



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA  
DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL  
DE ESTUDIOS PROFESIONALES  
CAMPUS ACATLÁN



Las leyes de percepción visual:  
su interacción en la ilustración dentro de  
la propuesta gráfica del juego "Iconorama"

**TESIS**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
**LIC. EN DISEÑO GRÁFICO**

PRESENTA

**LILLIÁN BEATRIZ RAMÍREZ MUÑOZ**

ASESOR: **D.C.G. LAURA ELENA ESPINOSA AGUILAR**

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

FEBRERO 2002



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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

*En vez de plata y oro fino,  
adquieran instrucción y  
conocimiento.  
Vale más la sabiduría que  
piedras preciosas...*

*Pr. 8, 10-11*

**Gracias a todos aquellos  
que han contribuido  
con mi desarrollo  
intelectual.**

**Gracias a Laura Espinosa  
por ser una excelente profesora,  
asesora y amiga.**

**Gracias a mis sinodales  
por su tiempo e interés  
para mejorar este proyecto.**

Gracias a El Taller  
de la Imaginación A.C.  
en especial a Jorge Mo  
por su apoyo y las facilidades  
para realizar este proyecto

Gracias a mi familia y a mis amigos  
porque están siempre ahí,  
para retroalimentarme.



	<b>Pág.</b>
<b>Introducción</b>	<b>1</b>
<b>Objetivos</b>	<b>6</b>
<b>Capítulo 1</b>	
<b>Percepción visual y material didáctico</b>	<b>8</b>
1.1 Sensación visual; ¿cómo vemos?	<b>10</b>
1.2 La Gestalt	<b>13</b>
1.2.1 Leyes de percepción visual	<b>16</b>
1.2.1.1 ley de continuidad	<b>17</b>
1.2.1.2 ley de fondo y figura	<b>18</b>
1.2.1.3 Ley de semejanza	<b>19</b>
1.2.1.4 Ley de proximidad	<b>20</b>
1.2.1.5 ley de cierre	<b>21</b>
1.3 La percepción y el aprendizaje	<b>22</b>
1.3.1 La percepción infantil	<b>22</b>
1.4 El aprendizaje	<b>24</b>
1.4.1 proceso enseñanza-aprendizaje	<b>25</b>
1.4.1.1 El instructor, el educando y el objeto de aprendizaje	<b>25</b>
1.4.1.2 Métodos de enseñanza	<b>27</b>
1.4.1.2.1 método Agazzi	<b>29</b>
1.5 Material didáctico	<b>31</b>
1.5.1 tipos de material didáctico	<b>32</b>
1.5.1.1 Material visual	<b>33</b>



	<b>Pág.</b>
<b>Capítulo 2</b>	
<b>La ilustración</b>	<b>35</b>
2.1 Orígenes y desarrollo	<b>37</b>
2.2 La ilustración como herramienta del diseñador gráfico	<b>40</b>
2.2.1 Tipos de ilustración	<b>41</b>
2.2.1.1 Ilustración editorial	<b>41</b>
2.2.1.2 Ilustración publicitaria	<b>43</b>
2.2.1.3 Ilustración didáctica	<b>44</b>
2.3 Niveles de Iconicidad	<b>46</b>
2.4 representación y visualización	<b>48</b>
2.4.1 Esquemas	<b>49</b>
2.4.2 seres y elementos no perceptibles en la realidad	<b>49</b>
<b>Capítulo 3</b>	
<b>El juego Iconorama</b>	<b>50</b>
3.1 ¿Qué es Iconorama?	<b>52</b>
3.1.1 Cartas del iconorama	<b>52</b>
3.1.2 ¿Cómo se juega?	<b>63</b>
3.1.3 Orígenes de Iconorama	<b>66</b>
3.1.4 Necesidades que cubre	<b>67</b>
3.1.5 Público al que esta dirigido	<b>68</b>
3.2 El porque de la nueva propuesta- Nace el Imagicampo-	<b>68</b>



	<b>Pág.</b>
<b>Capítulo 4</b>	
<b>El Imagicampo - Proceso creativo</b>	<b>69</b>
4.1 Problema: El juego Imagicampo	70
4.2 Propuesta general	71
4.2.1 Medios de realización	71
4.2.1.1 Red y composición	71
4.2.1.2 Apoyo de las leyes de percepción visual	75
4.2.2 Medios de reproducción	77
4.3 Investigación e indagación	78
4.3.1 El arte popular	79
4.3.1.1 La pintura en papel amate	81
4.3.1.2 El arte huichol	83
4.3.3 Conceptos representativos	88
4.4 Desarrollo y depuración de ideas	89
4.4.1 La identidad del juego	89
4.4.2 Las cartas	93
4.4.3 El empaque	122
4.5 Prototipo y solución	125
4.6 ¿Cómo se juega el Imagicampo?	125
<b>Conclusiones</b>	<b>140</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>143</b>



# Introducción

**L**a percepción es más de lo que se obtiene a través de los sentidos, va más allá de una simple actividad sensorial, y ésta existe aunada con el estímulo, el cual se presenta como una totalidad. La percepción también implica el significado que se le da a las sensaciones que recibimos, a través de la manera en que el cerebro procesa la información y mantiene el contacto con el ambiente y los estados internos del sujeto.

En el proceso perceptivo como unidad, se reconocen objetos, se desencadenan recuerdos de vivencias pasadas, se elaboran imágenes y se despiertan reacciones afectivas y todas estas capacidades perceptivas forman parte de una unidad global.

A principios del siglo XX, un grupo de psicólogos alemanes, fundaron la escuela de La Gestalt, cuya teoría se basaba en la configuración de los elementos individuales o "Gestalt", palabra alemana que significa "forma o configuración", la cual tenía como resultado algo más que el conjunto de las piezas sueltas.

La investigación de Max Wertheimer en 1912, fue la pionera de La Gestalt; en su interpretación, la percepción se determina por las relaciones espaciales y temporales que existen en torno al sujeto y no por las propiedades particulares de las cosas.



Según la teoría Gestalt toda percepción o creación de formas está sometida a una tendencia de hacer estructuras tan simples y penetrantes como sea posible.

De ésta teoría surgen las leyes gestálticas de la organización las cuales determinan la forma de organizar la información sensorial, según diferentes características, algunas de estas son: ley de continuidad, ley de fondo y figura, ley de semejanza, ley de proximidad y ley de cierre; las cuales serán desarrolladas a lo largo de la tesis. Estas reglas son válidas también para otras sensaciones, incluyendo el tacto, el gusto, el oído y el olfato, a través de el proceso perceptivo.

Esta función perceptiva se realiza cotidianamente para el desarrollo humano, conjuntándose con nuestras experiencias y otras sensaciones que obtienen nuestros sentidos, de manera que los procesos físicos desembocan en una selección de estímulos para generar un equilibrio entre el individuo y su entorno.

El individuo percibe dentro de un contexto social cultural, éste impone a la percepción individual esquemas que determinan el modo por el cual el sujeto organiza los datos que le proporcionan sus sentidos, desarrollando así su aprendizaje.

Cuando tratamos de crear una imagen dentro de la comunicación gráfica, nos encontramos que al utilizarla como apoyo de una información ésta se convierte en un elemento de

enseñanza, en una imagen didáctica. Dentro de esta encontramos uno de los objetos de estudio de este proyecto: los juegos didácticos.

Por su carácter comunicacional, estos juegos son de un alto impacto visual, ya sea por la forma, el color o la textura; por lo que su diseño es indispensable para su correcta función. Los juegos didácticos son parte de la didáctica gráfica que busca el razonamiento a través de imágenes. Entre emisor y receptor se establece un proceso didáctico por medio de un canal, un elemento distractivo, que en este caso es el juego.

La actividad didáctica del diseñador gráfico se desarrolla al ubicar al público en un contenido temático y lograr una imagen funcional en la comunicación, dentro del proceso enseñanza - aprendizaje.

En este proyecto se verá el desarrollo creativo de un juego didáctico llamado *Imagicampo*, basado en el juego anterior llamado *Iconorama*. En donde las imágenes serán constituidas con el apoyo de las leyes gestálticas de la percepción visual, dirigida ahora a un público del medio rural.

Tanto el *Iconorama* como ahora el *Imagicampo* son juegos creados a través del Taller de la Imaginación A.C., organización que se dedica a la creación y difusión de juegos didácticos que tienen como propósito la estimulación de la imaginación y la desarrollo interactivo de la comunicación.



Para la creación de las cartas fue necesario establecer influencias de estilo y herramientas de trabajo, en acuerdo con los lineamientos que tiene el Taller de la Imaginación A.C., por lo que en este trabajo se habla de la ilustración como herramienta del diseñador gráfico, así como también de la influencia de el arte popular mexicano, como la pintura en papel amate y el arte huichol, actividades artísticas que se desarrollan dentro del medio rural de nuestro país y que contribuyen a nuestra riqueza cultural.



# Objetivos

## **Objetivo general**

Realizar la propuesta gráfica del juego Iconorama en su versión para medio rural: El Imagicampo; por medio de la ilustración, basándose en la interacción de las leyes de percepción visual.

## **Objetivos específicos**

Entender las principales leyes de percepción visual, basadas en la teoría de La Gestalt.

Visualizar el proceso de aprendizaje como parte fundamental entre el individuo y su entorno.

Conocer la Ilustración como herramienta del diseño gráfico y sus aplicaciones.

Observar el juego Iconorama como un juego didáctico y su importancia en la comunicación visual

Desarrollar el proceso creativo para obtener la propuesta gráfica del Imagicampo.

Establecer la relación entre las leyes de percepción visual y la propuesta gráfica.



# **Capítulo 1**

## **Percepción visual y material didáctico**

## CAPITULO 1. PERCEPCIÓN VISUAL Y MATERIAL DIDACTICO

**C**uando vemos no estamos conscientes de lo que nuestros ojos hacen, el ver es un medio de orientación práctica, sabemos qué cosa está en qué lugar y a qué distancia, pero realmente es sólo la función mínima que pueden realizar nuestros sentidos. La actividad de percibir nos mantiene como parte operante de ella, somos más que espectadores. Al ver el mundo que nos rodea, recorremos el espacio, medimos distancias e incluso, podemos "tocar" y reconocer las texturas.

Partiendo de los estímulos luminosos que llegan a los ojos, éstos perciben la forma a través del registro que hace el cerebro de los elementos más pequeños hasta obtener la formación de grandes unidades. Aquí se toman los rasgos esenciales de los objetos y las personas, según Rudolf Arnheim "Unos pocos rasgos salientes no sólo determinan la identidad de un objeto percibido, sino que además hacen que se nos aparezca como un esquema completo"<sup>1</sup>.

Lo anterior se refiere a que el observador forma un contexto de las cosas que percibe y si se sufriera un cambio, por mínimo que fuera, sería percibido de inmediato, y afectaría al esquema general de referencia, aunque no se identifique a primera instancia qué es lo que ha variado. Esto es llamado

<sup>1</sup>Arnheim, Rudolf. *Arte y percepción visual; Psicología del ojo creador*, p. 59.

concepto perceptual ya que nosotros comparamos una situación con otra similar, logrando mantener un marco referente de la situación. Por ejemplo, al ver un gato, lo ubicamos como un felino, antes de saber qué tipo exactamente de felino es. Así, la visión se convierte en una actividad creadora, donde el intelecto maneja conclusiones y conceptos de manera inconsciente, "La percepción realiza a nivel sensorial lo que en el ámbito del raciocinio se entiende por comprensión"<sup>2</sup>, el sujeto percibe las sensaciones y el cerebro elabora la imagen con la ayuda de datos de experiencias anteriores.

## 1.1 SENSACIÓN VISUAL; ¿CÓMO VEMOS?

La visión es el sentido más importante para la mayoría de las personas y lo que percibimos con los ojos conforma el 80 por ciento de la información que almacenamos en el cerebro.<sup>3</sup>

El ojo ve energía electromagnética en forma de ondas luminosas, las cuales llegan en unidades llamadas fotones; un solo fotón puede activar un receptor del ojo y con una cantidad mínima de éstos se puede producir un umbral absoluto.

"El umbral absoluto es la intensidad más pequeña de un estímulo que puede percibirse"<sup>4</sup> y éste es relativo dependiendo de las características de la estimulación y de cada individuo.

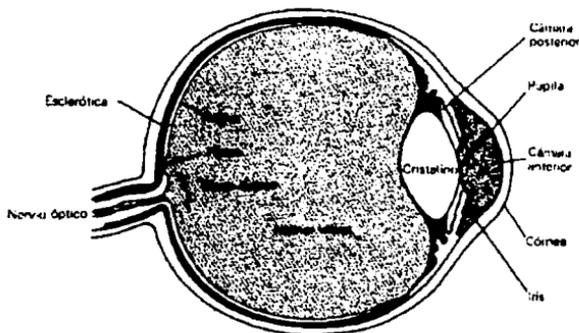
<sup>2</sup> Ibid, p. 62.

<sup>3</sup> Papalia, Diane E. *Psicología*, p. 74.

<sup>4</sup> Ibid, p. 71.



El ojo es una especie de esfera conformado por una serie de estructuras, por donde pasa la luz. Cuando vemos, la luz cruza la córnea, que es un tejido transparente, ubicado delante del globo ocular y así, llega a la cámara anterior del ojo, la cual se encuentra entre el cristalino y la córnea, dentro de éste hay un fluido que la alimenta y se repone continuamente, es el llamado humor acuoso. Posteriormente la luz entra por un orificio llamado pupila, esta abertura tiene la capacidad de contraerse o dilatarse dependiendo de la cantidad de luz que entre al ojo. La luz atraviesa el cristalino, que por ser elástico funciona como lente que enfoca y proyecta una imagen clara e invertida sobre la retina, por medio del humor vítreo.



Corte del ojo humano\*

\* Ibid. p. 75.



La retina es la zona fotosensible del ojo, está formada por células gliales<sup>4</sup> y fotorreceptores llamados conos y bastones, éstos contienen sustancias químicas sensibles a la luz y existen aproximadamente 120 millones de bastones y 6 millones de conos dentro del ojo.

Los bastones están en la periferia de la retina y son responsables de la visión periférica, por ser más sensibles a la luz, pero no al color, permiten al ser humano ver en la penumbra y distinguir perfiles y sombras en blanco y negro.

En la fovea, lugar dónde se desarrolla la agudeza visual, se concentran los conos, éstos son responsables de los detalles y la visión del color; mientras más lejos se esté de la fovea, el número de conos disminuye.

La luz pasa por las neuronas antes de llegar a los fotorreceptores, donde se originan las respuestas visuales. En el disco óptico convergen los axones de las células ganglionares, y forman una red de nervios, con las que se transmiten dichas respuestas visuales hacia el cerebro; el ojo humano cuenta con aproximadamente un millón de estas células.

El área de la retina a la que una célula ganglionar reacciona se denomina campo receptivo. Estas células señalan diferencias en la intensidad luminosa que recae en sus campos receptivos, y gracias a ello mandan una información mejor, que cuando hay una intensidad de luz constante. Al detectarse

<sup>4</sup> Las células gliales protegen y dan soporte a todas las neuronas del sistema nervioso.

estos niveles luminosos, el cerebro sabe qué células son las que están activadas, dando una relación entre la imagen retiniana y su ubicación en el espacio, ya que las células receptoras solo ven ciertas partes del exterior.

Las células gliales transforman la información en secuencias de estímulos, éstos son decodificados en el cerebro, en la corteza visual. Los campos receptivos que se encuentran en la corteza visual son de forma alargada, y así responden a líneas y contornos en diferentes orientaciones para cada célula. Por lo cual la corteza visual transforma las imágenes en una especie de dibujos lineales que son comprendidos por el cerebro, a través de nuestros conocimientos y experiencias.

## 1.2 LA GESTALT

A través de los años se ha tratado de explicar el fenómeno de la percepción visual, incluso en el "Timeo" de Platón se describe el proceso de la visión como un fuego interno que sale por los ojos tocando lo observado y los impulsos luminosos de los objetos ocupan este fuego como puente para regresar a los ojos y llegar hasta el alma, esto implica la idea de que la visión no trabaja sola sino que nosotros creamos la imagen con los estímulos.

Los estudios que se han realizado sobre la percepción visual se han basado en la teoría de la Gestalt, ya que la palabra alemana gestalt se refiere al concepto de forma. Esta teoría surgió "contra el método de explicar sumando efectos, cualidades y funciones locales de elementos aislados"<sup>5</sup> y nos dice que las imágenes que observamos por medio de nuestros ojos, las percibimos como una totalidad y no como elementos separados.

Esta teoría está apoyada en diversos estudios psicológicos realizados, principalmente por Max Wertheimer, Wolfgang Köler y Kurt Koffka, de quienes van surgiendo las estructuras que recibieron impulso generador en las *Gestaltqualitäten* de Efrenhels. Estos tres hombres utilizaron la teoría de la Gestalt en psicología, biología y sociología, ya que ésta es aplicable a todas las cosas que nos rodean, y que se considera "un método que consiste en describir los rasgos estructurales, las cualidades globales de 'sistemas'"<sup>6</sup>, realizando el poder formativo de los procesos sensoriales periféricos.

Los principios de organización perceptiva se refieren tanto a la segregación de partes como a su carácter unitario, ya que los objetos visibles son partes genuinas que poseen, a su vez partes secundarias, que también pueden formar unidades distintas, entre sí.

<sup>5</sup> Hogg, James. *Psicología y artes visuales*, p. 237.

<sup>6</sup> *Ibid.*, p. 237.

Esta organización es una cualidad de la naturaleza y los procesos de la percepción hacen referencia en esta ordenación exterior del mundo físico.

Köler nos dice que:

*La psicología de la configuración alega que es precisamente la segregación original de totalidades circunscritas lo que hace posible que el mundo sensorial aparezca tan pleno de significado para el adulto. En su gradual penetración dentro de su campo sensorial, el significado sigue las líneas dibujadas por la organización natural y habitualmente se incluye en totalidades segregadas.<sup>7</sup>*

Dentro de la totalidad del campo visual existen dos clases de ordenación perceptual: Una de ellas explica que todo mantiene su lugar propio dentro del espacio y la otra dice que las pequeñas unidades similares, se excluyen o se juntan, al asemejarse menos o más que otras, independientemente de que tengamos el conocimiento de qué es cada uno de los objetos.

Este hecho sensorial nos ayuda a agrupar los elementos que percibimos, conocidos o no, dentro de un espacio; por lo que se puede afirmar que el significado práctico de los objetos, las experiencias pasadas y las conclusiones lógicas no son responsables de la existencia de dichas unidades visuales

<sup>7</sup> Köler, Wolfgang. *Psicología de la configuración*, p. 121.



llamadas *gestalten*. Pero este fenómeno abarca todos nuestros sentidos, y tendemos a agrupar sonidos, movimientos y muchos sucesos que percibimos.

Un ejemplo claro de la percepción de estas unidades se presenta cuando miramos al cielo y vemos las estrellas; la distancia, la luminosidad o el tamaño, hacen que las agrupemos por la similitud que existe entre ellas. Percibimos estos grupos como constelaciones, pero aun sin saber lo que es una constelación, las agruparíamos de la misma manera, gracias a las leyes de percepción. Al igual que un objeto es visto grande o pequeño dependiendo de los objetos que le rodean.

Así mismo nos encontramos con que un objeto físico puede tener varias partes de su superficie combinadas con lo que le rodea, y que a distancia percibimos como una sola unidad, pero esta unidad es completamente distinta a la que el objeto mismo representa. Este principio es utilizado por ejemplo, en el camuflaje y los rompecabezas, donde cada pieza es una unidad formada por partículas de elementos distintos.

## 1.2.1 Leyes de percepción visual

"El mundo arroja su reflejo sobre la mente, y este reflejo sirve de material en bruto que debe ser examinado, probado, reorganizado y almacenado"<sup>8</sup> y para ello debemos conocer el orden de las formas y en donde se sitúan esos objetos visualizables.

Las leyes de percepción visual nos ayudan a comprender cómo están organizados los objetos en el espacio. Para este trabajo señalaremos cinco de estos principios, los cuales son los fundamentales y de mayor interés debido a su relación con la elaboración de una composición en el plano bidimensional.

### 1.2.1.1 Ley de continuidad

Según esta ley, el material visual recibido hace que nuestra mente continúe la dirección que sugirió el estímulo del objeto, ya que imponemos la estructura de lo que vemos.

Nosotros sabemos que la continuidad existe, no porque la veamos inscrita en la imagen sino porque nuestro pensamiento la estructura.



Figura 1

<sup>8</sup> Arnheim, Rudolf. *El pensamiento visual*, p. 26.

En la Figura 1, observamos más que un conjunto de líneas. Podemos percibir una flecha detrás de una estrella. Nuestro cerebro, a través del ojo, sabe que la estrella cubre parte de la flecha y no vemos que la flecha esté fragmentada en dos. Percibimos la continuidad de la flecha, en un plano posterior a donde se encuentra la estrella.

### 1.2.1.2 Ley de fondo y figura

Esta ley nos muestra que todo lo que percibimos es fondo o figura, pero no podemos separar uno del otro; la figura es el objeto donde enfocamos nuestra atención y el fondo es todo lo que le rodea.

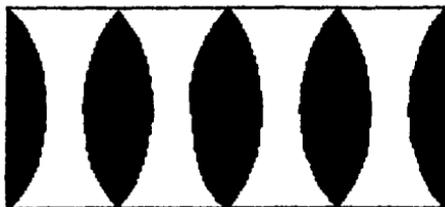
En la relación fondo y figura se toman en cuenta sólo dos planos, "uno de ellos ha de ocupar mas espacio que el otro, y de hecho tiene que ser limitado; la parte directamente visible del otro tiene que ser más pequeña y estar delimitada por un borde."<sup>9</sup>

Se puede considerar como figura, en primera instancia al objeto que tiene mayor peso visual, ya sea por color, textura o tamaño, e incluso, si tiene movimiento. Así los demás elementos son relegados, automáticamente, al plano ilimitado del fondo.

<sup>9</sup> Arnheim, Rudolf. *Arte y percepción visual; Psicología del ojo creador*, p. 255.



La percepción visual tiene la capacidad de cambiar el fondo por la figura y viceversa, ya que estos resultan ser ambiguos y se puede elegir cual ver primero, mas no pueden verse los dos al mismo tiempo.



**Figura 2**

Así se muestra en la Figura 2; vemos las figuras blancas sobre el fondo gris, o también las figuras grises sobre el fondo blanco.

### 1.2.1.3 Ley de semejanza

La ley de semejanza nos dice que tendemos a agrupar a los elementos según sus características, al ser éstos semejantes a otros. La semejanza actúa como fuerza de atracción, entre los objetos segregados; cualquier aspecto de ellos provoca el agrupamiento: el color, la forma, la luminosidad, la ubicación en el espacio, sin hacer comparaciones entre los objetos la semejanza es un requisito para advertir las diferencias.

En la Figura 3, percibimos una semejanza de color, agrupamos a los círculos blancos y a los de color negro de diferente manera.

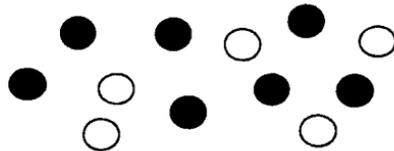


Figura 3

#### 1.2.1.4 Ley de proximidad



Figura 4

Según esta ley, los elementos que están más próximos entre sí, son vistos como un grupo, por lo que es igual a una semejanza de ubicación en el espacio; esto nos da pie para saber qué tan próximos están unos de otros.

En la Figura 4 la proximidad que existe entre los puntos de la derecha hace que los agrupemos y que veamos una forma definida; en este caso un cuadrado. También hacemos un grupo de dos puntos al centro y aislamos el punto de la izquierda.

### 1.2.1.5 Ley de cierre

La percepción visual hace que al mirar figuras incompletas, nuestro pensamiento las cierre de inmediato. Rellenamos los espacios vacíos. Percibimos las figuras cerradas antes de que las identifiquemos como un trayecto abierto.

En la figura 5, se observa en primera instancia un cuadrilátero, realmente es un cuadrilátero incompleto pero eso lo percibiremos cuando miremos la figura mas detenidamente.

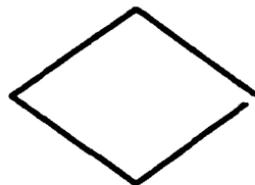


Figura 5

## **1.3 LA PERCEPCIÓN Y EL APRENDIZAJE**

La percepción es una herramienta que emplea nuestro cerebro para desarrollar nuestro aprendizaje, mediante el sentido analítico del estudiante en su propio medio.

"Las sensaciones ponen en directa comunicación al hombre con el exterior. Son la condición indispensable para entrar en relación con el mundo circundante"<sup>10</sup>

El ser humano presenta diferentes reacciones a los estímulos que se encuentran a su alrededor, estos aspectos son advertidos como un conjunto y son muy importantes en la adaptación al medio que nos rodea.

### **1.3.1 La percepción infantil**

El niño desarrolla su percepción a partir de su nacimiento y durante toda su vida a través de sus sentidos. La sensación y la percepción se pueden agrupar en un solo proceso, llamado sensopercepción, la cual, el niño utiliza como medio para interpretar al mundo en el cual se desenvuelve.

El niño percibe de acuerdo a su precisión, estas acciones aumentan conforme a su desarrollo psicomotor. "los estudios recientes sobre exploración visual indican que a los 28 meses de edad el niño iguala la agudeza visual del adulto"<sup>11</sup>.

<sup>10</sup> Mayagotia, Odelmira. *El análisis del mundo circundante por el niño*, p. 41.

<sup>11</sup> Ardila, Alfredo. *Psicología de la percepción*, p. 211.

Por lo tanto el niño se integra a una vida social que le exige una actividad sensorial constante, analizando al ambiente por medio de todos los estímulos que recibe de una manera global. Dicha adaptación social será más fácil mientras más se perfeccione la sensopercepción y con ella se desarrolle el aprendizaje.

## 1.4 EL APRENDIZAJE

La didáctica se ocupa de la dirección del aprendizaje de una manera sistemática utilizando recursos aplicables, los cuales estimulan la formación de los educandos. Es por eso que "la didáctica tiene a la instrucción como objetivo a conseguir"<sup>12</sup>.

Tomando en cuenta que el aprendizaje es la finalidad de la didáctica, comenzaremos a entablar la definición de aprendizaje.

Se dice que el aprendizaje "es un cambio relativamente permanente en el comportamiento, que refleja una adquisición de conocimientos o habilidades a través de la experiencia, y que puede incluir el estudio, la instrucción, la observación o la práctica."<sup>13</sup>

Este aprendizaje puede estar bajo los efectos de distintos factores, tanto ambientales, físicos o psicológicos, pero aún así se pueden notar dos etapas, una de las cuales es la

<sup>12</sup> Sarrañana, Jaime. et. al. *Tecnología didáctica*, p. 11.

<sup>13</sup> Papalia, Diane E. *Psicología*, p. 164.

asimilación de estímulos exteriores y la otra consiste en poner en práctica lo que antes se ha asimilado.

El ser humano puede aprender de diferentes maneras. La forma más simple es cuando nos acostumbramos a algo que conocemos y sabemos qué es lo que es, esto es llamado habituación.

El siguiente nivel es llamado aprendizaje asociativo, este se lleva acabo por medio del condicionamiento a través de un estímulo-respuesta en la conducta del ser humano. Este condicionamiento puede ser clásico u operante; en el clásico se presenta una conducta producida por un estímulo automático; en el condicionamiento operante el comportamiento que se realiza se debe a que se ha aprendido que operando sobre el ambiente, se obtendrá una recompensa o se evitará un castigo.

El tercer nivel de aprendizaje es el de información por el cual se obtienen datos que se almacenan en la memoria, para ser utilizados en cuanto se necesiten. Y se obtienen conocimientos al utilizar el razonamiento como un proceso más complejo de analizar los datos obtenidos.

El hombre esta en constante aprendizaje y la didáctica, con el apoyo de distintos medios, tiene como finalidad facilitar su aprendizaje. Para explicar un poco más a la didáctica veremos como funciona el proceso de enseñanza – aprendizaje.



## 1.4.1 Proceso enseñanza - aprendizaje

El proceso enseñanza – aprendizaje concebido como un acto didáctico se lleva a cabo "en el momento en que se establece una relación bipolar activa, que se actualiza en proceso dialéctico personal, que comienza en el estímulo magistral transeúnte (enseñanza) para terminar en la respuesta inmanente asimiladora de una verdad (aprendizaje) por parte del alumno."<sup>14</sup>

Esto es asimilable de manera que el instructor realiza un estímulo y el educando proporciona una respuesta, este diálogo hace posible que se lleve a cabo el objetivo primordial que es el aprendizaje, señalando que la falta de alguno de estos dos elementos, rompe con ese intercambio y por consiguiente no se realiza el aprendizaje.

### 1.4.1.1 El instructor, el educando y el objeto de aprendizaje

Se necesita conocer los elementos que conforman el proceso de enseñanza - aprendizaje.

El inicio del proceso recae sobre el instructor, éste es el que estructura los conceptos y mensajes que ha de transmitir al receptor, en este caso, es el educando.

<sup>14</sup> Titone, Renzo. *Metodología didáctica*, p. 22.

Al transmitir estos conocimientos el instructor relaciona la técnica, con los ideales y la personalidad del mismo con el fin de cubrir las necesidades del alumno y dar comienzo con el proceso didáctico.

El maestro ajusta las mejores condiciones que existen en su entorno para que funcione adecuadamente en el desarrollo intelectual del individuo. Dicho instructor debe reunir características específicas que le permitan proporcionar los medios adecuados que desarrollen el objeto de estudio, éstas características lo deben de enmarcar como un guía culto, preparado, paciente, amable, imparcial, comprensivo, ético, etc.

En la contraparte nos encontramos al educando, éste asimila el objeto que presenta el instructor de una manera propia por lo que se realiza un diálogo interpersonal.

El aprendizaje esta condicionado por la disposición receptiva del alumno, la cual puede estar determinada por el desarrollo individual del sujeto y por su cualidad innata de individualidad.

El educando aprende de manera distinta dependiendo de sus características propias, es por eso que la didáctica se encarga de buscar los medios adecuados que presenten al objeto de estudio, tomando en cuenta la edad, la capacidad mental y el medio donde se desarrolla el alumno.

Cuando el objeto de estudio es asimilado por el educando se completa el proceso, llegando así, a la instrucción. Siempre que se inicie un proceso de enseñanza-aprendizaje el objeto de estudio es la parte primordial de dicho proceso, es ese "algo" transmisible que puede ser una información o alguna función psicomotora, y que de alguna manera siempre se tiene presente.

El objeto de aprendizaje puede ser presentado como un programa, "un complejo de objetivos funcionales, que deben servir para enriquecer, nutrir y potenciar la persona del discente".<sup>15</sup>

Es por eso que para facilitar la transmisión del objeto de estudio, se busca la clasificación temática y los programas elaborados por la didáctica y que funcionan como una guía.

#### **1.4.1.2 Métodos de enseñanza**

Los métodos de enseñanza son la herramienta que trabaja en la unión del sujeto con el objeto de la educación.

Estos métodos se han organizado y desarrollado en base a distintas necesidades de la enseñanza, son flexibles para adaptarse al proceso de instrucción en el que sean empleados.

<sup>15</sup> Ibid, p. 420.

El método esta conectado con las situaciones peculiares de la escuela, en el "cómo hacer" por medio de principios generales, considerando condiciones y variables para llegar a un fin, que en este caso es en específico el llegar al aprendizaje.

En la escuela tradicional el programa u objeto de estudio es el centro de los métodos de enseñanza, estos son algunos de los puntos de esta escuela: La base es el programa, se va de lo abstracto a lo concreto, el valor intelectual es medido por acumulación de materias y se clasificaca el saber en ramas de estudio.

Por el otro lado encontramos que la escuela nueva, centra sus métodos en el niño; el educando por tener características propias va proponiendo la pauta para la elaboración del método.

Los puntos principales que aporta la escuela nueva son:

- La base del método es el niño.
- Se siguen los intereses del sujeto y generalmente lo concreto aparece primero.
- La evolución se obtiene en base a los intereses del sujeto.
- Se estudian las cosas en clasificaciones rudimentarias y personales llegando a una síntesis de experiencias personales.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Dentro de la escuela nueva se busca el sentido analítico del estudiante y la relatividad del medio. Las técnicas de enseñanza sólo guían al individuo para obtener una conducta en el desarrollo del educando, mas no la imponen como en el caso de la escuela tradicional.

En la escuela nueva surgieron distintos métodos, de los más conocidos, nos encontramos con el instituto maternal, el método Montessori y el método Agazzi. Aquí trataremos el método que más se adecúa a nuestro proyecto: el Agazzi.

#### **1.4.1.2.1 Método Agazzi**

El método Agazzi surge como una oposición del sistema que proporcionaba María Montessori, el cual trataba de someter al niño en un ejercicio sensorial aislado por lo que las hermanas italianas Agazzi, en 1892 presentan "una intuición realista y concreta de la auténtica naturaleza del conocer infantil".<sup>16</sup> En este método el niño se desenvuelve en los intereses, las actividades y ocupaciones de la vida común.

El método se puede sintetizar en cuatro principios básicos:

*1) El niño es vida que tiende a desarrollarse espontáneamente.*

El niño tiene la capacidad de auto-desenvolverse con lo que conoce concretamente. "La Agazzi ve en el pequeño una totalidad, múltiple en sus componentes físicas, intelectuales, morales, religiosas, y quiere que, a través de la vida

<sup>16</sup> Ibid, p. 106.

plenamente vivida, toda potencialidad sea llevada a su normal acabamiento"<sup>17</sup>.

Así el infante piensa al tiempo que va haciendo y experimentando, utiliza todos sus sentidos en lo que le llama la atención.

*2) Esa evolución tiende al desarrollo de todo ser humano.*

En este método el maestro guía al alumno de una forma libre, alegre y ordenada, siguiendo el curso natural de las cosas con la finalidad de lograr la lógica de pensamiento y el dominio de la razón sobre los impulsos instintivos.

*3) Sólo se podrá desarrollar en un ambiente natural, como el que proporcionan las actividades que se desarrollan en la familia .*

Como la familia es el entorno principal del niño, es ahí donde se encuentra el apoyo concreto y delicado que le servirá para desarrollarse de manera afectiva, higiénica y estética; además de practicar su lenguaje.

*4) Los recursos del aprendizaje son las cosas que existen en la realidad y en particular las que interesen al niño.*

Todo lo que rodea al niño es punto de interés, y lo que puede fungir como material didáctico es cualquier objeto en el cual el pequeño puede palpar el color, la materia, la dimensión, etc.

<sup>17</sup> Titone, Renzo. *Metodología didáctica*, p. 107.

El saber del niño parte de las cosas concretas para llegar al análisis de sus cualidades.

Como ventaja se puede mencionar que el método puede ser utilizado por cualquier educador, sin necesitar de material o condiciones de trabajo muy especializados.

Ya que la cualidad de este método es la de adaptarse al desarrollo e interés del niño y no de manera contraria (el niño al método), este método de enseñanza es apto para los propósitos de este trabajo, pues favorece el desarrollo espiritual del niño, ya que el juego es una actividad natural y de autoeducación.

Este proyecto tiene como base a el juego didáctico llamado Iconorama, por lo que, la simbología presente en las cartas de dicho juego, toma importancia por ser elementos con los que el receptor convive diariamente en su entorno físico, psicológico, económico, político y social, que al percibirlos forman parte de su proceso de aprendizaje.

## **1.5 MATERIAL DIDACTICO**

El material didáctico cobra importancia debido que el presente trabajo tiene una función didáctica, por lo que conocer éstos medios, será el punto a tratar en este apartado.

Dentro de la didáctica encontramos que un apoyo fundamental es proporcionado por el material didáctico, estos medios pueden ser definidos como "los soportes materiales en los cuales se presentan los contenidos y sobre los cuales se realizan las distintas actividades"<sup>18</sup>.

### **1.5.1 Tipos de material didáctico**

Dentro de la clasificación, nos encontramos con el apoyo arquitectónico, los textos impresos y el material audiovisual.

El apoyo arquitectónico es el que se refiere a las instalaciones y el mobiliario que son aptos para el aprendizaje del individuo, estos elementos tienen características propias en base a las necesidades de los contenidos temáticos.

Los textos impresos están presentes a lo largo de la cultura humana, dentro de ellos nos encontramos con el elemento fundamental que es el libro, el cual representa la principal técnica de estudio y la presentación inmediata de la información.

En el material audiovisual podemos notar que los objetivos se alcanzan a través de la interrelación de imagen y audio manteniendo la atención en el desarrollo del contenido.

Dentro del material audiovisual se puede hacer una clasificación con la que obtendremos tres grupos: visión, audición y audiovisualización.

<sup>18</sup> Sarraón, Jaime et. al., *Tecnología didáctica*, p. 177.

En el grupo de audiovisualización nos encontramos con el material que presenta tanto audio como imagen simultáneamente como la televisión, el cine, audiolibros y otros.

Los materiales de audición presentan solo el sonido como soporte del contenido temático, con lo que se obtiene un grado de sensibilización y estimulación; aquí podemos mencionar las grabaciones, los programas de radio, etc.

En cuanto a los materiales de visión nos referiremos en el punto siguiente, ya que estos son los que nos interesan dada su característica icónica.

### **1.5.1.1 El material visual**

La imagen constituye un soporte importante ya que permite presentar conceptos abstractos, sin tener que mostrarlos en un largo discurso o texto.

Para poder cumplir con el objetivo del aprendizaje por medio de la imagen, es necesario que el receptor analice las formas representadas para encontrar en ellas el pensamiento abstracto.

Dentro de dicha imagen están presentes tanto el color como la forma y por consiguiente las leyes de percepción, los cuales interactúan para que el receptor se familiarize con el código que estructuró la imagen visual.

Como función primordial se puede mencionar que el material visual apoya la explicación oral y a su vez la escrita. Esto produce una motivación con la que se sensibiliza al educando hacia el objetivo del aprendizaje.

Entre este tipo de materiales encontramos a las diapositivas, fotografías, ilustraciones, tableros didácticos, esquemas, juegos, entre otros.



# Capítulo 2

## La Ilustración

## CAPITULO 2. LA ILUSTRACIÓN

**P**ara iniciar con este capítulo trataremos de ensamblar una definición de este medio tan amplio que es la ilustración.

Cuando las imágenes que se producen en el arte visual comunican una información concreta se les llama ilustración, la cual no puede separarse del arte, ya que ésta se basa en las técnicas artísticas, pero a la ilustración se le toma en cuenta en un trasfondo comercial, por lo que las demandas económicas y sociales determinan su contenido.

El área de la ilustración está ligada al diseño y se remonta a siglos atrás, al arte, pero a diferencia de la expresión de la pintura, la ilustración debe tener una razón de ser, tener una función concreta

La ilustración "es realizar la interpretación gráfica de una idea",<sup>1</sup> el ilustrador capta la imagen, realiza un proceso mental y la crea dándole vida.

Pero la ilustración no es sólo un dibujo, hay que darle fuerza narrativa, escenario, personalidad e interés, es una forma tal como la que cada uno percibe. Andrew Loomis dice que "Si la ilustración es expresión, se convierte en una transposición del pensamiento. En consecuencia, es pensamiento transpuesto a una ilusión de realidad"<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Andrew Loomis, *Ilustración creadora*, p. 178.

<sup>2</sup> Idem.

## 2.1 ORIGENES Y DESARROLLO

Las pinturas rupestres son consideradas las ilustraciones más antiguas, como las de las cuevas de Lascaux en Francia, realizadas entre 1400 y 1350 a. de C. Aunque este arte tenía una intención ritual, más que decorativa.

La ilustración, presente desde los más antiguos pergaminos que datan del año 1900, como el "Libro de los muertos", de Egipto, ha servido como un complemento narrativo. En el año de 869 en China se realizaron las primeras ilustraciones impresas en xilografía, como la portada del "Sutra del Diamante".

Para los artistas griegos y romanos los dibujos analíticos y descriptivos eran muy importantes para la ilustración técnica, aunque la perspectiva era sólo una noción de la representación de los planos.

Con la invención de la imprenta se ampliaron las posibilidades de reproducción a finales del siglo XV.

En la Edad Media, el arte de la iluminación de manuscritos, era el precursor de los libros ilustrados e impresos, éstos eran hechos en los monasterios sobre papel avitelado, con colores al temple y aplicaciones de oro.

En el renacimiento se comenzó a hacer uso correcto de la perspectiva, ya que los conocimientos que tenían de ella no eran, hasta entonces tan precisos; Leonardo Da Vinci y Alberto Durero impusieron meticulosidad en sus dibujos arquitectónicos y técnicos con lujo de detalle, pero esto se debe a la capacidad de observar y transformar lo tridimensional en bidimensional.

Es preciso mencionar que estas manifestaciones de ilustración, presentadas como antecedentes, son catalogadas como expresiones artísticas, ya que la ilustración como actualmente la conocemos, se conformó en el momento en que surgió el diseño gráfico dentro del desarrollo de la historia.

Uno de los primeros diseñadores gráficos es Geoffroy Tory, ilustrador del siglo XVI ya que trabajó con la ilustración, el texto y los márgenes de la página para crear un todo estético.

En el siglo XVIII se observa un toque ligero en la ornamentación, la cual un siglo antes era muy recargada en las páginas de los grandes tomos.

El ilustrador y grabador Thomas Bewick, desarrolló a finales del siglo XVIII una técnica de grabado para utilizar el extremo de la madera obteniendo los detalles duraderos, como los de la parte opuesta de la madera.



Para 1796 el alemán Alois Senefelder inventó la litografía, dando un paso enorme en los medios de reproducción. Uno de los libros que se ilustró a partir de litografías fue "Fausto" escrito por Goethe con ilustraciones de Eugene Delacroix en 1828.

A comienzos del siglo XIX William Blake en Inglaterra desarrolló sus propias superficies de impresión y fue uno de los principales ilustradores de su época.

La cromolitografía surgió en 1851 permitiendo la reproducción de las ilustraciones en color en los libros.

Hubo un cambio radical con la aparición de la fotografía. Las primeras fotografías que se imprimieron en los libros, en 1880, declinaron y divergieron el camino entre un ilustrador y un fotógrafo.

En el siglo XIX la Revolución Industrial permitió el desarrollo de tintes y pigmentos; también la reproducción de semitonos dio pie a que se usaran técnicas como la acuarela y se introdujo la impresión a cuatro tintas con la aparición de la línea negra.

Otro campo del ilustrador es la producción de carteles y el primer maestro del cartel fue el francés Toulouse Lautrec, este artista combinó la ilustración con el texto mínimo y la reproducción de la litografía a color.



La ilustración es uno de los apoyos didácticos directos que tiene el diseñador gráfico, es una extensión misma de la mano de éste y ella tiene "las claves de mundos que existen en nuestra imaginación y cuya descripción no será posible sin ella"<sup>3</sup>, y aquí radica su fuerza, su impacto visual, su versatilidad en las formas en que puede usarse.

Porque la emotividad y lo subjetivo de una ilustración deben adaptarse al diseño mismo de la obra. Si el diseño no tuviera a la ilustración de su parte, sería como si a nuestro cuerpo le faltara uno de sus miembros.

## 2.2.1 Tipos de Ilustración

La ilustración como herramienta importante para la comunicación visual, puede ser encontrada en diversos campos de trabajo. Algunos de ellos cumplen funciones específicas similares, por lo que podemos agruparlos en tres grupos principales. Estos son: la ilustración editorial, la publicitaria, y la didáctica; las cuales serán descritas en los puntos siguientes.

### 2.2.1.1 Ilustración Editorial

En esta área, la ilustración es usada para acompañar artículos, noticias, el contenido de un libro, la descripción de algo específico.

<sup>3</sup> Martín Colyer, *Cómo encargar ilustraciones*, p. 8.



Aquí la imagen no vende sino que refuerza el texto que la acompaña, "la ilustración editorial tiende a estar relacionada con ideas y con servir o comunicar conceptos al lector"<sup>4</sup>.

El campo de la ilustración editorial es uno de los más grandes para los ilustradores, ya que dentro del medio editorial la imagen es sumamente importante y podemos encontrarla en revistas, periódicos, libros, folletos y catálogos, entre otros medios.

Las revistas tienen una gran cantidad de temas, por lo que las ilustraciones son muy variadas y a lo largo del tiempo aparecen cada vez más publicaciones y por consiguiente, más temas, así las revistas se convierten en una fuente inagotable de recursos.

En los periódicos, cabe resaltar que las viñetas políticas y las tiras cómicas son características dadas por el dibujo y realmente son pocas las secciones del periódico que no cuentan con ilustraciones en sus columnas.

Dentro del campo editorial, en los libros impresos se encuentra un lugar muy importante para el ilustrador, según Martin Colyer, el artista gráfico, "Tiene que componer una ilustración que no sólo sea coherente con el tema del libro y evocadora del mismo, sino que también se integre con el texto básico"<sup>5</sup> ya que lo que se necesita es apreciar lo que el autor intenta decir y transformarlo en una imagen dentro de un plano bidimensional.

<sup>4</sup> Ibid, p. 62.

<sup>5</sup> Ibid, p. 70



En los libros, la ilustración es usada también como un vínculo visual en una colección, donde se hace un reconocimiento por medio del tratamiento similar en la ilustración y se le considera como miembros de un mismo grupo.

### 2.2.1.2 Ilustración publicitaria

La ilustración publicitaria está ahí para vender algo, generalmente estas ilustraciones son rápidas de apreciar y con un impacto visual que llega a un gran número de personas.

A la ilustración publicitaria la podemos encontrar en los anuncios de revistas, en las tarjetas de felicitación, en el empaque, en la industria discográfica y hasta en calendarios.

En esta área los ilustradores se ajustan más a los criterios necesarios para la publicidad, que a sus propios medios de expresión, e incluso, tienen que seguir los formatos adecuados para su reproducción masiva.

Dentro del empaque "la ilustración es un vehículo ideal para transmitir el tono que va a diferenciar un producto de sus competidores"<sup>6</sup>. Con la ilustración se pueden combinar elementos, para idealizar al producto, e identificarlo por medio de los colores con el público consumidor, ya que es más sencillo manipular los colores en la ilustración que en la fotografía.

<sup>6</sup> Ibid, p. 100.

En la industria discográfica, a la ilustración se le ha dado una función "del momento" para que los conceptos sean frescos y vayan con la moda. Muchas veces el artista es el que aporta el concepto original, como la ilustración y la música son evocadoras de imágenes, van de la mano para atraer al público consumidor.

En los carteles, cualquiera que sea su función, la ilustración es audaz y llamativa, por lo que su estilo va de acuerdo con el lugar donde el cartel será expuesto, y así hay distintos intereses reflejados en las paredes.

Existen unas facetas más simples que son consideradas como ilustración publicitaria, los calendarios que generalmente son promocionales de firmas de artistas gráficos y diseñadores, ya que los otros comercios utilizan la fotografía, e incluso las playeras, en donde la ilustración llama la atención del público ajustándose a las demandas del mercado.

### **2.2.1.3 Ilustración didáctica**

Esta ilustración entra en una rama propia para la enseñanza. El manejo del color y la forma en la imagen es manipulada para llamar la atención del educando y realizar mejor la enseñanza con este apoyo gráfico.

Una de las principales aplicaciones de la ilustración didáctica se puede encontrar en los libros infantiles, donde los colores





El mensaje escrito debe ser representado lo mejor posible en la imagen, ya que ésta es la descripción y ejemplificación de cualquiera que sea el tema, ya que el propósito es complementar la enseñanza que contiene el texto, aunque sea un nivel avanzado o especializado.

En cuanto a los juegos didácticos, la ilustración juega un papel importante, ya sea sobre soporte tridimensional o bidimensional, ya que el primer contacto que se tiene con este material, es el contacto visual. Percibimos los colores y las formas del juego y esto nos incita a interactuar con él, y aprendemos o es destinado a formar parte de una terapia de desarrollo intelectual o psicológico.

El uso de material didáctico es aplicable a todos los niveles y está vinculado directamente con imágenes y éstas son fáciles de crear por medio de la ilustración, por lo que se mantiene una retroalimentación entre educando y educador, a través de dicho material.

## **2.3 NIVELES DE ICONICIDAD**

Cuando en la percepción visual se rompe la analogía entre una imagen y lo que representa, encontramos un concepto que Abraham A. Moles llamó iconicidad. La iconicidad es la característica que da el grado de realismo que hay en la representación de algo, la máxima iconicidad que podría alcanzar un objeto, sería el objeto en sí.



Según Rodríguez Diéguez<sup>7</sup> en la iconicidad se pueden encontrar cinco niveles básicos los cuales son: la fotografía, el dibujo realista, la caricatura, el animal humanizado y la ilustración no figurativa.

La etapa que presenta la fotografía proporciona un alto nivel de analogía perceptual.

Para la ilustración, generalmente se utilizan los cuatro niveles restantes de iconicidad, de los cuales el segundo nos dará la imagen que produce una ilustración realista, con detalles y conceptos muy elaborados.

El tercer nivel es representado por medio de la caricatura, en donde se deforman las características humanas. Este nivel es muy utilizado en las historietas.

El nivel cuatro está constituido por los personajes de animales con características antropomorfas.

Por último, el nivel cinco se refiere a la representación no figurativa, abstracta; colores, superficies, líneas, etc. Este es el nivel más simple de iconicidad y que no por ello resulta ilegible.

<sup>7</sup> Rodríguez Diéguez J.L. *El comic y su utilización didáctica; los tebeos en la enseñanza.* p 80-82.



## 2.4.1 Esquemas

En los esquemas gráficos se trata de presentar conocimientos, de una manera comprensible, para manejar lo abstracto en una realidad imaginable, utilizando un código específico.

Estas imágenes tienen la capacidad de sintetizar y contener un gran número de ideas, llevarlo al razonamiento a través del ojo humano, con el fin de transmitir conocimientos.

## 2.4.2 Seres y elementos no perceptibles en la realidad

Dentro de este subgrupo de visualización tenemos lo que nuestra imaginación crea a través de los objetos reales que nos rodean, produciendo nuevos objetos que no son perceptibles por nuestros sentidos, pero que pueden ser presentados al ojo humano, por medio de la ilustración y utilizando los elementos que si conocemos. Es así como vemos a los seres fantásticos como las sirenas, los minotauros, etc.

# Capítulo 3

## El juego Iconorama

### **CAPITULO 3.**

## **EL JUEGO ICONORAMA**

**D**esde la antigüedad se han tratado de transmitir los conocimientos a través del grafismo, aquí entra el área de la ilustración y encontramos la creación de imágenes con fines didácticos.

Estos medios de apoyo, como ya se mencionó anteriormente, tienen como fin el llegar al desarrollo intelectual del ser humano, así como también el desarrollo moral y psicológico del individuo, con el fin de mejorar la relación entre sus semejantes que pertenecen a sus círculos sociales.

Como parte fundamental de la comunicación nos encontramos una herramienta utilizada como apoyo didáctico de una manera divertida: los juegos.

Los juegos didácticos necesitan de la comunicación que proporciona la ilustración, ya que con ella se obtienen resultados múltiples en dichas imágenes, que no se lograrían a través de otros medios, como la fotografía.

Estos juegos cuentan con un alto grado de simbología por lo que sus elementos son creados por medio de la ilustración, de tal manera que se le dice al público qué es lo que tiene que ver.

### 3.1 ¿QUÉ ES ICONORAMA?

Al juego iconorama lo ubicaremos dentro de los medios visuales de apoyo didáctico, dada su función de fomentar la comunicación, la memoria y la creatividad; obteniendo el desarrollo del individuo en su medio.

La simbología presente en las cartas del Iconorama son elementos con los que el receptor convive diariamente en su entorno físico, psicológico, económico, político y social y que forman parte de su proceso de aprendizaje.

Iconorama está constituido por una baraja de 66 cartas con formato vertical de 9.5 por 6 centímetros, impresas a dos tintas, de las cuales 42 son imágenes, 21 son comodines y tres son cartas de color.

#### 3.1.1 Cartas del Iconorama

La interpretación de las cartas *...puede ser cerrada o abierta, es decir que lo que se presenta en cada carta puede ser tomado directamente como tal (el policía es un policía, el auto es un auto, etc.) o puede ser interpretado como algo relacionado con dicha imagen (el policía es la ley o la autoridad, el auto es velocidad, viaje, etc.)*<sup>1</sup>.

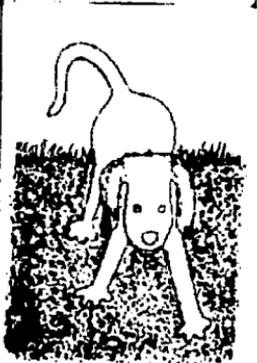
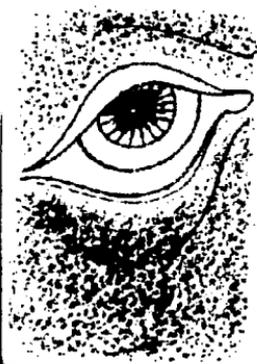
A continuación las cartas de imágenes:

-----

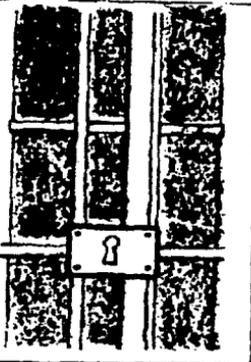
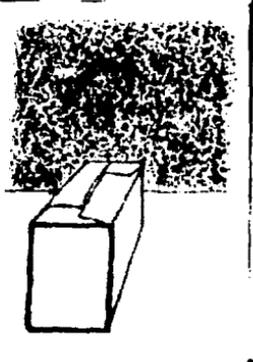
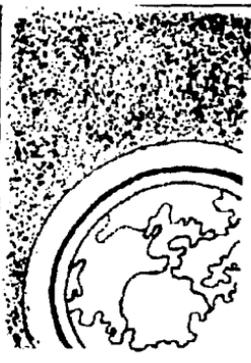
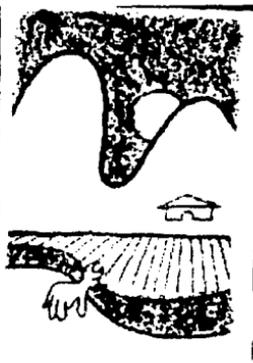
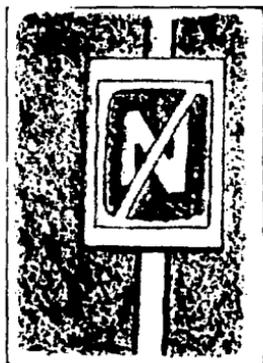
<sup>1</sup> Morales, Jorge. *Instrucciones de Iconorama*, p. 2.

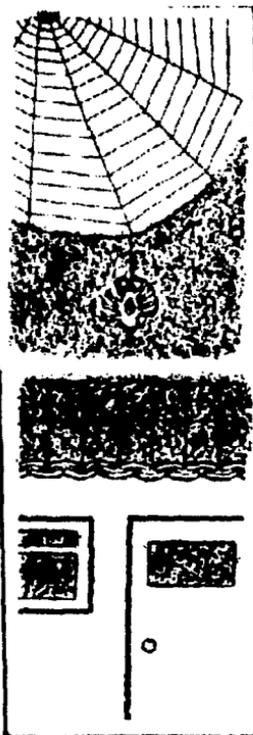




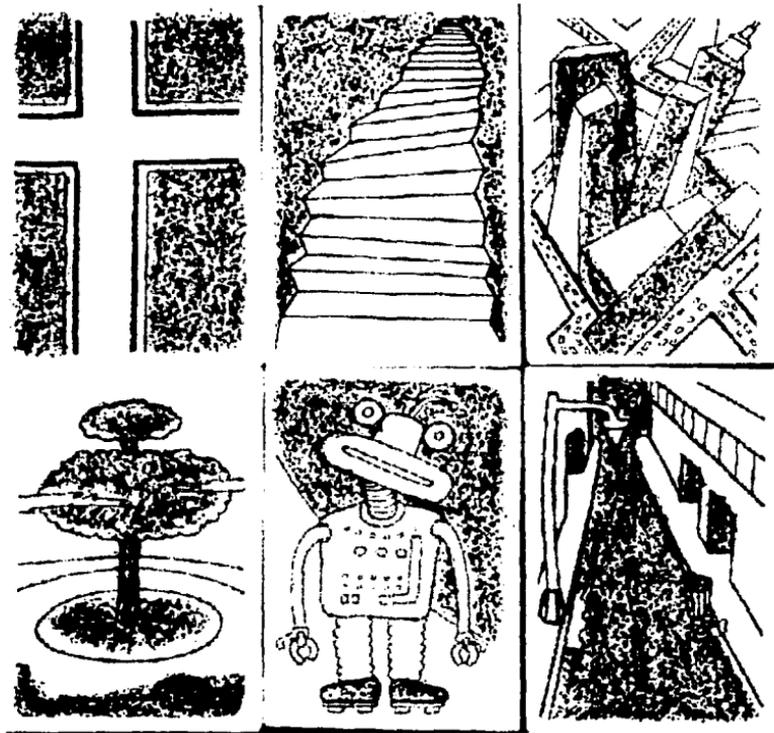


Este juego es una adaptación del juego de los iconos de la editorial de la Universidad de Sevilla, España, que se publicó en 1968.



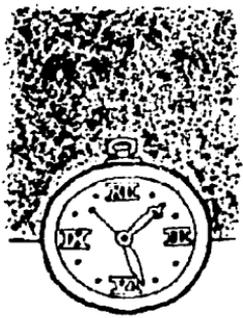
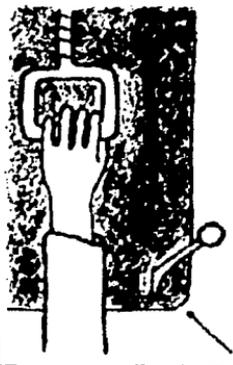


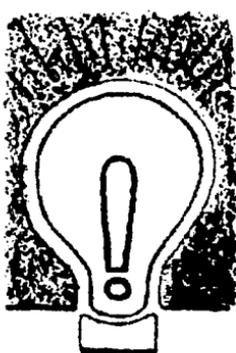
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



El Jueco Iconorama es un juego de mesa que se juega en un tablero con un camino que va de un punto a otro. El camino está formado por casillas que tienen diferentes dibujos. El jugador que empieza el juego debe elegir una casilla que le guste y mover su ficha a esa casilla. Después, los jugadores van alternando el turno para mover sus fichas a las casillas que quieren. El juego acaba cuando un jugador llega a la casilla final.







...del...

Las cartas comodines tienen frases escritas que dan pie a utilizar las cartas de imagen, estas se utilizan sólo en algunas versiones del juego y son los siguientes:

QUE SE  
COMPARTE

COMODIN

FRÍO

COMODIN

QUE CRECE

COMODIN

EMOCIONANTE

COMODIN

NECESARIO

COMODIN

QUE SE  
ESCONDE

COMODIN

CALIENTE

COMBIN

QUE ES  
Y NO ES

COMBIN

QUE CAMBIA

COMBIN

QUE NOS  
ALEJA

COMBIN

VACÍO

COMBIN

RICO

COMBIN

QUE SE  
OLVIDA

COMBIN

IMPOSIBLE

COMBIN

QUE SE  
ROMPE

COMBIN

PERDIDO

COMBIN

DOLOROSO

COMBIN

QUE CAUSA  
PROBLEMAS

COMBIN



Las cartas de color son: una roja, una azul y una negra y éstas pueden ser interpretadas con significados ambiguos, o sea como imágenes o como estados de ánimo.

### 3.1.2 ¿Cómo se juega?

El Iconorama tiene 11 formas de jugarse, básicamente todas ellas comienzan con la interpretación de cada carta; además queda abierto a modificaciones que los jugadores quieran hacerle, para diversificar aún más el juego.

Versión	Jugadores	Cartas que se reparten	Cómo se juega
<b>Express</b>	Hasta 9 jugadores	5 a cada uno los comodines son para el asignado como <i>gritón</i>	<p>El primero en deshacerse de sus cartas gana.</p> <p>El gritón pide una carta de acuerdo a lo que lee en el comodín y los jugadores tratan de encontrar en sus cartas una que cumpla dicha característica, el jugador la justifica y la tira al centro de la mesa, si no logra justificarla, pasa el derecho de tirar su carta hacia la derecha.</p> <p><i>Ejemplo: Se pide algo "rico" y tiran la carte con "comida".</i></p>
<b>Pares</b>	no más de 6 jugadores o equipos	los comodines son eliminados	<p>El que obtenga más pares gana.</p> <p>Se distribuyen las cartas boca abajo, sobre la mesa y por turno se levantan dos y se trata de establecer una relación entre ellas buscando características en común, si el jugador no lo logra en un tiempo máximo de 10 segundos, pasa el turno a otro jugador.</p> <p><i>Ejemplo: El perro y los girasoles, ambas son seres vivos.</i></p>
<b>Iniciales</b>	sin límite	los comodines son eliminados se coloca el mazo de cartas en el centro de la mesa, boca abajo	<p>El que obtenga más puntos gana.</p> <p>Cada jugador escoge una letra del abecedario y por turno levanta una carta. Para obtener un punto deberá encontrar una palabra que comience con su letra y que se relacione de forma clara con la imagen que sacó.</p> <p><i>Ejemplo: Letra "L". Imagen "policia", Palabra "Ley".</i></p>
<b>Cadena</b>	no más de 6 jugadores o equipos	5 a cada uno	<p>El primero que se quede sin cartas gana.</p> <p>El primer jugador tire una carta y dice <i>dox algo...</i> (relacionado con su carta) y pide algo asociado con la misma carta, el siguiente jugador cumplirá con lo pedido y pedirá algo más relacionado con la carta que tiró. Los comodines pueden usarse para tirar sin cumplir lo pedido.</p> <p><i>Ejemplo: Doy algo natural (le selva) y pido algo vivo. El siguiente de algo vivo (la rata) y pide algo que se mueva...</i></p>



<p><b>Dominó</b></p>	<p>no más de 6 jugadores o equipos</p>	<p>5 a cada uno</p>	<p><b>El primero que se quede sin cartas gana.</b></p> <p>Se trata de formar líneas con rasgos comunes, el primer jugador tira cualquier carta y a partir de el segundo se asigna un nombre a la línea en base a sus características. Se pueden abrir líneas en cualquier dirección pudiendo asignar mas de una característica a las líneas. Si alguien logra tirar una carta que cumpla lo pedido por dos líneas podrá tirar de nuevo. <i>Ejemplo: líneas de cosas divertidas: pelote, niños, libro... a su vez los libros en línea de cosas difíciles de entender junto con el corazón, la muerte...</i></p>
<p><b>Canasta</b></p>	<p>no más de 6 jugadores o equipos</p>	<p>9 a cada uno</p>	<p><b>El que logre bajar sus tres tercias gana.</b></p> <p>El objetivo es crear tercias con similitud a juicio de los jugadores, en cada turno se podrá cambiar una de sus cartas, una vez bajadas las tercias no es posible mover esas cartas.</p> <p>Juego con puntos: Por tener abejo tres tercias se obtienen 10 puntos y un punto por cada carta que se haya quedado en las manos de los otros jugadores.</p>
<p><b>Historias</b></p>	<p>no más de 6 jugadores o equipos</p>	<p>5 cartas a cada uno los comodines son eliminados</p>	<p><b>Este no es un juego de competencia.</b></p> <p>El primero coloca una carta y empieza a crear una historia con relación a la carta, consecutivamente los demás irán agregando cartas y elementos narrativos a la historia. El éxito de éste historia depende de la participación y creatividad de los jugadores.</p> <p>Si se desea se puede ir escribiendo la historia, para conservarla.</p>
<p><b>Poemas</b></p>	<p>no más de 6 jugadores o equipos</p>	<p>las cartas se dejan al centro</p>	<p><b>Este no es un juego de competencia.</b></p> <p>Se van tomando las cartas del centro para crear un poema colectivo, para el cual se pueden utilizar frases completas o palabras por cada carta. Se puede limitar el número de palabras y el uso de los comodines será a criterio de los participantes.</p>
<p><b>Memoria</b></p>	<p>no más de 6 jugadores o equipos</p>	<p>las cartas se dejan al centro</p>	<p><b>El jugador que quede solo al final será el ganador.</b></p> <p>Se van tomando las cartas para crear una historia colectiva, pero se debe memorizar los datos esenciales de cada participación.</p> <p>Cada jugador deberá repetir lo que dijo el anterioro necesariamente textually agregar su parte de la historia, el que se equivoque será eliminado.</p>



<p><b>Correo</b></p> <p>hasta 20 personas</p>	<p>las cartas se dejan al centro</p>	<p>Este es para el conocimiento interpersonal; Se juega en tres rondas, sacando una carta del mazo por persona, la primera ronda se dirá algo dedicado al jugador de su izquierda, puede ser consejo, confesión, reclamo o lo que se improvise. La segunda ronda es igual pero al sentido contrario, ésta es el desquite. La tercera ronda es libre y cada jugador escoge a quien dirigirse; todo relacionado con la carta que se sacó. <i>Ejemplo: se saca el reloj y se pregunta al jugador -¿Porqué siempre llegas tarde?</i></p>
<p><b>Kábula</b></p> <p>2 jugadores el adivinador y el adivinado</p>	<p>pueden usarse o no los comodines</p>	<p>Modalidad de cartomancia. El adivinador baraja y el adivinado la parte siete veces y coloca tres montones sobre la mesa de los cuales se toman las 7 primeras cartas para formar tres líneas (pasado, presente y futuro) y representará la respuesta a una pregunta o resumen de la vida del adivinado. Esta versión es libre al diálogo que se genere entre los participantes, el autor se limita a mostrar una versión más del juego.</p>

Tabla adaptada del librito de instrucciones del Iconorama.

### 3.1.1 Orígenes de *Iconorama*

El juego *Iconorama* fue creado por Jorge Mo a través del Taller de la Imaginación A.C. en el periodo de 1986–1997 junto con otros juegos creativo–expresivo–didácticos como: *Óctopo*, *Cuentógrafo*, *Dilo*, *El juego del amor* y *Dodo*, todos de la autoría de Jorge Mo.

Jorge Ricardo Morales Tenorio (Jorge Mo) nació en la ciudad de México, es diseñador gráfico con maestría de Comunicación y Diseño Gráfico de la Academia de San Carlos. Además de tener extensos estudios reconocidos en áreas afines a la comunicación visual. Es fundador junto con:



Hilda Contreras, Yubila Espinoza, Georgina Molina y Eugenia Morales del Taller de la Imaginación A.C. (TIAC). El Taller de la Imaginación se constituyó como Asociación Civil el 11 de marzo de 1985, desde entonces ha realizado diversas actividades como: talleres, espectáculos, cursos de capacitación, video, televisión, libros, espacios lúdico-sensoriales, juegos y otras más en pro de la cultura y la niñez.

A lo largo de toda la República Mexicana el TIAC ha prestado servicio a diversas Instituciones y organismos como: SEP, SEMANARP, SECTUR, ISSSTE – Cultura, INBA, Universidad Veracruzana, Consejo para la Cultura de San Luis Potosí Coordinación de Desarrollo Cultural Infantil, Papatote Museo del Niño, entre otras.

### **3.1.2 Necesidades que cubre**

La principal necesidad que se cumple con este juego es la comunicación. "Sirve tanto para inventar historias como para ejercitar la memoria, la lógica y la creatividad. Puede emplearse también para la comunicación e integración de grupos, como apoyo didáctico y en sicoterapias"<sup>2</sup>.

Además de estimular la imaginación, lo cual es importante hoy en día, en que los juegos electrónicos estancan el desarrollo creativo.

<sup>2</sup> Ibid. p. 1.



### **3.1.3 Público al que esta dirigido**

El iconorama es un juego apto para todos, así sean niños, jóvenes o viejos, ya que los conceptos que son manejados en las cartas pueden ser interpretadas según el contexto y la evolución del pensamiento abstracto que se tenga. Aunque cabe mencionar que las imágenes están dirigidas al público que se desarrolla en una sociedad urbana como la nuestra.

### **3.2 EL PORQUÉ DE LA NUEVA PROPUESTA -NACE EL IMAGICAMPO-**

La nueva propuesta surge de la necesidad que se presenta en el público del medio rural, ya que se carece de este tipo de distracciones que a su vez son elementos importantes para la comunicación y el desarrollo de la comunidad campesina.

El Taller de la imaginación se entrega a la tarea de crear y difundir este tipo de juegos para el desarrollo de la creatividad y la imaginación dentro de dichas comunidades. Así se piensa presentar este juego llamado "Imagicampo" como una versión del Iconorama dirigida al medio rural, formando parte del trabajo que se ha hecho con otros juegos realizados por el mismo taller, como "El temporal", "El corazón de la tierra" y "De selvas, campos y montes", los cuales están hechos para dicho medio.



# **Capítulo 4**

## **El Imagicampo**

### **Proceso creativo**

## **CAPITULO 4. EL IMAGICAMPO - PROCESO CREATIVO**

**A** lo largo de este capítulo veremos el proceso que se lleva a cabo para la elaboración de las cartas, así como los conceptos de diseño aplicados en la creación del juego y su imagen. Dicho proceso de rediseño está basado en la metodología "diseño generalizador" de Victor Papanek.

### **4.1 PROBLEMA: EL JUEGO "IMAGICAMPO"**

Dada la marginación que tiene el medio rural, existe la necesidad de que haya más elementos didácticos que apoyen la educación y el crecimiento cultural de los niños que se desenvuelven en ese medio.

Es por eso que surge la necesidad de realizar juegos adecuados para la apreciación del medio que les rodea, un ejemplo de estos juegos es el Iconorama de donde se parte para la creación del Imagicampo.

El problema radica en crear un nuevo conjunto de cartas, que conformarán el juego y se creará la imagen del juego y su concepto editorial.

El imagicampo será dirigido a comunidades campesinas de nuestro país, y puede ser jugado tanto por niños pequeños, como por jóvenes y adultos.



## **4.2 PROPUESTA GENERAL**

El "imagicampo" constará de una baraja con 54 cartas, un librito de instrucciones y su caja contenedora.

La creación de las imágenes será posible debido a la gran diversidad de conceptos arraigados en la cultura, economía y religiosidad de las comunidades de nuestro país.

A petición del Taller de la Imaginación, las cartas tendrán una influencia proveniente del arte huichol y la pintura popular en papel amate.

### **4.2.1 Medios de realización**

Para la elaboración de las cartas se utilizará la ilustración con técnica de acrílico como herramienta principal, ya que con ésta se obtienen colores brillantes que van de acuerdo con el estilo del juego.

En la realización de cada una de las cartas y en la composición del juego en general las leyes de percepción visual están presentes.

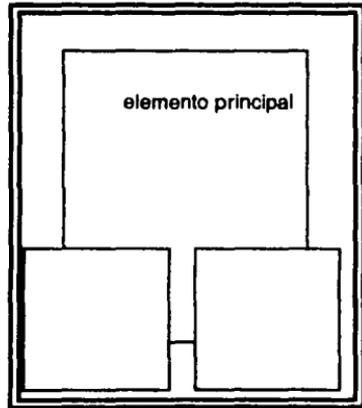
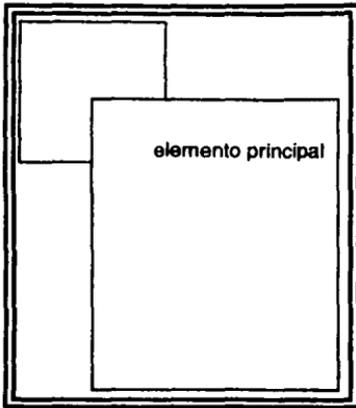
#### **4.2.1.1 Red y composición**

Para generar un estilo de cartas que pertenezcan a un mismo grupo, se toma en cuenta una estructura básica de composición de masas y una red con puntos de impacto visual.

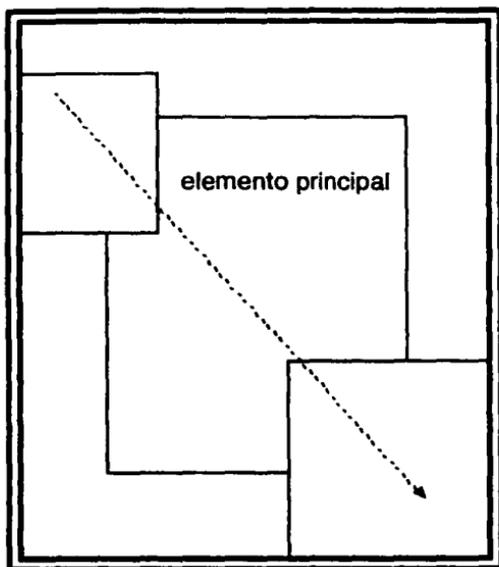
-----



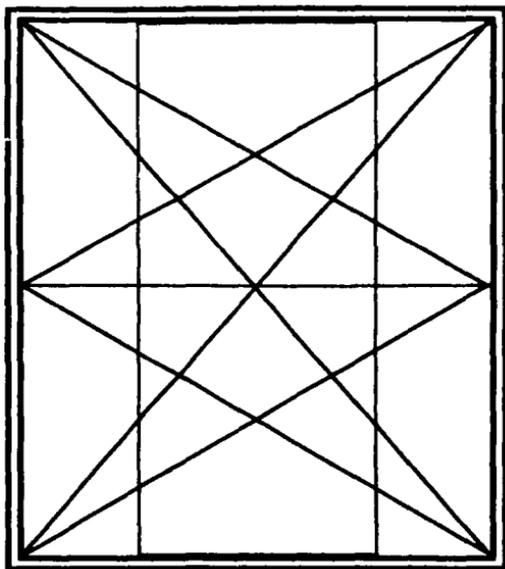
Para la composición, se probaron distintos acomodos del elemento principal y la fuerza direccional, las cuales no convencieron al cliente, por no lograr el equilibrio y el espacio deseados.



Se eligió la que ubica una masa central para el elemento principal y dos masas laterales más pequeñas que equilibran formando una diagonal que cruza en el centro y tiene una fuerza direccional hacia abajo.



Se determinó una red de diagonales, que hace el espacio más versátil para que se adapten las formas orgánicas de las ilustraciones, y donde podemos separar el área central formada por dos cuartas partes del ancho de la carta y que servirá para la ubicación del elemento principal.



### 4.2.1.2 Apoyo de las leyes de percepción visual

Las leyes de percepción están siempre en la naturaleza, la importancia de dichas leyes radica en que éstas harán que las formas y los colores establezcan un orden dentro de nuestro cerebro, conformando una imagen.

Dentro de esta imagen, las leyes interactúan entre sí, en los límites del plano bidimensional, que en este caso es la carta de la baraja.

Esta composición mandará un mensaje al cerebro, el cual al decodificarlo lo ubicará dentro de un contexto que se relaciona con las reglas del juego.

El espectador verá la ilustración como una totalidad, como lo menciona la teoría de la Gestalt. Inconscientemente percibirá dichas leyes pero no las analizará por separado, ya que por su relación ambigua será visto como una composición armónica.

Cada carta esta compuesta por tres planos, el elemento principal se ubicará en el plano del centro, para la ordenación de éstos nos auxiliamos con la *ley de proximidad* para saber en dónde está cada elemento. Los objetos más próximos al centro son los de mayor importancia, los mas lejanos tienen un valor secundario, así se establece en el centro un punto de impacto visual. (a)

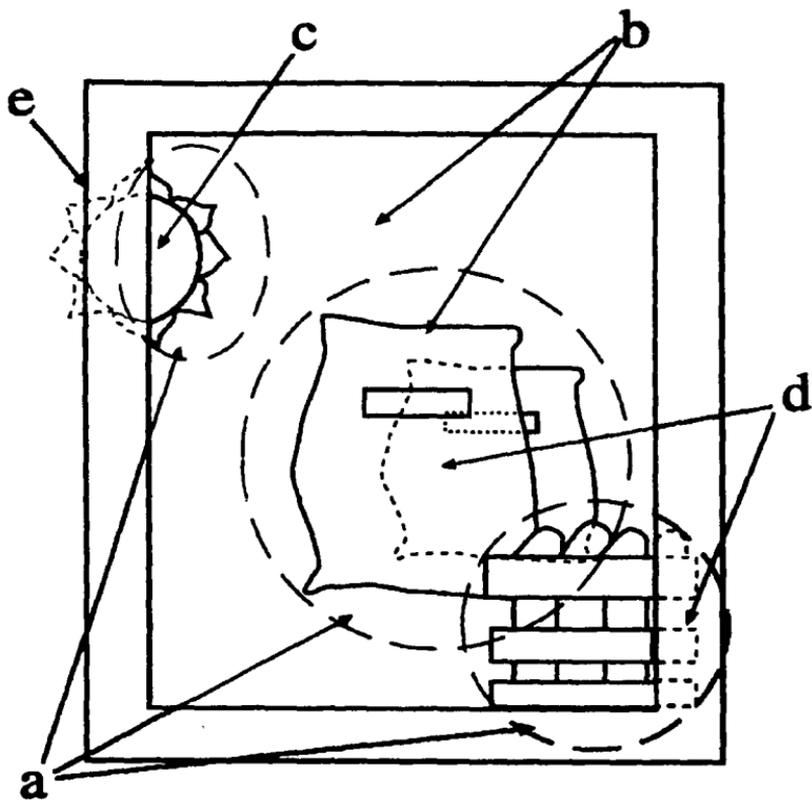
La masa de mayor peso visual que contiene al concepto, representado por uno o varios objetos, se resalta sobre los demás elementos por medio de la *ley de fondo y figura*, así el fondo sirve de apoyo y equilibrio a la imagen. **(b)**

El lado superior izquierdo de la superficie se utilizará para colocar un elemento que unifique la baraja y que cada uno sea semejante o similar al otro, por medio de la *ley de semejanza*, de este modo las imágenes se agrupan en un mismo espacio y las cartas a pesar de ser distintas se ubican como parte de un todo semejante. **(c)**

Utilizando la *ley de continuidad* podemos determinar que la imagen va más allá del espacio que nos restringe el límite del papel, por lo que se amplía el concepto general aún sin ver las partes que nos faltan y que continúan bajo algún elemento o incluso que están más allá. Esto le da movimiento y dirección a la imagen. **(d)**

Se pueden colocar elementos incompletos hacia los extremos laterales del espacio gráfico; la *ley de cierre* hará que esos objetos se cierren más allá de la carta determinando su dimensión y ampliaremos la fuerza de la imagen sin necesidad de utilizar una cantidad más de espacio. **(e)**

Cabe aclarar que estas leyes están presentes en todo momento y que al generalizar estas en las bases de composición, no quiere decir que no se tomen en cuenta las que están dentro de cada elemento de la imagen y que forman un todo dentro del equilibrio natural de cada carta.



## **4.2.2 Medios de reproducción**

La reproducción de las cartas se realizará a través del Taller de la Imaginación, el cual decidirá el tiraje según las necesidades que se presenten mas adelante.

Las cartas tendrán un tamaño de 7 x 10 cm, impresas por selección de color por el frente y una tinta en el dorso, sobre cartulina sulfatada.

En acuerdo con el Taller de la Imaginación el instructivo será impreso en offsett en color negro en papel bond, lo cual es característico entre el lineamiento que llevan en los juegos que maneja dicho taller.

El empaque se realizará con tamaño extendido de 16 x 32 cm, en papel Kraftsena con impresión en serigrafía a tres tintas de acuerdo a los colores seleccionados para el logotipo del juego y con la finalidad de que tenga una apariencia rústica y artesanal como la mayoría de los juegos del Taller de la Imaginación.

### 4.3 INVESTIGACIÓN E INDAGACIÓN

Para sumergirnos dentro de las necesidades de nuestro receptor, en este punto tendremos una breve explicación de las características del medio rural y un acercamiento al arte popular mexicano.

Segun Teodor Shanin<sup>1</sup>, una sociedad campesina puede ser distinguida en cualquier parte del mundo por cuatro puntos principales: la granja familiar como unidad básica de sociedad, el cultivo de la tierra como medio principal de subsistencia, la cultura se relaciona con la forma de vida de la comunidad y la denominación de grupo marginado por estar alejado de la urbanidad.

Cabe mencionar que no solo se toma en cuenta el cultivo de la tierra como subsistencia, sino también las actividades relacionadas con la cultura de dicho modo de vida, como la ganadería, la pesca, la artesanía, los textiles, entre otras; dependiendo de la región y características geográficas en donde se desarrolla la comunidad.

El medio rural puede ser encontrado, en cualquier parte de la República Mexicana que esté alejada de la urbe, generalmente estas comunidades se han formado a través del tiempo a partir de los asentamientos humanos de mesoamérica; sus costumbres y tradiciones tienen un sentido mágico religioso

<sup>1</sup> Shanin, Teodom *Campesinos y sociedades campesinas*. p. 214-220

relacionado con la naturaleza, el cual es de suma importancia para evitar peligros o desgracias inminentes, como lo era para sus antepasados, ya que se constituye una herencia cultural por generaciones.

Para la realización del proyecto se utilizarán como influencia dos expresiones artísticas, que han surgido del medio rural, éstas son el arte popular mexicano, en especial la pintura en papel amate; y el arte huichol. De los cuales hablaremos en los siguientes puntos.

### **4.3.1 El arte popular**

Las imágenes de las cartas estarán inspiradas en el arte popular mexicano, básicamente en la pintura sobre papel amate y el arte huichol que por tener formas simples dan pie a una connotación polivalente sirviendo a los propósitos del juego. Para obtener esta influencia haremos una pequeña vista a dicho arte, el cual es desarrollado en el medio rural de nuestro país.

En el arte popular se encuentra la presencia directa de la mano del hombre transmitiendo su creatividad, su sensibilidad y su tradición.

Este tiene su origen cuando el ser humano agrega elementos decorativos a los objetos de uso cotidiano y así éstos pasan a

ser una expresión del medio que lo rodea. Este arte es una práctica común en los pueblos de la república, aunque cada uno tiene un sello característico hay cualidades que son similares y que son aplicables a la mayoría sus diferentes manifestaciones como los textiles, la cestería, la pintura, orfebrería, cerámica, juguetes, etc.

Según Xavier Moysén<sup>2</sup> las invariantes sobresalientes son:

Las obras son de tipo artesanal y no de producción masiva.

Los diseños son de formas abstractas y geometrizarantes.

El uso de una amplia combinación de vivos colores.

Dentro del arte popular encontramos la expresión artística de la pintura popular, la cual esta en diversos usos como la cerámica, los exvotos religiosos, la pintura sobre papel amate, decorado de piezas de madera, entre otros.

En la pintura popular podemos encontrar líneas de dibujo básicas con seguridad y firmeza en el trazo, sencillez de composición amplia gama de colores en contraste y un diseño esquemático con tendencia a la abstracción. Con ella se representa las costumbres regionales de cada pueblo. "La pintura popular forma parte del espíritu creador del hombre, visto en su proyección universal!"<sup>3</sup>

<sup>2</sup> Moysén, Xavier 40 siglos de arte mexicano, Arte popular II - La pintura popular, p. 308.

<sup>3</sup> Ibid, p. 333.



### 4.3.1.1 La pintura en papel amate

La pintura sobre papel amate hoy en día se encuentra en muchos lugares del país, aunque principalmente en San Pablito, Puebla y Xalitla, Ameyaltlepec, Tolimán y San Agustín Huapan, Guerrero; ésta se realiza sobre láminas, de distintos tamaños, de papel amate, el cual tiene un proceso de elaboración de origen

prehispánico, y pueden ser utilizadas técnicas diversas como el óleo, temple, esmaltes, acrílicos y acuarelas.

Como temática se encuentran las hojas, flores y aves, algunos animales como el venado o el simio, diseños geométricos y en algunas ocasiones el ser humano rodeado de elementos cotidianos.

En la composición se presentan motivos grandes y muy ornamentados y la línea de dibujo recorta el color.



Encontramos uno o varios elementos dominantes acompañados de sus elementos secundarios que los equilibran en peso visual, buscando su centro de gravedad, conformando una composición estática en donde dichos elementos se compenetran entre sí logrando la unidad en el espacio visual.

Dentro de éste tipo de pintura encontramos simetría bilateral aproximada, en donde generalmente el eje se encuentra en el centro de la composición y los elementos se equilibran de ambos lados de éste con un ritmo constante, en donde también varían las proporciones de los elementos ornamentales, en forma, tamaño y color, por ello notamos que éstas obras tienen una dirección visual definida que resalta por su colorido y originalidad con una interacción de las fuerzas de cada elemento, logrando un resultado agradable y armónico.

Son muy utilizados los planos orgánicos, así tenemos que las líneas a mano alzada son fundamentales y donde el delineado, que generalmente es negro, destaca la forma de los elementos y les proporciona su propio límite visual

Su colorido se debe a que utilizan los colores básicos contrastados con sus pares complementarios, así es como generalmente aparecen el magenta-verde, amarillo-violeta y azul-naranja apoyados por el negro y el blanco, aunque en algunas ocasiones encontramos colores que no se encuentran dentro del círculo cromático, pero son incluidos por su brillo en el pigmento, como el dorado o los colores fluorescentes.



### 4.3.1.2 El arte Huichol

A petición del taller de la imaginación, en el diseño se manifestará cierta influencia del arte huichol, ya que el estilo que éste tiene se presenta de manera muy conveniente para los fines del proyecto. Así hablaremos brevemente sobre los Huicholes y en especial sobre sus tablas llamadas *itare* las cuales obedecen a una concepción de tipo pictórico.

La etnia de los huicholes se localiza en la Sierra Madre Occidental entre mesetas y cañadas de los estados de Nayarit y Jalisco, generalmente viven en ranchos cercanos a sus centros ceremoniales, y están incomunicados por su situación geográfica, por lo que solo se accesa a su territorio, por medio de veredas.

"Lo abrupto y virtualmente inaccesible del territorio que ocupan en la Sierra Madre Occidental de México, han contribuido a conservar las aproximadamente 10 mil personas de habla huichol como el único grupo indígena importante de toda Mesoamérica cuya religión y cosmovisión aborígenes se mantienen intactas, con apenas una mezcla superficial de elementos europeos."<sup>4</sup>

Su lengua pertenece a la familia lingüística Uto-azteca y se mantiene arcaico y sin variaciones dentro de las diferentes comunidades. Como actividades principales están la agricultura rudimentaria, la ganadería y las artesanías; que generalmente tienen una finalidad de autoconsumo.

<sup>4</sup> Furst, Peter T. *Mitos y arte huicholes*, p. 115.

Su producción artística se basa en sus concepciones míticas y religiosas y está asociada con la propia comunidad y su razón ceremonial de cada objeto; la belleza de estos objetos es reconocida en todo el país.

Dentro del arte Huichol podemos encontrar diversos tipos de artesanías:

Las ceremoniales: Ojos de Dios (Tziculi), plumas mágicas, jícaras decorativas y tablas itare.

Prendas de vestir: sombreros, camisa de hombre (jolote), morrales, faldas, capas, fajas de lana, camisas de mujer, etc.

La joyería de chaquira: collares, aretes, pulseras, anillos y bolsas.

Instrumentos musicales: tambor (tepu), violines (shahueri), guitarra, sonajas, arco musical.

Instrumentos utilitarios como butacas, equipales, arco, flecha y carcaj.

Esculturas de madera y arcilla, piedras propiciatorias que colocan en la entrada de sus Xirikis.

Su organización artesanal se basa en actividades según el sexo, las mujeres se dedican a lo textil y la chaquira, mientras que los hombres elaboran los objetos arraigados a un sentido



ceremonial y religioso. La elaboración de las artesanías es de acuerdo a como lo hacían sus antepasados, utilizando material que se encuentran en su entorno como el carrizo, palo de granadillo, jícaras, plumas, y algunos otros que compran en los centros urbanos y que incluso buscan de importación por su textura y colorido como los estambres, los hilos y la chaquiras.

### *Las tablas Itare*

Estas tablas son elaboradas con madera de conífera y estambre de colores, adherido con cera de campeche, generalmente son elaboradas con un carácter religioso por el chamán y representan pasajes mitológicos de su cosmogonía, aunque también se realizan tablas con diseños mas comunes y que son del conocimiento general entre los indígenas.

Las tablillas tienen un colorido vivo, éste se atribuye al mundo mágico al que van los chamánes cuando están en trance, ya que con el uso del peyote se producen alucinaciones de colores brillantes, intensos e incluso fosforescentes; para su representación se utilizan estambres de color verde, azul, rojo, amarillo, naranja, morado, blanco y negro.

Las formas decorativas tienen un alto contenido simbólico y originalidad que aparecen en la composición, las más sencillas y comunes son venados, mariposas y otros animales, además

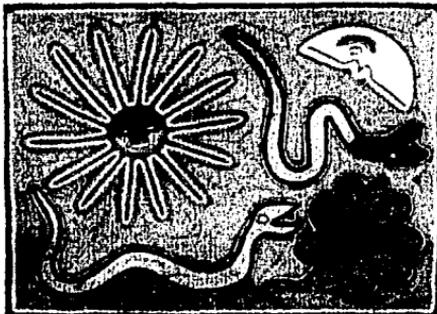


de elementos del paisaje como el sol, árboles, y el ser humano. Entre los más utilizados y estilizados por su simbología se encuentran el calabazo y la flor toto.

El calabazo: este elemento tiene el significado de agua, es relacionado con la lluvia y es ofrendado a su divinidad, su estilización alcanza hasta 20 formas y su mínima expresión es la de un triángulo y una línea.

La flor Toto: es símbolo del peyote y también del maíz, es representada de manera detallada o por el contrario de manera abstracta en forma de cruz.

También hay otros elementos que son representados con símbolos específicos y que connotan elementos básicos: "El sol está simbolizado por un águila, la tierra por una flor, el agua por flor y víbora, el aire por una flor y un chivo."



Como característica del estilo encontramos que las formas se encuentran delineadas por un color distinto, generalmente en contraste al del que están coloreadas.

En los *Itares* nos encontramos con una composición dinámica por el contraste de sus elementos, generando una fuerza interna, la cual se equilibra con el color aplicado en relación al tamaño de los elementos, así el fondo tiende a ser de un color brillante, mientras que los elementos del colores complementarios. Los puntos de impacto se equilibran de una manera que no es rígida, por lo que le da movimiento a la imagen, tomando en cuenta que cada una de sus formas cumple con un peso visual determinado, dentro del plano, obteniendo una homogeneidad.



### 4.3.3 Conceptos representativos

Para la organización de las imágenes de cada carta, se parte de un listado basado en el juego Iconorama, éste está conformado con elementos importantes de las comunidades campesinas en general.

Este listado es revisado de acuerdo con el Taller de la Imaginación con las características más representativas del medio rural y de esta manera obtenemos los siguientes conceptos para la elaboración de las cartas:

anciano  
 animal de carga  
 arado  
 árboles  
 aves de corral  
 bandera  
 boca  
 botella  
 brujo  
 cántaros  
 camposanto  
 camión  
 camino  
 campo de cultivo  
 palacio de gobierno  
 ciudad  
 comida  
 corazón

felino salvaje  
 foco  
 fogón  
 ganado  
 gente reunida  
 girasoles  
 idolo/piramide  
 iglesia  
 libros  
 lluvia  
 llave y cubeta  
 maestro/escuela  
 mar/playa  
 milpa/maíz  
 estanquillo  
 noche  
 nopalera  
 costales

reloj  
 río  
 selva  
 serpiente  
 sol  
 soldado  
 televisión  
 troncos/leña  
 casa  
 cruz  
 ojo  
 danzantes  
 dinero  
 pájaro  
 niños  
 esqueleto  
 pensamiento  
 perro



## 4.4 DESARROLLO Y DEPURACIÓN DE IDEAS

Para el desarrollo de las ideas se toma como base el listado anterior de conceptos y se generan imágenes que puedan representar el concepto, estas se depuran tomando en cuenta qué imágenes cumplen la función del juego y cuales no, llegando a la imagen final.

En cuanto a la imagen del juego, también se lleva a cabo una lluvia de ideas, de la cual se ha elegido una de ellas para la representación gráfica. Para la aplicación del color tenemos varias pruebas, en la tipografía y en el icono.

### 4.4.1 La identidad del juego

En base al nombre IMAGICAMPO se presentan las propuestas con el cliente, en este caso tenemos propuestas que tenían una gran área y se buscaba algo más compacto, por lo cual fueron descartadas.







**IMAGICAMPO**

**IMAGICAMPO**

Se eligió la tipografía llamada "Hobo" entre las otras opciones, por tener un peso visual medio y el trazo de la letra es ligeramente orgánico, así éste se adecúa a las características del trazo fluido de los pétalos que lo acompaña.

Así la última opción es aceptada por la forma de la letra, y la integración de los elementos gráficos con la letra "O", los cuales forman una flor.

**IMAGICAMPO**

Se hacen pruebas de color con la propuesta, utilizando colores que nos remitan al medio rural.

IMAGICAMPO  IMAGICAMPO 

IMAGICAMPO  IMAGICAMPO 

IMAGICAMPO  IMAGICAMPO 

IMAGICAMPO  IMAGICAMPO 

IMAGICAMPO  IMAGICAMPO 

La propuesta elegida tiene un par de colores que comunmente son usados dentro del arte popular.

Para manejar estos colores se buscó su equivalencia en el modelo de color Pantone ®:

verde = 383 cvc

magenta = 219 cvc

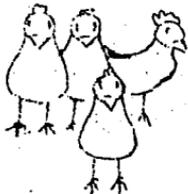
IMAGICAMPO 

## 4.4.2 Las cartas

Para las cartas se lleva a cabo un proceso de bocetaje en base al listado.

En la lluvia de ideas se toma en cuenta que es lo mas adecuado con las características del estilo, como el delineado, el uso de formas orgánicas simples, la composición estática, los ornamentos fitoformes, etc, con base a los identificadores de los estilos analizados anteriormente.

### *Aves de corral*

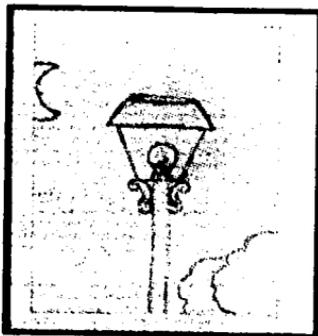
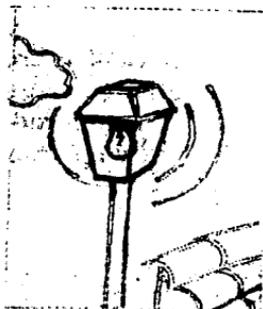
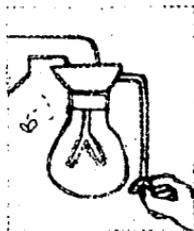


En la propuesta final (que se encuentra encerrada en un rectángulo), se incluyen los elementos identificadores del juego como el sol.

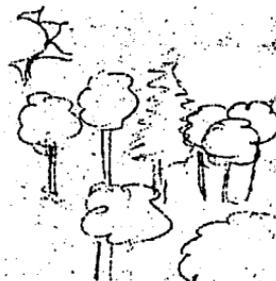




## Luz/farol



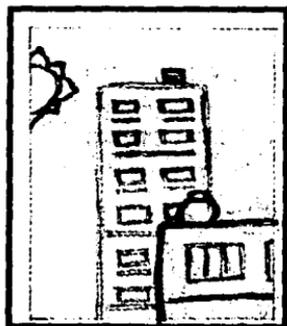
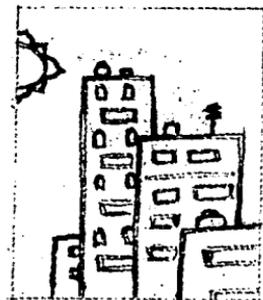
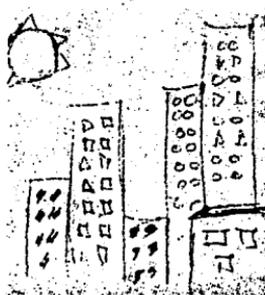
## Árbol



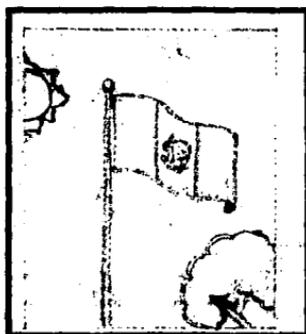
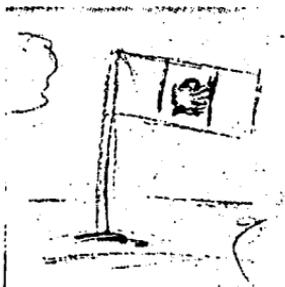
## Arroyo



## Ciudad



## Bandera



## Maíz



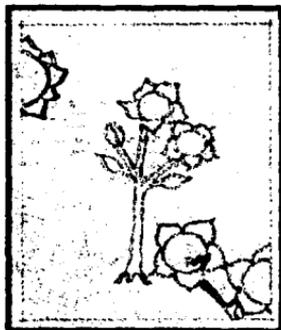
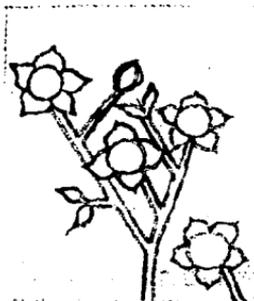
## Dinero



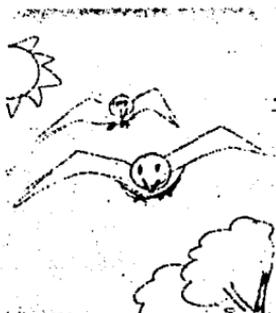
## Arado



## Girasol



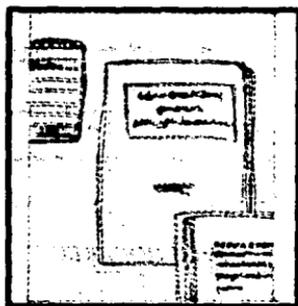
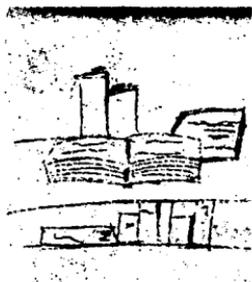
## Pájaro



## Camino



## Libros



## Anciano



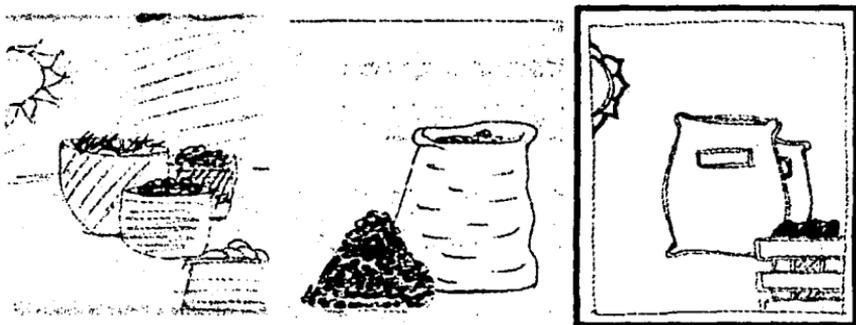
## Lluvia



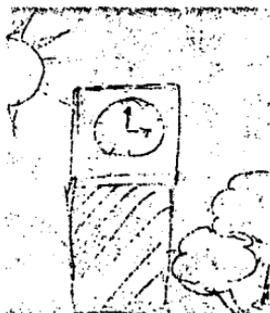
## Felino



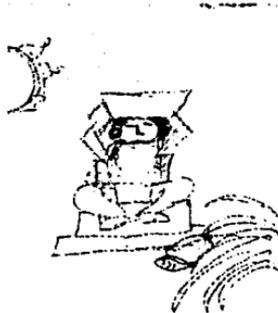
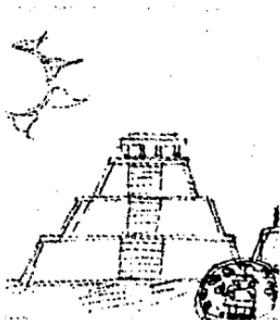
## Costales



## Reloj



## Idolo/pirámide



## Perro



## Playa



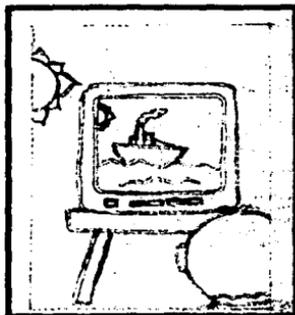
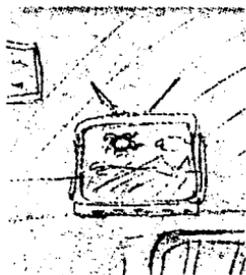
**Botella**



**campo de cultivo**



## Televisión



## Niños

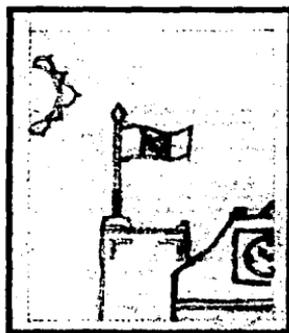


TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

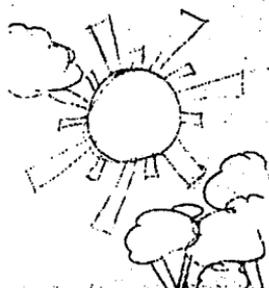
## ***Iglesia***



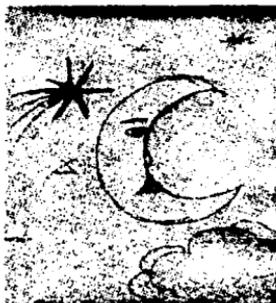
## ***Palacio municipal***



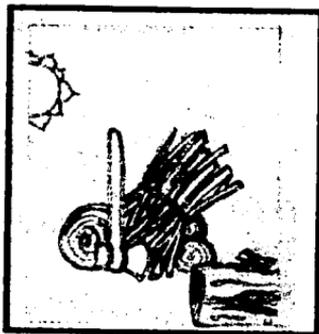
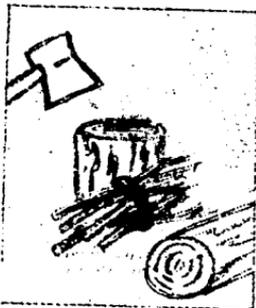
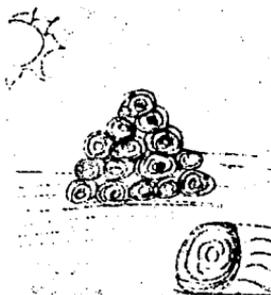
**Sol**



**Luna**



## Leña



## Muerte



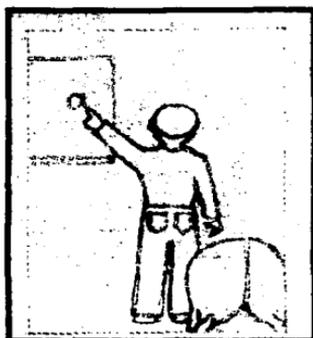
## Esranque



## Serpiente



## Maestro



## Soldado



## Animal de carga



## Comida



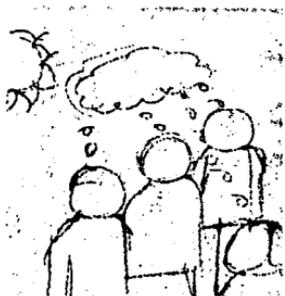
## Fogón



## Familia



## Pensamiento



## Ganado



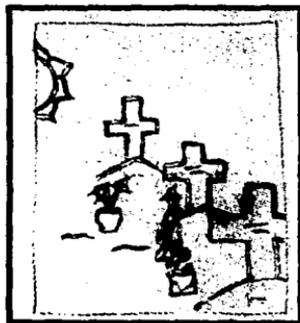
## Casa



## Brujo



## Camposanto



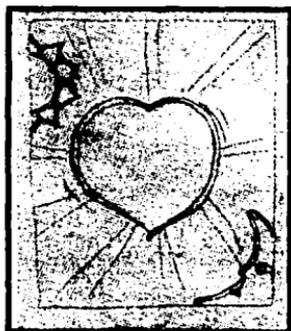
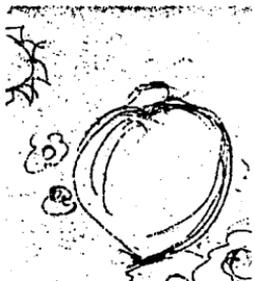
## Ojo



## Cruz



## Corazón



EN ESTE LIBRO SE ENCUENTAN DIVERSAS ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE LA IMAGINACIÓN Y LA CREATIVIDAD EN EL ALUMNO.

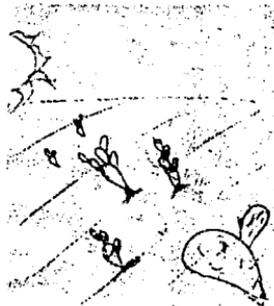
## Selva



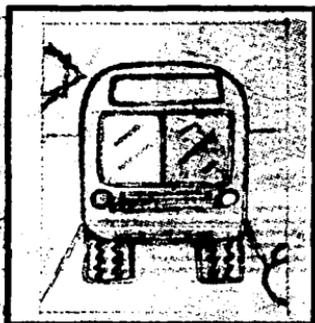
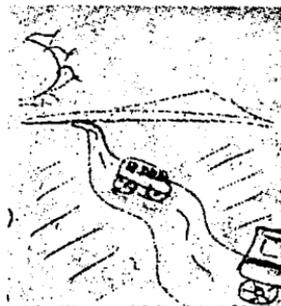
## Danzantes



## Nopalera



## Camión



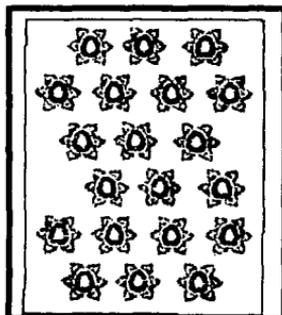
## **Boca**



Para la aplicación de color en las cartas, se utilizaron una amplia variedad de colores, de tonalidades intensas, de acuerdo a los elementos de cada carta, así que se realizaron varias pruebas de color, pero que por cuestiones de espacio no se presentan, en el presente documento.

Dentro de los colores usados podemos distinguir pares complementarios y colores neutros.

Para el dorso de las cartas también hay propuestas distintas de las cuales se determinó la que tiene el diseño repetitivo del girasol, por dar una textura visual agradable y por su sencillez, ya que las otras propuestas están muy sobrecargadas. El dorso se imprimirá a una tinta que será distinta en cada mazo de cartas, por lo que no se realizan pruebas de color.



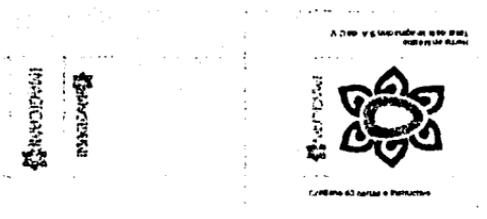
Www.impacto.com.ar

### 4.4.3 El empaque

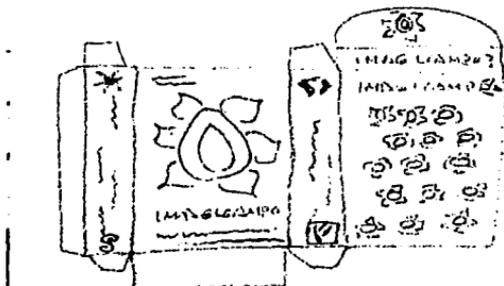
Para el empaque se buscó una caja sencilla y compacta que proteja las cartas y que pueda ser guardada en el bolsillo. Las primeras propuestas resultaron ser ligeramente complicadas en el armado, por lo que aumentaría costos, y la que tiene suaje especial en la orilla, fileteando el girasol del logo, fue descartada porque al ser manipulada el material podía maltratarse y romper esa pestaña.



**IMAGICAMPO**

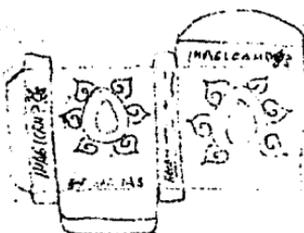


Para llegar a una solución se hicieron ajustes sobre una propuesta del suaje, ubicando los elementos de distintas formas y guardando espacios para textos legales, e incluso utilizar el mismo motivo del dorso de las cartas, en la cara posterior de la caja.



Se propone una lengüeta semicircular para darle un poco de movimiento a este tipo de caja, que generalmente, es un poco estática.





La distribución del suaje permite obtener la caja extendida dentro de una área pequeña, para evitar el desperdicio de papel.

La propuesta final es de suaje sencillo y la distribución de los elementos es la más equilibrada, tomando en cuenta los datos necesarios de información acerca del juego.



## 4.5 PROTOTIPO Y SOLUCIÓN

Para el prototipo se realizarán cada una de las cartas, el cual servirá de original mecánico para la selección de color, así como los originales para el empaque y el instructivo.

La solución final del juego esta incluida en este documento.

## 4.6 ¿CÓMO SE JUEGA EL IMAGICAMPO?

El texto que aparece a continuación fue proporcionado por Jorge Mo, autor del juego, y forma parte del librito de instrucciones del imagicampo.

### *IMAGICAMPO*

*Juego de la naturaleza y las raíces campesinas*

*Artefacto lúdico de Jorge Mo*

*Ediciones del Plumicornio-México*

*Derechos reservados*

*Primera edición, México, año 2001*

*Ediciones del Plumicornio*

*Taller de la Imaginación, A.C.*

*Av. Panteón # 2, La Candelaria Coyoacán*

*C.P. 04380, México, D.F.*

*Diseño editorial: Lillán Ramírez*

*Cuidado del texto: Ana Coloma*

*Este es un juego creado y hecho en México a partir de la interacción del autor con miembros de comunidades campesinas. Está dirigido especialmente a pobladores del campo, y busca servirles como instrumento para la comunicación, expresión y memoria colectiva. Los usuarios pueden inventar otras maneras de utilizar este juego, de acuerdo a sus necesidades e intereses, además de las tres formas de jugar que se proponen en este instructivo.*

*A diferencia de los juegos de cartas conocidos, Imagicampo es un juego en el que lo importante no es ganar, sino compartir con los demás el gusto de estar juntos y de recrear el imaginario colectivo.*

*Imagicampo ha sido concretado con la participación y apoyo de muchas personas; justo es reconocer el acompañamiento de Hilda Contreras y el apoyo de Silvia del Amo y de los miembros de las alianzas del PROAFT, con quienes ha sido probado; también a Lillán Ramírez y Maru Maldonado, quienes promovieron de algún modo su lanzamiento a la vida pública.*

*En la colonia Roma, luna creciente de junio del 2001, Jorge Mo*



## INSTRUCTIVO

### *Versión Mensajes*

*Esta es una modalidad creada especialmente para niños, y para mayores que quieran pasar un rato divertido.*

*Las cartas se colocan en un montón con la cara blanca hacia arriba. Para empezar, se le reparte una carta a cada jugador y se sortea la primera tirada.*

*El jugador en turno (digamos José) mira su carta y elige a quién mandársela, diciendo por ejemplo: "Yo le mando una cazuela de frijoles a Pancho porque creo que ya tiene hambre".*

*A su vez, Pancho toma la carta de José y la coloca bocabajo frente a él; luego toma su propia carta y se la envía a otro jugador: "Yo le mando este corazón enamorado a Juanita para que ya no se pelée con su novio". Juanita recibe la carta y manda la suya: "Yo le mando un costal de papas a doña Laura para que se pongan gordos sus marranos".*

*Cuando un jugador ya no tenga carta que enviar, no podrá recibir hasta la siguiente ronda.*

*Cuando ya nadie pueda mandar cartas, se repartirán de nuevo una cada quién, e iniciará la ronda el último que recibió carta en el turno anterior. Es posible mandar cualquier tipo de mensaje, siempre y cuando no resulte ofensivo. Tampoco vale mandar carta a la persona que acaba de enviarle a uno.*

*El juego termina cuando se agotan las cartas o cuando lo deciden los participantes.*



### *Versión Historias*

*Esta versión sirve para inventar historias y narrar tradiciones. Los relatos pueden ser imaginarios o reales, y ubicados en el pasado, presente o futuro, en lugares concretos o fantásticos.*

*En Imagicampo Historias pueden jugar de dos a más de 20 personas; antes de hacerlo se revuelven las cartas y se colocan en un montón con la cara blanca hacia arriba.*

*Cada jugador toma una carta en su turno, la mira, la muestra a los demás y dice algo que le sugiera la imagen y que continúe el relato que van construyendo entre todos. Es recomendable que el jugador sea espontáneo, que no lo piense demasiado, ni se tarde, ni se extienda más de la cuenta; simplemente se trata de que su pensamiento se relacione con la carta que le tocó y con el relato mismo.*

*Lo que diga cada jugador merece ser escuchado y respetado por todos, independientemente de que estén de acuerdo con él.*

*El juego termina cuando el grupo lo decida, esto es, cuando crean que la historia ha sido concluida, o cuando se acaben las cartas, o se agote el tiempo predeterminado.*

*En caso de que alguien esté interesado y dispuesto a rescatar el relato, puede escribirlo, ilustrarlo, o darlo a conocer posteriormente según los medios a su alcance. También sería interesante intercambiar las historias creadas por diferentes grupos o comunidades.*



### *Versión Análisis*

*Esta forma de juego está concebida para facilitar el análisis de problemas específicos y sus posibles soluciones.*

*Para jugar, los participantes se dividen en equipos (se sugiere que de dos a cuatro), a cada uno de los cuales se les entrega el mismo número de cartas. Los equipos se separan, y cada uno nombra un relator encargado de exponer las ideas generadas por sus compañeros.*

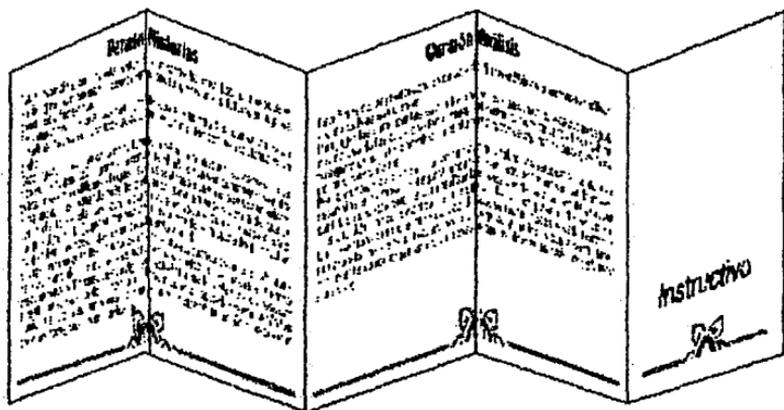
*Previamente, se acuerda el o los temas que habrán de ser desarrollados, y se determina el tiempo límite para hacerlo. Cada equipo tratará de usar la mayor cantidad de cartas posible para realizar la exposición de los antecedentes, causas y situación problemática, así como de su propuesta de solución.*

*Una vez transcurrido el tiempo acordado, se reúnen todos, y cada relator va mostrando las cartas usadas por su equipo y las ideas que desarrollaron. Finalmente puede organizarse un debate para confrontar las posiciones y buscar acuerdos.*



**E**l resultado final del juego consta de tres partes: las cartas, el instructivo y el empaque, a continuación se muestra un pequeño esquema del formato editorial del instructivo el cual tiene un tamaño extendido de 33 cm x 9 cm, plegado en 5 partes obteniendo un formato tipo acordeón de 6.6 cm x 9 cm.

Y la solución final de las 54 cartas del juego Imagicampo, las cuales se representan al 65% de su tamaño real (7 x 10 cm).

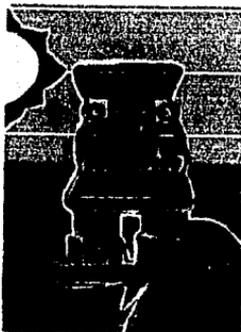




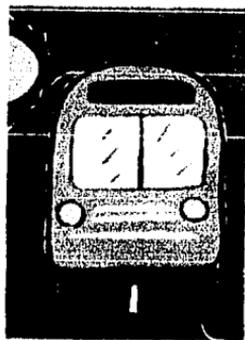
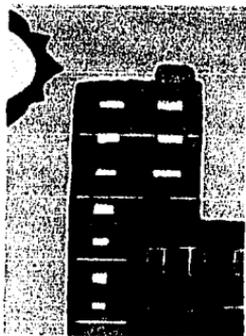


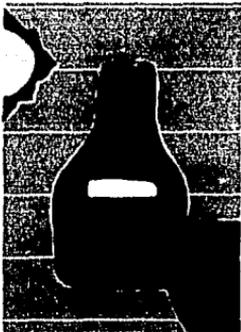
ENCUENTRO DE LA CULTURA



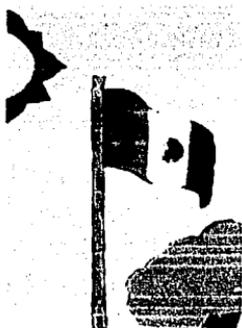


El Imagicampo - Proceso creativo

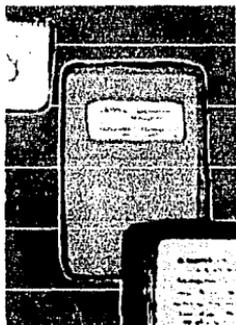




El Imagicampo es un espacio creativo que busca generar un lenguaje visual único y original, a través de la exploración de formas y colores.







Revista de la Facultad de Artes, Vol. 1, No. 1, 1997. P. 139. El Imagicampo - Proceso creativo

# Conclusiones

**E**l diseñador gráfico puede lograr un sin fin de imágenes para su desarrollo visual, usando las herramientas adecuadas, como en este caso la interacción de las leyes de percepción en los conceptos gráficos, aunado a la utilización de la técnica adecuada para para su representación y la información básica de su público receptor.

A lo largo de esta tesis hemos visto cómo las leyes gestálticas de percepción visual pueden ser utilizadas como un apoyo fundamental en la creación de imágenes. Por lo que se puede concluir que haciendo que dichas leyes interactúen entre si, en el espacio visual, se obtienen imágenes con un mayor impacto visual y alto contenido simbólico.

A su vez estas imágenes contribuyen ampliamente con el proceso de aprendizaje, al controlar y llevar claramente el mensaje entre emisor y receptor, por lo que cumplen su función como imágenes didácticas dentro de la comunicación visual.

En la didáctica el diseñador gráfico traduce el mensaje que le da el grupo creador, conjuntando cada una de sus partes como un mensaje global y llevando a cabo una unidad que es interpretada fácilmente por el espectador, al tener mayores herramientas con las cuales jugar en la composición se obtienen imágenes con mayor riqueza y equilibrio.

El diseñador gráfico vive de imágenes, por lo que al estar relacionado con el conocimiento de cómo están constituidas las imágenes, a través de la percepción visual, enriqueciendo su metodología, es capaz de crear y trabajar con códigos visuales, haciéndolos más atractivos para el público estudiado.

## **Bibliografía**

- Arnheim, Rudolf. Arte y percepción visual; Psicología del ojo creador. Alianza. Madrid, España, 1997. P.p. 553.
- Arnheim, Rudolf. El pensamiento visual. Paidós Madrid, España, 1986. P.p. 363.
- Ardila, Alfredo. Psicología de la percepción. Trillas. México. S.a. p.p. 386.
- Colyer, Martin. Cómo encargar ilustraciones. Gustavo Gili. Barcelona, España, 1994. P.p. 144.
- Costa, Joan/Moles Abraham. Imagen didáctica, Enciclopedia del diseño. CEAC. Barcelona, España, 1991. P.p. 272.
- Costa, Joan. Señalética, Enciclopedia del diseño. CEAC. Barcelona, España, 1987. P.p. 256.
- Dalley, Terence. Guía completa de ilustración y diseño; técnicas y materiales. H Blume. Madrid, España, 1982. P.p. 222.
- Ehrenzweig, Anton. Psicoanálisis de la percepción artística. Gustavo Gili. Barcelona, España, 1976. P.p. 238.
- Furst, Peter T. y Nahamad Salomón. Mitos y arte huicholes, SEP/Setentas, México, 1972. P.p. 170



•Gutiérrez López, Gregorio. El mundo de los huicholes, B.Costa-Arníc Editor, México, 1968. P.p. 136.

•Hogg, James, et al. Psicología y artes visuales. Gustavo Gili. Barcelona España. S. a. P.p. 385.

•Howard Bartley, S. Principios de percepción. Trillas. México, 1982. P.p. 581.

•Köler, Wolfgang. Psicología de la configuración. Morata S.A. Madrid, España. 1967. P.p. 289.

•Loomis Andrew. Ilustración creadora. Hachette S.A. Argentina. 1980. P.p. 300.

•Mayagoitia Alarcón, Odalmira. El análisis del mundo circundante por el niño. S.E.P. México. P.p. 284.

•Papalia, Diane E./Wendkos Olds, Sally. Psicología. McGraw Hill. España. 1987. P.p. 762.

•Puig, Arnau. Sociología de las formas. Colección comunicación visual. Gustavo Gili. Barcelona, España, 1979. P.p. 250.

•R.H. Day. Psicología de la percepción humana. Limusa. 1977. P.p. 227.

•Rodríguez Diéguez, J.L. Las funciones de la imagen en la enseñanza, Colección comunicación visual. Ed. Gustavo Gili, España, 1977. P.p. 196.

•Rodríguez Diéguez, J.L. El comic y su utilización didáctica, los tebeos en la enseñanza. Ed. Gustavo Gili, 2a ed., España, 1991. P.p. 160.

•Sánchez Vázquez, Adolfo. Invitación a la estética. Grijalbo. México, 1992. P.p. 272.

•Sarramona, Jaime et al. Tecnología didáctica; Teoría y práctica de la programación escolar, Ed. CEAC, España, 1979. P.p.349.

•Shanin, Teodor. Campesinos y sociedades campesinas. Fondo de cultura económica. México, 1979. P.p. 404.

•Taddei, Nazareno. Educar con la imagen, Ed. Marova, Madrid, España, 1979. P.p 175

•Titone, Renzo. Metodología Didáctica, Ed. Rialp, 5a ed., España, 1974. P.p. 667.