por lo tanto es necesario que el diseñador se base en un modelo de comunicación que le permita elaborar correctamente su mensaje. Basándonos en el modelo de Jakobson (ver pag. 11), y adaptándolo a los conceptos de Daniel Prieto¹⁷ el modelo sería el siguiente:



El perceptor puede ser un individuo o grupo de individuos de una determinada clase social (Referente), de él depende la aceptación o rechazo del mensaje; si el mensaje es aceptado, responde comprando el producto o asistiendo al concierto, a las conferencias, etc.

Por lo tanto es importante estudiar el referente, pues es lo que recuerda al perceptor, su experiencia de lo real. El mensaje puede ser interpretado o no, dependiendo de la habilidad que se tenga para manejar los códigos comunes al receptor. Entonces el diseñador "... elabora su mensaje, elige tales signos y no otros; los combina de tal manera y no de otra, porque tiene una determinada concepción de su público." ¹⁸

Finalmente la comunicación establece una relación con el Diseño, que permite la elaboración correcta del mensaje, procurando llegar de manera objetiva y directa a un determinado grupo social.

1.3.1 COMUNICACIÓN VISUAL

La comunicación visual está inmersa en nuestro medio ambiente, Bruno Munari la define como todo lo que nuestros ojos perciben "... una nube, una flor, un dibujo, etc. Imágenes que como todas las demás tienen un valor distinto según el contexto, en el que están insertas" ¹⁹

Clasifica a la comunicación visual en dos: comunicación causal y comunicación intencional. La primera no es premeditada y no tiene intención alguna para con el receptor, la intencional como su nombre lo indica lleva implícito un código determinado por el emisor. La comunicación visual intencional contiene dos tipos de información, la información estética y la información práctica, por ejemplo: un esquema y una gráfica son información práctica y puede ser estética cuando ésta tiene elementos visuales que la enriquecen.

En la comunicación visual el mensaje atraviesa por una serie de factores que pueden entorpecer la recepción del mensaje. Considerando que el receptor "tiene tres tipos de filtros, uno es de carácter sensorial, por ejemplo: un daltónico no ve determinados colores y por ellos los mensajes cromáticos son anulados; otro filtro es el operativo o dependiente de las características constitucionales del receptor, por ejemplo: está claro que un niño de tres años analizará un mensaje de manera diferente a la de un adulto. Y finalmente el tercer filtro que sería el cultural, el receptor solo tomará en cuenta los que forman parte de su universo cultural." ²⁰

Dondis ²¹ plantea una alfabetidad visual, clasificando los elementos que hacen posible la comunicación visual; los elementos básicos son: Punto, Textura, Dirección, Línea, Dimensión, Movimiento, Contorno y Escala

La comunicación visual encierra todo un proceso a través del cual el Diseñador selecciona los elementos visuales que se requieren, para elaborar mensajes que sean identificados y comunes al receptor, para esto es necesario tomar en cuenta el contexto del grupo social al que se dirige.



Jorge Canales
Diseño de un empaque para Turin
a!Diseño No.37 junio-julio

1.4 DISEÑO GRÁFICO

El Diseño Gráfico tiene su antecedente con el invento de la imprenta y el tipo móvil, generándose así la producción en serie. El Diseño Gráfico era realizado por los artesanos y los gremios de rotulistas, hasta que a mediados del siglo XVI²², el diseño de tipos se separa de la impresión, gracias a Garamond y Jacobo Sabon, separando así las funciones de los artesanos y los diseñadores. Después resurge con el movimiento de Arte y Oficios, fundado por William Morris (1834-1896)²³ quién estableció una ética del dibujo basada en la producción en masa.

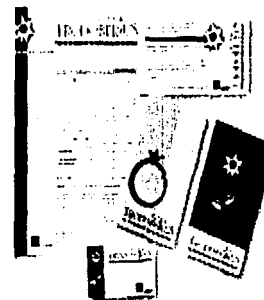
Sin embargo la influencia más importante para el diseño, fue la Bauhaus, una escuela originada en Alemania por Walter Gropius en 1919²⁴, su interés se centró en las posibilidades que ofrecía la industria de la impresión y la producción en serie, rescatando al diseño del oficio y ubicándolo en las Artes Gráficas, además establecería casi todos los fundamentos para el diseño del siglo XX. Actualmente el diseño gráfico es definido como:

*"... un proceso de creación visual con un propósito, el diseño cubre exigencias prácticas"*²⁵

*"Diseñar contiene una doble noción: a) el proyecto, lo que se prepara por anticipado; y b) el dibujo, la forma concreta. Todas las definiciones tienen en común la idea del contexto como condicionante del diseño. Nunca el diseño deberá diverger del entorno en que se encuentra"*²⁶

Prácticamente el diseño gráfico se origina a partir de la producción en serie que va destinada a las masas. La responsabilidad de conocer dicho proceso de producción no es ajeno al diseñador, quién además estudia los elementos gráficos necesarios para comunicar un mensaje, organizando palabras e imágenes.

Finalmente el diseño gráfico también estudia las necesidades de comunicación de un cliente, por lo tanto es importante tomar en cuenta al público al que va dirigido el mensaje, de esto dependerá la funcionalidad y efectividad del objeto diseñado.



Club Trodoberius
 Imagen gráfica para club de Secretarías
 para American Express
 el Diseño No.38 agosto-septiembre

1.4.1 CAMPO DE TRABAJO

El campo de trabajo en donde se aplica el Diseño Gráfico, es muy amplio, sin embargo se puede categorizar en tres campos: el Sector Privado, el Sector Público y un tercer campo aún no muy reconocido sería el Civil.

El Sector Privado lo conforman las empresas dedicadas a la comercialización y a la publicidad como las agencias y los despachos de diseño.

El Sector Privado recurre a la mercadotecnia y publicidad para promocionar y dar a conocer los bienes y servicios que produce. El diseñador gráfico es el encargado de estructurar los mensajes que comunicarán las ventajas de dichos productos. Su labor consiste en diseñar empaques, logotipos, etiquetas, ilustraciones, etc.

El Sector Público está integrado por las dependencias que conforman la organización política del estado, se compone por el subsector gubernamental (gobierno central y locales) y el subsector paraestatal, éste último es independiente del gubernamental, es decir toman y financian decisiones que competen a su jurisdicción.

Los diferentes organismos que componen el Sector Público se dividen en tres áreas: Area operativa, Area Administrativa y Area de Servicios.

El Area de Servicios, se estructura por las diferentes entidades del sector público, que se relacionan directamente con el pueblo y que prestan un servicio que tiene por objeto velar por los derechos, la salud, la capacitación y el desarrollo del mismo.

Entran aquí el Poder Ejecutivo Federal, el Poder Legislativo Federal, Poder Judicial Federal, Administración pública Centralizada (todas las Secretarías del gobierno: SEDESOL, SRE, SHCP, SECOFI, SEP, etc.), Administración Pública Paraestatal (Aeropuertos, Bancos, CONACCYT, CONAPO, CNCA, CNA, FCE, PEMEX, etc.), Gobiernos Estatales (todos los estados que conforman la República Mexicana), y los Partidos Políticos.

El campo de trabajo del Diseñador Gráfico en el Sector Público es dentro de otras actividades, la elaboración de mensajes que den a conocer los Servicios de dichas independencias o la elaboración de materiales educativos, didácticos, etc., como libros, folletos, etc.

La Sociedad Civil conformaría un tercer Sector, no muy reconocido y es el que ejerce el diseñador como Free lance, su trabajo consiste en cubrir las necesidades de comunicación gráfica de pequeños negocios como panaderías, estéticas, Restaurantes, etc.



1.4.2 AREAS DEL DISEÑO GRÁFICO

La Escuela Nacional de Artes Plásticas clasifica en cinco áreas, las disciplinas que abarca el Diseño Gráfico:

Diseño editorial

Libros, revistas,
periódicos, catálogos,
identidad gráfica (papelería), trípticos,
folletos, bolantes,
Tarjetas e invitaciones, cartel

Ilustración

Ilustración tradicional
Ilustración digital
Ilustración tridimensional

Fotografía:

Fotografía especializada
Fotografía digital
Fotografía experimental

Simbología y Diseño en soportes tridimensionales

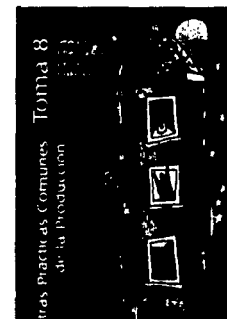
Embase y embalaje, señalización,
etiquetas, material didáctico,
identidad gráfica (soportes 3d) etc.

Audiovisual y Multimedia

Audiovisual informativo
Audiovisual educativo
Audiovisual motivacional
Audiovisual de entretenimiento
Animación
Animación Digital
Páginas web



Diseño de Empaque para la Línea de
pasteillos Wonder
Avalon
al Diseño No.47 febrero-marzo



Diseño Editorial para Conafilm
Mimetics
al Diseño No.45 octubre-noviembre

Dentro de estas categorías se encuentran propósitos específicos de comunicación, todo lo que no entre en ellas, no es una necesidad de comunicación visual, sino lujo y el lujo como dice Bruno Munari no es un problema de Diseño.

Por lo tanto el diseñador es responsable de generar soportes comunicativos que sirvan y funcionen cubriendo con los objetivos que le plantea determinado Sector.

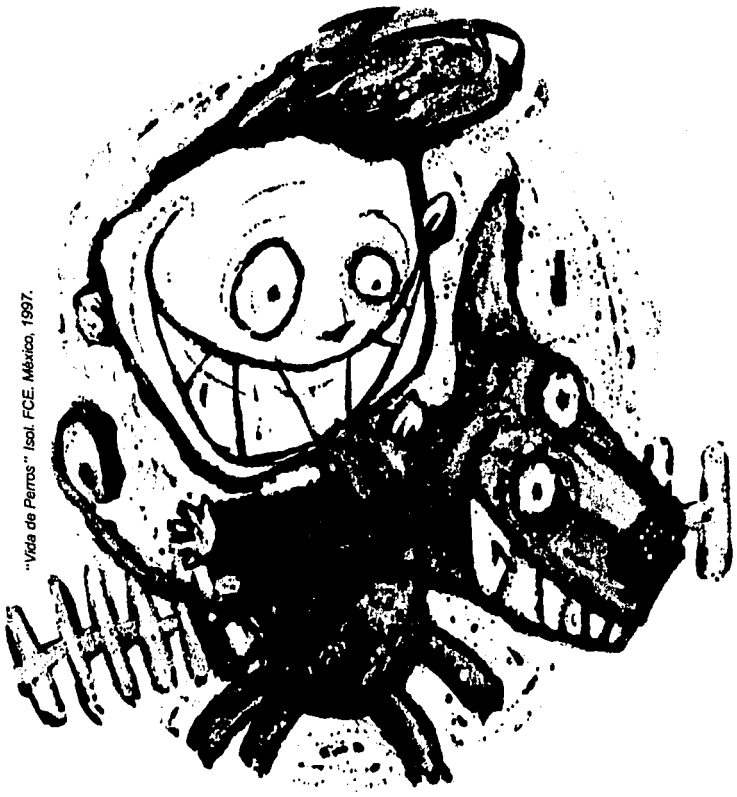
CITAS AL CAPITULO 1

1. Cfr. Hartley y Hartley , et al. Una taxonomía de conceptos de la comunicación, Nuevomar, México, 1977, p.3.
2. H. de la Mota, Ignacio. Enciclopedia de la comunicación. Tomo I. Noriega editores, México, 1982, p.78
3. Cfr. Hartley y Hartley , Op. cit. p.3.
4. PRIETO Daniel. Retórica y Manipulación Masiva. Edical, México, 1979. p.36
5. Ibidem
6. Ibidem p.38
7. Ibidem p.40
8. Ibidem
9. VIDALES Hidalgo Ismael. Teoría de la comunicación. Limusa, México, 1985. p.33
10. NAVARRO Figueroa Carlos. Creatividad Diseño y Tecnología. Plaza y Valdes Editores, México, 2000, p.68
11. ibidem p.67
12. ibidem p.69
13. Prieto Op. cit. p.17
14. DONDIS, D.A. La sintaxis de la imagen. Gustavo Gili, Barcelona, 1973, p.79
15. Ibidem, p.84
16. BRIDGE, Water, Peter. Introducción al Diseño Gráfico. Trillas, México, 1992, p.10
17. Ibidem p.13
18. Ibidem
19. MUNARI Bruno. Diseño y Comunicación Visual. Gustavo Gilli, Barcelona 1979. p.45
20. ibidem p.28
21. Dondis Op. cit. p.28
22. MEGGS, B. Philip. Historia del diseño gráfico. Trillas, México, 1991. p.35
23. Ibidem p. 37
24. Ibidem p. 42
25. PRIETO Daniel. Diseño y Comunicación. UAM. México 1982. p.149
26. SWANN, Alan. Bases del Diseño. Gustavo Gilli, Barcelona, 1990. p.63

CAPITULO

2

Ilustración



"Vida de Perros" Isol. FCE. México, 1997.

U

na vez establecida la importancia de la comunicación dentro de la disciplina del Diseñador, es importante hablar de la Ilustración, pues esta es el área en la cual se desarrollará el presente proyecto.

Por lo tanto conocer la historia de la ilustración, sus géneros, sus técnicas y sus materiales, permiten reconocer la función que la ilustración a desempeñado no solo a lo largo de la historia sino también en la actualidad, siendo esta un elemento importante en la comunicación de mensajes.

1. DEFINICIÓN DE ILUSTRACIÓN

El término ilustración se ha prestado a varias confusiones, en cuanto si es arte o no lo es, o si un dibujo es ilustración o no, incluso los ilustradores más versados en la práctica divergen en su definición incluso su postura, pues cada quien expresa su visión cayendo a veces en lo subjetivo.

Algunos ilustradores la definen como:

*"... una interpretación gráfica de una idea..., debemos crear ideas que lleguen a la personalidad del lector, forzándolo a reacciones definidas. También debemos considerar el desarrollo de ideas con base en la propaganda, para que nuestro trabajo encuentre mercado y lo satisfaga."*¹¹

*"... Toda figura impresa en libros, diarios, revistas u otras publicaciones proveniente de cualquier original fotográfico o dibujado y reproducido por cualquier procedimiento y que acompaña un texto para mayor claridad y también para ornamentarlo."*¹²

*"La ilustración es la traducción de un lenguaje escrito a un lenguaje visual; es un complemento y a veces, hasta el suplemento de un texto; puede decirse que se ubica como contrapunto respecto de un texto para comunicar y sintetizar ideas. En una palabra ilustrar es comunicar."*¹³

Para dejar claro el campo de acción de la ilustración y su definición, es importante apegarnos a su significado, "el término ilustrar proviene del latín *illustrare*, derivado de "*ilustris - ilustrare*", significa valorar, iluminar, aclarar, dar a luz."¹⁴

Por lo tanto la ilustración, ilustra un tema en concreto, lo ilumina, lo acompaña para aclarar un determinado tema, es así que un triángulo pasa a ser una ilustración en el momento en que acompaña a un texto, en este caso podría ser uno de geometría. También va ligado al contexto pues un dibujo o una pintura pasan a ser ilustración en el momento en que salen de un Museo o Galería y se injertan en un texto, que puede ser literario, histórico, etc. Ejemplos de ello lo son obras de Pintores que se han retomado o "descontextualizado" para ilustrar los libros de la SEP o la historia del arte del país. Las viñeta también han sido relegadas a la ornamentación y sin embargo le dan un valor diferente al texto, pues su estilo describe los gustos estéticos de la época en que se utilizaron.

Entonces la ilustración es un medio a través del cual se comunica gráficamente un concepto que acompaña a un texto, dicho texto puede ser una obra literaria, o un slogan publicitario o incluso dicho texto puede carecer de texto, es decir el discurso puede ser precisamente la ausencia de texto y la imagen como texto.

Finalmente el ilustrador dentro de su trabajo, aporta su interpretación personal mediante las diferentes técnicas y soportes para su posterior reproducción.

2.2 ANTECEDENTES DE LA ILUSTRACIÓN

El hombre a lo largo de la historia y desde sus orígenes, ha buscado expresar o manifestar sus inquietudes, sus temores, etc., es en la imagen en donde encuentra la forma de expresarlas. Muestras de ello se encuentran en las cuevas "... africanas y europeas, (como por ejemplo en las grutas de Lascaux al sur de Francia, ubicadas desde el Paleolítico hasta los periodos neolíticos (35000 a. C., a 4000 a. C., donde se dejaron sobre las paredes, pinturas con imágenes de animales llamadas pictografías (pinturas elementales o bosquejos que representan las cosas descritas)¹⁵ y algunos signos geométricos como puntos, cuadrados y otras configuraciones. Se utilizaron pigmentos mezclados con grasa y al carbón de leña por ejemplo para el color negro, manejando una gama de tonos cálidos desde el amarillo claro hasta el marrón, hecho de ocre rojos y amarillos. Tal vez embarraban con sus dedos el pigmento o fabricaron una especie de pincel de cerdas o paja, es un hecho de que estas pinturas fueron realizadas por motivos de sobrevivencia y creados con fines prácticos y ritualistas; por lo que es aquí donde se originan las primeras manifestaciones de comunicación visual.

En otras partes del mundo también hay evidencia gráfica, desde África hasta Norteamérica y las islas de Nueva Zelanda. "Mucha de esta evidencia visual son petroglifos (signos esculpidos o raspados o simples figuras en la roca), que en su mayoría son pictografías y algunas de estas se consideran ideografías (símbolos que

representan ideas o conceptos)¹⁶. Poco a poco las figuras se fueron simplificando y estilizando hasta evolucionar a la escritura.

Hacia el año 3000 a.C., los sumerios inventan un sistema de escritura, denominada cuneiforme se crea a partir de pictogramas preexistentes (representación con signos donde cada uno significa directamente al objeto representado).

Esta era una especie de escritura silábica cuyos signos se imprimían en la arcilla de las tablillas que usaban como soporte, utilizando un estilete de carrizo con la punta afilada para dibujar las primeras pictografías en columnas verticales, que ponían a secar al sol o se cocían en el horno hasta adquirir la dureza de la piedra. "Posteriormente se creó un sistema de cuadrícula para contener la escritura en espacios divididos vertical y horizontalmente. Pero alrededor del año 2800 a. C. se comenzó a escribir en líneas horizontales de izquierda a derecha de arriba hacia abajo¹⁸. El estilete de punta alargada se sustituyó por un punzón triangular que se encajaba en la arcilla y entonces los caracteres se componían de una serie de trazos con forma de cuña, y no de una línea continua. Por eso se le llamó escritura cuneiforme, así los *pictogramas* evolucionaron hacia una escritura de signos abstractos.

Después de que el signo se transformara de la simple representación de objetos animados o inanimados al ideograma, surgió la necesidad de representar a los sonidos hablados y se pasó a la escritura jeroglífica, "los sonidos se convirtieron en fonogramas (símbolos gráficos para los sonidos)¹⁹.

El desarrollo mayor de la escritura cuneiforme



fue el uso de signos abstractos para representar sílabas, las cuales se lograban a través de la combinación de sonidos más elementales. Aunque el número de signos se simplificó a 560 por los asirios, esta escritura era muy difícil de dominar.

La historia tomó un amplio sentido gracias a la escritura y junto con temas sobre religión, matemáticas, leyes, medicina y astronomía se organizaron bibliotecas con miles de tablillas. Igualmente la literatura afloró al grabarse en las tablillas mitos, poesía, himnos, relatos épicos y leyendas. Después del largo reinado del rey Nabucodonosor en el año 538 a. C.¹⁰, Mesopotamia sucumbió ante los persas y más tarde por los griegos y romanos; y el legado de la escritura pasó a cargo de los fenicios que redujeron complejidad a los signos fonéticos.

Cabe destacar que la imagen de las cosas representadas en diferentes materiales fue siempre el elemento impulsor e inspirador de las necesidades de comunicación del hombre, dando lugar con el paso del tiempo a la formación del abecedario tal y como lo conocemos hoy en día.

LOS EGIPCIOS

Con los Egipcios se reconoce a la ilustración como tal, considerando que esta existe a partir de su relación con un texto.

Esta antigua civilización utilizó ampliamente una planta (*Cyperus papyrus*) que crecía en las riveras del río Nilo, así como en las lagunas y pantanos pocos profundos; se aprovechaban sus flores, raíces y tallos para diversos usos, pero la aplicación más importante fue para fabricar el papiro (de donde proviene nuestra palabra papel) a base de machacar sus tallos y aprovechando sus fibras junto con su savia glutinosa como adhesivo se obtenían láminas que podían medir hasta 49 cm., que se empastaban y enrollaban con el lado recto hacia adentro. Para fabricar su tinta negra utilizaban al carbón en una solución aglutinante y para su tinta roja usaban el ocre molido. Los tallos de junco servían como pinceles, se cortaba la punta del tallo en ángulo y se masticaba para separar las fibras. Los egipcios combinaron el dibujo y las palabras para transmitir la información a través de sus manuscritos, que en su mayoría eran textos funerarios llamados: La cofradernidad de los que llegan delante del día, mejor conocidos como *El libro de los muertos*. Tanto en las paredes de pirámides como en sarcófagos de faraones se encuentran plasmados estos textos ilustrados, referentes a la mitología de la vida en el más allá.

El diseño del formato de los papiros ilustrados egipcios era de modo regular. A lo largo de la parte superior e inferior del manuscrito corren dos bandas o placas horizontales, generalmente coloreadas.



Planta y tallos de papiro
Signos abstractos

Se escribía en columnas verticales de derecha a izquierda a derecha separadas por rayas; las imágenes se insertan en el texto y también sobre la banda horizontal inferior, y en columnas de texto que cuelgan desde la banda horizontal superior. Algunas veces se dividía el soporte en zonas rectangulares a fin de separar el texto de las imágenes.

La integración del texto con la imagen era funcional y agradable, por el contraste entre la textura densa de los jeroglíficos dibujados a pincel con los espacios abiertos de las plastas planas de color de la ilustración. Las ilustraciones de los manuscritos son contornos simplificados, hechos con tinta negra o café; y coloreadas con plastas de color, utilizando pigmentos blancos, negros, castaños, azules, verdes y a veces amarillo.

2.3 BREVE HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN

La ilustración se enriquece a partir de una serie de procesos y experimentos que fueron aportando las diferentes culturas y que marcaron siempre un paso adelante hacia la optimización de las técnicas y los estilos.

Las ilustraciones llegaron para enriquecer los textos de los libros, pues durante la Edad Media, los libros producidos a mano llegaron a constituir verdaderas obras de arte ya que se requería un laborioso trabajo que incluía la armonización de ilustraciones, viñetas y texto.

El libro impreso más antiguo del mundo es el *Diamante Sutra* el cual fue encontrado en la cueva de los mil budas, de Tung-Huang en el que se puede leer: "impreso en (fecha equivalente al 11 de mayo del año 868), estos primeros libros se imprimieron utilizando clisés de madera."¹¹

Estos inventos se remontan a fechas antes de la imprenta de Gutemberg. Cabe mencionar que el *Diamante Sutra* es el primer impreso xilográfico durante los milenios anteriores (A.C.), posteriormente (D.C.), el primer impreso xilográfico fue la imagen de "San Cristóbal" en Europa según un grabado de mediados del siglo XIV¹², de esta estampa se tenía la creencia de quien la mirara estaría protegido durante ese día de una muerte repentina, eran llamadas estampas de preservación.

Sin embargo a finales de la Edad Media, la mayoría de las técnicas ilustrativas empleaban el temple, el medio más común en la ilustración de los manuscritos, el cual se preparaba con la clara del huevo y pigmentos. Con el paso del tiempo se utilizarían otras técnicas que enriquecerían las ilustraciones de los libros, tales como el Grabado y la Xilografía.



San Cristóbal
Grabado del Siglo XV
"El Grabado en Madera" Paul Westheim.FCE
Breviarios. No.95. México, 1954

EL GRABADO

El término "grabar se puede entender como la incisión hecha conscientemente por el hombre sobre un material cualquiera"¹³, la historia del grabado debe remontarse a los primeros trabajos prehistóricos: incisiones en piedra, hueso, paredes de cavernas o en cerámicas. Sin embargo este surge cuando se estampan una y otra vez dichas incisiones, dando lugar a un original repetible.

En el siglo XVI¹⁴, el trabajo del artesano grabador estaba sometido al del dibujante. La iglesia recurrió al dibujo y después al grabado en madera para divulgar creencias religiosas e imágenes de santos sobre estampas dibujadas y pintadas a mano en hojas sueltas. Todas estas estampas eran producidas en grandes cantidades y la forma cada vez más suntuosa de presentarlas llevó a que no pudieran prescindir de la ilustración. La demanda de estas estampas crecía y necesitaba de procesos de producción más simples y rápidos, así que surgió la idea de reproducir mecánicamente los dibujos para no tener que copiarlos una y otra vez. Esta idea encontró respuesta en los estampados que ya se hacían en talleres de orfebrería y en el estampado de telas orientales.

En sus inicios el grabador elaboraba un concepto popular a través de medios ilustrativos, sin entrar en detalles psicológicos ni en narraciones. En un principio lo que se ilustraba no necesitaba interpretaciones ya que sólo eran imágenes de escenas religiosas o figuras para las cartas. El color aplicado al grabado en madera surge como sustitución de las miniaturas hechas a mano que ilustraban los libros.

El trabajo era llevado a cabo por el iluminador, quien usaba tonos vivos de acuarela entre los cuales no había transiciones. Para ese entonces el grabador comenzaba a cuidar los detalles y buscaba cierta diferencia de tonos entre el blanco y el negro. Las imágenes se ven influenciadas por los vitrales, los murales o las monumentales páginas del libro medieval, ya que la superficie está dividida en pequeños campos cerrados gracias a los cuales el iluminador aplica el color mecánicamente. Uno de los grabados más representativos de lo que se ha dicho es la estampa de *San Cristóbal* (Museo Germánico de Nuremberg).¹⁵

Con la aparición de la Xilografía o grabado en madera se empiezan a editar libros con textos e imágenes dentro de los cuales se puede referenciar hacia el año de 1467 varios de los primeros libros impresos con tipos móviles en Italia como lo fue el *Epistolae ad Familiares* de Cicerón, al que siguió la *Historia Natural de Plinio*¹⁶ pero uno en especial resultó ser *Meditaciones sobre la pasión de Nuestro Señor* del cardenal Torquemada, que contenía además ilustraciones impresas, fue también uno de los primeros libros impresos con ilustraciones representativas de cosas concretas específicamente localizadas e identificables con precisión, este fue un libro de edificación religiosa y no de información, esta particularidad puede haber sido indiferente al lector aunque sin duda satisfacía el orgullo del cardenal. Cinco años después de la publicación del Torquemada para el año 1472,¹⁷ apareció en Verona una edición del *Arte de la Guerra* de Valturius ilustrada con muchas xilografías grandes y pequeñas que representaban específicamente la maquinaria bélica y sus usos, en este



"San Jerónimo" Dürer 1492
Xilografía

caso el tema religioso brillaba por su ausencia, y tampoco se trataba de una simple decoración. Estamos al fin, ante la comunicación deliberada de información e ideas, y esto constituye un punto importantísimo en otorgar la importancia que merece la ilustración y siendo estos libros con ilustraciones como la primera serie fechada de imágenes claramente destinadas a fines informativos.

En los años 1550¹⁸ la xilografía alcanzó el límite de minuciosidad de ejecución, límite que no se podía sobrepasar mientras no se desarrollaran cambios en las técnicas de fabricación de papel y entintado de los tacos de madera. Aunque en el siglo XV se habían utilizado ya los grabados al buril, no fue sino hasta mediados del siglo XVI que la producción de libros ilustrados con buril y aguafuertes son procesos que no sufrían las limitaciones impuestas por la calidad del papel y el método de entintado. Las planchas de cobre grabadas al buril o tratadas al aguafuerte eran mucho más costosas de hacer y usar que los tacos de madera, la impresión con ellas era mucho más lenta y no permitía un número tan amplio de estampaciones, pero a cambio ofrecían mucho más detalles siempre que la textura no fuese tan fina que se desgastasen antes de producir un tiraje aceptable de ejemplares.

Con la actitud independiente que marco la época del renacimiento, las técnicas y métodos comenzaron a ser más explorados, la elección de temas se amplió, y comenzó a practicarse la mezcla de medios, habiendo librado los portmenores de la ilustración de manuscritos, los artistas del renacimiento introdujeron el crayón,

la acuarela y los toques de luz blanca para representar gráficamente la forma cuando predominaba lo intelectual, como en los estudios anatómicos y mecánicos de Leonardo, se recurría constantemente a la pluma y a la tinta.¹⁹

En el transcurso de este desarrollo comercial sucedió algo particular en la que los talleres empezaron a trabajar de forma seriada y en que cada persona desempeñaba una función como en las fábricas, en consecuencia los grabados no sólo eran copias de copias, sino traducciones de traducciones y esta es una de las razones de que los aguafuertistas y grabadores vinculados a editores, mostraran tan poco interés hacia la producción artística de su obra y realizaran pocas planchas experimentales. Pero dentro de todo esto la entrada a la historia del grabado del siglo XVI²⁰, se hace con uno de sus más grandes exponentes Alberto Durero quien además de ser magnífico pintor y dibujante es en su obra grabada donde ha legado su mayor talento creador.

SIGLO XVII

En este siglo se produce la ruptura definitiva con las tradiciones pictóricas del Gótico y del Renacimiento, comenzando el estilo Barroco en las ilustraciones.

La decoración de la primera página de los libros se convirtió en el vehículo de los grabadores, quienes realizaban diseños emblemáticos y alegóricos. Uno de los más grandes ilustradores de esta época fue William Blake (1757-1827)²¹ quien desarrolló un proceso denominado "Impresión iluminada" en éste



Fragmento de "Sainello" de Baudet
Grabado en Buril

el texto y el diseño se grababan en relieve, se imprimían a un color y se aplicaban tintes después. Más tarde se produjo otro avance con el desarrollo de la impresión al aguatinta, junto con esto el establecimiento del estilo inglés de pintura a la acuarela permitió la producción de grandes planchas a color para libros.

SIGLO XVIII

Este siglo será la época de expansión para el grabado considerado durante el siglo XVII como arte mayor, todas las clases sociales manifiestan la avidez y el gusto por las ilustraciones reproducidas por grabado y empiezan a existir tendencias y estilos que caracterizaran a una época. Para la decoración de estos ambientes era idóneo el grabado de la época por lo que además de ser un arte coleccionista fue también un elemento decorativo como se puede apreciar en los retratos, paisajes y escenas mundanas se sigue la reproducción de obras de los maestros pero se va inclinando hacia temas más frívolos, familiares y burgueses. Los cambios y las innovaciones técnicas son desarrolladas por los artistas creadores se siguen utilizando las técnicas clásicas tanto en xilografía como en calcografía afinando sus resultados, pero también se conquistan nuevos procedimientos. En Inglaterra Bewick (1753-1838) desarrolla el grabado a contra fibra (es una versión perfeccionada del grabado en madera, utilizando bloques cortados a través de la fibra), dando a la xilografía la posibilidad de poder competir con la calcografía en cuanto a libertad de trazo. A principios del siglo XIX, el inglés Bewick ideó una variante del grabado en madera

para la reproducción fiel y exacta de dibujos, era el grabado en madera de pie, que devolvió importancia a la xilografía, ya que en los siglos XVII y XVIII²² el grabado en cobre y el aguafuerte eran mucho más utilizados.

Los autores de grabados de reproducción, en su deseo de aproximarse más al detalle de los dibujos originales, realizaron varias innovaciones técnicas. El aguatinta se desarrolló para imitar la aguada, también se inventaron herramientas para trazar líneas rugosas como las de la tiza, el puntillado estaba dirigido a imitar los dibujos hechos a la aguada y el barniz blando se hizo para imitar la calidad y la textura de los dibujos a lápiz.

SIGLO XIX

En este siglo la litografía es la mayor innovación revolucionaria de la historia de las artes gráficas por Aloys Senefelder, al fin se disponía de un procedimiento gráfico en el que la única persona que necesitaba adiestramiento técnico era el impresor, pues cualquiera que fuese capaz de hacer marcas con el lápiz o la pluma podía realizar una litografía.

La ventaja de la litografía estaba en que el dibujo del artista y el impreso eran prácticamente idénticos, no había necesidad de que otra mano retocara su dibujo, y menos aún tener que copiarlo utilizando otro medio expresivo, sin embargo adolecía de una desventaja que compartía con los grabados en cobre, había que imprimirla con una prensa distinta a la usada para los textos, por lo que se requería de dos impresiones separadas cuando se trataba de ilustraciones de libros.

Otro avance importante en el siglo XIX fue la

posición de tintas rojas, amarillas y azules se paradas con tramas para producir muchos tonos, hizo posible reproducir con exactitud obras a todo color. Muchos de los grandes ilustradores utilizaban la acuarela, también se utilizaba la tinta negra para acentuar los trazos en un dibujo.

La introducción de la línea negra (Keyline) para imprimir a cuatro colores permitió a los ilustradores usar tipos de pintura más sólidos para la reproducción. En este siglo sobresalen figuras como Gericault, Delacroix, el insigne ilustrador Gustavo Doré quien destacaría por las ilustraciones de numerosos libros, entre ellos *La Divina Comedia* y el *Quijote*.

En 1860 resurge de nuevo el interés por el aguafuerte, el impresionismo fortalece el nuevo grupo de ilustradores-grabadores entre los que destacan Manet, Degas, Gauguin con xilografías sumamente expresivas, las litografías de Daumier consiguen dar a la estampa popular una gran categoría artística, los carteles y obras de Toulouse Lautrec entre otros. En España emerge la personalidad de Goya. El grabado en madera ha existido desde hace seis siglos y es en la actualidad un recurso de expresión creativa en la iniciación de artistas, ya que les es posible utilizar un procedimiento antiguo y artesanal que ha permanecido a lo largo de mucho tiempo. Sin embargo, en antiguas generaciones el grabado en madera resultó un método ideal para ilustrar libros y revistas y en general, en ediciones de grandes tiradas. Durante el siglo XIX evolucionó gracias a la enciclopedia, el periódico, la revista ilustrada y las ediciones de lujo. De entre todas las viñetas, utilizadas las más reconocidas son las del Cántaro roto de Kleist, realizadas por Menzel.²³ Antes de la Segunda Guerra Mundial, en general los ilustradores se habían mantenido dentro de

la tradición realista y del cómic, impuesta por los grandes artistas de la época victoriana. Lo principal era saber hacer un buen dibujo académico, incluso en el caso de ilustraciones decorativas o humorísticas.

En las décadas de 1929 y 1930, se puso de moda entre los editores y las agencias de publicidad, una cierta elegancia gráfica, y la vanguardia de la ilustración comenzó a explorar nuevos lenguajes virtuales que ofrecían los pintores y escultores. Aunque seguían predominando en gran medida las tradiciones victorianas.²⁴

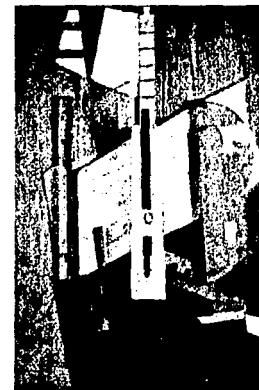
En las décadas de 1950 y 1960,²⁵ durante la expansión de posguerra, los artistas desafiaron esta tradición y trabajaron en formas más modernas y expresivas. Este tipo de ilustración sugería captar y promover la comunicación de las masa y la sociedad de consumo por lo que llegaba a ser independiente, arriesgada, reflexiva, cuidadosa y madura. Lo más sobresaliente durante esta época fue el predominio de la línea gráfica: dibujos hechos a lápiz y con pluma y tinta, y bocetos lineales rellenos de color, incluyendo el uso del aerógrafo.

El movimiento artístico del arte abstracto no tuvo tanta influencia, pero el arte pop de las décadas del cincuenta al sesenta, exalto la ilustración popular (por ejemplo, el arte del cómic) y los productos gráficos. Todo era un homenaje a la sociedad de consumo tecnológica y próspera. Artistas como Peter Blake o Andy Warhol fueron antes de dedicarse a la pintura artistas gráficos.

Los cubistas y surrealistas adoptaron las técnicas del montaje y el collage, con lo cual transmitían mensajes completos en una sola imagen.²⁶ De



"Mona Lisa" de Andy Warhol
Detalle 1963
Tirada de serigrafía sobre acrílico y
benzo impreso
Colección particular



"Guitarra y Botella" de Picasso
Collage
Museo Picasso, París.

Los cubistas y surrealistas adoptaron las técnicas del montaje y el collage, con lo cual transmitían mensajes completos en una sola imagen.²⁶ De repente se produjo una gradual expansión de estilos por lo que la fotografía y unos métodos buenos y económicos de color aunado al fenómeno de la televisión para masas auguraban la muerte de la ilustración popular. Contra los pronósticos, la ilustración siempre ha tenido un mercado permanente y con necesidades crecientes como todo tipo de comercio.

LA ILUSTRACIÓN EN MÉXICO

No solo en Europa, China y otros países hay una rica historia de la ilustración y de las imágenes que marcaron una forma de comunicación entre las culturas, en México hay antecedentes que han enriquecido el estilo actual de los ilustradores mexicanos.

En el México antiguo, existían esplendorosas culturas como la Teotihuacana, Olmeca, Maya, Totonaca, Chichimeca y Azteca por mencionar algunas conjuntamente con las de Perú, de estas civilizaciones existía una práctica muy común en su época, como lo era el estampado con sellos, éstos eran generalmente de barro cocido o de madera. Así se empleaban dos tipos de sellos: tablitas cuadradas o rectangulares, planas, cóncavas o convexas o bien pequeños cilindros que permitían una impresión en rítmica sucesión, también se usaba un eje longitudinal como un palito o un hueso en medio del sello, permitiendo usarlo como un rollo impresor. Estos sellos se usaban en la cerámica, tejidos, papel y sobre la

piel. Estos hechos permiten suponer que diversas culturas en América Latina practicaban ya un sencillo proceso de grabado para obtener imágenes en serie antes del arribo de los españoles.²⁷

Con la dominación e influencia española se adoptaron nuevas técnicas de impresión, en 1539 Fray Juan de Zumárraga solicita al consejo de Indias, en Sevilla la concesión de establecer una prensa y papel de imprimir.

La respuesta a esta petición fue el envío de Juan Pablos, quien tendría el privilegio de ser el primer impresor en territorio mexicano, en 1543 aparece ya el primer libro impreso en América, llamado *Introducción a la Doctrina Cristiana* escrito por Zumárraga e impreso por Juan Pablos. Este libro fue impreso casi 200 años antes de la famosa Biblia de Gutenberg de América Latina impreso en Argentina.²⁸

Dentro del grabado existieron dos tendencias fundamentales que determinan su forma y contenido: la influencia didáctico-popular sobre las masas y el reflejo de la estructura socio-espiritual del país.

Juan Ortiz, de origen francés, llegó a México como grabador al servicio de Pedro Ocharte quien había heredado la primera prensa en América de manos de Juan Pablos. Este grabador inició a un grupo de indígenas en las artes gráficas, al contratarlos para ilustrar 300 láminas con la Virgen del Rosario como tema, sin embargo no se sabe con exactitud cuándo comenzaron a imprimir por sí mismos y sólo se encuentran algunos indicios en grabados en cobre producidos en el s. XVII.²⁹

Poco después de 1830 la litografía también encontraría un lugar para albergar este tipo de

ilustraciones religiosas además de añadir al repertorio sátiras de costumbres y caricatura política, la cual encontró un sitio ideal en México gracias al abundante tema que ofrecía la situación del país en donde permanecía vivo el eco del choque entre indígenas y españoles. Asimismo dió auge a los primeros periódicos mexicanos de esa época los cuales fueron *La Gaceta literaria y Mercurio volante*.

En 1798, el español Gerónimo Antonio Gil, insigne grabador de tipos, fundó, por mandato de Carlos III, la Real Academia de San Carlos, y reorganizó la Casa de Moneda y después la de grabadores.³⁰

En la época de la Reforma surge un número de interesantes artistas quienes se ocupaban de expresar las opiniones políticas, económicas y sociales del momento: los litógrafos Constantino Escalanate y Santiago Hernández, el grabador en madera Picheta y en un grupo aparte, Manuel Manilla y José Guadalupe Posada.

En 1871 Trinidad Pedroza era litógrafo y grabador en madera, y edita el semanario *El Jicote* cuyo principal atractivo eran las caricaturas litografiadas, es aquí donde Posada aprende el oficio y donde aparecen sus primeros dibujos y caricaturas. En esta segunda mitad del s. XIX comienzan a gestarse cambios cruciales en la vida de México que fueron representados gráficamente por José Guadalupe Posada, quien fungió como cronista gráfico de la vida mexicana, enfocado a los sentimientos populares y en quien se basa la edad de oro del grabado popular de México.

Durante 25 años Posada desarrolla gran parte de su trabajo ilustrando corridos, descripciones de casos raros, acontecimientos del día y cala-

veras para el Día de Muertos. Su creatividad y agudeza en la representación de estos temas llamaron la atención de la opinión pública.

Posada tuvo que utilizar un método más rápido de producción ya que el tallado de la madera era tardado y los acontecimientos necesitaban ser reproducidos en muy poco tiempo para tener impacto sobre las masas. "Con una tinta química especial dibuja directamente sobre las planchas de zinc, les da un baño de algún corrosivo, y el cliché está listo para la plancha (Aguafuerte)."³¹

No sólo los muralistas sino también los grabadores imprimieron en sus obras, a partir de la Revolución Mexicana, una gran preocupación por los acontecimientos populares y más que enfocar sus creaciones a cánones artísticos, las enfocaban a representar la realidad del pueblo, el cual había adquirido conciencia nacional gracias a las transformaciones políticas, económicas y sociales que sucedían en el país de esa época.

El sucesor de José Gpe. Posada fue el ilustrador Julio Ruelas, éste creó un gran número de viñetas e ilustraciones para la revista "Moderna" fue publicada entre 1898 y 1910. En los años treinta surge otro importante grabador Leopoldo Méndez éste es uno de los miembros activos fundadores de la Asociación de artistas y escritores, y del "Taller de gráfica popular". Gabriel Fernández Ledesma funda y edita la revista "Forma", una publicación que apareció entre los años 1925 y 1929 patrocinado por la Universidad de México, éste se consagra a la creación de catálogos de excepcional calidad, representando una tendencia artística contemporánea. A éste se suma Francisco Díaz de León quien también comparte el éxito en el diseño de



"Cabeza Zapatista"
José Guadalupe Posada

la Academia de San Carlos, donde transformó radicalmente la enseñanza de las artes gráficas. En 1937 funda la "Escuela de Artes del Libro" impartía cursos nocturnos donde se enseñaban todos los procesos gráficos y de producción de un libro. También da clases en la escuela de Koloman Sokol, excelente grabador checoslovaco. De entre sus alumnos salieron varios grabadores conocidos: José Chávez Morado, Isidoro Ocampo, Feliciano Peña, Francisco Gutiérrez, Jesús Ecobedo, Abelardo Ávila, Manuel Echauri, Mario Ramírez, Francisco Vázquez, Mariano Paredes, Otto Butterlin y otros. Díaz de León conoce todas las posibilidades de la técnica del grabado en madera y busca más allá al tomar de vez en cuando la madera de pie para tallar viñetas con una maravillosa destreza "como las que adornan el corrido

"El gavilán" (1939) de Francisco Castillo Nájera". El ilustrador comercial moderno, Miguel Covarrubias, rompe con la tradición nacionalista establecida por Posada y colabora en la década de los 30 para la revista estadounidense "Fortune" como ilustrador de portadas. Miguel Prieto, exiliado de la Guerra Civil española fue profesor de diseño tipográfico en México y revolucionaria la producción de diseños para libros, revistas y periódicos. Su discípulo más destacado fue Vicente Rojo (Barcelona, 1932), quien llega a México, logrando ser un innovador de las artes gráficas en nuestro país.

La imprenta Madero originó la creación del Grupo Madero, un equipo de diseñadores formados en el departamento de diseño, entre los que destacan Rafael López Castro, Peggy Espinosa, Bernardo Recamier, Germán Montalvo, Luis Almeida, etc.

Josep Renau hizo una gran contribución al cartel cinematográfico, cubiertas de libros y sellos de correos. Alberto Beltrán funda las revistas político-satíricas "Ahí va el golpe" y "El coyote emplumado".

Actualmente México tiene excelentes ilustradores que con sus estilos han enriquecido los libros infantiles, entre los más destacados están Fabricio Vanden Broeck, Gerardo Suzán, Juan Gedovius, Guillermo de Gante, Martha Aviles, y con un reconocimiento internacional Francisco Nava Bouchaín, estos tres últimos egresados de la ENAP.

Finalmente la ilustración constituye una parte reconocida de nuestra experiencia cultural actual. Su aportación es insustituible pues sigue siendo fuente de admiración e inspiración de las nuevas generaciones de ilustradores.



"La posesión"
Josep Renau 1949
al Diseño No.36 abril-mayo



"Ensayo de un crimen"
Josep Renau 1955
al Diseño No.36 abril-mayo

2.4 GÉNEROS DE LA ILUSTRACIÓN

La ilustración tiene varias aplicaciones que se ubican en diferentes campos de acción, es importante reconocerlos para enriquecerse de sus diferentes estilos. Estas aplicaciones se han ido categorizando hasta ubicarlas en géneros; Género es una clasificación o tipificación de conceptos relacionados con la clasificación de un área como en este caso, la ilustración, en donde podemos encontrar algunos ejemplos, como: ilustración técnica, publicitaria, científica, digital, etcétera.

A continuación analizaremos algunos de los géneros de la ilustración:

ILUSTRACION PUBLICITARIA

El término es utilizado para referirse a cualquier anuncio destinado al público y cuyo objetivo es promover la venta de bienes y servicios. Dentro de este género, se puede encontrar los promocionales, el cartel, los empaques, las etiquetas y los calendarios.

ILUSTRACION EDITORIAL

Este género tiene que ver con la ilustración de artículos publicados en periódicos, libros, revistas, enciclopedias y semanarios, básicamente. Sin embargo, podemos citar que también se contempla la ilustración de folletos, dípticos, trípticos y polípticos.

ILUSTRACION CIENTIFICA

Es una imagen detallada y precisa apegada a la realidad, esta a su vez no debe contener ni muy poca ni demasiada información para no confundir al observador.

ILUSTRACION MEDICA

Aún cuando se ha considerado que la ilustración médica no es creativa pues debe apegarse a los hechos, principios y éticas establecidas, por lo que el artista no puede expresar sus ideas. Actualmente este tipo de ilustración no sólo se dirige al médico, estudiante o investigador, también es empleada en la elaboración de materiales informativos y de instrucciones como folletos, carteles, programas audiovisuales sofisticados y campañas de educación médica a gran escala.



"Ilustración Médica"
Folleto informativo de Elequine

ILUSTRACION TECNICA

Esta ilustración se desarrolló con la llegada de la industria y la producción en masa y a partir de las necesidades de la gente por saber más acerca de las operaciones y funciones de diferentes materiales u objetos los cuales son representados en un medio plano o bidimensional.

ILUSTRACION ARQUEOLOGICA

Es la ilustración hecha a partir de hallazgos arqueológicos y datos históricos que permiten recrear los hechos y las cosas como debieron haber sido en el pasado.



"Ilustración Técnica"
Anuncio publicitario para Lexmark
al Diseño No.38 agosto-septiembre

ILUSTRACION GEOGRAFICA

Sirve para mostrar los mapas del relieve que son modelos tridimensionales del terreno de una área. Con la escala y el uso de colores se pueden indicar características geográficas así como fronteras políticas.

ILUSTRACION BOTANICA

En esta área el ilustrador apoya a este género para dar a conocer los detalles más finos de las plantas o sus propias características.

ILUSTRACION ARQUITECTONICA

La ilustración arquitectónica sirve como apoyo visual muy importante para mostrar la construcción que realizará o creará un arquitecto para sus clientes o diseño para muestras.

ILUSTRACION INFANTIL

Son impresos especialmente dirigidos hacia los niños y por esta misma razón los ilustradores se consideran como iniciadores en la etapa temprana de la vida de un niño, pues a través de ilustraciones no solo representan el mundo que lo rodea sino también lo irreal. Esto sirve para despertar curiosidad, interés e imaginación. Sin olvidar que la ilustración infantil es un vehículo importante en la educación y aprendizaje del niño.

Como ejemplos podemos citar cuentos, fábulas, historietas aventuras, y narraciones fantásticas. Su éxito depende de la fantasía o imaginación que el ilustrador ponga en sus ideas y en el manejo de las técnicas.

ILUSTRACION DE MODAS

La ilustración en este género ha sido muy importante ya que ha permitido ir describiendo las características de la indumentaria desde hace siglos, así como también los accesorio y calzado

ILUSTRACION DE COMIC

Narración que se desarrolla por medio de viñetas dentro de las cuales se crea un sin fin de personajes y lugares inimaginarios.

ILUSTRACION FANTASTICA

Esta proviene en su esencia de un mundo imaginario, creando paisajes místicos, animales, seres extraños o tecnología de gran rareza y novedad.

ILUSTRACION DIGITAL

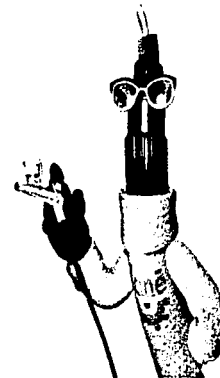
La ilustración Digital es un proceso de fases, que incluyen diversos tipos de software y de equipos. Por lo general, el texto y las ilustraciones se crean con software que emula las técnicas tradicionales, además de tener una gran variedad de filtros.

ANIMACION

En la animación tradicional de fotograma a fotograma, la ilustración de movimiento se crea filmando una secuencia de celuloides pintados a mano y a continuación proyectando las imágenes a mayor velocidad, por lo general de 14 a 30 fotogramas por segundo.



"Ave Ferox"
Jesús García López
Ilustración Fantástica
6. Catálogo de ilustradores de publicaciones
infantiles y juveniles. CNCA. México, 1996.



"Pincelgrafo"
Inti Martínez Plasencia
Ilustración Digital
6. Catálogo de ilustradores de publicaciones
infantiles y juveniles. CNCA. México, 1996.

2.5 HERRAMIENTAS

En los siguientes temas se manejarán los términos herramienta, técnica y material, es preciso definirlos para evitar confusiones.

Los términos herramienta, técnica y material guardan una estrecha relación. Es imposible separar uno de los otros, pues su conjunto es necesario para lograr un fin: el comprender los componentes de los que se vale el ilustrador para concretar sus ideas.

A continuación los definimos de manera sencilla para su manejo en los siguientes puntos a desarrollar: **Herramienta** es el instrumento con que se aplica un material. **Material** es lo que aplicamos y la **técnica** es la manera como se emplea. La técnica se denomina según el material que se use, por ejemplo la técnica del grafito; e incluso con el nombre de la herramienta, por ejemplo la técnica del pincel seco. También observamos que una denominación puede coincidir con una herramienta, un material y una técnica como es el caso del grafito, o el aerógrafo. Dicha observación es pertinente para evitar redundancias al citar las técnicas, materiales y herramientas que enseguida presentamos.

Podemos encontrar un mundo variado de clasificaciones de herramientas que provienen desde elementos de punta, corte, precisión, adheribles, etc., hasta las herramientas digitales. El siguiente listado presenta las herramientas que con frecuencia utiliza el diseñador gráfico y que por lo común se encuentran en el mercado, segmentadas por tipo; se describe a grandes rasgos su aplicación, características del producto y

presentación, así como las marcas manejadas en la República Mexicana.

Además de las herramientas existentes en el mercado y de las diseñadas especialmente para los creativos de la producción visual, están las ingenieras por ellos mismos; las cuales van surgiendo según las necesidades particulares en su forma de trabajo. Así, el creativo echa mano de palillos, cordeles, latas, tablas, coladeras y todo aquello que pueda auxiliarlo en su quehacer.

HERRAMIENTAS PARA DIBUJAR

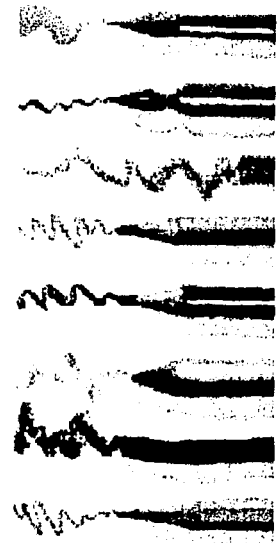
Hay una gran variedad de herramientas para dibujar veamos sus características.

LÁPICES

Son los instrumentos para esbozar desde un boceto hasta dar un acabado mayor a un dibujo. Podemos encontrar los lápices de grafito (su graduación va desde el 6B hasta el 7H), los lápices de color, lápices conté, los lápices de carbón (conocidos también por lápices azabache). También es común utilizar lápices de portaminas o lapiceros, esto son muy útiles pues el grosor de la punta no cambia ni se deforma con cutter como los anteriores (graduación del 0.3mm, 0.5, 0.7 y 0.9mm, y van desde el 2B hasta el 5H).

PLUMAS

Existen diferentes tipos de plumas para trabajos específicos, tales como: la plumilla (c/mango), la pluma fuente y los estilógrafos.



Con los diferentes tipos de herramientas se pueden lograr resultados muy variados.

ROTULADORES

Conocidos de forma común por marcadores, plumines o plumones. Se dividen según la materia prima con la que están compuestos, esta puede ser en base acuosa, alcohólica o en aceite.

GOMAS

La función de las gomas es la de retener partículas grises y evitar tizar el papel. Hay una amplia variedad de gomas plásticas que tienen como finalidad resolver el problema de diversas técnicas con diversos materiales, hasta cierto punto. Las hay blandas, moldeables, para tinta, para grafito, etc., además del cojín limpiador es importante auxiliarnos con una escobetilla de dibujo, pues ayuda a sacudir los restos de goma de borrar de la mesa o trabajo.

HERRAMIENTAS DE MEDICION Y TRAZO

Sirven como su nombre lo indica para marcar el tamaño de los objetos que se requieran entre las más importantes se encuentran: el pantógrafo, las reglas, las escuadras, el escalímetro, los transportadores, el tipómetro, el curvgrafo y las plantillas que pueden ser tipográficas o de figuras geométricas.

HERRAMIENTAS DE PRECISIÓN

Entre las herramientas de precisión se encuentran los compases, el tiralíneas, la lupa y el cuentahilos.

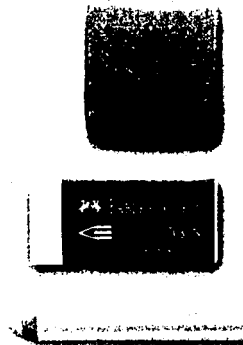
INSTRUMENTOS DE CORTE Y AFLILADO

Los Instrumentos de corte y afilado más utilizados son: las tijaeras, los cutters o cuchillas, el exacto, las guillotinas y el raspador de papel de lija.

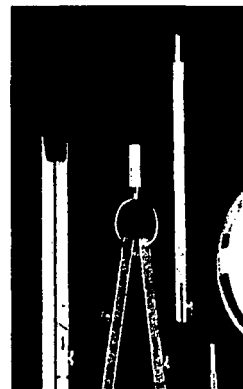
PINCELES

Existen dos tipos de pinceles los sintéticos y los de pelo natural, como los de pelo de buey, de camello, de ardilla, de marta y los chinos de pelo de lobo. Los pinceles de pelo de marta son los adecuados para trabajar en acuarela, pues es el de mejor calidad es más suave y elástico y su punta es más fina; su fabricación evita que los pelos se desprendan en el momento de trabajar, lo cual es muy común en un pincel sintético. Hay diferentes tamaños de pinceles desde el 000, 00, y el 0, que son los más pequeños, hasta los más grandes como el 8, el 10 ó el 14. La forma del pincel la determina la virola (el canutillo metálico que sujeta el mechón) y puede ser redonda, plana y de abanico. Los pinceles redondos permiten trazos finos, los planos trazos anchos y finos según su manejo y los pinceles de abanico permiten distribuir mejor el color cuando todavía está húmedo. Es recomendable tener unos pinceles grandes para aplicar los lavados y unos pequeños para los detalles. Las esponjas de diferentes tamaños resultan muy útiles para aplicar texturas.

Algunas marcas de pinceles son: Winsor and Newton (serie 16 y serie Cirrus), Grumbacher (series 1271 Renoir), Rodin (serie 9700, 811, 812, 140ib a-k, a-b, a-r, 181, 2500b, 2500r) y Rex (serie 1100, 800, 400, 1700)



Gomas en diferentes presentaciones



Entre las herramientas de precisión más utilizadas está el compás.

ESPATULAS

Son ideales para mezclar la pintura, se pueden utilizar para crear zonas pastosas, o para mezclarla con medios texturizantes.

RECIPIENTES Y PALETAS

Para mezclarse pinturas pueden usarse moldes inoxidables, platos de esmalte o porcelana. La paleta puede ser un trozo de vidrio grande y grueso. Al ser transparente, puede colocar debajo una hoja de papel de color del lienzo, lo que ayudará a mezclar los colores. Se utilizan para la acuarela, el gouche, la tempera y el óleo.

DIFUMINO

Es de material de papel enrollado, o bien de carnaza, tiene en los extremos punta para difuminar los trabajos de pastel, conté, lápiz y carbón.

ESPONJA

La esponja natural tiene una excelente capacidad de absorción de pintura, por ellos es ideal para aplicar aguadas y para producir texturas variadas.

5.6.7 AEROGRAFOS

Son pistolas de aire con un depósito atomillado que funciona con un gatillo. Son herramientas de precisión que pueden producir líneas sumamente finas y tonos suavemente graduados, así como áreas sólidas de colores uniformes. Los hay de acción simple y doble acción.

COMPRESORA DEL AEROGRAFO

Es una compresora común de aire que se conecta a la corriente eléctrica, existen también las botellas de aire comprimido o de ácido carbónico, sin embargo para esta alternativa se requiere además un reductor de presión.

ARTICULOS ADHESIVOS Y FIJATIVOS

Los artículos adhesivos y fijativos son útiles para montar trabajos o para hacer mascarillas (reserva de zonas), entre los más importantes se encuentran: el líquido para enmascarar, el papel engomado, el spray o fijador, la cinta adhesiva, la cinta mágica, etc.

MAQUINAS DE LUZ

Son herramientas de gran utilidad en el área de diseño. Difunden luz uniforme y de color equilibrado sobre toda la superficie en observación. Unas son especiales para verificar la nitidez de negativos y transparencias; otras son útiles para el calco y el montaje como: las cajas y mesas de luz, las lámparas, y el proyector de cuerpos opacos.

HERRAMIENTAS DIGITALES

Las herramientas digitales brindan también muchas posibilidades para el ilustrador, incluso ya hay paquetes que emulan los efectos de las herramientas tradicionales.

COMPUTADORAS

Conocemos como plataformas, a los diferentes sistemas informáticos con características parti-

culares existentes en el mercado. Los más utilizados en lo referente a nuestro ámbito son: Macintosh y PC. Otra plataforma es la Silicon Graphics, orientada primordialmente a la animación digital o la Unix para el alojamiento de sitios web y otro tipo de programación.

Podemos generar ilustraciones directamente en el ordenador o digitalizar dibujos, texturas e imágenes que podremos editar.

PERIFERICOS DE DIGITALIZACION

(Unidades de entrada)

Para introducir la información analógica a nuestro ordenador es necesario convertirla a datos numéricos, es decir, debemos digitalizarlos a través de:

SCANNERS

Para digitalizar cuerpos opacos tales como impresos u objetos tridimensionales, y transparencias. Los hay de cama plana y de tambor.

IMPRESORAS Y FOTOCOPIADORAS

A través de las impresoras podemos tener ilustraciones impresas en papeles y cartulinas especiales o acetato. Hay diversos tipos de impresión: láser, inyección de tinta, sublimación y transferencia térmica de cera.

Las fotocopadoras son herramientas de reproducción de originales en color y blanco y negro. A través de esta herramienta se agiliza un trabajo tradicional de ilustración, pues permite manipular un mismo boceto en distintos tamaños

PROGRAMAS O SOFTWARE

Los programas de aplicación, en este caso para el diseño, son los creados para apoyar en las labores de los creativos. Entre los programas de aplicación para ilustración más populares podemos encontrar: Corel Draw y Corel Photopaint, Free Hand de Macromedia, Photoshop e Illustrator de Adobe. Este software tiene características similares respecto a los menús y las paletas de herramientas de trabajo. Una de las operaciones que más de moda se están poniendo últimamente en las herramientas de diseño gráfico vectorial es el trabajo con mapas de bits. Entre esas opciones se encuentran las típicas aplicaciones de filtros tan comunes en las herramientas de retoque fotográfico.

INTERNET

No podemos olvidar que Internet y la telaraña mundial (WWW) son el principal escaparate para todos los diseñadores gráficos del mundo, así como efectivos medios de comunicación e información.

HERRAMIENTAS PARA IMPRESION

Hay herramientas que por sus características siguen vigentes a través del tiempo.

GRABADO

Debido a que la ilustración debe sus principios al grabado en madera, mencionaremos las principales herramientas en términos generales utilizadas para el mismo:



Programas de Software para Diseño e Ilustración

Punzones cortos, largos, planos curvos y en punta, punzón raspador, punzón de dos puntas, punzón enroscado, puntiagudo y plano; de punta seca, garfio y aparato de media tinta.

Grabadores o buriles planos, redondos y rómbicos; cortadores grandes, pequeños y en forma de "u".

Las principales herramientas para el grabado a fibra (la madera está cortada en sentido longitudinal) son el cuchillo, el formón y las gubias media caña fina, media caña ancha, de filo en ángulo; y para el grabado a contrafibra (la madera está cortada en sentido transversal), el buril.

SERIGRAFIA

Las herramientas involucradas en este procedimiento de impresión son: el bastidor y el rasero, el primero suele ser de madera, aluminio o plástico, tienen una malla que puede ser de poliéster o nylon. Las mallas de 90 puntos o menos se usan para imprimir textiles; las de 90 a 120 para papeles; las de 120 a 200 para papeles no porosos.

El rasero consiste en un mango, agarradera o empuñadura de madera o metal en el que se inserta una hoja de gaucho o material sintético que tiene diferentes grados de flexibilidad y, según el trabajo. Su función es la de arrastrar la tinta en forma de peinado sobre el bastidor.

Otras herramientas útiles son los racks (estantes donde pueden colocarse las impresiones), pulpos (mecanismo que facilita el registro exacto al imprimir varias tintas), los papeles encerados (evita manchar la plancha caliente al sellar una impresión en un textil), las películas adheribles (para el bloqueo en la malla), entre otras.

2.6 TÉCNICAS Y MATERIALES

Las técnicas y los materiales son inherentes en el trabajo del ilustrador, quien en el ejercicio de su profesión debe tener un conocimiento amplio de los materiales que hay en el mercado, pues esto le ayudará a lograr los efectos deseados en el momento de aplicar alguna técnica, incluso experimentar con ambos.

TECNICAS HUMEDAS

Las técnicas húmedas son aquellas que requieren de agua, aceite, solvente, etc., para su aplicación, veamos brevemente las técnicas más utilizadas por los ilustradores.

ACUARELA

En la actualidad las posibilidades plásticas de la acuarela se han ido incrementando, pues los artistas ya no se limitan solo al uso del pincel, además utilizan diferentes materiales como: las mascarillas, la trementina, la cera, el rociado, etc.

Materiales:

La acuarela se compone de goma arábiga y pigmentos de colores, su consistencia puede ser sólida, pastosa o líquida, dependiendo de su presentación: en pastillas, tubos o en frascos.

El papel de algodón es el principal soporte para la acuarela pues el manejo del agua requiere de gran absorción y resistencia del papel, esto es



"Cinco sorpresas"
Adrián Rodríguez Pájaro
Acuarela
7. Catálogo de ilustradores de publicaciones infantiles y juveniles. CNCA. México, 1997.



"Queta la vaca coqueta"
Texto Martha Sastrías Ilustración Enrique Mtz.
Acuarela
FCE. México, 1999.

importante para una óptima aplicación de la técnica. Hay papeles con diferentes porcentajes de algodón que determinarán la capacidad de absorción del papel, por ello es importante tomar en cuenta su gramaje (peso). La tersura puede ser fina, media o rugosa dependiendo de la cantidad del grano, (un papel con poco grano es más fino).

El papel más adecuado para pintar a la acuarela corresponde a un gramaje de 250 gr y de grano medio (superficie semi-áspera), ya que recibe muy bien los lavados amplios y los detalles lineales, deberá ser blanco.

Para tensar el papel se necesita un soporte rígido de madera, se moja el papel con una esponja o se sumerge directamente en agua, se alisa sobre el soporte rígido y se fija con papel engomado, una vez que el trabajo esté terminado se desprenderá con una cuchilla.

Los pinceles de pelo de marta son los adecuados para trabajar en acuarela, pues es el de mejor calidad es más suave y elástico y su punta es más fina.

Técnica

La técnica de la acuarela se caracteriza por los lavados, su aplicación puede ir de seco sobre húmedo o de húmedo sobre seco según lo deseado. El efecto puede ser plano, gradual o variegado. Para un efecto plano primero se humedece la superficie y después se aplica el pigmento esto permite que la pintura se extienda de una manera más uniforme, fundiéndose así la pintura y evitando que se vean los bordes de unión entre una y otra pincelada.

El lavado gradual es el que se realiza con una variación de intensidad tonal del mismo color, se aplica igual que el lavado plano solo que en

este las siguientes franjas de color se hacen más claras o más oscuras, añadiendo más agua o más pintura. Los lavados variegados presentan fundidos de 2 ó más colores, se aplica un color y enseguida el otro para fundirlos entre sí. Finalmente para aplicar los efectos en acuarela es importante auxiliarse de diferentes materiales como telas, papel secante, trementina, cera, etc., pues cada quién puede experimentar hasta lograr los efectos deseados. Los más comunes son el rayado, el rociado, el restregado, el punteado, la pintura soplada, etc.

GOUACHE

Las características del gouache se encuentran en un punto intermedio entre la acuarela y los acrílicos en cuanto a su espesor, se puede manejar como una aguada como la acuarela aunque la textura es más espesa, pero no tanto como el acrílico; a diferencia de la acuarela que es transparente el gouache es una técnica opaca.

Material

Los colores se consiguen en pastillas, tubos y frascos. El Gouache puede ser aplicado sobre diferentes soportes como: el cartón, la madera, tela y papel de diferentes texturas que tenga un grano y porosidad media, pues un papel muy satinado no sirve porque no absorbe la pintura. En gouache se pueden utilizar a diferencia de la acuarela papeles de color. Los pinceles ideales para pintar al gouache son los de pelo sintético, de característica intermedia entre los de marta, demasiado blandos y los de cerda, demasiado rígidos.



Sin título
Eduardo Muñoz Bachs
Gouache
Lúdica No.7 Abril, 2000.



"Queta la vaca coqueta"
Texto Martha Sastrias Ilustración Enrique Mtz.
Acuarela
FCE. México, 1999.

Técnica:

La técnica del gouache es muy útil en la aplicación de manchas planas y simples.

Sus colores no son tan cubrientes como el acrílico, así que muestra cierta transparencia, por lo cual es necesario aplicar más capas al trabajo. El gouache a diferencia de la acuarela se puede aplicar de oscuros a claros, así que para emplear lavados o variegados habrá que diluirla en agua. La principal característica del gouache es su poca brillantes, por lo que siempre tendrá un terminado mate; esto se puede resolver aplicando al final un barniz en spray que cambiara totalmente su presentación.

ACRILICOS

El acrílico surgió de la necesidad de manejar una pintura de rápido secado y resistente a las inclemencias del tiempo, como la humedad, el calor, etc. Después de muchos experimentos se utilizó resina sintética, obteniendo así colores impermeables, que no se oxidaban ni sufrían alteraciones químicas, además de secar rápidamente.

El acrílico es una técnica que se puede utilizar en diferentes formas, logrando diferentes efectos.

Materiales:

La pintura acrílica se puede obtener en tubo o en frascos, su consistencia es pastosa o espesa y se diluye con agua. Los soportes para trabajar son muy variados desde madera, cartón, cartulina, papel, lienzos, hasta metal. Los pinceles

pueden ser sintéticos o de cerda natural y se complementan con espátulas. A veces según los intereses del artista se utilizan disolventes para retardar el secado.

Técnica:

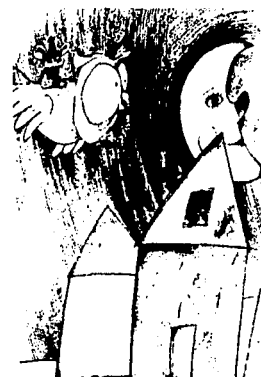
El acrílico es un medio muy versátil pues su uso se puede comparar con las acuarelas al diluirlo con agua y manejarlo en capas muy delgadas; con el gouache por sus capacidades cubrientes, se puede empastar con claros sobre oscuros, aunque es un medio más denso los empastes pueden ser más marcados y texturados que con Gouache.

TECNICAS SECAS

Como su nombre lo indica las técnicas secas no contienen humedad, entre las más utilizadas se encuentran: el carbón, la sanguina, el lápiz grafito, los lápices de color y los pasteles.

Técnica:

Todos los medios secos tienen en común una característica, su capacidad de difuminado. El difuminado consiste en pasar a través de una mancha de color un trapo, los dedos, un difumino, etc., para extenderla sobre el soporte. El movimiento arrastra las partículas de polvo, desvaneciéndose el color hasta su desaparición. La calidad de los difuminados dependerá de las posibilidades de cada medio y de su composición.



"El Búho fantasma y los ratones"
Texto Sigrid Heuck Ilustración Francisco Nava B.
Lápiz grafito
FCE. México, 1998.



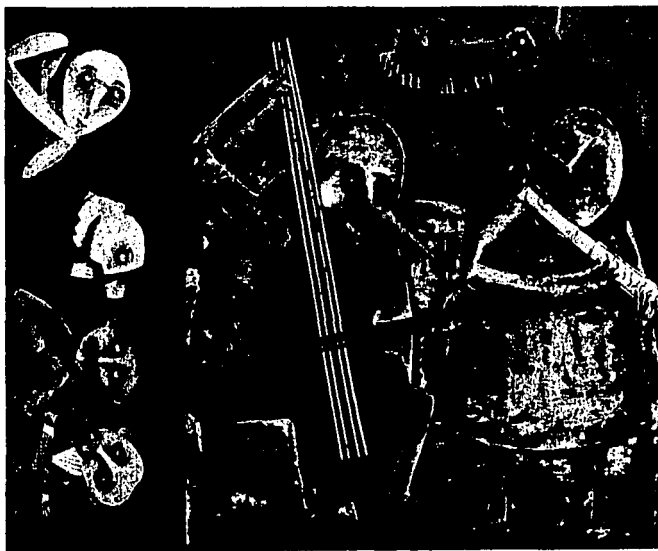
"En camino"
Margarita Rascoñ Cruz
Acrílico
7. Catálogo de Ilustradores de publicaciones
infantiles y juveniles. CNCA. México, 1997.

TECNICAS MIXTAS

La técnicas mixtas surgen de la necesidad del ilustrador de buscar nuevos efectos, distintos a los conocidos. Dichas técnicas se deriban de la combinación de las técnicas tradicionales, se mezclan húmedas con secas, secas con húmedas, etc., dependiendo basicamente de la búsqueda de cada ilustrador.

La más conocida es el esgrafiado, la cual consiste en aplicar una capa de cera sobre una capa de color más claro, después se raspa con una cuchilla o un punzón dejando ver el color subyacente

Finalmente podemos decir que todas las técnicas de ilustración aportan diferentes efectos, aunque desde luego el hecho de manejar determinadas herramientas no nos garantizan buenos resultados, el ilustrador deberá practicar, experimentar y perfeccionar la técnica, para obtener los resultados que se requieran no solo para cubrir con las exigencias del mercado, sino también para seguir contribuyendo con nuevas técnicas.



"Concierto para violoncelo azul, flauta amarilla, grito con lentes y narices de zanahoria"

Gabriel Pombo Martínez

Mixta

7. Catálogo de ilustradores de publicaciones infantiles y juveniles. CNCA. México, 1997. FCE. México, 1999.

CITAS AL CAPITULO 2

- 1 LOOMIS, Andrew. Ilustración Creativa. Hachette, Buenos Aires, 1974. p.20
- 2 DEYFUS J. y RICHAUDEAU, María. Diccionario de la edición y Artes gráficas. Buenos Aires, 1974. p.20
- 3 PATIÑO, Maricruz entrevista a Fabricio Vanden Broeck. Lúdica, México, D.F. Año 1 No.2, julio 1998. p.74
- 4 RIUS, María. Texto-Ilustración. Educación y Biblioteca, España. Año 3 No.18 junio 1990, p.22
- 5 MEGGS, B. Philip. Historia del diseño gráfico. México, Trillas, 1991. p.16
6. Ibidem p. 35
7. Ibidem p. 37
8. MULLER Brockmann Josef. Historia de la comunicación visual. Gustavo Gili. México 1998. p.12
9. Ibidem p.37
- 10 Ibidem p.39
11. SATUE Enric. El diseño Gráfico desde los orígenes hasta nuestros días. Editorial Alianza. Madrid 1988, p.22
12. WESTHEIM Paul. El grabado en madera. Fondo de Cultura Económica, México 1985. p.19
13. Ibidem p.20
14. SATUE Enric. Op.cit. p.401
15. IVINS, William Mills. Imagen impresa y conocimiento. Editorial Gustavo Gilli, pp.25-29
16. Ibidem pp.77-78
17. DALLEY Terence. Guía completa de Ilustración y Diseño. Editorial Herman Blume. España, 1992. p.52
18. Westheim. Op.cit. p.19
19. Ibidem p.54
20. Ivins William. Op.cit. p.129
21. Ibidem pp.64-65
22. Westheim. Op.cit. p.40
23. Biblioteca del diseño grafico, Ilustración 1. De Naves Internacional, Volumen 1, España. p.11
24. Ibidem p.12
25. Satué Enric. Op.cit. p.396
26. Ibidem p.315
27. Ibidem p.322
28. Westheim. Op.cit. p.234
29. Ibidem p.236
30. Ibidem pp.243-244
31. Satué Enric. Op.cit. p.400
32. Ibidem p.402

CAPITULO

3

El libro infantil



Trucas de Juan Gedovius, E.C.

e

n el capítulo anterior se vió que la ilustración forma parte importante del texto y a su vez los materiales y las técnicas con que se realiza determinan sus características.

Dentro de los géneros la ilustración infantil es una de las más expresivas y la que hace que un libro infantil sea atractivo.

El libro infantil tal y como se conoce hoy en día, ha sufrido transformaciones significativas, pues antes no era necesario definirlo como tal, este va creciendo y transformandose apartir del reconocimiento de un público infantil.

El libro infantil entra en una de tantas clasificaciones que hay del libro. Por lo tanto en el presente capítulo no solo conoceremos las carcterísticas del libro infantil, sino también se esbosará brevemente la historia del libro pues este a los largo de la historia, ha sido el principal difusor y preservador del conocimiento; resguardando la historia de las diferentes culturas del mundo, desde sus religiones, hasta sus sistemas de vida.

3.1 DEFINICION DEL LIBRO

Dentro de las definiciones encontramos que, libro según el diccionario es: "... (del lat. liber, libri).m, Reunión de muchas hojas de papel, vitela, etc., ordinariamente impresas que se han cosido o encuadernado juntas con cubiertas de papel, cartón, pergamino u otra piel, y que forman un volumen."¹¹

Considerando las características de impresión, "el Boletín de 1964 de la UNESCO define al libro como: ... una publicación impresa no periódica, que consta como mínimo de 49 páginas sin contar las de cubierta, excluidas las publicaciones con fines publicitarios y aquellas cuya parte más importante no es el texto."¹²

La primera definición podría confundirse con revistas o catálogos que no son precisamente libros, la UNESCO acaba con esta ambigüedad y deja muy clara la importancia que tiene el texto en cuanto a su contenido y su periodicidad.

En resumen el libro es aquella publicación no periódica, cuya extensión es mayor a las 50 páginas.

3.2 BREVE HISTORIA DEL LIBRO

La historia del libro se divide en dos periodos: "El libro manuscrito, que abarca desde la antigüedad hasta mediados del siglo XV, y el libro impreso, que abarca desde mediados del siglo XV, hasta la fecha"¹³

El libro manuscrito

Se entiende por libro manuscrito, todo aquel que haya sido escrito manualmente, sin importar

el material: papiro, pergamino, papel, etc., estos libros son anteriores a la invención de la imprenta.

Los antecedentes del libro manuscrito se encuentran en la necesidad del hombre de trascender sus conocimientos. Todo su legado, leyendas, mitos, poemas, leyes, religiones, etc., fue escribiéndose en diferentes materiales como: las hojas de los árboles, la piedra, la madera, etc. Desde luego esta era una búsqueda constante de materiales que permitieran la durabilidad y el manejo de los escritos.

Las primeras obras grabadas en piedra, fueron *El Decálogo* que Dios escribió en dos tablas y la Piedra de Roseta (encontrada en 1799¹⁴, por los soldados de Napoleón), en la que aparecen inscripciones egipcias en escritura jeroglífica y demótica.

Los sumerios tras una larga lucha contra la dureza del material, dejan de utilizar la piedra y simplifican su tarea con el uso de la arcilla blanda. Durante más de 2000 años escribieron en tablillas de barro, que luego cocían en el horno. En Egipto, Grecia y Roma, llegaron a utilizarse tablillas de cera. Este fue el invento más cercano al libro, en lo que a durabilidad se refiere.

En el año 2000 A.C., los Egipcios extraen el tallo de la planta *Cyperus papyrus*, con la cual se da origen al Papiro. Los tallos se trataban y se convertían en tiras, produciendo una superficie lisa, adecuada para escribir con los cálamos, que se mojaban en una tinta hecha con agua, goma y hollín o tinte vegetal. Las hojas se unían por los márgenes y luego se enrollaban, generando un volumen o rollo. Se han encontrado rollos que ya extendidos ocupan más de 40 metros. El texto se disponía en anchas columnas y se escribía en una sola cara. Los ejemplos más

notables son: *El Libro de los Muertos* de los egipcios, del siglo XIII A.C., y *Los Rollos del Mar Muerto* que datan del siglo III A.C.¹⁵.

El pergamino se preparaba desde el siglo II a. de C. y provenía de Pérgamo, se obtenía de la piel de algunos animales, como el ternero, la cabra y la oveja. Se limpiaba del pelo, luego se adobaba y se estiraba, aunque no se curfía. El pergamino además de ser más durable y resistente que el papiro, contribuyó a la utilización del libro tal y como es ahora; pues las hojas se doblaban y se unían por el doblez y se escribía en ambas caras de la piel, facilitando la localización de los temas y evitando la molestia de enrollar y desenrollar como en los papiros.

La unión de éstos pergaminos recibió el nombre de códice. La rivalidad entre las ciudades de Pérgamo y Alejandría, originó la restricción del papiro, por lo cual Alejandro Magno, inundó el mercado del mundo antiguo, con pieles, desplazando así al Papiro.

Por más de 400 años el pergamino se utilizó, hasta la llegada de la pulpa de bambú (antecedente de la materia prima del papel actual), que se producía con mayor facilidad.

De todos los materiales inventados para escribir desde la piedra, la tablilla de arcilla, hasta las pieles, el más versátil fue el papel, por su resistencia y fácil manejo. Los chinos inventaron el papel en el año 105^o de nuestra era y después de 600 años, los árabes conquistaron la ciudad de Samarcanda, en Asia Central y obtuvieron el secreto de la fabricación del papel.

Después establecieron fábricas de papel en España y en Sicilia. Sin embargo el papel tardó más de 200 años en ser conocido por Europa, pues ya había una especie de papel fabricado con lino o algodón, en Damasco lo hacían de

trapos viejos, este papel recibiría el nombre de Charta damascena. Gracias a la invasión árabe, para el año 1300, la fabricación del papel ya estaba extendida por toda Europa.

El papel propició el interés por la lectura y dió auge al desarrollo cultural de los pueblos, extendiéndose el intercambio a otras ciudades.

Con el papel se comenzaron a hacer numerosas obras, sin embargo la fabricación de un libro encerraba todo un proceso manual, durante la Edad Media los monjes elaboraron libros impresionantes, pues los escribían en letras de plata y oro, rematando sus encuadernaciones con piedras preciosas.

La práctica obligatoria de escribir a mano y de copiar uno por uno las características de un libro, originó con el paso del tiempo errores de interpretación personal de un copista a otro, lo cual producía muchas desviaciones y malas interpretaciones que alteraban el texto original.

En el Renacimiento el hombre esperaba satisfacer con los libros, sus ansias de conocimiento y expansión, la llegada de la imprenta haría posible esto dándose así un salto de lo manual a lo mecánico y de lo individual a lo colectivo.

El libro impreso

La historia del libro impreso comienza con los intentos del hombre de superar los problemas que surgían en la elaboración manual de un libro, como alteraciones en el lenguaje, periodos muy largos para terminarlo, etc. por lo tanto fue necesario buscar nuevas formas para llegar a la producción mecánica del libro, esta inquietud comienza con la invención de los caracteres móviles.

Los chinos fueron los primeros en crear caracteres, experimentando con diferentes



La imprenta
"Historia del Libro"
Selecciones del Readers Digest. México, 1990.

materiales. Pi Scheng en 1034, inventa los caracteres en barro cocido, después "en 1221 los caracteres de madera y en Corea (1390)", el Rey Tai-Tsung ordena la fabricación de los caracteres en bronce.

En Europa a principios del siglo XIV, la Xilografía fue una alternativa para la producción del libro, sin embargo este método resultó insuficiente pues solo se podía imprimir por una sola cara. En el año de 1445, el orfebre alemán Johann Gutenberg, inventa la imprenta, y con ella los caracteres móviles.

Con este invento el libro se comercializa y difunde a escalas inimaginables, siendo el impresor por más de un siglo el principal comerciante. Los libros impresos entre 1450 y 1500, reciben el nombre de incunables, entre ellos *La Biblia* de Gutemberg que se convierte en el primer libro impreso de Occidente. Los primeros libros eran elaborados completamente por el impresor, quién se encargaba de la selección de los textos, la tipografía, el diseño de los libros, su impresión y su comercialización.

El primer editor de la era moderna fue Anton Kobeger, un empresario que internacionalizó la imprenta y llegó a dirigir más de 26 imprentas, sus tratos comerciales se extendían hasta Brasilea, Estrasburgo, Lyon, París, entre otras ciudades del Renacimiento. La imprenta llegó a "...Italia en 1462 y para 1500 Venecia contaba con 150 máquinas".⁸

Es importante mencionar a Aldo Manucio, gran humanista y helenista, creador de los tipos griegos. Además Manucio al reducir el tamaño de los libros, abarató los costos y cuadruplicó el

tiraje (inicialmente se hacían tirajes de 250 ejemplares). Editó los clásicos latinos, mismos que fueron los primeros en ser plagiados. Para combatir el plagio de obras, a Manucio se le ocurrió diseñar un logotipo, un delfín y una ancla, con el fin de distinguir sus ediciones de las piratas.

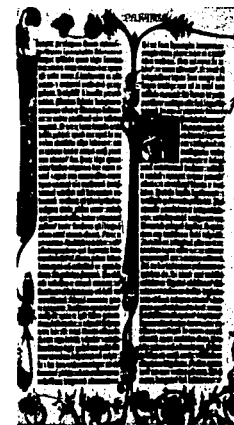
En 1539, Francisco I de Francia, contribuyó al origen de lo que serían los derechos de registro o copyright, emitiendo normas contra las ediciones piratas.

A finales de la Edad Media el latín ya no era la lengua franca de Europa, ni la única empleada en los libros, tuvieron entonces auge las lenguas vernáculas (Inglés, Francés, español, etc.), lo que contribuyó a la edificación de Bibliotecas que albergaban numerosas obras. Con el invento de la imprenta, la iglesia comenzó a sustituir sus talleres de copistas y con el paso del tiempo, "el libro sufrió una lenta evolución durante la cual dejó de ser propiedad exclusiva de la Iglesia y de la nobleza, para convertirse en patrimonio común de la burguesía y de la clase media, llegando a las clases populares hacia finales del siglo XIX."⁹

Actualmente el libro sigue siendo el contenedor y difusor de los conocimientos recopilados a través de los años y su desarrollo ha estado marcado por el material y la manufactura; la máquina rotativa y el sistema offset, (inventada en el siglo XX), ha dado lugar a grandes tirajes y ha reducido costos en la producción de libros, haciéndolo accesible a las grandes masas, a precios más económicos. Sin embargo en la actualidad el uso de la imprenta sigue vigente, sobre todo para tirajes cortos.



Johann Gutenberg



Biblia de 42 líneas
Primer libro impreso por Gutenberg 1450-1452
México, 1999.

3.3 PARTES DEL LIBRO

Un libro está formado por diferentes partes que se clasifican en internas y externas.

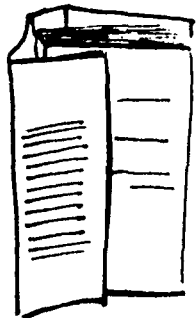
Partes externas:

CUBIERTA O PORTADA

Es la envoltura de papel o plástico, a veces separable que protege al libro, y está generalmente ilustrada. En la cubierta se encuentran los datos del autor, el título, el nombre de la editorial y su logotipo.

SOLAPAS

Son las prolongaciones laterales de los forros, que se doblan hacia adentro. Pueden contener los datos biográficos del autor o alguna reseña o comentario de la obra. También puede haber propaganda de otros títulos.



Solapas

GUARDAS

Son las 2 hojas en blanco o con textura, que se encuentran al principio y al final del libro y que sirven como protección.

LOMO

Puede ser plano o convexo, contiene el título del libro abreviado, el nombre del

autor, el logotipo de la editorial o el número de colección.

ANTEPORTADA

Es la guarda anterior a la portadilla o frontispicio y tiene escrito el título de la obra.

PORTADILLA O FRONTISPICIO

En ésta página se encuentran los siguientes datos:

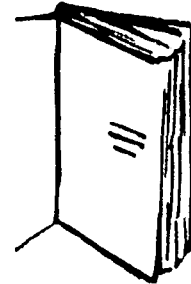
El Título del Libro, el subtítulo del libro, el nombre del autor o autores, nombre del compilador o antologista, nombre del prologuista, número de edición, número de tomo o volumen, si pertenece a una colección, pie de imprenta (contiene el lugar de la edición, el año y nombre del editor) y nota de serie si el libro forma parte de una colección.

A la vuelta de la portada se encuentran:

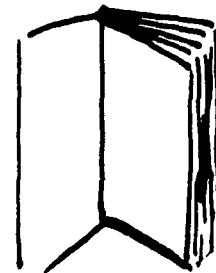
Registro de propiedad o copyright del autor y de la editorial, lugar de impresión, dirección del editor y también el título original si la obra fue traducida a otro idioma.

Antes del cuerpo del libro se escriben :

- a) Las dedicatorias
- b) El epígrafe: cuando un autor utiliza citas al principio de su obra
- c) Introducción, prefacio, prologo o proemio, escrito por el autor u otras personas, explicando el enfoque de la obra, su plan general, indicaciones para la lectura, etc.
- d) Índice de contenido



Portadilla



Guardas



Cuarta de forros o contraportada

Partes Internas:

La parte interna del libro es el texto o cuerpo del libro, se divide generalmente en tomos, partes, libros, secciones, capítulos, etc., de acuerdo a su extensión.

Dentro del texto se pueden encontrar:

Diagramas, Gráficas, ilustraciones, cuadros sinópticos, esquemas, etc.

Después del texto se encuentran los siguientes datos:

APÉNDICE o anexos: Notas que sirven para aclarar un texto.

ÍNDICE o Tabla de materia: es una lista que consta de los títulos, las ilustraciones, los capítulos o temas contenidos en la obra. Hay índice Onomástico, general, geográfico, de ilustraciones, etc.

BIBLIOGRAFÍA: Lista de las obras consultadas por el autor o que éste recomienda para ampliar los temas tratados.

FE DE ERRATAS: Lista de errores aparecidos en el libro, con las enmiendas correspondientes.

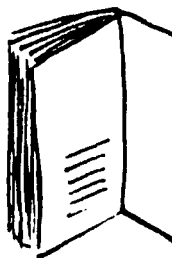
COLOFÓN: Párrafo con que termina un libro y que contiene la fecha de terminación de la edición, el pie de imprenta y el tiraje.



Cuerpo del libro



Índice



Colofón

3.4 CARACTERÍSTICAS DEL LIBRO INFANTIL

La característica principal del libro infantil, es precisamente su público, pues un libro dirigido a los niños necesariamente implica un esfuerzo y una tarea conjunta de profesionales, desde psicólogos, pedagogos, maestros ilustradores y diseñadores entre otros; los cuales están encargados de seleccionar los textos, las ilustraciones y la forma de presentarlo a un niño, tomando en cuenta desde luego el formato, el material y la tipografía.

Debido a que la formación de un niño implica varias etapas de desarrollo, no es raro encontrar una gran variedad de libros infantiles, desde aquellos que están dedicados a la enseñanza (libros escolares), al entretenimiento, a la literatura, etc., hasta libros de trapo, de plástico y todos aquellos diseñados para comenzar a familiarizar al niño con el libro, a muy temprana edad.

Una vez seleccionado el texto, la elaboración del libro infantil implica un acto de creatividad en la que es de gran importancia la participación de un ilustrador y de un diseñador, pues las diferentes formas en las que se realice, deberán ser siempre aquellas que resulten atractivas al niño, el cual antes de enterarse del contenido del libro, quedará atrapado y motivado por la ilustración o desilusionado y desalentado ante un libro que no estimuló su imaginación y su interés impidiendo de alguna manera su acercamiento a la lectura.

Entonces el diseñador y el ilustrador no deben olvidar que en un niño la imagen cobra gran fuerza no solo por el ámbito social que lo bombardea constantemente de imágenes, desde la televisión hasta los productos que consume o los anuncios publicitarios que se encuentra al pasar por la calle, sino también por el fenómeno de la percepción, de la cual se hablará más adelante; por lo tanto la imagen es el estímulo directo que recibe el niño de la mayoría de las cosas que lo rodean, debido a esto el predominio de la ilustración en el libro infantil es de vital importancia pues su gran contenido de significados y significantes y sus diferentes estilos plásticos, motivan al niño en su aprendizaje, estimulando su creatividad y su memoria plástica.

Las ilustraciones para determinada edad deben tener ciertas características, pues es importante tomar en cuenta el nivel de percepción del niño, de comprensión, etc., desde luego mientras más contacto tenga el niño con diferentes ilustraciones mayor será su nivel de comprensión.

Los libros para niños pequeñitos, están formados con pocas páginas 2 o 4, contienen ilustraciones claras, simples y coloridas que representan las cosas de su mundo cotidiano, su elaboración tiende a las formas básicas del triángulo, el cuadrado y el círculo; las cuales son adecuadas a su nivel de percepción, por lo general "desde los tres meses el niño es capaz de focalizar brevemente figuras, cerca de los 12 meses a



"El morralito de ocelote"
Pascuala Corra. Ilustración Fabricio Vanden B.
Cantos y cuentos. México, 1998.



"Te vi"
Ilustración Frobil Medina
Tormont. Canada, 1998.



medida que adquiere más palabras, podrá mirar gradualmente figuras más complicadas¹⁰

Los niños de preescolar y edad escolar temprana comenzarán a ver libros con texto Fig.A, las ilustraciones describen y representan lo que dice el texto, el niño ya puede distinguir las imágenes dentro de la gran variedad de estilos que tienen los ilustradores. Aunque la representación se despegaba de las formas básicas (triángulo, cuadrado y círculo), las ilustraciones son

claras y de formas simples Fig.B

El ilustrador debe tomar en cuenta que el niño mientras más pequeño, mayor es el número de ilustraciones, y conforme va creciendo estas comienzan a disminuir dando mayor prioridad al texto, es decir "gradualmente las palabras comenzarán a ser tan importantes, como las ilustraciones"¹¹, lo cual es común cuando el niño termina la etapa de la adquisición de la lectura (5-7 años).

Desde luego es importante que el ilustrador tenga presente cual es la función que desempeña la ilustración en relación al texto, pues esto le permitirá enriquecer y realizar ilustraciones que cumplan de manera objetiva con el propósito de comunicar visualmente determinado contenido.

La característica más importante del libro infantil es sin lugar a dudas la ilustración, ya que envuelve de manera inmediata (si esta es elaborada correctamente), la atención del niño. No hay que olvidar que los niños aprenden a través del juego y si el libro infantil puede ser visto por el niño como un globo aerostático, o un avión o un papalote que lo transportará a lugares inimaginables, entonces podremos nutrir sus experiencias y su conocimiento sobre todo lo que le rodea, incluso llevándolo a mundos inimaginables llenos de fantasía.



El pequeño latido en brazos de leche, luego ambos pasaban por ahí y la calida brisa nocturna secaba su pelo

Fig. A
"Las grandes mascotas"
Lane Smith
FCE. México, 1993.



Fig. B
"Maya y el truco para hacer la tarea"
Texto: Jo Pastum Ilustración: Martha y Carolina Avilés
FCE. México, 2000.

"El pájaro del alma"
Ilustración Francisco Nava B. FCE. México, 1995.

3.4.1 ELEMENTOS BÁSICOS EN EL DISEÑO DEL LIBRO INFANTIL

El diseño de un libro infantil implica una serie de pasos que deben ser tomados en cuenta para evitar errores en su realización. Un libro para niños a diferencia de los que van dirigidos al adulto, debe de contemplar como lo describe Nava Bouchain¹², tres aspectos:

- *La forma de aproximación al texto.*
- *El diseño y las ilustraciones.*
- *Y fundamentalmente, el lector.*

Por lo tanto partiendo de los elementos anteriores el diseñador se encarga de la organización gráfica de textos, ilustraciones, sucesión de imágenes, interés de la imagen, además de planear y delimitar las características físicas de un libro.

Diseñando de tal manera, que los elementos gráficos tengan coherencia, armonizando o contrastando según la intención que se quiera lograr en cada libro, con el fin no solo de atraer la atención del niño hacia el libro, sino también brindarle un libro que no lo confunda.

Los elementos que forman un libro infantil, son: el formato, la tipografía, la ilustración y la portada.

FORMATO

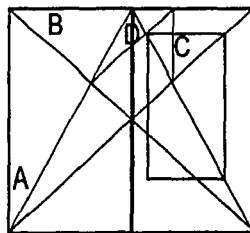
Una vez que se tienen los textos el primer paso en el diseño del libro es decidir el formato adecuado no solo para la ubicación de textos e

imágenes sino también para tomar en cuenta la edad del lector, el uso que se le quiera dar al libro y las medidas del papel en que se imprimirá. Se pueden manejar diferentes tamaños partiendo de la existencia de libros que sirven para leerse sobre el piso o la mesa, y libros que se detienen con las manos.

Sin embargo es importante tomar en cuenta que un libro que se va a manejar con las manos, debe de ser angosto para poderlo controlar.

El diseño de un libro debe contemplar la doble página para la distribución del texto y las ilustraciones, no hay que olvidar que "*...los niños aprecian texto e imágenes, no como elementos independientes sino como una unidad*"¹³

Por lo tanto las proporciones de la caja tipográfica pueden ser decididas por el gusto del diseñador o basandose en el siguiente esquema :



Desde luego el diseñador debe tomar como apoyo estos trazos, pues nunca deberá limitar su creatividad en la elaboración de un libro infantil.



"Barbanegra"
Texto Nuria Gómez Ilustración Adrian Rubio
CNCA, México, 1994.

TIPOGRAFIA

La tipografía de un libro infantil debe ser cuidadosamente seleccionada para evitar problemas de ilegibilidad, las más adecuadas para los niños son las fuentes con patines, por ejemplo la "Baskerville" y la "Century", pues éstas evitan que se confundan la "a" como la "o" y la "i" como la "j". Es importante tomar en cuenta esto pues así los niños identifican mejor las letras.

ILUSTRACIÓN

La ilustración en relación al texto según Joseph Schwarcz¹⁴ se desenvuelve en tres funciones básicas:

- a) *Congruencia*
- b) *Desviación*
- c) *Función Múltiple*

La primera se limita a representar lo que dice el texto, la segunda sigue apegándose al texto solo que aporta nuevas ideas y la tercera se desprende completamente del texto, narrando incluso otras historias.

Sin embargo Joseph no contempla la ilustración que carece de texto y que transmite un concepto o una historia, esta sería una cuarta función, denominada:



d) *Narrativa visual*

En esta cuarta función la ilustración es el texto, por lo tanto los elementos que se tienen para comunicarle una historia al niño son las actitudes o gestos de los personajes que intervienen en la historia. Hay que tomar en cuenta que en la narrativa visual las ilustraciones deben tener una secuencia. De esto se hablará en el capítulo cinco.

PORTADA

La portada del libro infantil, es lo primero que hace que veamos un libro, ésta atrae la atención hacia el contenido. Por lo tanto su diseño debe ser cuidadosamente planeado para lograr el impacto deseado en el niño y sus padres, pues no hay que olvidar que ellos son los que deciden comprar el libro o no.



En la Narrativa visual, la imagen cuenta la historia.
"Patatus" Heño Flores SEP/Edición México, 1985.



Portada del libro "La escuela vuela"
Ilustración Juan Gedovius. FCE, 1995.



Portada del libro "El Bicho fantasma y los ratones"
Sigrid Heuck. Ilustración Fco. Nava B. FCE, 1998.



Portada del libro
"Queta la vaca coqueta" Ilustración Enrique Mtz.
FCE, 1999.

CITAS AL CAPITULO 3

- 1 Diccionario enciclopédico Larousse., México, 1990 5a. ed. p.370
- 2 PENAGOS, de León Jorge. El libro. Trillas. México, 1991. p.24
- 3 ibidem p.14
- 4 DE LA TORRE, Villar Ernesto. Breve Historia del Libro en México. UNAM, México, 1990. p.58
5. ibidem p.120
6. Penagos Op. cit. p.17
7. De la Torre Op. cit. P.128
- 8 Ibidem p.39
9. Reader's Digest. Historia del Libro. México,1990. p.27
10. BRAVO, Merche. La Educación Temprana. Minos. México, 1999. p.20
11. ROOT, Betty. Cómo ayudar a su hijo a aprender a Leer. Lumen. Buenos Aires, 1990. p.22
- 12 NAVA, Bouchaín Fco. La ilustración y el diseño de libros para niños. Tesis, UNAM, 001-00227-N2-1995. p.9
- 13 Ibidem p.13
14. Ibidem p.25

"La ronda de la Luna" Elba Macías. Ilustración Erika Megaña
CNCA, México, 1994.



CAPITULO

Fondo de Cultura Económica

4

54

U

na vez analizado y valorado las características de la ilustración y del libro infantil, importantes para la realización del presente proyecto, el cual consiste en la ilustración de un cuento a través de la narrativa visual.

Es necesario conocer las funciones que desempeña el cliente como el encargado de la realización y producción de un libro, que cubra con los requisitos necesarios antes de salir a la venta. Para ello hay que estudiar las características del usuario y la importancia del cuento en la formación del niño. Desde luego se verá la relación ilustración y cuento implícitas en la realización de un libro infantil, elementos importantes que se tomaron en cuenta para la propuesta gráfica.

4.1 CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL FCE

El Fondo de Cultura Económica¹ forma parte de las instituciones del Sector Público. Sus funciones principales son la edición, la comercialización, la publicación y difusión de libros, de cultura nacional e internacional.

La historia del FCE, se remonta a 1934, cuando Daniel Cosío Villegas, uno de los más grandes intelectuales mexicanos del siglo XX, comprendió la necesidad de crear una biblioteca básica en español enfocada, ante todo, a los estudiantes de la recién fundada Escuela Nacional de Economía.

En un principio la idea fundamental era difundir una cultura en disciplinas económicas, de ahí proviene el nombre. Pero pronto se tuvo conciencia de que esas culturas deberían referirse al amplio marco de nuestra cultura nacional, cultura que como José Vasconcelos afirma es mestiza y por lo tanto más rica, más flexible, y con mayores posibilidades. El FCE fue concebido como institución de fomento cultural, y surgió gracias al apoyo financiero del Estado, en calidad de fideicomiso, con el fin de impulsar la cultura sin condicionarla ni censurarla.

Desde sus inicios, los libros que ha publicado no tienen otra finalidad que la difusión del conocimiento. Después de la colección de Economía, surgieron nuevas y variadas series que en un principio brindaron al público traducciones al español de lo más avanzado del saber universal. Durante los primeros 15 años de vida de la editorial, bajo la sabia dirección de don

Daniel, se publicaron 342 títulos comprendidos en las colecciones de Economía, Política y Derecho, Sociología, Historia, Tezontle, Filosofía, Antropología, Biblioteca Americana, Tierra Firme y Ciencia y Tecnología. Asimismo, en este lapso se empezaron a promover y publicar obras en lengua española, que vinieron a sumarse a las traducciones iniciales del catálogo de la editorial.

De 1948 a 1965 ocupó la dirección Arnaldo Orfila Reynal. Durante estos años se publicaron 891 títulos nuevos y se crearon siete colecciones: Breviarios, Lengua y Estudios Literarios, Arte Universal, Vida y Pensamiento de México; Psicología, Psiquiatría sicoanálisis y la muy gustada Colección Popular. El patrimonio de la editorial crecía a pasos agigantados, haciendo sentir su presencia no sólo en la vida cultural de México sino en la de Iberoamérica.

El FCE crecía no sólo en número de colecciones y títulos sino en redes de distribución, de modo que comenzó a incursionar en el extranjero, estableciendo sucursales en Buenos Aires, Argentina, en 1945, y en Santiago de Chile, en 1954, a Europa llegó en 1963, fundando en España su mayor sucursal.

En el periodo de 1965 a 1976 el FCE, publicó 608 novedades y tuvo varios directores: de 1966 a 1970 Salvador Azuela dio continuidad a las colecciones ya existentes; de 1970 a 1972 Antonio Carrillo Flores dirigió con gran éxito la editorial; Francisco Javier Alejo creó la colección 'Archivo del Fondo durante su administración, de 1972 a 1974. Lo sucedió Guillermo Ramírez,

quien durante el periodo 1974-1976 adquirió varias empresas para reforzar las tareas de impresión y encuadernación. De 1977 a 1982 ocupó la dirección José Luis Martínez, quien creó la colección Revistas Literarias Mexicanas Modernas y publicó 448 títulos nuevos.

Jaime García Terrés encabezó la editorial de 1983 a 1988, añadiendo 12 colecciones y 1 397 títulos nuevos.

Como director, en 1989, Enrique González Pedrero reforzó la colección de Política y Derecho; en el período 1990 a noviembre de 2000 el FCE, estuvo a cargo del licenciado Miguel de la Madrid H., quien, al implantar programas de modernización en las áreas productivas y administrativas de la editorial, logró incorporarla a las corrientes más avanzadas de la cultura, manteniendo a su vez el pluralismo y la apertura que la han caracterizado desde sus inicios. A partir de diciembre de 2000 la Dirección General está a cargo del Maestro Gonzalo Celorio Blasco.

Custodiando una parte del acervo cultural de México y de Iberoamérica, el FCE, en colaboración con la UNESCO, se ha dedicado a resguardar el material bibliográfico, la obra gráfica y los manuscritos de escritores como Octavio Paz, Rosario Castellanos, Juan Rulfo y Carlos Pellicer, entre otros, en la colección Archivos.

El FONDO además de cumplir con sus labores estrictamente editoriales, se ha interesado en otras actividades que lo han convertido en una empresa cultural de mayor variedad. Parte de esta expansión son sus publicaciones periódicas como La Gaceta, que fue en un principio boletín

bibliográfico, en 1954, es ya una revista mensual y fue galardonada con el Premio Nacional de Periodismo en 1987 y el Premio Caniem 98, como reconocimiento a su labor de difusión cultural.

ACCIONES CULTURALES

En el transcurso de estos primeros 67 años, el FCE ha trascendido su labor meramente editorial para convertirse en una empresa cultural, yendo más allá de la edición de libros. Las publicaciones periódicas son una muestra de esta extensión. La Gaceta que nació como un boletín bibliográfico en 1950, se ha transformado en un medio de difusión cultural de importancia reconocida, merecedora del premio Nacional de Periodismo en 1987.

Otra acción, precursora entre las editoriales de habla hispana, la constituye la publicación facsimilar de los 16 códices más importantes de la cultura mesoamericana. Hace una década que el FCE, dió principio a una colección para la divulgación de la ciencia y la tecnología, a través de la cual los científicos nacionales dan a conocer sus trabajos. Como su nombre lo indica. La Ciencia desde México es una colección de difusión eminentemente internacional, puesto que va desde México hacia el resto del mundo. Este proyecto provocó el inicio de otras colecciones como Biblioteca de la Salud que cuenta con el apoyo de la Secretaría de Salud, y Monografías Especializadas, que en coedición con la SEP constituye una serie de obras dirigidas a estudiantes de maestría y doctorado.

COLECCIONES DEL FCE

El FCE inició sus tareas publicando libros sobre economía, con el fin de formar la primera colección en español sobre esta disciplina.

Sin embargo con el paso del tiempo cobró conciencia de que eran necesarias nuevas series. De esta manera, la editorial ofrece hoy 30 colecciones.

Economía
Sociología
Historia
Filosofía
Política y Derecho
Psicología y Psicoanálisis
Ciencia y Tecnología
Lengua y Estudios Literarios
Biblioteca Americana
Tierra Firme
Vida y Pensamiento de México
Letras Mexicanas
Breviarios
Colección Popular
Obras de Arte Universal
Tezontle
Revistas Literarias Mexicanas Modernas
Obras de Educación
Antología de la Planeación en México
Administración Pública
Biblioteca de la Salud
La Ciencia desde México
Cuadernos de la Gaceta
Río de Luz
Lecturas del Trimestre Económico
Una Visión de la Modernización en México
Códices

COLECCIÓN INFANTIL

El FCE creó dos colecciones de libros para niños y jóvenes:

A la Orilla del Viento, y Travesías, formada por diferentes cuentos dirigidos a todas las edades de los niños. También ha realizado una serie llamada La colección de los Especiales, que consta de libros empastados que se meten a la bañera y que tienen como objetivo familiarizar al niño con el libro desde pequeño.

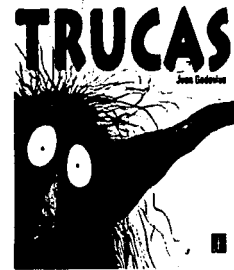


En cuanto a los libros infantiles, se interesan por propuestas novedosas y creativas que aporten algo diferente a los niños, como los libros sin texto, entre los cuales están "Trucas" y "Del otro lado del árbol", dentro de esta categoría realizaré mi proyecto gráfico.

Su concepto es crear libros visualmente atractivos, con una buena encuadernación, papel resistente, tipografía bien diagramada y por supuesto las ilustraciones, que aportan diferentes ilustradores, dentro de lo cuales cabe destacar a Francisco Nava Bouchaín, Martha Aviles y Guillermo de Gante, egresados de la Escuela Nacional de Artes Plásticas.



"Familias familiares" y "Vida de perros"
Ambos libros pertenecen a la colección
infantil del FCE.



Cuento sin texto
"Trucas"
• Juan Godovius
FCE, 1997.

Cuento sin texto
"Del otro lado del árbol"
Mariana Sadal
FCE, 1998.



SISTEMA DE DISTRIBUCIÓN NACIONAL

Para la distribución y venta nacional, existen cuatro librerías ubicadas en la ciudad de México, Guadalajara y Monterrey. En estas dos ciudades se tienen además bodegas que sirven como sucursales. Por otra parte disponen de un sistema de distribución propio, con una flotilla de camiones y camionetas que atiende a 27 grupos de librerías en la ciudad de México y 137 en provincia. Además de las librerías, se venden libros en 7 cadenas comerciales.

ACCIONES INTERNACIONALES

El FCE cuenta con 9 subsidiarias y 13 representaciones ubicadas en España, Estados Unidos, Canadá y Latinoamérica. Actualmente se localizan en Frankfurt, Alemania, y en la Unión Americana en las ciudades de Chicago, San Antonio y Nueva York.

Una tarea importante que realiza el FCE en el extranjero, a través de sus subsidiarias, es el acercamiento con las universidades más importantes de cada país. A la fecha se tienen convenios con más de 36 instituciones de enseñanza superior, entre las que destacan, en Europa, la Universidad de Alcalá de Henares, la Universidad Autónoma de Madrid, la de Amberes en Bélgica, la Universidad de Tubinga en Alemania y la Universidad de Notre Dame en Francia. En el continente americano tiene convenios con universidades de primer orden en Argentina, Colombia, Perú, Brasil, Chile, Venezuela y los Estados Unidos.

EL FUTURO

El FCE, es consciente de que su acción cultural debe extenderse también en el tiempo, proyectando su influencia al futuro, para lo cual la formación de nuevos lectores se considera indispensable. La colección de libros infantiles. A la Orilla del Viento ha demostrado ser una excelente estrategia para este propósito.

El FCE, ha decidido contribuir a la tarea de fomentar el disfrute de la lectura, acercando a los niños a los libros, con lo cual se establece una forma que contribuye significativamente a formar una sociedad, más desarrollada y más ilustrada.

EL USUARIO

La audiencia aproximada de la editorial FCE es de 175,119 lectores. El lector tiene un promedio de edad de 33 años y se sitúa en un alto nivel socioeconómico (NIVEL A/B/C). Tiene un alto nivel de escolaridad (el 62 % ha cursado la universidad y posgrado); el 46.1 % trabaja de tiempo completo, y el 26.8 % trabaja de medio tiempo. Un 53 % de los lectores de la colección Tezontle son solteros y un 47 % son casados.

Finalmente en el área infantil su competencia principal son las editoriales Alfaguara y Editores Fernández, las cuales también cuentan con una producción especial dedicada a los niños. Cabe destacar que a diferencia de su competencia el FCE, cuenta con libros infantiles de muy buena calidad.

4.2 CARACTERISTICAS DEL NIÑO DE 6-7 AÑOS

La decisión de elegir un determinado libro para niños, de tal o cual edad, requiere de una cuidadosa y cautelosa selección del tema; desde luego hay parámetros y estos se basan sobre todo en las características del desarrollo en el que se encuentra el niño.

El libro que se ilustrará va enfocado principalmente a niños de 6 años, aunque no siempre las características del desarrollo o crecimiento de un niño se dan por completo en cierta edad, es por eso que a veces se extienden o concluyen al siguiente año, por lo tanto abarcará también a los niños de 7 años.

EL DESARROLLO DE LA CONDUCTA

Para comprender claramente la conducta del niño de 6-7 años es importante recordar de manera general las etapas por las que ya ha pasado.

El ciclo vital del ser humano atraviesa por tres periodos: desarrollo, madurez e involución (vejez). Es en el periodo del desarrollo en donde el niño aprende los elementos necesarios que lo llevarán a la madurez.

En este periodo se atraviesa según Merche Bravo² por cuatro etapas:

Primera etapa: Del arrastre y del uso alternado de los lados opuestos del cuerpo, tiene lugar en los 6 primeros meses de vida.

Segunda etapa: El gateo sobre manos y rodillas y el uso simultáneo de ambos lados del cuerpo,

en la que el cerebro aprende a controlar brazos y piernas, ojos, oídos y manos al mismo tiempo, ocurre entre los seis meses y un año.

Tercera etapa: Aparecen la capacidad de andar y del lenguaje, entre 1 año y dieciocho meses.

Cuarta etapa: Una mitad de la capa exterior del cerebro se convierte en dominante y el niño desarrolla un periodo lateral completo. Comienza entre los dieciocho meses y dos años y concluye a la edad de 6 o 7 años con una lateralidad completa, es decir, que una de las dos mitades del cerebro se vuelve dominante y asume la función de hemisferio del lenguaje.

Esta cuarta etapa se podría relacionar con el Período del Pensamiento Preoperacional (2-7 años), propuesto por Piaget³, un estudioso de la psicología infantil interesado en el aspecto cognoscitivo del comportamiento.

Este periodo se divide en dos: la fase preoperacional o de la representación y la fase instintiva.

Fase Preoperacional: (2-4) el niño mantiene una postura egocéntrica, que le incapacita para adoptar el mismo punto de los demás, en esta fase categoriza a los objetos de manera global, basándose en una exagerada generalización de los caracteres más sobresalientes.

Fase Instintiva: se prolonga hasta los 7 años y se caracteriza porque el niño es capaz de pensar las cosas a través del establecimiento de clases y relaciones y del uso de números pero de manera intuitiva sin tener conciencia del procedimiento empleado. Este periodo se produce principalmente por la imitación que el niño asume individualmente y que produce la imagen mental,

en la que tiene un gran papel el lenguaje. Wallon⁴, interesado en el estudio del hombre en contacto con lo real, ubica al niño de 6 años en el:

Estadio del Personalismo: (3-6 años) En este estadio se produce la consolidación de la personalidad del niño, quien presenta una oposición hacia las personas que le rodean, debido al deseo de ser distinto y de manifestar su propio yo. A partir de los tres años toma conciencia de que él tiene un cuerpo propio y distinto a los demás, con expresiones y emociones propias, las cuales quiere hacerlas valer, y por eso se opone a los demás, de aquí la conducta de oposición. Todo esto lo llevará a la autonomía y autoafirmación, necesario para que el niño sienta las bases de su futura independencia.

Después entra al **Estadio Categorical:**

(6 -11 años) Este estadio está marcado por el significativo avance en el conocimiento y explicación de las cosas. Se producen las construcciones de la categoría de la inteligencia por medio del pensamiento categorial. En este periodo se dan dos tareas primordiales: la identificación de los objetos por medio de cuadros representativos y la explicación de la existencia de esos objetos, por medio de las relaciones del espacio, tiempo y casualidad.

En el pensamiento categorial se da en dos fases:

Fase de definición: (6-9 años) En la cual el niño enuncia o nombra las cosas, y luego se da cuenta de las relaciones que hay entre esas dos cosas.

Fase de clasificación: (9-12 años) Se pasa de una situación de definición, a una situación de clasificación. El niño clasifica los objetos que antes había enunciado y los clasifica en distintas categorías.

Si bien los anteriores psicólogos clasifican de diferente manera los aspectos que definen la conducta del niño de 6-7 años, es interesante ver que coinciden en la importancia del auto-reconocimiento del yo por parte del niño, es decir se ubica como un ser individual y después se intensifica su relación con lo demás, primero identificando y luego clasificando las cosas que lo rodean.

Erikson⁵ un psicoanalista norteamericano interesado en los aspectos psicosociales del ser humano, estudia la importancia que tiene el medio que rodea al niño. Por lo tanto para él, lo social influye en el desarrollo psicológico del niño.

Desarrollo psicosocial del niño:

Primer año: Es la etapa del bebe, en ella se establecen las relaciones psicológicas con la madre, y de éstas relaciones surgen las actitudes básicas de confianza o desconfianza.

Segundo año: En esta etapa las relaciones del niño se amplían a ambos padres, dando lugar a la formación de las estructuras de autonomía y dominio de sí mismo, o de inseguridad y conformismo, según sea la relación con los padres.

Tercer a Quinto año: Las relaciones del niño se amplían hasta la denominada familia básica. En esta etapa se fomenta la iniciativa o los sentimientos de culpabilidad. El niño posee una autonomía espontánea y deliberada.

Sexto a doceavo año (pubertad): El ámbito de las relaciones interpersonales del niño se amplía en la escuela y la vecindad. Surgen en él las ideas de competición y de cooperación con los demás, así como los sentimientos de superioridad o inferioridad.

Se puede decir que los niños de 6-7 años, presentan ciertas conductas no solo como producto de su desarrollo Físico y Psicológico sino también, por la influencia que reciben del medio cultural y social que los rodea, es más este último le provee de estímulos que lo llevarán a una formación integral. Pues un niño aislado y en un medio carente de estímulos difícilmente desarrollará todas sus capacidades intelectuales.

CARACTERÍSTICAS GENERALES EN LA CONDUCTA DEL NIÑO DE 6-7 AÑOS

En el tema anterior se vio que los psicólogos estudian la conducta del niño desde diferentes perspectivas, sin embargo en la vida cotidiana el niño es una unidad, su conducta es el resultado de esa unidad: lo social, lo físico, lo psicológico se mezclan entre sí originando una actitud particular y diferente en cada niño, de acuerdo a su edad y experiencia personal. Por lo tanto veamos cuales son las características generales⁶ de la conducta del niño, en la vida diaria.

Es importante mencionar que las siguientes características no siempre se presentan todas, hay niños que presentarán solo algunas.

El sexto año trae cambios somáticos y psicológicos radicales, desaparecen los dientes, surgen nuevos impulsos, nuevas acciones, nuevos sentimientos, etc., es básicamente una edad de transición. El niño entra a la escuela en donde aprenderá a escribir, a hacer oraciones cortas y a desarrollar conductas sociales más amplias, esto desde luego no ocurre con relativa facilidad. El niño de 6 años tiende a los extremos y le resulta difícil elegir entre dos opuestos, por

ejemplo: le costará mucho trabajo decidirse por un helado de vainilla o uno de chocolate, aún cuando decida por uno, le quedará el deseo de probar el otro. A los cinco años esto no era problema, pero a los 6 años el niño está creciendo y esto trae nuevos factores emocionales, su conducta puede ser impulsiva, voluble, excitable y compulsiva; de un momento a otro puede pasar del llanto a la risa y viceversa, puede decirle a su madre "te quiero" y en un rato "te odio".

El niño de 6 años debe adaptarse a dos mundos, el de su casa y el de la escuela, debe asimilar tantas experiencias nuevas que le pueden parecer abrumadoras y por lo tanto prefiere los rituales y las convenciones que se repiten con seguridad todos los días.

La mentalidad del niño no está preparada para una instrucción puramente formal de lectura, escritura y aritmética. En esta edad es más fácil enseñarles a través de actividades creativas y lúdicas.

El niño de seis años toma una parte más activa en la lectura y le interesa en reconocer las palabras de libros con los que ha tenido contacto. Escribe mayúsculas para formar palabras y deletrearlas, aunque son pequeñas palabras, lo disfruta pues lo hace como un juego. Prefieren los pares por ejemplo: 2 y 2 pues 2 y 1 resultarán difíciles. Los juegos de mesa les resultarán muy útiles como los anagramas, el dominó, las damas chinas y los juegos sencillos de naipes, basados principalmente en emparejar cartas del mismo número.

Les encanta colorear, dibujar, recortar y pegar figuras, los niños prefieren los aviones, trenes, rieles de ferrocarril y barcos y a las niñas les gusta dibujar casas y personas. Es una etapa en donde jugará más fácilmente con un solo niño,

sin embargo puede ser a veces brusco en sus juegos, riñe, insulta, pateo, etc. Esto si no se hace lo que el quiere y hasta cierto punto su actitud es producto de su auto reafirmación como individuo que lo diferencia de los demás.

Resurge su interés por los animales y los muñecos, pero ahora los ve como si fueran personas que le hacen compañía. En especial le gusta que le lean y le dejen mirar un libro durante largo tiempo. Le fascinan las historias de animales y sus favoritos pueden ser el perro, el gato y el ratón de los dientes o las hadas.

Su proceso intelectual es concreto y hasta animista, es susceptible a los símbolos semia-abstractos, a los encantamientos, conjuros y conteos. Por ejemplo si se le cuenta 1,2,3,... y hasta el 5 obedecerá, este es un truco muy eficaz para vencer el efecto de la bipolaridad del niño muy común en esta edad. Según Arnold Gesell¹⁷ muchos niños necesitan que se les recuerde algo dos o tres veces, para acumular un estímulo suficientemente fuerte y lograr así una respuesta. Las respuestas variarán con los deseos y los estados de ánimo del niño.

Le ofende la autoridad impuesta arbitrariamente y le ofende ser regañado o castigado delante de otra gente. Sin embargo le deleita hacer cosas en compañía de otra persona especialmente su madre.

El elogio es un elixir para el niño de 6 años, es el centro de su propio universo y quiere y necesita ser el primero el más querido, necesita ser elogiado y siempre quiere ganar, no sabe perder, no le gusta perder. Cree que su forma de hacer las cosas es la correcta y quiere que los demás hagan las cosas de la misma manera.

El niño de seis años no acepta críticas, no le importa agrandar a los demás, pero sabrá gustar a los demás para agradarse a sí mismo.

Finalmente el niño de 6 años atraviesa por una etapa hasta cierto punto difícil, es importante que los padres proveen al niño un ambiente atento y comprensivo, procurando "... protegerlo de experiencias extenuantes o aterradoras a su edad, como estar con extraños, u obligarle a acumular lecturas de párrafos y párrafos en su cerebro, cuando solo tiene capacidad de memorizar muy pocas palabras"

Por lo tanto hay que darle confianza al niño con su entorno y en sí mismo, para evitar que las cosas "nuevas" generen en él, angustia o miedo.

En este sentido los libros infantiles no solo acercan al niño a conocer su entorno, sino también resultarán de gran utilidad en la formación y educación del niño, pues estos lo estimulan a través de ilustraciones e historias que le enseñan de manera creativa.

No hay que olvidar que al imponerle las cosas a un niño, difícilmente aprenderá, además porque obligarlo si hay formas creativas para hacer que el niño tenga experiencias enriquecedoras que lo estimularán en su desarrollo.

4.3 LA PERCEPCION EN EL NIÑO DE 6-7 AÑOS

La percepción juega un papel primordial en el aprendizaje del niño, es importante definirla para valorar el proceso por el cual el niño conoce todo lo que le rodea.

*"El término de percepción se refiere a cualquier proceso mediante el cual nos damos cuenta de inmediato de aquello que está sucediendo fuera de nosotros mismos"*¹⁸

"La percepción es el reflejo del conjunto de cualidades y partes de los objetos y fenómenos de la realidad que actúan directamente sobre los órganos de los sentidos."¹⁰

*"... la percepción se refiere a la relación que existe entre las propiedades del mundo físico y la apreciación de ellas por parte de un organismo"*¹¹

De las anteriores definiciones se desprende que la percepción permite a través de los sentidos, el conocimiento de la mayoría de las cosas.

Está influenciada por el contacto directo con el entorno, del cual nos llegan diferentes sensaciones tales como las visuales, auditivas, cutáneas, gustativas, olfativas, cinéticas (movimiento y posición de los órganos del cuerpo) y las sensaciones estáticas (equilibrio); todas nos envían diferente información de las características de las cosas que nos rodean. Por ejemplo: se percibe de un objeto particular, su imagen una paleta cuadrada roja, su olor y su sabor a grosella.

Se puede decir que el conocimiento de las cosas que nos rodean se da a través de la percepción directa de ellas, para conocerlas en su totalidad es importante manipularlas, observarlas, etc.

Sin embargo la información que se percibe no siempre viene de la realidad inmediata y concreta, pues se obtienen imágenes o noticias de otras realidades, otras culturas y otros lugares incluso inexistentes, como todo lo relacionado, a la Ciencia Ficción, a la fantasía, etc. Por lo tanto habrá "mundos" que jamás se percibirán directamente.

Por su falta de experiencia o poca experiencia el niño pequeño aún no puede distinguir los detalles principales de los secundarios en los objetos. Es decir percibirá un muñeco en todos sus aspectos de manera general sin distinguir

cuales son las más representativas del objeto. "Las condiciones reflejocondicionadas indispensables para esto, aparecen únicamente a medida que actúa sobre los objetos, en los juegos y en sus ocupaciones"¹²

Estos juegos u ocupaciones preferentemente tienen que estar dirigidas por un adulto, que le explicará y ayudará a reconocer por partes la totalidad de un objeto.

Es importante considerar lo anterior pues se pueden sacar conclusiones equivocadas como el esquema del psicólogo Binet¹³ quien clasifica en tres grados la percepción del dibujo en los niños según su edad:

3-7 años se da el estado de enumeración de distintos objetos por separado

7-12 años el estado de descripción

12 en adelante, el estado de explicación o interpretación.

Este esquema se derrumba al enseñarle al niño un objeto conocido, no solo lo enumera sino que da detalles o narraciones del objeto, aunque sus explicaciones sean inventadas e imaginarias.

Por lo tanto "La particularidad cualitativa del contenido de la percepción infantil es consecuencia ante todo de la limitación de la experiencia en los niños..."¹⁴

En los primeros años de vida el niño requiere de una acción directa con los objetos los mira los palpa y los toca, una vez que su relación con los objetos es más clara conforme crece ya no es indispensable la acción directa sobre el objeto, dando cierta independencia a la percepción visual, estos dos estados no se relacionan con una edad en particular, pues dependen de las condiciones de vida, educación y enseñanza del niño.

Para desarrollar la percepción en los niños es importante tomar en cuenta lo siguiente:

Los juegos tienen una significación muy grande en el desarrollo de la percepción y de la capacidad de observar en la edad preescolar y escolar temprana. Durante el juego el niño conoce y diferencia las distintas propiedades de los objetos, el color, su forma, su tamaño y su peso.

- A través del dibujo y el modelado aprenden a representar con exactitud los contornos de los objetos y a diferenciar los tonos de los colores, estas actividades son muy importantes pues no solamente ayudan a la percepción sino a la observación, una habilidad importante de estimular, pues esta le facilitará el aprendizaje de la lectura y escritura.

Las percepciones se clasifican según el sentido dominante en cuanto a la información recibida, es decir pueden ser visuales, auditivas, táctiles y otras.

Las que intervienen en la lectura de un libro son principalmente la visual, y la cinética o del movimiento pues el niño tiene que detener el libro y manipularlo.

A la par de la cinética, se requiere el tacto; pues cuando hay figuras con texturas, el niño experimenta las sensaciones que éstas le producen a través de este sentido.

La percepción de las formas de los objetos es a través de la vista y el tacto, pues se conocen los contornos y límites de los objetos. Las figuras planas se perciben por la dirección de los contornos y sus relaciones de magnitud, es así que el niño diferencia un triángulo de un cuadrado.

El tamaño de los objetos se perciben a partir de la magnitud y distancia de la imagen, por ejem-

plo una manzana al lado de un tejocote.

Las ilusiones de contraste de las formas, por ejemplo un hombre alto a lado de uno bajo.

A los niños les llama mucho la atención los contrastes, estos se pueden lograr no sólo con las formas sino también con los colores.

Aunque las percepciones anteriores intervienen de manera general en la lectura de un libro, el recuerdo le trae a la memoria otras sensaciones que ya ha experimentado y que al ver una ilustración, por ejemplo: un niño comiendo dulces, despertará en él lo ya percibido y experimentado.

Sin embargo no hay que olvidar la importancia que cobra la imagen de las cosas para un niño sobre todo en la actualidad, pues se le bombardea constantemente con ellas, y éstas podrían enriquecer su experiencia o limitar su imaginación.

Por lo tanto las ilustraciones de los libros para niños básicamente tienen que ser: claras, descriptivas, comprensibles y legibles. Desde luego deben aportarle al niño además de una enseñanza, un valor plástico o estético que infunda en el niño el gusto por la lectura.

Finalmente la percepción no solo ocupa un lugar preponderante en el desarrollo cognitivo del niño, sino también en su relación con todo lo que le rodea.

Un ambiente rico en estímulos lo llevará a tener nuevas experiencias acelerando así su aprendizaje.

4.4 EL LIBRO INFANTIL COMO ESTIMULO AL APRENDIZAJE DE LA LECTURA

Como se vió en el primer capítulo (Diseño y comunicación), los seres humanos requieren de un lenguaje para expresar sus necesidades o inquietudes, este le lleva a relacionarse con los demás y a identificar su entorno. Desde luego el niño al ingresar a la primaria ya habrá desarrollado las habilidades básicas, para aprender situaciones más complejas del lenguaje a través de la lectura.

Estas capacidades según Mercedes Bravo¹⁵ son:

- La facultad de ver y observar, de manera que pueda leer -interpretar- ese lenguaje
- La capacidad de oír y escuchar, de manera que pueda entender ese lenguaje
- La facultad de reconocer un objeto, sin verlo, oírlo, ni probarlo de manera que sepa que objeto es.

Haciendo un cuadro comparativo con personas que han destacado en áreas relacionadas a estas capacidades resulta lo siguiente:

- Capacidad humana de movilidad
(Nadia Comaneci)
- Capacidad humana del lenguaje
(William Shakespeare)
- Capacidad humana manual y visual
(Miguel Ángel, Pablo Picasso, etc.)
- Capacidad humana auditiva
(Mozart, Bach, etc.)
- Capacidad humana táctil
(Rodin)

En un niño que cursa los primeros años de primaria estas capacidades se unen en 3, las cuales constituyen los pilares de la inteligencia, entendida como la capacidad de observar las cosas.

- Facultad de leer
- Facultad auditiva
- Comprensión del lenguaje

Por lo tanto para que un niño aprenda a leer, escribir y hablar bien un lenguaje, es importante estimular sus capacidades desde muy temprana edad.

¿Cómo estimular el aprendizaje de la lectura en los niños?

Es importante estimular en ellos sus capacidades creativas a través de muchas actividades alternas a los programas educativos, como la lectura de cuentos por parte de los padres, el juego de identificación de personajes, dejarlos observar las ilustraciones solo por placer y todas aquellas actividades que permitan al niño una mayor comprensión del lenguaje.

La creatividad juega un papel importante en este proceso, la creatividad es en sí misma una actitud, una forma de ver, de pensar y resolver las cosas de diferente manera, por lo tanto no hay que olvidar lo que dice Guilford "*se aprende más haciendo, manipulando, explorando e investigando que a través de la información aprendida*".¹⁶

La formación del niño va acompañada de experiencias adquiridas a través de su contacto con el medio, de ahí deviene su actitud ante diferentes circunstancias, fomentando en los niños una actitud pasiva o activa. Esto dependerá de los medios que utilicemos para enriquecer sus experiencias y lograr así una formación integral.

Los libros infantiles son un medio que acerca a los niños a una fuente inagotable de historias y cuentos, que llevan al niño no solo a reconocer su entorno, sino otros mundos llenos de fantasía. Por lo tanto es importante estimularles sus capacidades creativas e interpretativas a través de su contacto con libros que le permitan desarrollar otras, historias, u otros finales, aprender, inventar personajes, dibujarlos, etc., todo esto le ayudará a una mayor comprensión y aprendizaje del lenguaje.

Hay que recordar ante todo que si los padres no leen a sus hijos cuentos o historias o no lo mantienen en contacto con libros, a los niños les costará más trabajo aprender a leer.

No hay que olvidar que *"son fundamentales las primeras experiencias de lectura autónoma con libros adecuados, con una narrativa atrayente e interesante, capaz de hablar a los sentidos, a la imaginación y al sentimiento, de producir alegría y gratificación interior, de descubrir mundos y horizontes inexplorados y todo esto sobre la base de una rica experiencia"*¹⁷

Los niños del primer y segundo grado se enfrentan a la enseñanza de la lectura y escritura, misma que les permitirá conocer profundamente su lenguaje, manejarlo y entenderlo.

Desde luego los libros que más se utilizan en esta etapa de aprendizaje de la lectura, son libros con poco texto "Elija libros con ilustraciones acompañadas de oraciones cortas en cada página. La ilustración debe indicar lo que dicen las palabras para orientar a los niños."¹⁷ Por lo tanto es importante usar libros que tengan una secuencia organizada, es decir que tengan un comienzo, un medio y un fin.

El tamaño de las letras no necesariamente

tiene que ser muy grande, lo que importa es el espacio entre palabras, las letras deben estar claramente separadas.

Sin embargo es importante estimularlo con toda clase de libros infantiles, desde los tridimensionales hasta los puramente visuales, sobre estos últimos realizaré uno, pues son libros basados en la narrativa visual (ausencia de texto), que le sirven al niño para estimular a partir de la observación, sus capacidades interpretativas y creativas, ayudándolo así en su aprendizaje de la lectura.

Incluso el Plan de estudios de la Secretaría de Educación Pública¹⁸ contempla en su materia de Español, en el subtema Situaciones comunicativas, La interpretación de imágenes en el primer año y en el segundo de primaria, La deducción de un tema de un texto observando las ilustraciones.

Al respecto Betty Rob comenta: *"Los niños que tienen oportunidades de ver ilustraciones en los libros y conversar acerca de ellas, aprenden a leer imágenes para encontrar una secuencia, esto es muy útil al comenzar a leer pues las ilustraciones les dan seguridad para comprobar el significado de las palabras que están debajo."*¹⁹

Los libros sin palabras, donde las imágenes muestran las historias completas, se usan para estimular esta destreza.

Finalmente los libros son un estímulo indispensable en la enseñanza de la lec-



"El guardián de las palabras" Ernie Contreras Ilustración Jerry Tirilli

tura y es importante que los niños entren en contacto con libros desde muy pequeños, para llevarlo poco a poco al camino de la lectura, desde luego esta responsabilidad es de los padres, quienes deberán procurar alentar a sus hijos y no obligarlos o presionarlos, cuando se les puede enseñar jugando.

La respuesta clara sería como lo expone Marcela Hinojosa *"Las habilidades de nuestros niños las tienen unidas entre sí, hablar y escuchar, leer y escribir, jugar y aprender, imaginar, correr y saltar son facultades que se desarrollan y crecen juntas con los niños, mientras más se desarrolle una mejor se desarrollarán las demás"*²⁰

Es decir al estimular un área se estimulan las demás, pues el niño es una unidad, un todo relacionado entre sí, su aprendizaje no será por lo tanto fragmentado sino interrelacionado.

4.5 LA FUNCIÓN DEL CUENTO EN LA FORMACIÓN DEL NIÑO

La lectura de libros como se vió en el capítulo anterior no solo ayuda a los niños en su aprendizaje a la lectura, también los cuentos que se leen a los niños son portadores de mensajes o anécdotas que imprimen en el niño una reacción o un pensamiento que lo va formando y ayudando en su desarrollo como persona.

Denise Escarpit²¹, define al cuento como la narración ya sea escrita y oral que no se sitúa en el tiempo; de ahí la frase "Había una vez". En el modo de narración se asemeja al relato

oral, bien por la repetición en el esquema en el interior del cuento o la repetición de ciertas expresiones que se asemejan a la rima infantil. Además existen elementos sobrenaturales mezclados con la realidad, en donde los personajes resuelven sus problemas gracias a la intervención de un hada, sin olvidar los objetos que adquieren vida, animales que hablan, seres que se metatarsean, etc.

En el libro de Literatura Universal ...²², el cuento es considerado como una novela corta, por muy breve el cuento requiere interés, viveza, gracia y acción.

Se puede decir que el cuento constituye un todo coherente que a través de diferentes elementos, narra una historia transmitiendo aunque no necesariamente una enseñanza al niño. Estos pueden ser Clásicos, de Terror o de Ficción, también la fábula narra una historia aunque pequeña su característica principal es la enseñanza de algo, a través de metáforas.

Los niños desconocen las normas de conducta que rigen su familia y la sociedad, su conciencia ética se desarrolla con el paso de los años por eso es importante enseñar los valores cívicos que les permitan desarrollarse y convivir en una sociedad plural, ante todo es importante infundir en ellos el sentido de responsabilidad, honestidad y conciencia en todas las cosas que haga.

Los cuentos son muy útiles en la enseñanza de valores, virtudes o cualidades que se quiera que aprenda un niño. Incluso son verdaderas herramientas para comunicarse con el niño, cuando el no entiende por qué se le llama la atención, o tiene actitudes agresivas, o es rebelde, etc.

Por lo tanto los cuentos son una herramienta perfecta para encaminarlos y formarlos en su convivencia con los demás.

Hay que tomar en cuenta los siguientes factores al contar un cuento al niño:

- Explica el relato con un lenguaje que el niño entienda; los personajes de ficción le ayudarán a percibir la historia como un ejemplo y no como una reprimenda.
- Los cuentos son una herramienta lúdica y didáctica. El cuento complementa la educación del niño de manera creativa y es, además, una forma eficaz y divertida de transmitir mensajes. Además a través de los relatos, los niños practican habilidades como escuchar, visualizar y fantasear.
- No se debe caer en el error de explicar porqué se cuenta ese cuento y cuál es la conclusión que debe sacar el niño. Déjese simplemente que interprete el mensaje por sí mismo.

CUENTOS PARA NIÑOS DE 6-7 AÑOS

Tomando en cuenta el tema anterior los cuentos²³ que a continuación se presentan son brevemente narrados con el fin de apreciar su función didáctica en la formación del niño.

De hecho el primer cuento es el que seleccioné para ilustrar un cuento visual, del cual se hablará en el último capítulo.

A continuación una breve compilación de cuentos clásicos útiles para la enseñanza de Virtudes y para ayudar a superar dificultades.

CUENTOS PARA DESARROLLAR VIRTUDES

El niño se divertirá con la historia y, sobre todo, se identificará con un personaje. De ahí la importancia de los protagonistas del cuento. El niño imaginará ser el príncipe valiente, el cerdito generoso o el niño que nunca miente. En la mayoría de los cuentos se enseña más de una virtud, pero aquí la selección del cuento va en función de la virtud que con más evidencia se desprende del relato.

Los cuentos no están adjudicados a ninguna edad en especial, son relatos que se pueden adaptar en función de su madurez y de su nivel de comprensión.

Compasión:

El león y el ratón (Anónimo)

Una vez mientras dormía el león, un ratoncillo empezó a correr por encima de él. Esto despertó al león, quien enfadado porque le habían molestado, puso su enorme garra sobre el ratoncillo, y abrió su fauces para comérselo.

-¡Perdóname, Rey!- gritó el ratoncillo, si me dejas ir nunca olvidaré tu gesto y tal vez pueda devolverte el favor algún día. Al león le divirtió tanto la idea de que el ratón fuera capaz de ayudarlo que levantó la zarpa y le dejó marchar. Algún tiempo después el ratón oyó que el león rugía furioso. Cuando cuando fue a ver encontró al león atrapado en la red de un cazador. Recordando su promesa, el ratoncillo se puso a roer las cuerdas con sus agudos dientes. Al cabo de poco tiempo, el león pudo salir de la red.

El león y el ratón se hicieron muy buenos amigos.



"El león y el ratón"
Cuentos y poemas. Word Book. Chicago, 1978.

Las Hadas (Ch. Perrault)

La protagonista del cuento de Las Hadas era la hijastra de una mujer que le obligaba a realizar todas las tareas del hogar. Un día que la muchacha fue a buscar agua a la fuente se le acercó una pobre mujer y le pidió agua. La chica se la ofreció muy amablemente y la mujer, que en realidad era un hada disfrazada, le concedió el don de que salieran joyas y flores de su boca cada vez que hablara.

Cuando regresó a casa, su madrastra le regañó porque llegaba muy tarde. La niña pidió perdón y miles de piedras preciosas salieron de su boca. La sorprendida madrastra pidió explicaciones, y se enteró de lo ocurrido envió a su otra hija, una niña que se le asemejaba mucho, a buscar agua a la fuente. Pero la hermanastra no dejó de quejarse durante todo el camino a fuente. Cuando una mujer magníficamente vestida le pidió agua, ella no se la ofreció. En realidad esa mujer era el hada, que se había disfrazado, y le concedió el don de que salieran sapos de su boca cada vez que hablara. Cuando la madrastra se dio cuenta de lo que le había ocurrido a su hija, culpó a su hijastra. Ésta se escapó al bosque y allí conoció al príncipe, con el que se casó y fue muy feliz.

Generosidad:

Todos sabemos por propia experiencia lo que cuesta convencer al niño de que debe compartir sus coches con su hermano o sus lápices de colores con un compañero de clase. No surte efecto explicarles lo importante que resulta ser generoso con los demás (y consigo mismo) para alcanzar nuestra propia felicidad. Ni convencerles del placer que sienten los demás cuando somos generosos con ellos. Lo más intuitivo y eficaz es utilizar nuestro ejemplo y contarles cuentos en

los que el protagonista es generoso con las personas que le rodean y acaba siendo querido y admirado por las mismas.

El pobre y el rico (J. y W.Grimm)

Hace mucho tiempo, un ángel bajó a la tierra. Estaba cansado de tanto andar y vio dos casas, una era grande y bonita y la otra pequeña y de aspecto pobre. Pensó que para el rico no sería una carga, así que llamó a su puerta para pedir posada. Pero el hombre rico, cuando vio que el ángel llevaba ropas sencillas, dijo que no le podía acoger. Entonces el ángel se dirigió a la casa pequeña, donde el hombre pobre y su mujer le dieron la bienvenida y le ofrecieron todas las comodidades de que disponían. Cuando el ángel se dio cuenta de la generosidad del hombre pobre le concedió tres deseos: salud, amor y una casa nueva.

Cuando el hombre rico vio la casa nueva y se enteró de lo ocurrido, fue corriendo tras el ángel para pedirle tres deseos. El ángel le advirtió que no le gustaría que se cumplieran y que sería mejor que no desease nada, pero el hombre rico opinó que ya pensaría algo que le beneficiase si él le aseguraba que sus deseos se cumplirían. Y el ángel le concedió los tres deseos, pero como el hombre rico era muy avaricioso se volvieron en su contra. Mientras tanto, el hombre que le había dado cobijo vivió feliz y tranquilo para siempre.

Moderación:

Quiere comer más chocolate, comprar más cromos de su serie favorita, mirar más rato la tele... y le cuesta entender por qué tiene que haber límites. La moderación es una virtud difícil de conseguir, también para los adultos, pero cuando

el niño asume que existen límites, será más responsable y aprenderá a vivir sin que sea necesario supervisar las cosas que hace. En definitiva, madurará.

Los regalos del pueblo pequeñito

(J. y W.Grimm).

Érase una vez un sastre y un joyero que iban de viaje de negocios. Se habían conocido por el camino y habían decidido viajar juntos para hacerse compañía, ya que iban en la misma dirección. Un día, al atravesar unas montañas, encontraron una multitud de hombres y mujeres muy pequeños que cantaban y bailaban. Formaban un corro, y en el centro vieron a un anciano que les hizo señas para que se acercaran. El sastre y el joyero cruzaron aquel corro tan alegre y se acercaron al viejo, que sonriendo sacó unas tijeras de su bolsa y les cortó el pelo. Cuando acabó, señaló una montaña de carbón que había a su lado y les indicó por gestos que llenaran sus bolsillos de aquellos carbones. Ambos obedecieron sorprendidos, y después de despedirse continuaron su camino.

Al poco rato, empezó a esconderse el sol y el sastre y el joyero decidieron buscar un lugar donde pasar la noche. Reposaron en un albergue y se durmieron enseguida porque estaban muy cansados. A la mañana siguiente se pusieron sus chaquetas y notaron un gran peso en los bolsillos. ¡Qué sorpresa cuando sacaron lo que había dentro! El carbón se había convertido en oro. Y, además, su pelo había vuelto a crecer. El joyero, que era un hombre codicioso, se entusiasmó con el oro y propuso al sastre volver a las montañas para que el anciano les diera más riquezas. Pero el sastre le contestó que, con lo que tenía, él ya estaba más que contento.

El joyero pensó: "Pues yo no tengo suficiente, así que esta noche volveré y cargaré tanto carbón como pueda". Así lo hizo, y regresó al albergue arrastrando una enorme bolsa de carbón. El joyero estaba tan excitado que ni se podía dormir, pero cuando por fin llegó la mañana se levantó de un salto de la cama y vio que en la bolsa... sólo había carbón. Y encima, ¡se había quedado calvo y le había salido una joroba en la espalda! El sastre sintió lástima por su compañero de viaje y compartió con él su oro. Y el joyero le dijo: "Gracias, amigo, si hubiera hecho lo mismo que tú ahora no tendría esta joroba, pero esto me servirá para recordar que no es bueno ser avaricioso". Los amigos siguieron su camino y nunca más olvidaron lo que el viejo de las montañas les había enseñado.

Sinceridad:

Cuando los niños son muy pequeños no pueden diferenciar la verdad de la mentira. Mezclan la realidad con la ficción. A medida que se hacen mayores, van adquiriendo la capacidad de diferenciarlos. Ayúdales a distinguir entre realidad e imaginación. Enséñales a valorar la sinceridad como algo que enriquece a la persona, que la dota de valentía y nobleza. Un niño sincero es un niño con una gran autoestima.

El niño que gritó lobo (fábula de Esopo)

Un muchacho cuidaba de un rebaño de ovejas muy cerca del pueblo donde vivía y un día empezó a gritar: "¡Que viene el lobo!, ¡Que viene el lobo!". En cuanto los aldeanos oyeron los gritos, subieron corriendo la montaña para ayudar al chico. Cuando llegaron arriba se dieron cuenta de que no había ningún lobo. Entonces el muchacho se echó a reír y les dijo:

"¡Os he engañado, no hay ningún lobo, sólo tenía ganas de ver cómo corríais todos!" A los aldeanos aquella broma no les hizo ninguna gracia. Otro día hizo lo mismo. Y los aldeanos volvieron a subir la montaña corriendo. Cuando llegaron arriba vieron que les había vuelto a gastar la misma broma. Pero esta vez los aldeanos se enfadaron mucho con él.

Pasó el tiempo y un día el lobo apareció de verdad y atacó a las ovejas. Entonces el joven pastor **SÍ QUE NECESITABA AYUDA** y gritó: "¡Que viene el lobo!", ¡Que viene el lobo!". Pero esta vez los aldeanos no subieron la montaña corriendo, se quedaron en sus casas pensando que el muchacho volvía a engañarles. Y así fue como el lobo se comió las ovejas.

CUENTOS PARA SUPERAR DIFICULTADES

Un final feliz es imprescindible. Si el final no es alentador, después de escuchar el relato el niño sentirá que no existe esperanza para solucionar sus dificultades. Y de lo que se trata es de ayudarle a superarlas. Con este fin los cuentos seleccionados reproducen situaciones similares a las de la vida real. Puede que con estas historias el niño se identifique con los personajes y consiga resolver sus conflictos.

Miedo a separarse:

El miedo a permanecer separado de las personas a las que se está afectivamente unido es uno de los miedos más frecuentes durante la infancia. Es característico en niños de uno a seis años, acentuándose en los dos y tres años, edad

que suele coincidir con la primera situación de separación, el inicio de la guardería. Casi la mitad de los niños de esta edad se resisten a separarse de sus padres, y sobre todo de la madre, porque éstos les dan seguridad y protección.

En esta etapa aún no tienen interiorizada la noción del tiempo ni la permanencia de las personas y de las cosas. Lo que no pueden ver, no existe para ellos. En el momento en que no ven a los padres, creen que han desaparecido y que ya no los volverán a ver. Con la edad y sobre todo la experiencia aprenderán y aceptarán la separación temporal de los padres; buscarán recursos para superar el miedo y adquirirán más seguridad en ellos mismos.

Hänsel y Gretel (J. y W. Grimm).

El cuento de Hänsel y Gretel es la historia de dos hermanos en la que aparece un miedo muy común en los niños entre dos y seis años: temor al abandono y a la separación. Sin dejarse llevar por el miedo, Hänsel y Gretel superan astutamente todos los obstáculos y vuelven con sus padres.

El niño se puede sentir como Hänsel y Gretel en situaciones como el inicio de la guardería o colegio, fin de semana en casa de un familiar, periodo de hospitalización, etc. Son experiencias en las que sienten miedo e inseguridad por no contar con la protección de los padres. Este cuento da la oportunidad al niño de aliviar su miedo. A pesar de encontrarse desamparados tendrán capacidad para superar este sentimiento de abandono e inseguridad. Se identifican con Hänsel y Gretel porque pasan por una situación similar y los orienta hacia un final feliz.

Es importante que el desenlace de la historia sea feliz para dar confianza al niño de afrontar cualquier situación en que se sienta indefenso.

Miedo a los extraños:

El lobo y los siete cabritillos (J.y W.Grimm)

Este cuento trata sobre las precauciones que deben tomarse delante de personas desconocidas. Un buen día la madre de los siete cabritillos les dice a éstos que ella ha de ir al bosque y que no abran la puerta a nadie.

Los cabritillos hacen caso de su madre y las dos primeras veces que el lobo llama a su puerta no lo dejan entrar. Pero la tercera vez el lobo consigue engañarlos y entrar en su casa. El lobo se come a seis cabritillos, pero no al séptimo, que aunque, es el más pequeño, es el más astuto y se ha escondido dentro del reloj de pared. Es este último cabritillo el que consigue salvar a sus hermanos. Cuando la madre vuelve a casa, el cabritillo más pequeño sale del reloj y le explica a su madre todo lo que ha sucedido, de manera que después van a buscar al lobo y, mientras éste duerme, le abren la barriga. Una vez los seis cabritillos salen del estómago del lobo se la llenan de piedras y lo tiran al río. El lobo muere y los siete cabritillos son felices para siempre.

Igual que los siete cabritillos del cuento, los niños sienten miedo a las personas extrañas, en este caso el lobo. Las dos primeras veces, los cabritillos tienen tanto miedo y son tan cautelosos que el lobo no entra en su casa. Pero la tercera vez no es así. El extraño consigue entrar en el hogar de los cabritillos y ellos han de enfrentarse con él.

El niño se identificará con el cabritillo más pequeño, el que consigue vencer al lobo y salvar

a sus hermanos. Podrá generalizar y pensar que él también es capaz de enfrentarse "vencer" a una persona extraña en la vida real. Comprende que ha de ser cauteloso, igual que lo fueron los cabritillos protagonistas del cuento, pero que para superar el miedo delante de algún desconocido debe afrontarlo.

Miedo a la oscuridad:

Uno de cada tres niños tiene miedo a la oscuridad. Suele aparecer alrededor de los dos años y empieza a disminuir hacia los nueve.

Durante el día los niños juegan, van al colegio, corren, etc. Sus vidas están llenas de actividad y vitalidad. El momento de irse a dormir supone poner fin a la actividad para dar paso al reposo. La oscuridad puede propiciar la aparición de fantasmas y miedos inconscientes. Por ello, el miedo a la oscuridad se asocia con otros miedos como a la separación, a la soledad, a seres imaginarios y malvados.

Algunos niños al oír ruidos desde su habitación se tranquilizan porque piensan que no están solos, que sus padres están cerca. En cambio, los niños que tienen miedo a la oscuridad, se sienten inseguros y creen que esos ruidos los provoca un ser extraño y malvado.

No presentamos ningún cuento en concreto que trate como tema central el miedo a la oscuridad. Sin embargo, aparece en fragmentos de diversos cuentos:

Hänsel y Gretel

Blancanieves

Pulgarcito

Los cuentos de Hänsel y Gretel y Blancanieves, describen situaciones de miedo a la oscuridad



cuando los protagonistas son abandonados en el bosque. Cuando los padres dejan a Hänsel y Gretel en el bosque, éstos se duermen y se despiertan bien entrada la noche, rodeados de tinieblas y de ruidos extraños.

Blancanieves es abandonada en el bosque por orden de la madrastra. El niño se puede identificar con ellos porque tienen la misma sensación cuando se acuesta, se siente inseguro y cualquier ruido o movimiento lo percibe como un peligro.

Ambos cuentos muestran al niño la posibilidad de superar este miedo. Hänsel y Gretel se enfrentan al bosque y a la oscuridad, y al miedo que eso les supone: la primera vez ponen piedrecitas en el suelo para marcar el camino de regreso a casa y pan en la segunda.

Blancanieves camina durante muchas horas y finalmente encuentra la casa de los siete enanitos dónde poder descansar y refugiarse.

Con estos cuentos, los niños perciben que tienen capacidad y estrategias suficientes para hacer frente y combatir el miedo a la oscuridad.

Es importante dejar muy claro que hay muchos cuentos además de los clásicos y es tarea de los padres procurarles una gran variedad de cuentos, incluso los padres pueden inventar cuentos adaptándolos a la situación en la que se encuentre el niño.

"Blanca Nieves y los 7 enanos"
Grimm Ilustración Nancy Ekholm
Promexa, México, 1982.

4.6 EL PAPEL DE LA ILUSTRACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL NIÑO

El aprendizaje del ser humano inicia a los pocos meses de vida, este comienza a conocer su entorno por medio de la percepción que se da a través de los sentidos. Al percibir se guarda una imagen en la memoria, que se reforzará con otras experiencias, dando lugar a una gran variedad de conocimientos, relacionados con el entorno.

La imagen al permanecer en la memoria facilita el recuerdo de lo aprendido en la experiencia sensitiva. Esta imagen a sido representada o captada de diferentes maneras, a través de la pintura, la fotografía, etc. y desde luego las ilustraciones. Estas últimas en sus múltiples formas de expresión artística, al acompañar un texto, no siempre representan la realidad tal cual es, aunque si retoma elementos de ella, por ejemplo la fantasía aporta elementos ficticios como: las hadas, los duendes, animales parlantes, etc.

La ilustración es sin duda alguna, un medio ideal para estimular el aprendizaje en los niños, pues ésta le aporta no solo una imagen correspondiente al mundo exterior, sino también enriquece su experiencia personal.

Nobile²² lo expone de una manera clara: la ilustración " ... forma una unidad con la palabra escrita, la ilustración, aclara, enriquece, integra y complementa el mensaje transmitido por el texto, del que facilita la comprensión en especial, en niños con dificultades para descifrar los signos alfabéticos y la decodificación del texto escrito. Además favorece la memorización y fijación en el recuerdo de pasajes, episodios y personajes de la vivencia, refina y educa la sensibilidad estética o



"El guardián de las palabras"
Ernie Contreras Ilustración Jerry Trill

preestética del niño, habla a la emotividad y a la efectividad, evoca sentimientos, estimula la inteligencia y la fantasía, incentiva la creatividad y el sentido de observación"

¿Por qué la ilustración tiene una gran influencia en el aprendizaje del niño?

Porque la ilustración como vehículo rico en significados y significantes, a parte de ser una experiencia placentera en cuanto a su contemplación, le aporta al niño un contenido visual atrayendo su atención y estimulando todos sus sentidos, enriqueciendo así su memoria plástica y su conocimiento de las cosas. No hay que olvidar que la percepción es más rápida que la comprensión, se percibe en fracción de segundos una imagen y ésta transmite cierta información de una manera más directa, aunque desde luego la observación es importante pues ésta brindará los detalles más completos, del objeto en común.

Las primeras ilustraciones que acompañan los textos de enseñanza, en su mayoría representan las cosas o el entorno con el que ya ha tenido contacto el niño, de aquí la importancia de brindarle diferentes estímulos que enriquezcan sus experiencias; también aparecen otras con las que no ha tenido contacto o ni siquiera a conocido, pues la ilustración no solo refuerza lo que ya conoce, sino también le enseña objetos o situaciones desconocidas para él.

En los niños de preescolar y primeros años de primaria, los libros en su mayoría contienen más imágenes y un reducido texto, la tradicional relación palabra escrita-imagen se invierte dando prioridad al lenguaje "... icónico, que asume el papel de guía narrativa, articulándose en secuencias lógico-comunicativas, proponiendo así un mensaje completo"²²

Incluso los libros que enseñan a escribir y leer, se apoyan en la ilustración para que el niño complete la frase (Fig. 1) y asimile de una manera rápida el significado de las palabras a través de las ilustraciones. Además sirve de estímulo para reforzar la enseñanza que quiera transmitir el maestro (Fig. 2)

Desde luego la ilustración debe cumplir con ciertas características, de aquí que surja un género más específico: La ilustración infantil. Esta debe de tomar en cuenta el color, pues en los niños "...los colores vivos y las imágenes nítidas, que se expresan mediante líneas sencillas, ayudan al niño a progresar de la representación global y confusa de la realidad, a la percepción analítica de los aspectos particulares y a la observación cuidadosa de los detalles"²⁴

Se ha comprobado que los niños prefieren las ilustraciones a color y entre ellas las de grandes dimensiones y de tonos vivos por su nítida fuerza representativa. Sin embargo las ilustraciones en blanco y negro no le disgustan siempre y cuando tengan un nivel de representación en cuanto a las formas, adecuado a la edad.

Finalmente se puede decir que la ilustración no solo asume una función informativa de las características de los objetos dejando de ser considerada un simple adorno, como en el pasado, sino también cumple una función importante en el aprendizaje del niño, sobre todo en las primeras experiencias escolares.

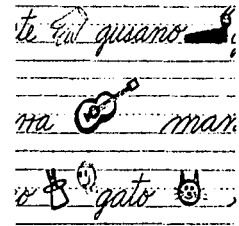


Fig. 1
"Fantasia" Programa de Lectoescritura
Marcela Hinojosa. Trillas. México, 1998.

Veo plumas amarillas... ¡Te vi!



"Te vi"
Ilustración Frobela Medina
Toronto, Canada, 1998.

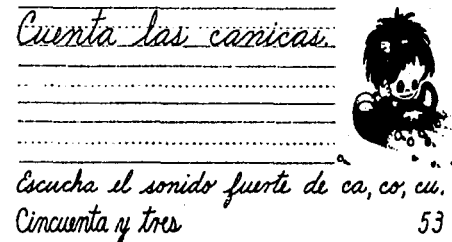


Fig. 2
"Fantasia" Programa de Lectoescritura Marcela Hinojosa. Trillas. México, 1998.

4.7 LA ILUSTRACIÓN COMO TEXTO

La ilustración como lo vimos en el segundo capítulo, surge en el momento en que ésta acompaña a un texto, su función básica es ilustrar un tema, referirlo, reforzarlo, transmitiendo así una imagen a partir de un concepto, dicho concepto se desprende del texto que acompaña.

El texto es aquel que está estructurado en oraciones formadas por palabras que expresan ideas o temas en particular, estas transmiten un contenido específico, el cual puede ser un mensaje, una postura, etc. Sin embargo la ilustración ha ido a lo largo del tiempo ganando terreno en cuanto a contenido y comunicación. Se habla mucho de que "La imagen dice más que mil palabras", sino dice más que mil palabras, si habla más rápido al lector que las palabras.

Desde la antigüedad los hombres primitivos utilizaban imágenes para representar objetos y describirlos, tal es el caso de las pictografías y las ideografías, posteriormente surgiría el abecedario, sin embargo estas son un antecedente de la imagen utilizada como vehículo de comunicación antes que la palabra escrita y sin la palabra escrita, respondiendo así a "la exigencia humana siempre presente de traducir concretamente, en términos visuales, la abstracción del símbolo verbal"²⁵

Por lo tanto no es nuevo el uso de la imagen como sustituto de las palabras, pues esta sustrae el concepto o la idea a representar y la transmite de manera directa.

Retomando las funciones de la ilustración en relación al texto (mencionadas en el cap. 3)

- A) Congruencia
- B) Desviación
- C) Función Múltiple

Se puede decir que en la función A se ubicarían las pictografías pues estas aunque en un principio no acompañaban a textos, comparten su función en cuanto a la transmisión del significado de algo o la representación de algo en concreto.

De hecho en la actualidad las pictografías se utilizan para facilitar la lectura del texto a los niños o para estimularlos a leer. Como los pictocuentos, una serie de cuentos que narran historias apoyándose en pictografías. (Ver Fig.1)

Se identifica además que en B la ilustración va adquiriendo cierta autonomía del texto y C se independiza completamente aunque teniendo como punto de referencia el texto que ilustra.

La independencia de la ilustración en relación al texto, deja ver que la ilustración es un elemento rico en expresión no solo plástica sino también en contenido de ideas, características, mensajes, etc. De hecho en algunas escuelas de Educación elemental consideran que la imagen es "...como la lengua verbal, el sonido musical, el gesto, etc., que pertenece al universo del lenguaje como posibilidad de simbolización,



Las pictografías facilitan la lectura.
"El mercaderío mariano"
Emilio San Juan. Madrid, 1997.



♦ Descubrir el desayuno, mis papás no estaban todavía muy contentos. Y no nada más porque había invitado a Pablo sin su permiso, sino porque también íbamos a vivir con nosotros al patio. Sin embargo, mi mamá le sirvió a Pablo en café y lo dejó hojear el periódico.

Salimos rumbo a la escuela un poco antes de lo normal porque Pablo quería pasar al mercado a comprar una manzana y luego a su departamento. Una vez allí, Pablo sacó una peroga y le inyectó a la manzana un poco de su fórmula.

—La señora Lucy —se dijo— va a ser una niña dentro de unas cuantas horas. Haber que comprarle un chupón

En la función Múltiple la imagen narra otra historia
"La fórmula del Dr. Funes" Fco. Hinojosa
Fragmento FCE. México, 1995.

expresión, comunicación"²⁷, reconociendo que el signo gráfico-visual refleja todas esas experiencias y elementos de naturaleza perceptiva, táctil, cinestésica, etc., que en otras formas de comunicación estarían destinadas a perder gran parte de su identidad.

Entonces la ilustración al ser un medio rico en significados y significantes, puede incluso independizarse definitivamente del texto, para ser ella por sí misma un texto, surgiendo de esta manera una cuarta función:

D) La Narrativa Visual

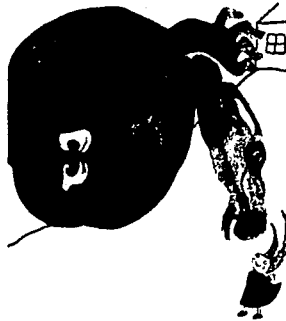
Desde luego una cosa es el mensaje que puede transmitir una sola ilustración y otra muy diferente la Narrativa Visual, pues ésta última requiere de una secuencia de ilustraciones, que tenga un principio, un desarrollo y un final, características principales de la narrativa.

De hecho ya existen cuentos sin texto (Ver Fig. 1), como *Trucas*, *El cubo al morado*, *Del otro lado del árbol*, *Cosas de la vida*, en donde La Ilustración Narrativa, se encarga de contar una historia, un cuento, etc.

Finalmente al ser la ilustración un medio rico en contenidos, no solo enriquece un texto, sino que al separarse del texto verbal, llega a ejercer también un nuevo papel: la ilustración como texto, un texto ya no verbal sino visual, siendo la protagonista de un discurso narrativo, justificando así su función como Ilustración Narrativa.



Narrativa Visual
"Cosas de la vida" Enrique MTz.
SITESA. México, 1993.



Narrativa Visual
"Del otro lado del árbol" Mandana Sadet
FCE México, 1998.



Narrativa Visual
"Trucas" Juan Gedovius
FCE México, 1997.

CITAS AL CAPITULO 4

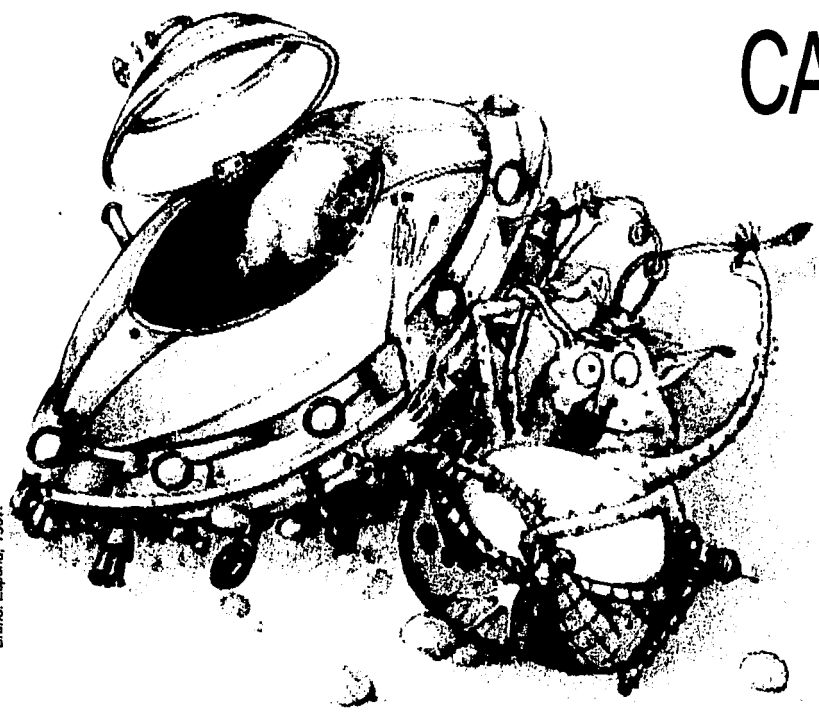
- 1 www.fce.com.mx
- 2 BBRAVO Merche, La Educación Temprana. México, Minos, 1999, pp. 49-51
- 3 www.monografias.com "El desarrollo de la conducta y la involución de la conducta" p.3
- 4 *ibidem* p.4
- 5 *ibidem* p.5
- 6 Apud. Gesell, Arnold. El niño de 5 y 6 años. México, Paidós, 2000, p.134
- 7 *Ibidem* p.134
- 8 *Ibidem* p.108
- 9 BOWER, T. El mundo perceptivo del niño. España, 3ª Ed. Morata,1984. p.9
- 10 SMIRNOV, A. Psicología. México, Grijalbo 1960, p.144
- 11 LANDAUER, T.K. Psicología. Colombia, MacGraw-Hill, 1974, p.120
- 12 Smirnov, Op. cit. p.173
- 13 *Ibidem* p.174
- 14 Landauer, Op.cit. p.128
- 15 Bravo Op. cit. pp. 51-52
- 16 CHAVEZ Silva, Eduardo. Creatividad y Educación Tesis UNAM, p. 34
- 17 NOBILE, A. Literatura infantil y juvenil. España, Morata, 1992, p.30
- 18 www.sep.com
- 19 ROOT, Betty. Cómo ayudar a su hijo a aprender a Leer. Lumen. Buenos Aires, 1990. p.11
- 20 HINOJOSA, Marcela. Fantasía: Programa de Lectoescritura. México, Trillas 2000, p.5
- 21 ESCARPIT, Denise. La literatura infantil y Juvenil en Europa. México, FCE, 1986, p.151
- 22 EDMEE, María. La literatura universal a través de autores selectos. México, Trillas, 1986, p.8
- 23 www.solohijos.com
- 24 Nobile, Op. cit. p.89
- 25 *Ibid.* p.90
- 26 Nava Bouchaín F. La ilustración y el diseño de libros para niños. Tesis UNAM, 001-00227-N2-1995 p.25
- 27 *Ibid.*p.90
- 28 Nobile, Op. cit. p.86

CAPITULO

5

Proyecto Gráfico

"El marciano Meriáno," Emilio San Juan
Bueno, España, 1997



U

na vez que se ha investigado todo lo relacionado al cliente, el usuario y el producto, es necesario hacer un análisis de los productos existentes, para valorar sus ventajas y desventajas.

Conjuntando toda esta información finalmente se llega a una propuesta para su posterior bocetaje e ilustración.

Este capítulo aborda la forma en que trabajé el proyecto gráfico y los pasos que me permitieron hacer la narrativa visual, hasta llegar a la propuesta final.

5.1 ANÁLISIS DE LIBROS EXISTENTES



"Trucas"
Juan Gedovius. FCE. México, 1997.



"Del otro lado del árbol"
Mariana Sadot. FCE. México, 1998.

MORADO AL CUBO

Juan Gedovius



"Morado al cubo"
Juan Gedovius. Alfaguara. México, 2000.



"Cosas de la vida"
Enrique Méz. SITESA. México, 1993.

FORMATO	PAG.	PAPEL	PORTADA	CARACTERISTICAS
21X17.7	16	Couche brillante Gruoso	-Squash-fuente en color rojo, 40 pts Aparece el personaje del cuento en la portada, haciendola llamativa por su contraste con el verde del personaje	Cuento narrado a partir de las guardas, solo tiene un personaje, carece de fondo.
21X20.5	16	Couche brillante Gruoso	-Times New Roman- 16pts Portada uniforme sin impacto visual pues no hay contraste y el título no sobresale.	Cuento narrado a partir de las guardas, tiene dos personajes, y el fondo se basa solo en líneas que representan los arboles.
19X19.5	18	Opalina Delgada	-Caslon-30puntos Tipografía morada haciendo referencia al título, fondo blanco que hace resaltar al personaje.	Fondo blanco con diferentes personajes, en un formato que permite su fácil manejo y transporatación.
21X27	16	Couche brillante Delgada	-TimesBold- 20 pts Fuente en color negro La ilustración hace resaltar la portada, sin embargo el título se pierde.	Formato muy grande y poco manejable para los niños. Cuento narrado con dos personajes en fondo liso de colores neutros con marco rojo.

CARACTER	COMPRESIBILIDAD	UNIDAD Y COLOR
-Trucas es un personaje muy llamativo por su caracterización de duende, sus orejas, nariz y ojos le confieren gran expresividad...	El personaje expresa sus actitudes a través de los ojos y el movimiento de su cuerpo, la historia es comprensible pues no hay ruidos que la obstruyan.	Su color verde le confiere dinamismo y viveza, lo permite mantener la atención en él.
Los personajes de este cuento son grises prácticamente no hay mucho color y la niña que es el personaje principal, es representada en formas básicas y poco llamativas	A pesar del tamaño tan pequeño y la poca caracterización del personaje principal, la historia es comprensible pues las facciones y los movimientos de los personajes refuerzan la acción.	El color del fondo beige con los personajes en negro, hacen que la historia se vuelva gris y con poca fuerza de atracción hacia el cuento.
Los personajes están muy bien caracterizados, sus expresiones y actitudes son claras y dinámicas.	Los personajes están cuidadosamente posicionados lo que permite una clara comunicación de las acciones narran la historia.	El color morado del monstruo lo caracteriza muy bien en su papel de gruñón. El color de los demás personajes es atractivo y contrastante. El fondo blanco permite que los personajes sobresalgan
Los personajes tienen carácter y fuerza de expresividad.	En este caso los personajes aunque no tienen actitudes muy marcadas, expresan muy bien la historia a través de las facciones.	Es un libro con mucho color lo cual lo hace atractivo, aunque esto hace que las actitudes de los personajes y sus facciones no se vean de primera intención.

Los cuentos sin texto, deben ser cuidadosamente elaborados, pues un elemento en disonancia obstruirá la comunicación o la minimizará, tal es el caso del libro de El otro lado del árbol, en donde a pesar de que las facciones cuentan la historia, la atención hacia el libro se pierde, por estar realizado en colores muy poco llamativos.

El fondo en este tipo de libros por lo general es blanco o simplificado pues un fondo con mucho color minimiza la fuerza de expresión de los personajes. Es importante tomar en cuenta el material en el que se imprime pues el librod el Cubo al Morado tiene ilustraciones muy atractivas solo que se opacan por el tipo de papel en que se imprimió.

Por lo tanto es importante tomar en cuenta que en los cuentos sin texto, se deben cuidar muy bien las expresiones y el ambiente que rodea al personaje, el cual deber de ser lo mas simplificado.

5.2 PROPUESTA GRÁFICA DEL LIBRO INFANTIL

La presente propuesta gráfica tuvo básicamente el propósito de realizar una versión libre de una lectura y adaptarla a la narrativa visual. Para esto fue seleccionado el cuento de *"El León y el ratón"*, posteriormente se adaptó al formato de 17 x 20 cm, con un rebase de 0.5mm para su refino quedando una medida de 18 x 20.5. Respetando los parámetros editoriales que el FCE tiene contemplados para estas ediciones, cabe destacar que en estos cuentos sin texto, la historia comienza desde las guardas y termina con ellas, debido a los 2 pliegos contemplados para su impresión.

Antes de su elaboración se fijó la siguiente metodología, partiendo de ella se inició el proyecto.

5.2.1 METODOLOGÍA DE DISEÑO DE UN CUENTO INFANTIL PARA NIÑOS DE 6-7 AÑOS

Requerimientos de Uso

Se refiere a los requisitos que debe tener el producto y que llene las expectativas del usuario.

Relación entre producto y usuario.

PRACTICIDAD: Busca ante todo ser práctico

Requerimiento: Deberá ser un libro práctico para niños de 6-7 años.

Parámetro: Se utilizarán materiales que faciliten su utilización

CONVENIENCIA: Optima utilización entre el producto y el usuario

Requerimiento: Deberá aportar un bien al usuario

Parámetro: Se realizará un libro que estimule al niño en su aprendizaje a la lectura.

ANTROPOMETRIA: Dimensión entre producto y usuario

Requerimiento: Deberá ser del tamaño adecuado a la fisonomía de los niños de 6-7 años.

Parámetro: Se realizará en un formato de 18 x 20.5

ERGONOMIA: Optima adecuación entre usuario y producto

Requerimiento: Deberá ser un libro legible

Parámetro: Se utilizarán imágenes claras y descriptivas

Requerimiento: Deberá ser fácil de manejar

Parámetro: Se realizará en la forma tradicional de leer un libro, teniendo un principio, un medio y un fin.

TRANSPORTACIÓN:

Requerimiento: Deberá ser fácil de transportar y guardar

Parámetro: Se realizará en medidas y peso, que permitan transportarlo y guardarlo en la mochila escolar.

Requerimientos de Función

VERSATILIDAD:

Requerimiento: Deberá ser un libro ligero

Parámetro: No se utilizarán materiales pesados

RESISTENCIA:

Requerimiento: Deberá ser un libro resistente

Parámetro: Llará pasta rígida y páginas de couche gruesas.

Requerimientos de Estructura

(técnico productivos)

MODO DE PRODUCCIÓN:

Requerimiento: Deberá imprimirse a todo color

Parámetro: Se utilizará la separación de color en cuatricromía CMYK, técnica de offset.

LICENCIAS:

Requerimiento: Deberá estar legalmente protegido

Parámetro: Se registrará ante derechos de autor

ESTANDARIZACION:

Requerimiento: Deberá utilizarse un pliego que permita el menor desperdicio de papel

Parámetro: Se imprimirá en dos pliegos de 57 x 87cm (8 hojas carta), resultando las 32 paginas que se requieren para el libro.

Requerimientos Formales

Son los que se refieren al carácter estético del producto.

ESTILO:

Requerimiento: Tiene que tener un estilo moderno

UNIDAD:

Requerimiento: Los elementos formales de Diseño deberán armonizar con el tema

Parámetro: Se manejarán las técnicas de comunicación visual para manejar de manera óptima los elementos gráficos con el tema.

INTERES:

Requerimiento: Deberá ser un libro atractivo

Parámetro: Se utilizarán personajes acordes a los intereses de los niños

SUPERFICIE:

Requerimiento: Deberán utilizarse colores atractivos a los niños de 6-7 años.

Parámetro: Se utilizarán colores primarios, secundarios y sus complementarios (contrastados).

Requerimiento: Deberán estar relacionados los personajes con el tema

Parámetro: Se utilizarán elementos gráficos que caractericen a los personajes

Requerimiento: Deberá realizarse en una técnica tradicional para su representación

Parámetro: Se manejará la técnica mixta

Requerimiento: La narración del cuento deberá ser dinámica

Parámetro: Se logrará a través del juego que se haga con los encuadres de los personajes.

CUENTO SELECCIONADO

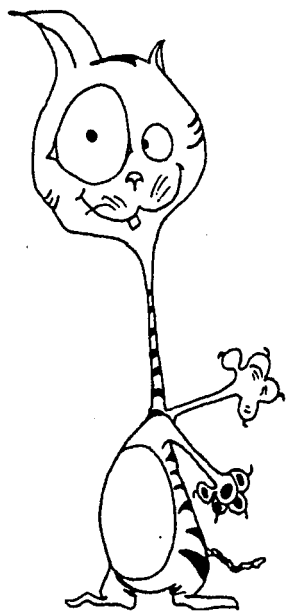
En la realización de un cuento sin texto, el ilustrador narra una historia a través de imágenes comprensibles y descriptivas. Es importante que el ilustrador contemple la edad del público al que se va a dirigir y partir de los intereses del mismo, para así realizar un cuento que cubra con los objetivos planteados.

En este caso el objetivo principal era la elaboración de un cuento que transmitiera una enseñanza al niño: la compasión. Fue difícil en un principio establecer de que sería la historia o quienes intervendrían en ella.

Tomando en cuenta que el escritor se inspira en obras literarias o en su experiencia con la vida,

etc., para escribir un libro; mi material de trabajo fue básicamente una serie de ilustraciones que realicé con anterioridad y que tenía archivadas, fui seleccionando las que podrían ser más expresivas y que me permitieran narrar una historia para niños de 6-7 años. En esta edad, como se vió en el capítulo anterior, el niño tiene gran interés por historias de animales (perros, gatos, ratones, osos, etc.), de fantasía (hadas, nomos, etc.), les fascinan los cuentos donde hay bromas o travesuras.

Debido a lo anterior seleccioné un gato, partiendo de sus características expresivas, imaginé un papel que se ajustara a su personalidad y comencé a seleccionar la historia que se adaptara a sus características.



CARACTERÍSTICAS QUE DENOTA

EL GATO

Travieso
Distraído
Bromista
Inquieto

Las características anteriores me permitieron ubicar al gato en un papel de payaso, y debido a su postura atolondrada, imaginé que pertenecía al final de la historia, así que partiendo de las preguntas ¿Cómo se vería si no estuviera atolondrado?, Esa fue la pauta que me permitió realizar el siguiente cuento, el cual es una versión libre de la lectura del cuento "El León y el ratón" (Narrado en el capítulo anterior), le puse por título "Ciro El payaso".

CUENTO "Ciro El payaso"

Un payaso se presenta en escena provisto de una varita mágica y un enorme sombrero de mago, comienza su acto de magia, y del sombrero sale una bola de estambre, en la cual está atrapado un ratón, el payaso le ayuda liberandolo del nudo que lo tenía atado, el ratón se va feliz. Acto seguido el payaso toca con su varita el sombrero y algo misterioso sale de el, es un monstruo que lo quiere atacar, asustado mete su mano al sombrero para ver si puede encontrar algo que lo salve, de pronto saca un globo el cual le regala al monstruo, este asombrado lo acepta.

El bromista del payaso le dio en realidad un globo tan poderoso que hizo que el monstruo se elevara muy lejos, tranquilamente vuelve el payaso a realizar otro acto de magia, cuando de repente una cola lo jala y se lo lleva, es el monstruo que lo introduce en el sombrero con ayuda de la varita mágica, el monstruo sin percatarse estaba siendo observado. Sale en su rescate el ratón que no hace mucho había liberado el payaso. El monstruo huye despavorido ante la inespera-

da presencia del ratón, arrojando la varita y el sombrero, el ratón toma la varita y toca el sombrero liberando ... o sorpresa el payaso es un gato, que sale atolondrado y semidesnudo del sombrero. El ratón feliz está satisfecho de haber podido ayudar a quien antes lo ayudó a él. Finalmente se hacen amigos y el ratón ahora es el asistente de Ciro el Payaso.

SINOPSIS

Se ve en plano entero a un payaso que saluda, se quita el sombrero y en un plano medio corto saca con su varita mágica una bola de estambre del sombrero de la cual viene atrapado un ratón, el payaso libera al ratón y comienza a hacer otro acto de magia, tocando el sombrero con su varita saca de él algo misterioso, en un primer plano se ve un monstruo que quiere atacar al payaso el cual se encuentra lejos, buscando asustado algo en el sombrero, es un globo y se lo da al monstruo, el cual sale volando en cuanto lo toma. El payaso vuelve a su acto de magia cuando algo lo jala, es el monstruo que furioso lo mete al sombrero, el ratón observa a lo lejos, se acerca y el monstruo sale asustado aventando el sombrero y la varita. El ratón sale en plano medio tomando la varita y tocando el sombrero, liberando al payaso, que sale mareado y semidesnudo. Se hacen amigos y finalmente sale el payaso en plano medio corto, con el ratón en los hombros.

Jugando con el eterno pleito del gato y el ratón, decidí invertir el concepto y hacerlos amigos, jugando también con la fortaleza y debilidad aparente del monstruo y el ratón.

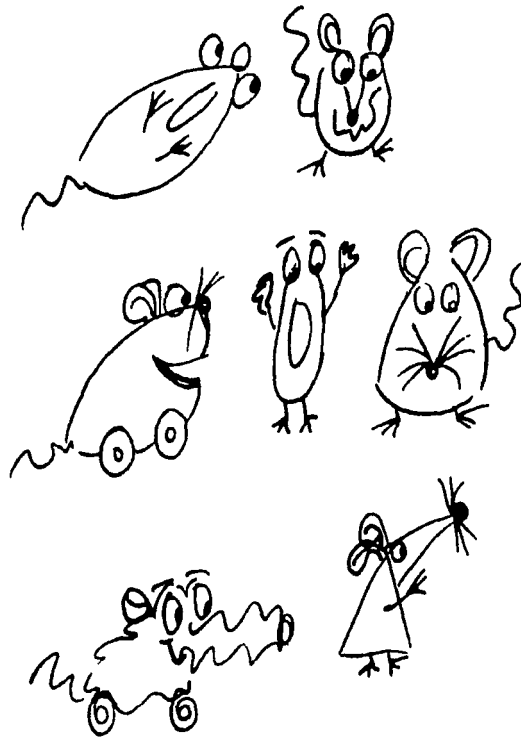
Utilicé desde luego elementos que son de interés en los niños de 6-7 años, como la magia y la fantasía representadas en la varita y el sombrero, agregando además un toque bromista en el momento en que se eleva el monstruo con el globo y cuando el payaso sale semidesnudo del sombrero, mareado y un poco deforme. Conjuntando todo esto el cuento cumple con una de sus funciones, enseñarle al niño una lección (aunque no siempre implícita en los cuentos, pero sí muy común en los infantiles), de manera velada es decir como se vió en el capítulo anterior, no es necesario explicarle al niño la enseñanza, él se dará cuenta por sí solo de valores como la compasión y la ayuda en momentos difíciles. Además es importante recordar que el niño tiende a identificarse con los personajes, Ciro es un payaso que le recuerda al niño su lado bromista y travieso.

Una vez determinada la historia y su secuencia se inició con la etapa de bocetaje.

ETAPA DE BOCETAJE

EL RATON

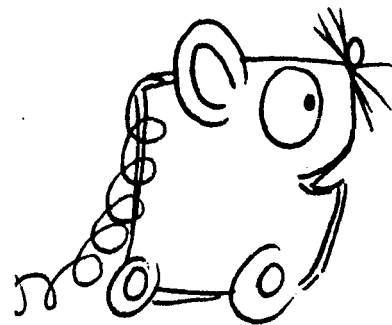
Comencé a bocetar al ratón tomando en cuenta que tenía que ser el segundo personaje después del principal, evitando en lo posible que llamará más la atención que el primero, es decir el gato/payaso.



Dibujé diferentes tipos de ratones variando su postura y sus patas, sin embargo, tomando en cuenta que las ilustraciones para niños no deben caer en lo caricaturesco o en rasgos exagerados y grotescos, elegí el de formas simplificadas y redondas, para lograr resaltar las facciones o expresiones que comunicaran claramente el mensaje deseado.

Incluso las patas de hilito le daban un toque caricaturesco al ratón, lo que me llevó a elegir el de llantas, pues estas le confieren un caracter juguetón.

Después le agregé una espiral para darle una personalidad de cuaderno-ratón. Queriendo familiarizar al niño con sus primeros cuadernos escolares. Sin embargo resultó confuso y en un cuento sin texto las imágenes tienen que ser claras y descriptivas para evitar confusiones.



Elegí finalmete el ratón de formas simples, decidí quitarle los bigotes pues estos le daban un aspecto de ratón viejo y me pasé a la siguiente etapa, las facciones. Las facciones son importanes pues estas expresan visualmente intenciones, estados de ánimo, etc. Los ojos son indispensables en el momento de comunicar cuaquier emoción, desde luego las cejas le confieren a los ojos caracter y fuerza expresiva, Tomando en cuenta lo anterior analicé las facciones para lograr expresar miradas:



- De susto Fig. A
- De Alegría Fig. B
- De Asombro Fig.C
- De Enojo Fig. D
- De Suspensio E



Fig. B



Fig. C

El color en el ratón tenía que ser cuidadosamente seleccionado, pues al tener el payaso colores vivos y llamativos el ratón podía perderse facilmente, hice 2 pruebas con prismacolor en bond, tomando en cuenta los colores favoritos de los niños a esta edad (rojo y azul) para ver que tanto contrastaba con el payaso, si resaltaba o se perdía.

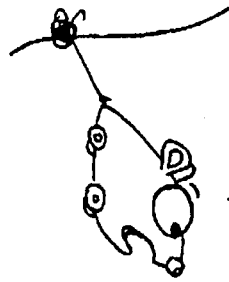


Fig. A



Fig. D

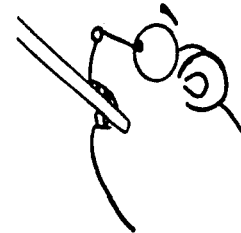
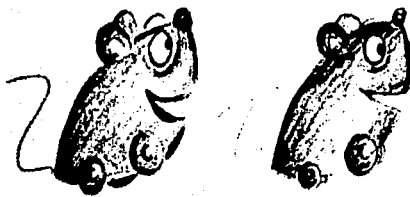


Fig. E

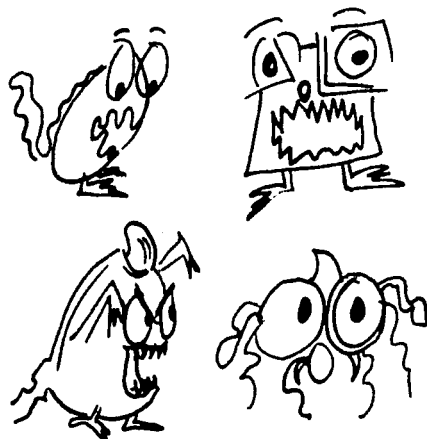


Tomando en cuenta los requerimientos de diseño y la importancia del contraste del ratón con el payaso, elegí el azul.

El ratón fue trazado en albanene para pasarlo al soporte de ilustración Crescent y pintarlo con lápices y pastillas acuareleables.

EL MONSTRUO

El procedimiento para bocetar al monstruo fue igual que el del ratón, comencé con unos bocetos rápidos que me fueran revelando la forma del monstruo e irlo caracterizando poco a poco



Boceté tomando en cuenta que el monstruo debería de tener un aspecto terrorífico aunque no cayendo en la exageración.

Este boceto fue la pauta por las formas redondas que le dan una sensación de fuerza y peso, confiriéndole ese aspecto de monstruo gruñón y bonachón, así que comencé a depurar este boceto, que fue un poco inspirado en las formas de los dinosaurios, los cuales son muy del agrado de los niños.



Una vez que tomó forma, al igual que el ratón, procedí a buscar las expresiones que comunicarán lo deseado en cada escena.

De enojado Fig.A,
De fufioso Fig.D
De inocente Fig.B
De asombrado Fig.C
De asustado Fig.E

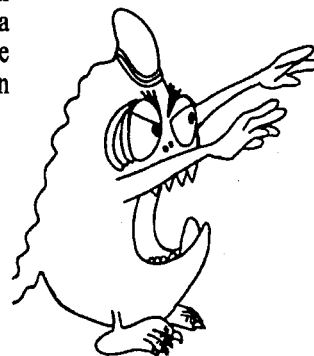


Fig.A



Fig.B



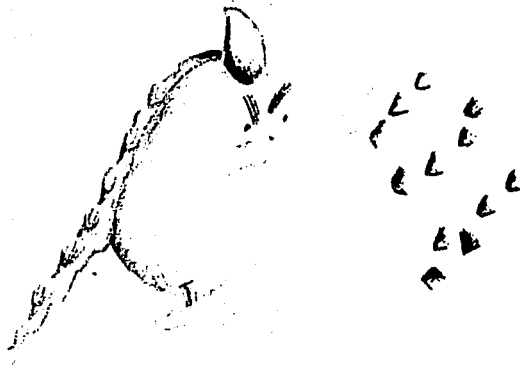
Fig.D



Fig.E



Fig.C



Decidí que el color del monstruo fuera verde, tomando en cuenta que el verde es un color que transmite viveza y frescura, es adecuado para el monstruo pues él viene de la naturaleza, además de contrastar con el personaje principal y el ratón.

Después hice pruebas de color con el cuerno. Eligiendo el Rojo por su fuerza, dinamismo, contraste y agresividad, que en este caso logra imprimirse en el monstruo.

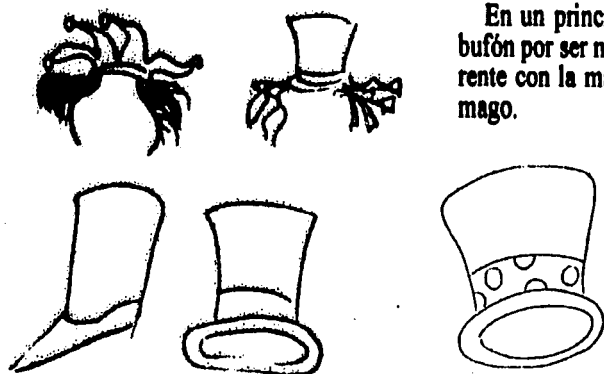
La aplicación del color se llevó a cabo en el papel Arches, lo trabajé en acuarela y posteriormente le pase una crayola verde para lograr el efecto granulado en la piel del monstruo. Los últimos retoques de sombras se los dí con prismacolor. Finalmente se escaneó a 300 dpi en tif



EL GATO

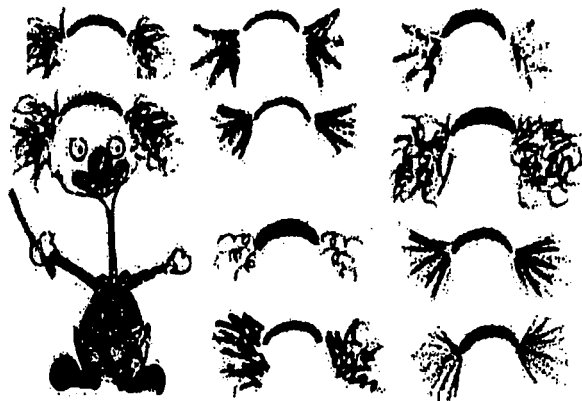
La etapa de bocetaje del gato, consistió básicamente en la confección de su vestuario, principalmente el sombrero y el pelo, que eran los elementos que le darían su personalidad de payaso.

En un principio me atrajo mucho el sombrero de bufón por ser más gracioso, sin embargo no era coherente con la magia, así que opté por el sombrero de mago.



Realicé diferentes trazos de pelo para ver cual se ajustaba a la personalidad del payaso, desde luego la etapa de bocetaje fue a color. Esto me permitió realizar diferentes pruebas con el vestuario.

Las pruebas a color fueron en prismacolor sobre bond, primero dibujé el pelo y después posicioné el payaso encima para comprobar de una manera más rápida el pelo que mejor le quedaba.



Respetando la cara de atolondrado del gato (Fig. A) para la escena final y tomando en cuenta que los payasos son alegres, bromistas y juguetones, trabajé las expresiones de un payaso feliz, salvo los momentos de tensión.

Por lo tanto sus expresiones son:
De alegría Fig. C y E
De asustado Fig. B
y temeroso Fig. D



Fig. A



Fig. B



Fig. C



Fig. D



Fig. E

Para la caracterización del payaso investigué la indumentaria de los payasos y seleccioné las siguientes fotos:



Fotografía
Poster Ministerio infantil Génesis



"El pájaro del alma" Mijal Sruinit
Ilustración Francisco Nave B.
FCE México, 1995.



Imagen de libretas para apuntes infantiles.



"En el circo" Margarita Rascón Cruz
7. Catálogo de ilustradores de publicaciones
infantiles y juveniles. CNCA. México, 1997.



"Familias familiares" Vivien Mansour M.
Ilustración Juan Gedovius
FCE México, 1999.

La principal característica de los payasos es su colorido y su maquillaje, el cual puede ser muy variado.

Es importante tomar en cuenta que un payaso es representado de diferentes maneras, dependiendo del estilo del ilustrador y la intención que se tenga.

Elegí formas simplificadas para la personificación del gato, pues al pertenecer a un cuento sin texto, las facciones tienen que ser claras para evitar que demasiado maquillaje oculte los gestos o el movimiento de los ojos.

Sus colores y su caracterización general fue la siguiente:



Caracterización final del Payaso Ciró



El color naranja representa la calidez, la armonía, la amistad y la alegría, por lo tanto me pareció el más adecuado para representar la personalidad del gato.



El color que predomina en el vestuario del gato es el rojo, algo que decidí no solo por la preferencia de los niños por este color y el azul, sino también porque al convinarlos con los colores secundarios y primarios, proyectan la gracia que envuelve la personalidad de un payaso.



El payaso fue bocetado en lápiz HB, se pasó al soporte de ilustración Crescent con albanene y se pintó con lápices y pastillas acuareleables.



NARRATIVA VISUAL

El lenguaje de la narrativa visual está sustentado básicamente en los encuadres y las actitudes de los personajes, mismas que se transmiten a través de los ojos, los brazos, la postura y su ubicación en el formato, tomando en cuenta los planos.

El encuadre y los planos son importantes en la narrativa visual, el primero se refiere a la composición y distribución armónica, de tal manera que un objeto atraiga más la atención que otros menos importantes y los planos son los que permiten posicionar a los personajes dentro del formato.

Los principales planos son:

Plano General: en este plano la figura humana aparece en toda su longitud, mostrando el ambiente próximo que rodea al personaje.

Plano Entero: este plano muestra a la figura humana completa, tomando como límites los pies y la cabeza.

Plano Medio: describe una figura humana cortada a la altura de las rodillas, por el límite inferior del cuadro, estos planos se utilizan para dar continuidad entre el plano general y el acercamiento.

Plano Medio Corto: La figura humana aparece cortada por el límite inferior del cuadro a un nivel entre el pecho y la cintura.

Primer Plano (close up): presenta solo el rostro y los hombros del sujeto, perdiéndose el medio que lo rodea, esta toma es por lo general de corta duración.

Gran Acercamiento (big close up): aparece únicamente el rostro del sujeto.

Personajes:

Tal como se vió en la etapa de bocetaje, los gestos transmiten la intención y fuerza que se quiere dar en cada escena. Es importante tomar en cuenta la caracterización del personaje principal, pues este debe de ser el que llame la atención, evitando ser confundido con personajes secundarios. Por eso en mi propuesta trabajé el vestuario del payaso que en este caso es el personaje principal y a los personajes secundarios como el ratón y el monstruo, prácticamente los simplifiqué para que no opacaran al personaje principal, de hecho no les puse vestuario.

Es importante estudiar la posición del personaje dentro del encuadre, las posiciones más importantes son:

Posición Frontal: Cuando el personaje aparece de frente ocupa un lugar de superioridad respecto al espectador, dice algo formulándolo como un hecho, mirando ante todo al espectador.

Posición de tres cuartos: esta posición invita a la contemplación, el personaje es más enigmático y contemplativo.

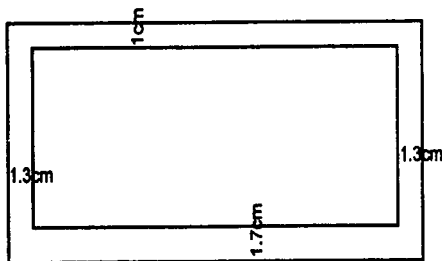
Posición de Perfil: aquí el lector a diferencia de la posición frontal deja de ser mirado y pasa a mirar, el personaje está inmerso en la acción.

En mi narrativa visual, predomina desde luego la posición de tres cuartos, precisamente por sus características, dejando solo cuatro escenas para la posición frontal, pues con estas solo quise enfatizar la mirada del payaso hacia el público (lector), dejando únicamente al ratón en la posición de perfil, debido a sus características físicas (un ratón pequeño con ojos grandes) y su acción en cada

escena, por lo tanto esta posición es la indicada para resaltar más sus ojos y sus gestos.

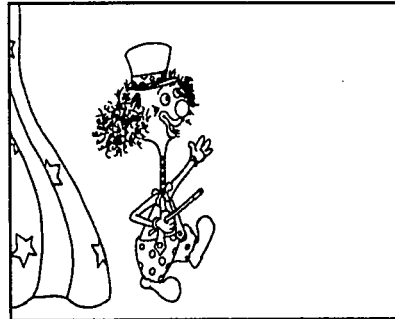
Antes de realizar cualquier composición es importante tomar en cuenta el punto de tensión en un plano, para ello se toma como referencia las diferencias de peso arriba-abajo e izquierda-derecha, de esto depende lograr el máximo o mínimo de tensión en la composición. Tomando como referentes la vertical y horizontal, los elementos que se encuentren centrados en base a estos ejes darán una composición nivelada, aquellos que tiendan hacia los extremos ya sea superior o inferior, tendrán el máximo de tensión. Por lo tanto las escenas de mayor tensión en mi narrativa se ubican en el ángulo inferior y superior derecho.

Para posicionar a los personajes tomé en cuenta el tamaño doble página resultando ser de 17x20 a 18 x 41cm (con rebase). Utilicé como guía la siguiente caja:



Tomando en cuenta el formato y los dos pliegos (57x87cm c/u) contemplados para la impresión, tenía 8 dobles páginas que con frente y vuelta me daban 16 dobles páginas, para narrar la historia. Este dato es importante pues en base a esto se delimitó la extensión de la Narrativa Visual.

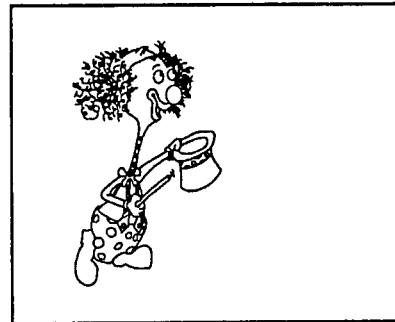
En base a lo anterior el posicionamiento de los personajes fue el siguiente.



STORY BOARD

TOMA 1

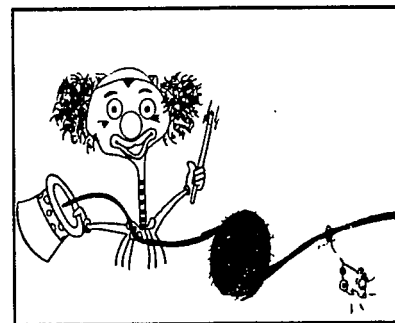
Plano general
Payaso en perspectiva de tres cuartos
Entra el payaso saludando



TOMA 2

Plano entero
Payaso en perspectiva de tres cuartos
El Payaso se quita el sombrero para hacer magia

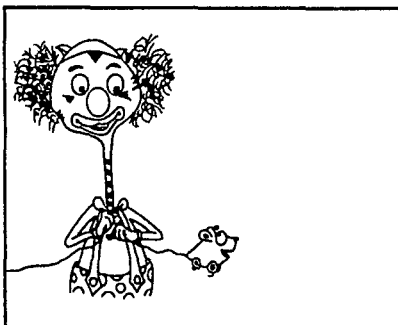
Se posiciona el payaso respetando el espacio para los datos del libro y la portada.



TOMA 3

Plano medio corto
Payaso en perspectiva de frente

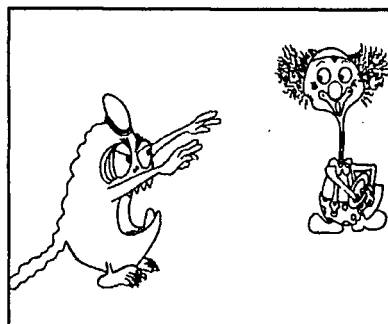
El payaso saca del sombrero una bola de estambre y de ella está atado un ratón.



TOMA 4

Plano medio corto
Payaso en perspectiva
de frente

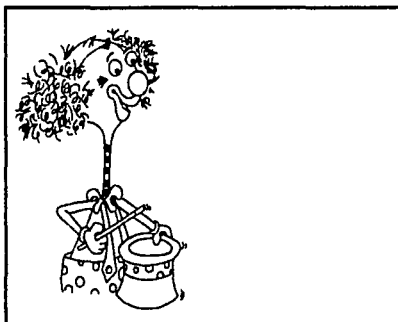
El payaso libera al ratón



TOMA 7

Plano entero
Monstruo en perspectiva
de tres cuartos
Payaso en perspectiva
de frente

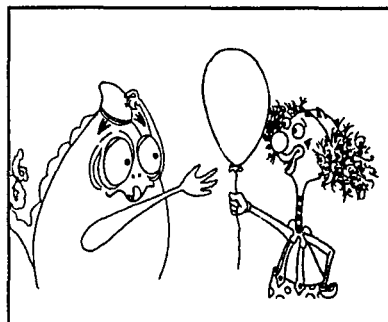
Monstruo persiguiendo
Payaso buscando algo
en el sombrero
Payaso en área de
máxima tensión.



TOMA 5

Plano medio corto
Payaso en perspectiva
de tres cuarto

Payaso tocando con la
varita el sombrero

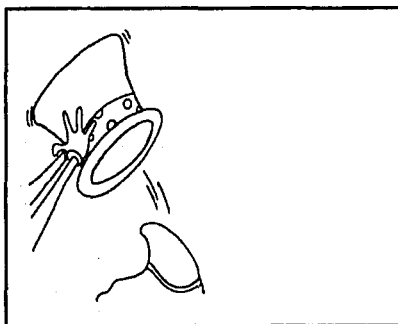


TOMA 8

Medio plano

Monstruo y payaso en
perspectiva de
tres cuartos

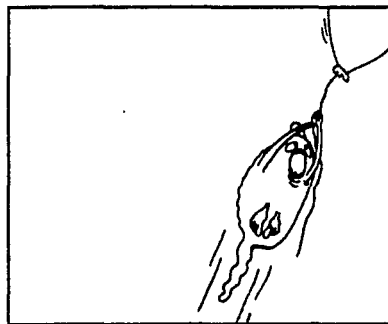
Monstruo estirando la
mano
Payaso regalando un
globo



TOMA 6

Close Up
Acercamiento al
sombrero y a lo que sale
de el

Salea algo del sombrero

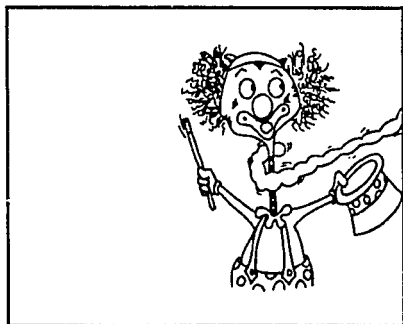


TOMA 9

Plano entero
Toma de picada

Monstruo elevandose
con el globo

Globo en área de
máxima tensión.

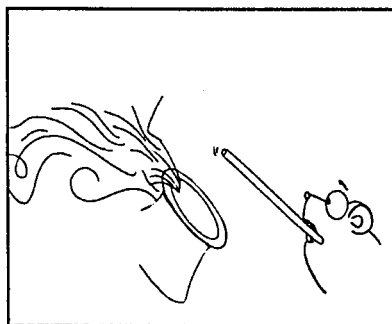


TOMA 10

Plano medio

Payaso en perspectiva de frente

Payaso levantando el sombrero y la varita Cola jalando al payaso

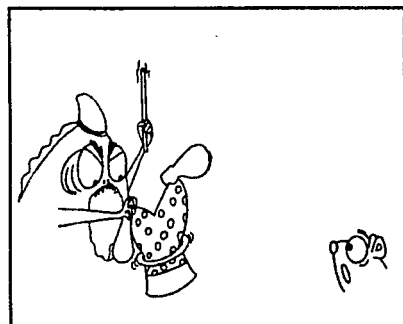


TOMA 13

Plano medio corto

Ratón en perspectiva de perfil

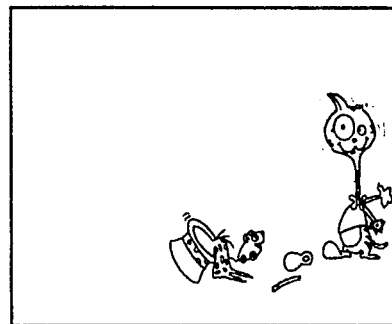
Ratón tocando con la varita el sombrero



TOMA 11

Plano medio
Monstruo en perspectiva de tres cuartos
Ratón en angulo inferior derecho y perspectiva de perfil

Monstruo metiendo al payaso en el sombrero
Ratón observando al monstruo

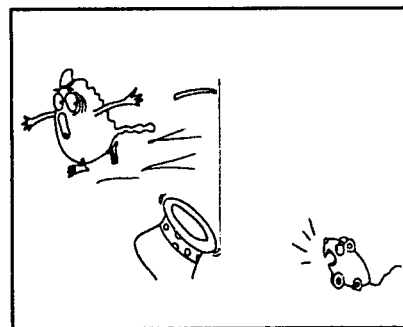


TOMA 14

Plano de conjunto

Ratón en perspectiva de perfil
Cara de Payaso en perspectiva de frente y cuerpo en tres cuartos

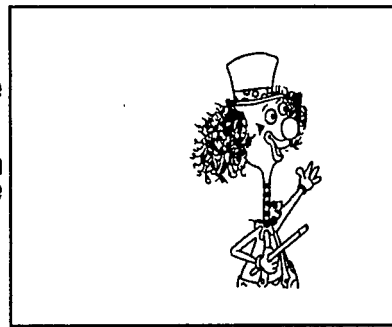
Payaso mareado
Ratón sonriendo



TOMA 12

Plano de conjunto
Ratón en perspectiva de perfil, primer plano.

Monstruo en perspectiva de tres cuartos plano de fondo.
Monstruo corriendo
Ratón gritandole
Sombrero en señal de movimietno



TOMA 15

Plano medio corto

Ratón en perspectiva de perfil
Payaso en perspectiva de tres cuartos

Payaso saludando con el ratón en los hombros

La última doble página se reserva para pegar las guardas a las pastas

5.3 PORTADA

Al igual que en la narrativa visual, para el diseño de la portada me basé en la siguiente metodología.

5.3.1 METODOLOGÍA DE DISEÑO PARA LA PORTADA DEL LIBRO INFANTIL

Requerimientos de Función

Requerimiento: Deberá llevar un acabado

Parámetro: Se utilizará un acabado plastificado

Requerimientos de Estructura

Requerimiento: Deberá imprimirse a todo color

Parámetro: Se utilizará la separación de color en cuatricromía CMYK, técnica de offset.

Requerimientos Formales

Requerimientos: Deberá llevar los elementos necesarios que remitan al contenido

Parámetro: Se utilizará el personaje principal y el título

Requerimiento: La portada deberá ser atractiva

Parámetro: Se utilizará una fuente tipográfica moderna para el título en un color que contraste con el personaje principal

Requerimientos legales

Tiene que ir en la portada el logotipo de la editorial, el título del libro y el autor

Tiene que ir en la cuarta de forros (contraportada) el código de barras

Tiene que ir en el lomo (de abajo hacia arriba) el logotipo de la editorial el título del libro y el autor

Tiene que ir la página legal con todos los datos relacionados a la realización del libro

Tiene que ir en la portadilla el título y el autor
Tiene que comenzar la historia desde las guardas

En base a lo anterior decidí poner al personaje principal de frente en close up, mirando al espectador, de este modo sus características peculiares atraen, además de referir al contenido del libro.

Una vez ubicado el personaje analicé las fuentes tipográficas que se relacionaran con la historia, tomando en cuenta desde luego una fuente con patines, pues como ya se mencionó éstas facilitan la lectura al niño.

La tipografías que elegí fueron las siguientes:



Dauphin 25pt

Ciro El Payaso

Bertha A. Martínez



Lucida Handwriting 25pts

CIRO El payaso

Bertha A. Martínez



Curiz Mt. 30pts

Seleccioné finalmente la fuente Monotype Cursiva (41.34 pts.), pues refleja la dinámica que caracteriza el movimiento de la magia y el circo, además de su legibilidad. Para el nombre del autor utilicé la fuente Times New Roman en itálica bold de 16 pto, justificándolo a la izquierda para evitar que perdiera legibilidad cerca del pelo a la derecha.

Hice pruebas de color con el logotipo y el título, utilicé el rojo y el azul, que son los preferidos de los niños de esta edad. El colorido del payaso hacía que el rojo se perdiera por lo tanto, elegí el azul pues este contrasta con la imagen, haciéndola resaltar, después le agregé una sombra amarilla para darle un efecto de luz.

Ciro El Payaso

Bertha A. Martínez



Monotype Cursiva 41.34 pts

**PORTADA
PROPUESTA FINAL**

PASTAS DEL LIBRO

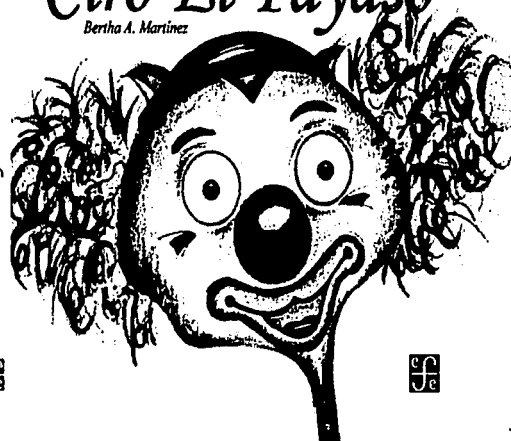


Bertha A. Martínez

Ciro El Payaso

Ciro El Payaso

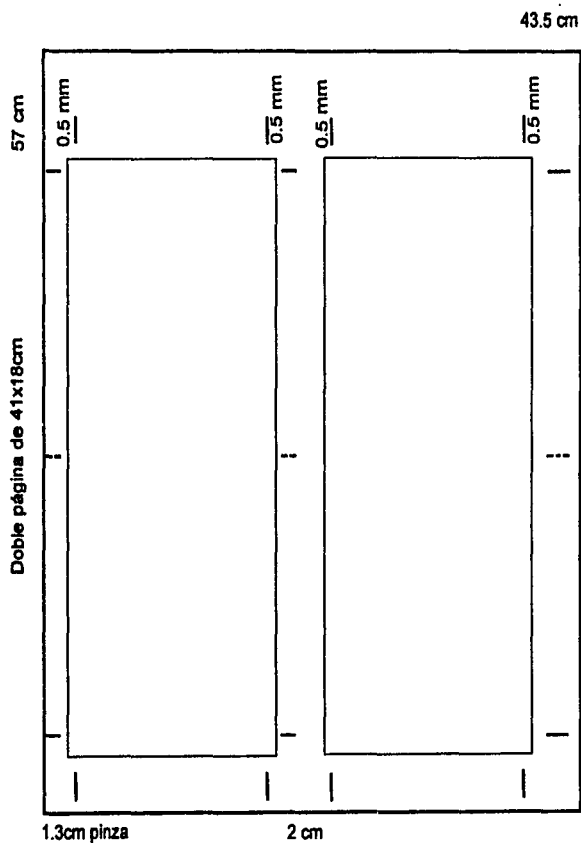
Bertha A. Martínez



Basándome en la caja ya mencionada y respetando los parámetros del FCE, coloque el código de barras en un tamaño de 3.2 x 2.5cm. El lomo de 0.8 mm y sobre este el logotipo en 0.5 x 0.5 mm, el título del libro y el autor en 16 puntos. La medida de la portada es de 17.8 x 20.7cm un poco más grande que las páginas (17x20cm) debido a las pastas gruesas que se requieren para esta publicación, logrando así un libro más resistente.

ARMADO DEL LIBRO

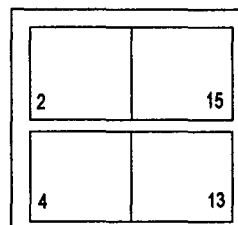
2 Pliegos de 57 x 87 cm
Cortados a la Mitad 57 x 43.5



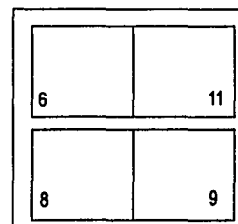
Los pliegos se cortan a la mitad y se distribuyen las páginas logrando dos cuadernillos de 4 dobles páginas, para su encuadernación al caballete. Finalmente se cosen y se pegan.

FRENTE

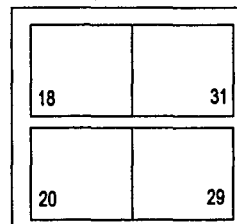
PLIEGO 1



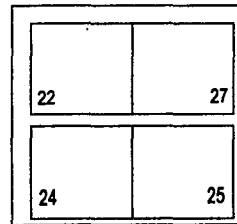
PLIEGO 2



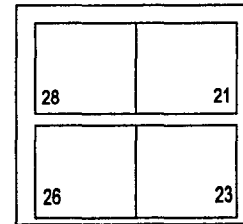
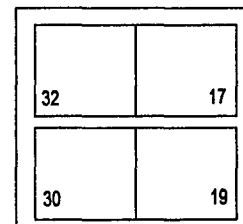
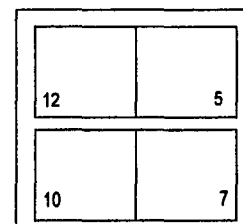
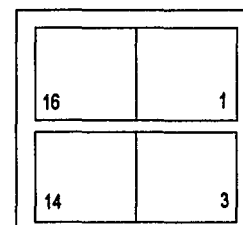
PLIEGO 3



PLIEGO 4



VUELTA



5.4 PROPUESTA FINAL

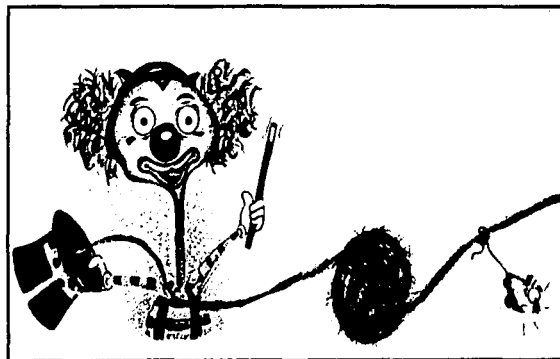
Una vez terminadas las ilustraciones, se digitalizaron y retocaron detalles en el programa Photoshop 5.5., posteriormente se armaron en QuarkXPress 4.0. Debido a las características de la narrativa visual (ausencia de texto), las páginas no llevan folio, pues solo harían ruido y "ensuciarían" la narrativa.



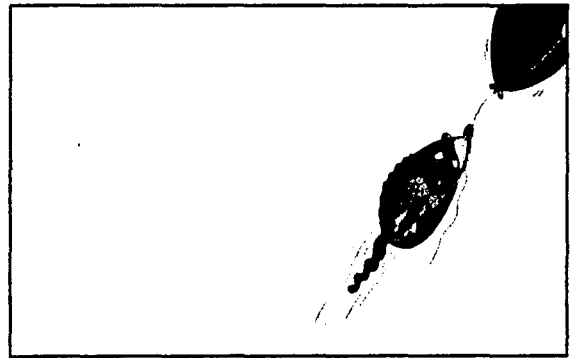
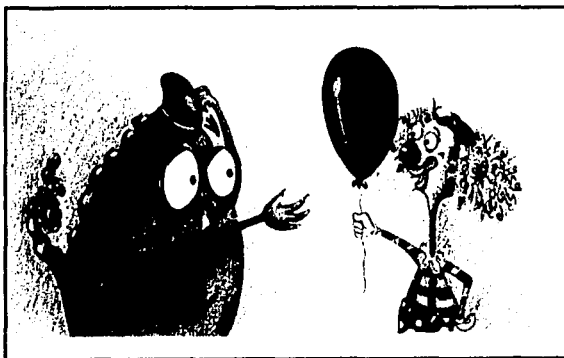
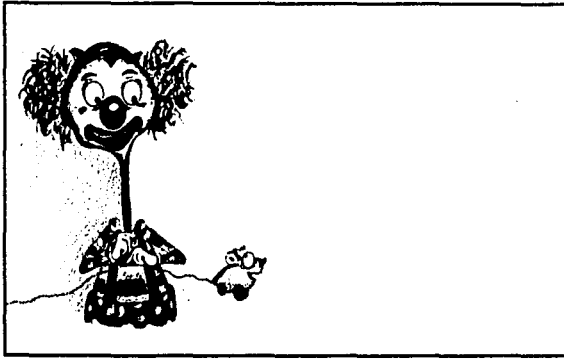
1



2

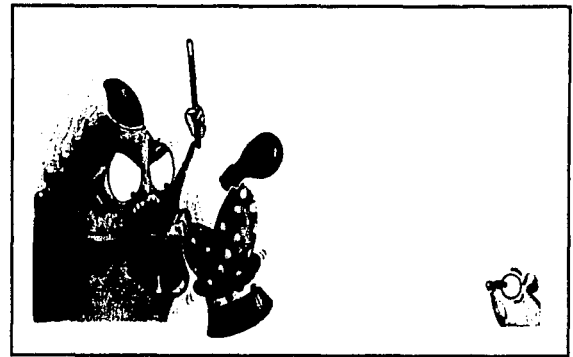


3

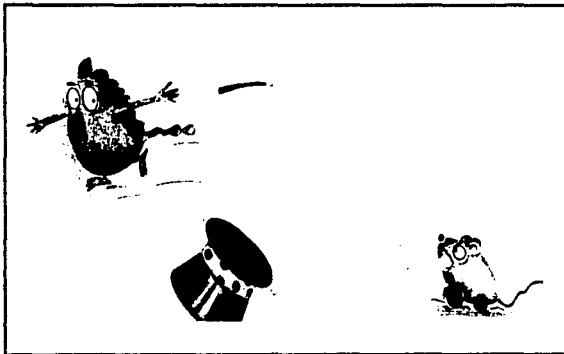




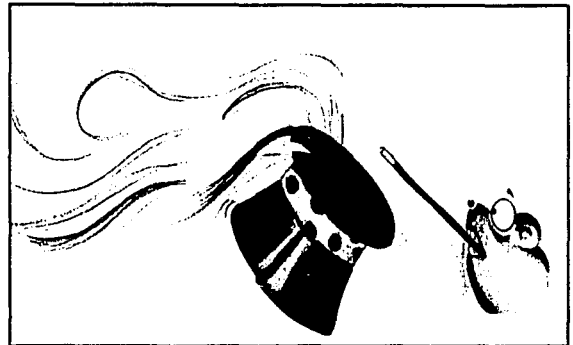
10



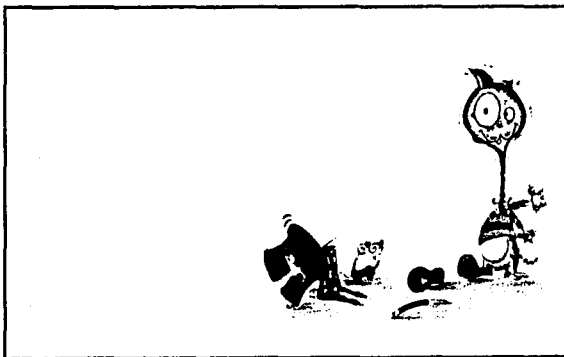
11



12



13



14



15

CONCLUSIONES

El Diseñador o Comunicador Gráfico, dentro de su disciplina, ejercen su labor de elaborar mensajes en diferentes Áreas, dichos mensajes deben de ser diseñados de una manera clara y objetiva, sobre todo un mensaje tiene que estar bien estructurado para hacerlo común al grupo al que va dirigido.

Por lo tanto dentro de las diferentes áreas, destacando la de Ilustración, pues sobre ésta realicé el presente proyecto, el diseñador es el responsable de conocer y manejar los elementos visuales que permitan cumplir con el principal objetivo para el cual trabaja, cubrir las necesidades de comunicación de un grupo específico o de un cliente, a través de mensajes gráfico-visuales.

El ilustrador encargado de realizar ilustraciones para diferentes públicos, aporta con su experiencia y su estilo, ilustraciones ricas en contenido y expresividad, no hay que olvidar que la Ilustración es la encargada de iluminar un texto, y dicho texto puede ser un eslogan publicitario, una novela, un cuento, etc.

Las posibilidades de comunicación de una ilustración hacen incluso que no requiera precisamente de un texto lingüístico, es decir la ilustración puede ser un texto en sí misma, dependiendo de las características con las cuales se realice.

De hecho la tesis que sostiene este proyecto es precisamente el papel de la ilustración como texto, el cual nos lleva a plantear una nueva clasificación de la ilustración en relación al texto:

La Narrativa Visual.

A través de la Narrativa Visual cubrí con el objetivo principal, de este proyecto, el de narrar una historia sólo con las ilustraciones, partiendo de una investigación que incluía el estudio del usuario al que me dirijo, en este caso los niños de 6-7 años. Una vez identificados sus intereses y tomando en cuenta que los libros de Narrativa visual ayudan al niño en su aprendizaje a la lectura, realicé un libro que aportará no solo una historia divertida y de interés para los niños de esta edad, sino que también transmitirá un valor como la compasión.

Para leer este tipo de libros se requiere de la atención completa del niño, el cual a través de su observación y percepción, leerá el cuento. Lo cual resulta de gran utilidad en esta edad, pues es cuando comienzan a leer, y una forma de hacerlos y estimularlos al aprendizaje de la lectura es a través de las ilustraciones.

Es importante recordar que los padres son los encargados de la formación de sus hijos, si al niño se le procura un ambiente rico en estímulos, tendrá diferentes experiencias que le permitirán desarrollar más sus capacidades intelectuales, creativas, etc.

Los libros infantiles son un elemento indispensable en el aprendizaje del niño pues estos son los que de manera divertida (recordemos que el niño aprende más rápido jugando, interactuando con las cosas, etc.) le enseñan su entorno, el de otros lugares incluso fantásticos, estimulando así su creatividad e imaginación.

Finalmente el Diseñador o Comunicador Gráfico debe cubrir las necesidades de comunicación de un cliente, es importante que se cubran dichas necesidades de manera objetiva y funcional, para esto es necesario que cada proyecto sea planificado analizado y estructurado a partir de una investigación, pues esta no solo le permitirá aportar algo diferente a lo ya realizado por otros profesionales, sino que también evitará errores en la elaboración y emisión de un mensaje.

BIBLIOGRAFIA

1. BOWER, T. *El mundo perceptivo del niño*. España, 3ª Ed. Morata, 1984.
2. BRAVO, Merche. *La Educación Temprana*. Minos. México, 1999..
3. BRIDGE, Water, Peter. *Introducción al Diseño Gráfico*. Trillas, México, 1992.
4. DALLEY Terence. *Guía completa de Ilustración y Diseño*. Editorial Herman Blume. España, 1992.
5. DE LA TORRE, Villar Ernesto. *Breve Historia del Libro en México*. UNAM, México, 1990.
6. DEYFUS J. y RICHAUDEAU, María. *Diccionario de la edición y Artes gráficas*. Buenos Aires, 1974.
7. *Diccionario Enciclopédico Larousse*, México, 1990.
8. DONDIS, D.A. *La sintáxis de la imagen*. Gustavo Gili, Barcelona, 1973.
9. ESCARPIT, Denise. *La literatura infantil y Juvenil en Europa*. México, FCE, 1986.
10. EDMEE, María. *La literatura universal a través de autores selectos*. México, Trillas, 1986.
11. H. de la Mota, Ignacio. *Enciclopedia de la comunicación*. Tomo I. Noriega editores, México, 1982.
12. HARTLEY y Hartley , et al. *Una taxonomía de conceptos de la comunicación*. Nuevomar, México, 1977.
13. HINOJOSA, Marcela. *Fantasia: Programa de Lectoescritura*. Trillas, México, 2000.
14. IVINS, William Mills. *Imagen impresa y conocimiento*. Editorial Gustavo Gilli, México, 1982.
15. LANDAUER, T.K. *Psicología*. Colombia, MacGraw-Hill, 1974.
16. LOOMIS, Andrew. *Ilustración Creadora*. Hachette, Buenos Aires, 1974.
17. MEGGS, B. Philip. *Historia del diseño gráfico*. Trillas, México, 1991.
18. MULLER Brockmann Josef. *Historia de la comunicación visual*. Gustavo Gili. México 1998.
19. NAVA, Bouchaín Fco. *La ilustración y el diseño de libros para niños*. Tesis, UNAM, 001-00227-N2-1995.
20. NAVARRO Figueroa Carlos. *Creatividad Diseño y Tecnología*. Plaza y Valdes Editores, México, 2000.

21. Nobile, A. *Literatura infantil y juvenil*. España, Morata, 1992.
22. MUNARI Bruno. *Diseño y Comunicación Visual*. Gustavo Gilli, Barcelona 1979.
23. PENAGOS, de León Jorge. *El libro*. Trillas. México, 1991.
24. PRIETO Daniel. *Diseño y Comunicación*. UAM. México 1982.
25. PRIETO Daniel. *Retórica y Manipulación Masiva*. Edical, México, 1979.
26. Reader's Digest. *Historia del Libro*. México, 1990.
27. RIUS, María. *Texto-Ilustración*. Educación y Biblioteca, España. Año 3 No.18 junio 1990.
28. ROOT, Betty. *Cómo ayudar a su hijo a aprender a Leer*. Lumen. Buenos Aires, 1990.
29. SATUE Enric. *El diseño Gráfico desde los orígenes hasta nuestros días*. Editorial Alianza. Madrid 1988.
30. Smimov, A. *Psicología*. México, Grijalbo 1960.
31. SWANN, Alan. *Bases del Diseño*. Gustavo Gilli, Barcelona, 1972.
32. VIDALES Hidalgo Ismael. *Teoría de la comunicación*. Limusa, México, 1985.
33. WESTHEIM Paul. *El grabado en madera*. Fondo de Cultura Económica, México 1985.