



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

"ILUSTRACIÓN DE UN DIAPORAMA DIGITAL PARA INDESOL"

TESIS
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA
CYNTHIA DE LABRA ESPINOSA DE LOS MONTEROS

DIRECTOR DE TESIS
LIC. JAIME A. CORTES RAMÍREZ

MÉXICO 2005

0349684



DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACION

ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS
XOCHIMILCO D.F.



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.

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo noepoical.

NOMBRE: Cynthia de la Cruz Espinosa de los Monteros

FECHA: 8-Nov-05

FIRMA: Cynthia de la Cruz

A mi adorada familia y mis sinceras gracias a todos los amigos que me brindaron su apoyo.....

INDICE

Introducción

Capítulo I Elementos de diseño e ilustración para el material didáctico ilustrado.

	PAG.
1. Diseño	1
1.1 Fundamentos	3
1.1.1 Punto	5
1.1.2 Línea	6
1.1.3 Plano	8
1.1.4 Dirección	10
1.1.5 Tono	11
1.1.6 Color	13
1.1.6.1 Colores complementarios	16
1.1.6.2 Colores adyacentes	16
1.1.6.3 Colores análogos	17

1.1.7 Textura	18
1.1.8 Volúmen	21
1.1.9 Movimiento	22
1.1.10 Contraste	25
1.2 La importancia de la comunicación visual	34
1.3 La ilustración	46
1.3.1 Características de la ilustración	59
1.3.2 Géneros de la ilustración	61
1.3.3 Sobre la ilustración y el ilustrador	62
1.3.4 Técnicas de ilustración	64

Capítulo II Material Didáctico

2.1 Material didáctico	75
2.2 Clasificación del material didáctico	77
2.2.1 Las imágenes fijas	83
2.3 El Instituto Nacional de Desarrollo Social	87
2.3.1 El curso Formulación y elaboración de proyectos.	92

Capítulo III La propuesta gráfica: Elaboración del material didáctico

3.1 Justificación	95
3.1.1 Las ilustraciones (proceso de confección).	102
3.1.2 La tipografía	132
Conclusiones	158
Bibliografía	

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo parte de la necesidad de agilizar el aprendizaje de manera más amena a personas con un perfil generalmente de pobreza económica y exclusión social, que toman un taller impartido por el Instituto Nacional de Desarrollo Social (INDESOL) en donde se les muestra como mediante la creación de proyectos tanto productivos como sociales (y de capacitación para el desarrollo de habilidades) pueden resolver esas necesidades que les aquejan e impiden el desarrollo de sus comunidades. El INDESOL básicamente les enseña como organizarse para echar a andar un proyecto con el apoyo del gobierno.

Como apoyo didáctico a éste taller se pensó en un diaporama digital que aportara la información pertinente y que tuviera en la ilustración el elemento visualmente enriquecedor. La ilustración pensada para este es una ilustración llamativa, colorida, expresiva y con un concepto rural, todo esto para lograr una cohesión con la audiencia a la que va dirigido y para contrastar con el contenido del taller que es más serio.

Es importante aclarar que la ilustración es el medio visual sobresaliente y fin de éste proyecto, no así la tecnología, que es usada única y exclusivamente como la herramienta necesaria para dar el formato del diaporama digital. Este diaporama digital ilustrado tiene en un cuaderno de trabajo un complemento para mejorar el taller; son una mancuerna de materiales didácticos ilustrados para el área de Capacitación del INDESOL, pensados para atraer y complementar el aprendizaje.

Este proyecto está dividido en tres partes: en la primera se encuentran todos los elementos básicos que se utilizan para crear mensajes visuales y que se tomaron en cuenta para crear las imágenes y el diseño de este proyecto, en esta primera parte también se aborda la importancia de la comunicación y más precisamente de la comunicación visual que por abarcar a la ilustración compete a éste proyecto. La ilustración, su historia, y sus técnicas, se desarrollan también en éste capítulo.

La segunda parte o capítulo muestra la necesidad que ha tenido la didáctica de materiales de apoyo, así se muestran los tipos más usados y específicamente los audiovisuales en el que el material didáctico fin del proyecto tiene su lugar; después, por tratarse de la institución demandante del material se aborda que es el Instituto Nacional de Desarrollo Social y brevemente se informa acerca del curso para el cual será el diaporama digital ilustrado.

La tercera parte de este trabajo vincula las dos primeras, puesto que en esta se muestra el proceso práctico de realización del material didáctico: qué se tomó en cuenta para realizar las ilustraciones, cuál fue el proceso de confección, que metodología se siguió, la importancia de este trabajo y finalmente las conclusiones.

Personalmente comento que trabajar en este proyecto fue una oportunidad de intentar hacer algo por los demás que pueda traerles beneficios significativos mediante algo que es importante para mí como lo es el ilustrar, así que este trabajo fue hecho con las mejores intenciones.

Capítulo I

Elementos de diseño e ilustración para
el material didáctico
ilustrado.

1 DISEÑO

Vivimos en un mundo en el que buscamos apoyo visual por ser directo y próximo a la realidad, continuamente somos bombardeados por imágenes que pueden pasar inadvertidas o que permanecen en nuestra cabeza. Es por esto, que no podemos negar la importancia de la comunicación visual, necesitamos expandir nuestra capacidad visual, esto quiere decir expandir la capacidad que todos tenemos de comprender un mensaje visual.

Es el diseñador quien satisface las necesidades específicas de comunicación visual, el asume el compromiso de crear, estructurar y sistematizar mensajes significativos para su entorno visual.

El diseño es un proceso de creación visual con un propósito, cubre exigencias prácticas. En pocas palabras, es la mejor expresión visual de la esencia de "algo" ya sea esto un mensaje o un producto.¹

El diseñador es como el intermediario entre aquel que quiere hacer llegar un mensaje a un público determinado y el mismo público receptor. De ahí la creciente importancia del diseño. Pero el diseñador debe desarrollar un alto sentido de la responsabilidad social, así como una actitud abierta y siempre en búsqueda de conocimientos que le ayuden a una correcta emisión de mensajes.

Para lograr esto, el diseñador debe valerse de un lenguaje visual con el cual representa a los principios o conceptos que se refieren a la organización visual. En este punto se analizarán dichos principios que fueron tomados en cuenta para la realización de la propuesta gráfica de esta investigación, subrayando así que el conocer el lenguaje visual, su carácter y su funcionamiento, abre un panorama tan rico como ilimitado.

1.1 FUNDAMENTOS

El acto de ver implica una respuesta a la luz; el elemento más importante y necesario de la experiencia visual es de carácter tonal. El tono es luz o ausencia de ésta, lo que la luz revela es la sustancia mediante la cual el hombre da forma e imagina lo que reconoce e identifica en su entorno, es decir elementos visuales como: línea, punto, color, plano, volúmen, textura, movimiento. Dentro del diseño gráfico existen elementos básicos que pueden comprenderse y aprenderse, que son susceptibles, junto con técnicas manipuladoras, de utilizarse para crear claros mensajes visuales. El conocimiento de éstos factores puede llevar a una comprensión más clara de los mensajes visuales.

Estos elementos son las herramientas indispensables para la comunicación visual, la fuente de cualquier clase de objetos y experiencias. Los elementos básicos son el punto, la línea el plano, el volúmen, la dirección, el tono, el color, la textura, y el movimiento. 2

En la composición se disponen elementos que se interrelacionan activamente, que pretenden un significado con la intención del creador. Es la composición el proceso más decisivo en la resolución de un problema visual.

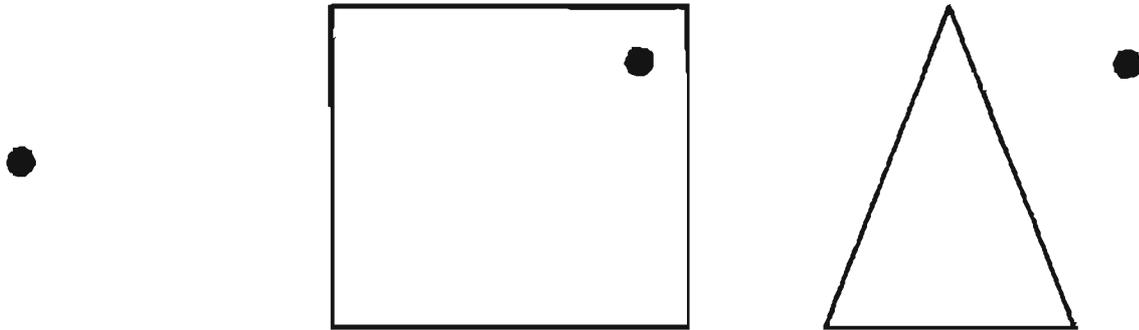
Los resultados de la misma marcan el propósito y el significado de la declaración visual y obviamente tiene fuerte influencia sobre lo que el espectador capta.

Es por esto que esta etapa es en donde el diseñador ejerce un fuerte control sobre su trabajo y donde tiene la oportunidad para expresar lo que quiere transmitir en su obra.

Se vale -ya se había mencionado- de los elementos básicos que son pocos, pero son la materia prima de toda solución visual. A veces no se encuentran presentes todos, ni con el mismo énfasis. A continuación se explicarán brevemente estos elementos.

1.1.1 Punto

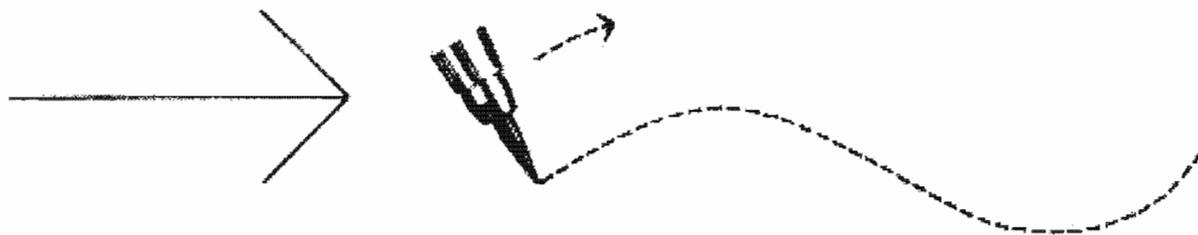
Es la unidad más simple, mínima de comunicación visual, el marcar con algún color, lápiz, etc. Se concibe como un punto que puede servir como referencia o marcador de espacio. Es el principio y el fin de una línea.



1.1.2 Línea

Es una sucesión de puntos, al aumentar la sensación de direccionalidad. También se define como un punto en movimiento o la historia del movimiento de un punto.

La línea tiene una enorme energía, es infatigable y el elemento visual por excelencia del boceto. Su fluida cualidad lineal contribuye a la libertad de la experimentación. La línea tiene dirección y propósito, va hacia algún sitio, por eso a veces puede ser tan técnica. Pero la línea es el medio necesario para visualizar lo que no puede verse, lo que hay en la imaginación. La línea expresa la personalidad de quien la traza.



La línea es fronteriza, separa dos mundos y emerge los misterios del arte
Jorge Chuey

La línea es un elemento indispensable, es dinámica y puede expresar cosas muy distintas dependiendo de su carácter, puede ser delicada, inflexible, espontánea, sensual, expresando la intencionalidad del autor en el momento personal de éste en el momento de hacerla.

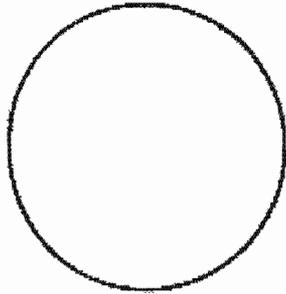
1.1.3 Plano

Se dice que un plano existe cuando el trazo de una línea se une en un mismo punto; cuando la línea cierra un determinado espacio se crea una tensión entre el espacio y sus límites. Se dice que la línea articula la complejidad del plano.

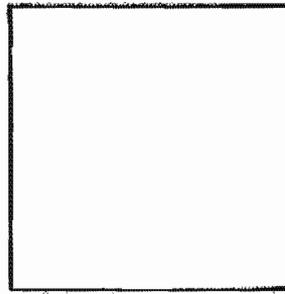
Existen tres planos básicos: el cuadrado, el triángulo equilátero y el círculo. Cada uno tiene un carácter específico y se les asocia con diferentes significados.

Todos los planos básicos son fundamentales, pues a partir de ellos se derivan mediante múltiples variaciones todas las formas de la naturaleza y de la imaginación.

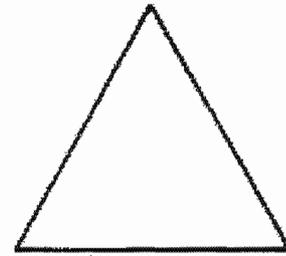
A continuación los planos básicos y algunas de sus asociaciones.



Al círculo se le asocia con el movimiento, la calidez, la inestabilidad, lo cíclico, etc.



El cuadrado es una figura asociada a la estabilidad, a la permanencia, a la rectitud, al equilibrio.



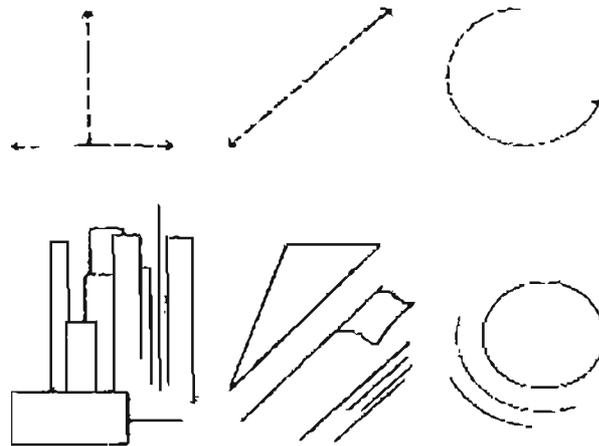
El triángulo equilátero es asociado con la acción, el conflicto y la tensión.

1.1.4 Dirección

Los planos expresan tres direcciones visuales básicas: el cuadrado la horizontal y la vertical, el triángulo la diagonal y el círculo la curva.

Cada una tiene un significado asociativo que sirve en la creación de mensajes visuales.

La referencia horizontal-vertical da estabilidad, bienestar. La dirección diagonal es la fuerza más inestable, y la formulación visual más provocadora. La fuerza direccional curva tiene asociaciones al encuadramiento, la repetición y el calor.



Las tres direcciones básicas.

1.1.5 Tono

La ausencia o presencia de luz es relativa, no es uniforme, las variaciones de luz, o sea el tono, constituyen el medio con el que se distingue ópticamente la complicada información visual del entorno. Es decir que se ve lo oscuro porque está próximo a lo claro y viceversa. En las artes gráficas la escala tonal más usada entre el pigmento blanco y el negro tiene unos 13 grados.

El tono es la herramienta para crear dimensión, con la perspectiva puede crear una ilusión de realidad muy grande. Gracias al tono se puede ver el movimiento súbito, la profundidad, la distancia y otras referencias ambientales; el valor tonal es otra manera de describir la luz, de hecho se ve gracias a él.



El tono es un elemento de gran importancia para la construcción de imágenes, no hay que olvidar que en el ámbito del diseño es muy importante el factor psicológico para conseguir el propósito que se busca informar y persuadir.

La facilidad con la que el ojo humano acepta una representación visual monocromática -ya sea una foto, tv, cine, ilustración, etc.- es un buen ejemplo para ver la importancia del tono en la vida cotidiana.

1.1.6 Color

Mientras el tono está relacionado con aspectos de la supervivencia -el hombre puede ver gracias a él- el color tiene una afinidad más intensa con las emociones. El color está cargado de información y es una de las experiencias visuales más penetrantes que todos los hombres tienen en común. Así que constituye una valiosa fuente de comunicadores visuales. Al compartir los seres humanos los significados asociativos de los colores, cada color ofrece un enorme vocabulario de gran utilidad en la comunicación visual. De ahí la importancia para este trabajo.

El color tiene tres dimensiones que pueden definirse y medirse 4

a) Matiz

Es el color mismo o croma. Cada matiz tiene características propias, los grupos o categorías de colores comparten efectos comunes. Hay tres matices primarios o elementales: amarillo, rojo y azul, cada uno representa cualidades fundamentales. El amarillo es el color más cercano a la luz y el calor; el rojo es más emocional y activo. El azul es pasivo y suave. El amarillo y el rojo tienden a expandirse, el azul a contraerse. Al mezclarse se obtienen nuevos significados. Al mezclar rojo y azul, el rojo se amortigua, pero si se mezcla con amarillo se activa. Lo mismo sucede con el amarillo.

En la rueda de los colores - utilizada comúnmente- aparecen los colores primarios y secundarios (naranja, verde y violeta), pero pueden obtenerse mucha variedad de matices.

b) Saturación

Se refiere a la pureza de un color con respecto al gris. El color saturado es simple, sin complicaciones y es muy explícito. Tiene matices primarios y secundarios que lo componen así los colores menos saturados apuntan hacia una neutralidad cromática e inclusive un acromatismo, son sutiles y tranquilos. Mientras más saturado se encuentre un color más emotivo y expresivo será.

En el blanco y el negro no hay color, el negro es la máxima saturación y el blanco la máxima brillantez.

c) Brillo

Se refiere a las gradaciones tonales, que van desde la luz a la oscuridad.

El llamado color pigmento es creado por el hombre y este es el negro. Es la suma de todos los colores y el blanco es la ausencia total de color, cosa que sucede a la inversa en el color luz -el entendido como fenómeno físico- en donde el blanco es la suma total de colores y el negro es la ausencia total de color.

Los colores primarios en los colores luz son: cian, magenta y amarillo.

Y los colores pigmento primarios son el rojo, amarillo y el azul.



1.1.6.1 Colores complementarios

Los elementos que los conforman, no aparecen en el otro color. así el azul un color primario tiene su complementario en el secundario que carece de azul, como el naranja. El violeta es complementario del amarillo, porque carece de éste.

1.1.6.2 Colores adyacentes

Son los que se forman o contienen características de un color similar, por ejemplo el naranja y el violeta que tienen en común el rojo que los forma.

Los adyacentes de los colores secundarios son los primarios.

Del amarillo - verde y naranja

Rojo - morado y naranja

Azul -verde y morado

1 1.6.3 Colores análogos

Se refiere a la temperatura de los colores, los cálidos, rojos y amarillos y los fríos, verdes y azules. Así el violeta es análogo del azul si cuenta con más azul y de la misma manera, será análogo del rojo si está integrado por más rojo.

El color ofrece una gran fuerza para expresar y reforzar la información visual, además de tener un significado compartido por la experiencia, tiene un valor independiente informativo a través de los significados que se le atribuyen simbólicamente. La psicología del color se encarga de estas relaciones. Independiente del significado cromático transmitido, cada persona tiene una preferencia cromática diferente, subjetiva, con esto se puede ver que el color dice muchas cosas.

La paleta de color usada para ésta investigación, así como los significados atribuidos a los mismos, serán abordados en el capítulo tres cuando se explique el porque se escogió dicha paleta de color para las ilustraciones.

1.1.7 Textura

Es un elemento visual que se refiere a las características de superficie de una forma. Toda superficie debe tener ciertas características que pueden ser descritas como suave o rugosa, como lisa o decorada, opaca o brillante, blanda o dura, etc.

La textura puede ser clasificada en textura visual y textura táctil. 5

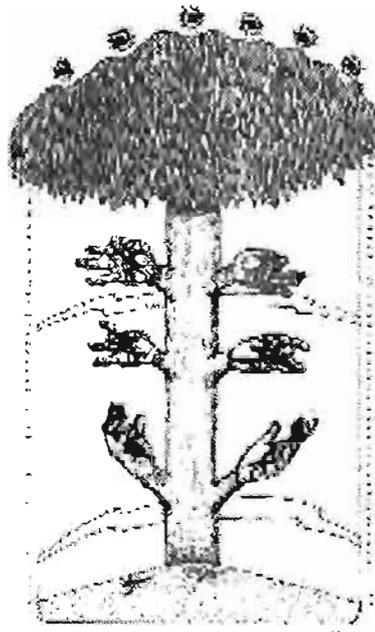
Textura visual- Esta textura es estrictamente bidimensional, puede ser sugerida mediante el dibujo y otras técnicas.

Textura táctil- Se eleva sobre la superficie de un diseño bidimensional y se acerca a un relieve tridimensional.

Es importante mencionar que la textura es una cualidad de la materia, todo tiene textura y como elemento gráfico, enfatiza más a los elementos de una composición para lograr el efecto deseado.

La textura puede apreciarse tanto con el ojo como con el tacto , pero lo ideal sería con ambos sentidos.

A continuación un ejemplo de textura.



Se ha visto hasta ahora, una parte de los elementos visuales básicos, que forman parte de toda solución visual. Cada elemento presenta una amplia gama de posibilidades para su utilización, así que el número de soluciones visuales es tan infinita como la creatividad del autor.

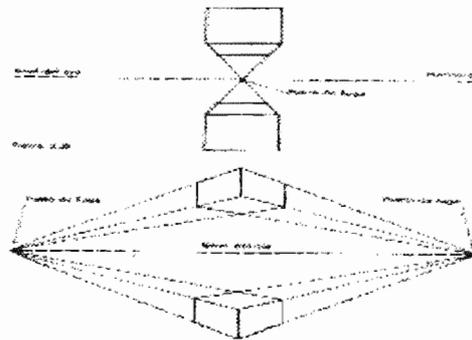
Todavía faltan en este conteo algunos elementos por ver que tienen la capacidad de modificar, acentuar y enriquecer la información visual, sin embargo en este punto es necesario señalar que si bien, el diseñador debe conocer gran cantidad de información, ya que de fundamentos y teorías hay miles, el diseñar puede ser algo divertido e inclusive audaz pues siempre presenta retos y exigencias, tanto personales como exteriores.

1.1.8 Volúmen

Se dice que el recorrido de un plano en movimiento -en una dirección opuesta a la suya intrínseca- se convierte en un volumen.

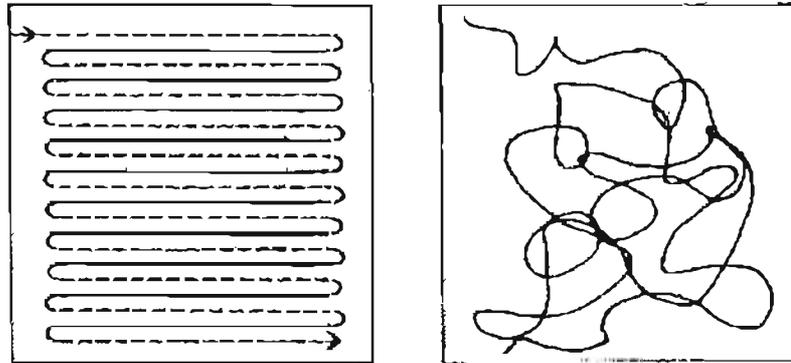
El volúmen tiene una posición en el espacio y está limitado por planos.

El volúmen en planos bidimensionales es totalmente ilusorio, la ilusión puede reforzarse de muchas maneras, pero la manera fundamental para esto es la perspectiva, con ayuda de valores tonales se pueden intensificar los efectos logrando producir sensaciones espectaculares.



1.1.9 Movimiento

La sugestión de movimiento en mensajes visuales es más difícil de conseguir sin distorsionar la realidad, pero está implícita en todo cuanto vemos. Esta información es proyectada de manera psicológica y cinestética. Así una foto o un dibujo pueden estar estáticos pero la magnitud de reposo que proyecta compositivamente puede implicar un movimiento como respuesta al énfasis y a la intención del diseño del creador. El movimiento como elemento es dinámico, pues se retoma del constante flujo de la vida misma.



Como se ha mostrado, la función de los elementos gráficos no es simplemente adornar, sino atraer, influir, fascinar y proporcionar más información que la que pueda estar escrita o hacerla aún más evidente. Por lo tanto hay que tener en cuenta lo que puede llegar a hacer un color, una forma, una disposición determinada de los elementos que se deben incluir, ya que ello determinará el éxito del mensaje a comunicar.

Según Dondis ⁶ existen unas técnicas de la comunicación visual que manipulan a estos elementos básicos con un énfasis cambiante, como respuesta directa al carácter de lo que se diseña y de la finalidad del mensaje. La técnica visual más dinámica es el contraste, que tiene su opuesto: la armonía. Existen muchas técnicas visuales que son aplicables para la obtención de efectos visuales, se disponen en pares de opuestos.

Así se tiene a la asimetría con su opuesto la simetría, la inestabilidad con su opuesto el equilibrio, la actividad y su opuesto la pasividad, por mencionar unas cuantas.

Las técnicas dan carácter y forman mediante su energía, una solución visual; son conectoras entre la intención y el resultado, dan perspicacia para cualquier declaración visual. En este capítulo se explicará el contraste, considerada la técnica más importante.

Debe considerarse además que toda solución visual debe estar gobernada a través del estilo personal y cultural, por el significado y la postura pretendidos.

También debe considerarse el medio mismo, cuyo carácter y cuyas limitaciones regirán los métodos de solución.

A continuación se abordará el contraste, técnica visual utilizada en las ilustraciones de ésta investigación. De ahí su importancia.

1.1.10 Contraste

El contraste es sólo una clase de comparación, por la cual las diferencias se hacen claras.

Es una herramienta de expresión que puede intensificar el significado y por lo tanto simplificar la comunicación.

El contraste como estrategia visual para aguzar el significado, no sólo puede excitar y atraer la atención del observador, sino que es capaz también de dramatizar ese significado para hacerlo más importante y más dinámico. Un ejemplo de esto sería poner un objeto pequeño al lado de uno grande si se quisiera destacar la pequeñez.

Pero la intensificación del significado va más allá de la simple yuxtaposición de elementos visibles. Consiste también en la cancelación de lo superficial e innecesario para enfocar lo esencial de modo natural.

Como en el claroscuro, de chiaro y scuro, dos palabras italianas: claro y oscuro sus ingredientes.

El contraste es una herramienta esencial en la estrategia del control de los efectos visuales, y en consecuencia del significado. Pero el contraste es al mismo tiempo un instrumento, una técnica y un concepto. Se tiene una concepción más profunda de lo liso si se le encuentra yuxtapuesto a lo rugoso.

Los opuestos parecen ser ellos mismos con más intensidad cuando los concebimos desde su unidad. En esta observación estriba la palabra contraste: estar en contra.

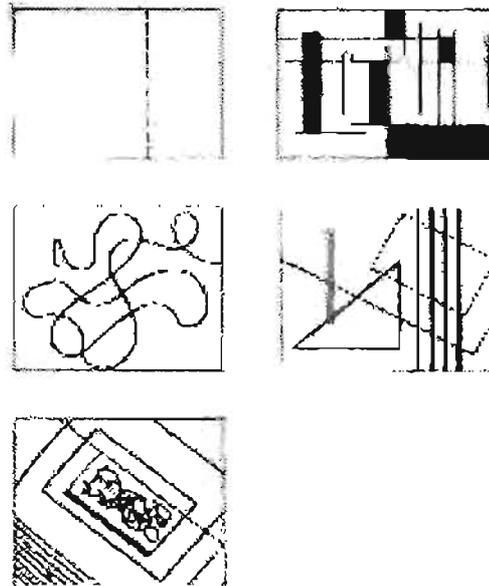
El contraste es una vía muy importante hacia la claridad de contenido y debe manejarse cuidadosamente tanto en el nivel expresivo y en el que entraña la transmisión de información visual compleja.

El contraste es el definidor básico de ideas: la comprensión de la alegría es tanto más rica cuanto más se le yuxtaponga a la tristeza, por poner un ejemplo. Cada polaridad puramente conceptual puede asociarse mediante elementos y técnicas visuales, que a su vez son asociables a su significado. Así el amor podría sugerirse con líneas curvas y el odio podría reforzarse con líneas angulosas.

El contraste está omnipresente en las formulaciones visuales efectivas a todos los niveles de la estructura comprensiva del mensaje.

Para expresar con exactitud el contraste, es necesario que el punto de atención principal ocupe la mayor proporción del espacio, o de ser posible al menos las dos terceras partes.

Esto incrementará la intención de la composición. La proporción y la escala dependen de la manipulación del tamaño o espacio, en función del efecto perseguido, pero esta consideración, aunque básica en la estructura de contraste, resulta absolutamente necesaria.



Algunos ejemplos de contraste.

Cada elemento visual puede tener varias posibilidades para lograr el contraste dentro de la composición , puede ser el tratamiento de la línea, tono, color, etc.

a) Contraste de tono

La claridad u oscuridad relativas de un campo establecen la intensidad del contraste tonal.

El tamaño o la proporción no es lo único a tomar en cuenta. Una división idéntica del campo puede manifestar el contraste de tonos.

b) Contraste de color

El tono desaloja al color en nuestro intercambio con el entorno y por lo tanto, tiene más importancia que el color en el establecimiento del contraste. De las tres dimensiones del color el tono es la que domina

El contraste de color más importante aparte del tonal, es el contraste cálido-frío, que divide los colores en cálidos, los dominados por el rojo y el amarillo y los fríos dominados por el azul y verde. El carácter recesivo de los fríos se ha utilizado para indicar distancia, en cambio los cálidos se usan para expresar expansividad. Estas cualidades afectan a la posición espacial, pues la temperatura del color sugiere proximidad o distancia.

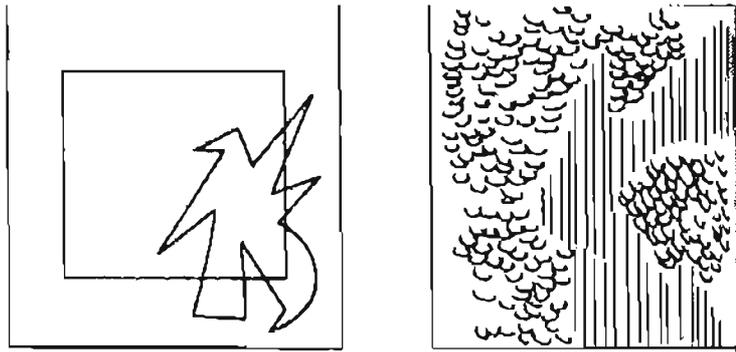
Otros contrastes son el complementario y el simultáneo. El complementario es el equilibrio relativo entre cálido y frío. El complementario es el color que se sitúa en un lugar exactamente opuesto en la rueda de los colores. En forma de pigmento, los complementarios revelan dos cosas: la primera es que cuando se mezclan producen un tono neutro y medio de gris, segunda que cuando se yuxtaponen, los colores complementarios provocan en el otro una intensidad máxima. Esto se basa en el contraste simultáneo de Munsell quien estableció los colores opuestos en la rueda cromática basándose en el fenómeno fisiológico de la posimagen, esto es determinando el color que vemos sobre una superficie blanca y vacía después de haber contemplado por segundos otro color

Además esto adopta otra forma, pues al colocar un cuadrado gris dentro de la superficie de otro color frío se verá cálido. En otras palabras, el color opuesto además de ser un fenómeno perceptivo de posimagen, es un proceso fisiológico de neutralización relacionado con una tendencia hacia la reducción de todos los estímulos visuales a su forma más neutra y simple posible. Introducimos el color complementario en cualquier color que vemos.

c) Contraste de planos

Para llamar la atención del observador, los planos imprevisibles son los que ganan a los regulares y sencillos, las texturas disímiles intensifican el carácter único de sus compañeras, cuando se encuentran juntas. La yuxtaposición de cualidades desproporcionadamente diferentes aprovecha el valor del contraste en la definición del significado visual.

Abajo se muestra un ejemplo de esto.



Como se ha visto la importancia del contraste es sobresaliente pero es necesario que ningún elemento provoque confusión o ambigüedad, para que el significado sea el indicado. La organización visual siempre tiene que responder al propósito de la declaración visual, es decir, la forma tiene que seguir a la función.

El contraste puede usarse básicamente con todos los elementos básicos como el punto, la línea, el color, etc. sus resultados serán muy interesantes.

El contraste fue la herramienta pensada para que las ilustraciones de este trabajo fuesen más llamativas e intensas, además de expresivas; yuxtaponiéndolas con el texto que acompañan que es técnico y frío. Así se tendría un proyecto más estimulante visualmente.

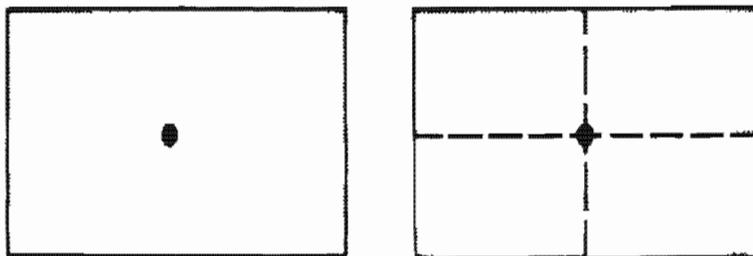
El conocimiento de la construcción de formas visuales permite al creador una mayor libertad, lo que puede reflejarse en más opciones en la composición. Así el resultado será lo que el creador verdaderamente haya querido expresar, sin embargo la respuesta del espectador es muy importante, este modifica e interpreta a través de sus propios criterios subjetivos; pero hay que recordar que más o menos todos los hombres tienen un sistema perceptivo que funciona similar. Tomando en cuenta esto, existen ciertas fuerzas que juntas llegan a crear la correcta percepción de un diseño, y que según Dondis 7 ante ellas por experiencia se responde a su significado con cierta conformidad.

Así una de ellas es el equilibrio, pues es la referencia visual más fuerte y firme del hombre su base consciente e inconsciente para la formulación de juicios visuales. En la interpretación visual este proceso dota a todo lo que ve, de un eje vertical con un referente secundario horizontal, ambos miden el equilibrio que es un constante inconsciente.

La tensión es el medio visual que produce falta de equilibrio, desorientación, irregularidad tiene un potencial directo en la transmisión de información. La tensión o la ausencia de tensión es un factor compositivo que se interpreta primeramente al observar formas visuales. La tensión atrae la atención de manera inmediata y su valor depende de cómo se use.

La nivelación y el aguzamiento son términos de lo visualmente inesperado y de lo generador de tensiones en la composición. Dicho de otro modo, gracias a las sensaciones y a la percepción automáticamente se puede establecer un equilibrio o ausencia del mismo, se puede nivelar, ajustar un elemento visual dentro de un campo visual. Lo importante es no crear ambigüedades, en donde no se pueda percibir nivelación o aguzamiento.

A continuación un ejemplo de lo explicado.



El conocimiento de procesos perceptivos es una buena base que permite controlar las respuestas de un espectador ante diferentes estímulos visuales. Lo anterior son sólo ejemplos de la información de la que se puede sacar provecho para desarrollar mensajes visuales interesantes o lograr una comunicación visual más rica y directa.

1.2 LA IMPORTANCIA DE LA COMUNICACION VISUAL

Si se presta un poco de atención en las actividades que el hombre común desempeña de manera cotidiana, salta a la vista la importancia de la comunicación, pues el hablar escuchar, escribir y leer, son necesarios para expresar las ideas, y que decir de la comunicación no verbal , como las expresiones faciales, la postura corporal, los movimientos de las manos, etc. que la gente usa para expresar ciertas actitudes. Cada ser humano emplea muchas horas del día comunicándose.

"En resumen, todo aquello a lo que la gente logra dar un significado puede y es usado por la comunicación "8

La gente puede comunicarse a muchos niveles, por diversos motivos, con gran número de personas y en múltiples formas.

Para David K Berlo ⁹ el propósito de la comunicación radica en que los seres humanos se comunican para influir intencionalmente en el mundo físico que les rodea y a sí mismos, para sentirse capaces de tomar decisiones, llegado el caso.

En donde intervenga la comunicación entre seres humanos, implica la emisión de un mensaje por parte de alguien, y a su vez la repetición de ese mensaje por parte de otro. Es decir si alguien habla debe haber alguien que escuche lo que se dice, a menos que la comunicación sea con uno mismo, en donde uno, es el propio autorreceptor a quien se destina un mensaje.

Es importante en todo propósito comunicativo determinar el receptor intencional del mensaje, ya que puede suceder que el comunicador -o quien inicia la comunicación- quiera que su mensaje esté destinado a él o a otras personas. Pero que quien lo reciba sea o sean los que no estaban destinados a recibirlo, es decir sean receptores no intencionales. Al realizar, analizar o recibir cualquier tipo de comunicación debe ser muy claro el propósito del comunicador, debe saber a quien trató de afectar y en que forma.

Cabe mencionar que también los receptores como los emisores tienen expectativas sobre el mensaje que reciben. Dicho de otro modo, tanto los lectores como los escritores tienen propósitos. Sin embargo, no se puede afirmar que tanto los efectos como los resultados de toda comunicación concuerden con la intención deseada, los receptores no siempre responden al propósito de la fuente.

De esta manera si no existe una compatibilidad entre la fuente y el receptor, se interrumpe la comunicación. Pero para evitar esto, debe conocerse por qué la gente busca esa experiencia de la comunicación, algo así como cuestionarse por qué la gente va al teatro o por qué leen el periódico.

Si resulta importante saber a quién se trata de afectar, también lo es el saber cómo o qué efecto se desea producir en la conducta del receptor. Si con el mensaje terminado, consumado, basta para sus expectativas o si el mensaje modificará su conducta, la cual será utilizada más tarde.

De ésta manera se puede ver como el alcance de la comunicación ha permitido si no es que toda, gran parte de la actividad humana, así que al comprenderla, el hombre ha aumentado su capacidad para afrontar los problemas que le aquejan. Y es que el hombre actual está expuesto a una infinidad de mensajes, productos específicos de una sociedad organizada como en la que se desenvuelve. Simplemente, todo lo que ven los ojos humanos, es comunicación, pero visual; y cada imagen tiene un valor distinto, según el contexto en el que están insertadas, dando información diferente.

Algunos autores sugieren identificar a la comunicación como un proceso, como cualquier fenómeno que presenta una modificación a través del tiempo y en que cada objeto dentro de ella afecta a los demás e interactúa con ellos.

Es por esto, que se ha de tomar en cuenta cuando se inicia la comunicación, como se responde a ella o cuando se sirve como observadores o analistas de ella.

El gran interés por la comunicación ha producido muchos intentos a desarrollar modelos del proceso, son así como listas de ingredientes.

Fue Aristóteles en su Retórica quien propuso que se tenían que considerar tres componentes en la comunicación, el orador, el discurso y el auditorio. Con esto quiso explicar que los elementos eran necesarios para la comunicación y que se puede organizar el estudio del proceso con tres variables: 10

- 1.-La persona que habla
- 2.-El discurso que pronuncia
- 3.-La persona que escucha

La mayoría de los modelos de comunicación son similares al de Aristóteles. Uno de los modelos más utilizados fue desarrollado por el matemático Claude Shannon en 1947 y puesto al alcance de todo el público por Warren Weaver. El modelo de Shannon y Weaver no se refería a la comunicación humana, sino a la comunicación electrónica. Sin embargo, hubo científicos de la conducta que descubrieron la funcionalidad de este modelo para la descripción de la comunicación humana.

Los componentes de su modelo son: 11

- 1.- Una fuente
- 2.- Una transmisión
- 3.- Una señal
- 4.- Un receptor
- 5.- Un destino

Si por fuente entendemos el orador, por señal el discurso, y por destino el que escucha, se tiene el modelo aristotélico, más dos elementos agregados: el transmisor que envía el mensaje original y el receptor que lo capta para hacerlo llegar al destinatario.

Existen otros modelos del proceso de comunicación como el de Shramm, Westley y McLean, las diferencias entre estos modelos radican en la terminología, adición o sustracción de uno de los elementos, y en parte a las diferencias disciplinarias de las cuales salieron, de ahí el distinto enfoque.

Berlo propone su modelo de comunicación 12

- 1.- La fuente de comunicación
- 2.- El codificador
- 3.- El mensaje
- 4.- El canal
- 5.- El decodificador
- 6.- El receptor de la comunicación

Toda comunicación humana tiene una fuente, es decir alguna persona o grupo de personas con un objetivo y una razón para ponerse en comunicación.

Una vez dada la fuente, con sus ideas, necesidades, intenciones, información y un propósito por el cual comunicarse, se hace necesario un segundo componente. El propósito de la fuente tiene que ser expresado en forma de mensaje. En la comunicación humana un mensaje puede ser considerado como conducta física: traducción de ideas propósito e intenciones en un código, en un conjunto sistemático de símbolos. Este proceso requiere de un tercer componente, un codificador. El codificador es el encargado de tomar las ideas de la fuente en forma de mensaje. El canal es el otro elemento, basta con decir que es un medio, un portador de mensajes, es decir un conducto. Las personas situadas en el otro extremo del canal pueden ser llamados el receptor de la comunicación, el blanco de ésta.

Como se ha mencionado, el conocimiento de éstos elementos resulta interesante, si se quiere entender una de las características de la sociedad actual. Y es que en ella debemos movernos; pinturas de vanguardia, la publicidad, el comic, la fotografía, la televisión y el cine, cada uno con sus distintos e interesantes componentes, tienen en común el utilizar signos visuales. Con esto existe todo un panorama a conocer.

Todo aquello que los ojos ven, se puede interpretar como comunicación visual, y cada imagen tiene un valor distinto, según el contexto en que se sitúe.

Sobre esto Munari ¹³ opina que a pesar de muchísimos mensajes que el hombre observa, la comunicación puede ser de dos maneras: intencional o casual.

La comunicación casual puede ser interpretada libremente por el que la recibe, ya sea como mensaje científico o estético, o como otra cosa. En cambio, la comunicación intencional debe ser recibida en pleno significado querido en la intención del emisor o la fuente. La comunicación visual se produce, por medio de mensajes visuales que la fuente emite y el receptor recibe.

Sin embargo, es claro que el receptor tiene "filtros" -así los denomina Munari- como el carácter sensorial del receptor o el cultural, por ejemplo. 14

Un mensaje visual tiene en sus componentes, por un lado la información propiamente dicha que lleva consigo el mensaje y la otra es el soporte visual. El soporte visual es el conjunto de los elementos que hacen visible el mensaje, todas aquellas partes que se toman en consideración y se analizan, para poder utilizarlos con la mayor coherencia respecto a la información. Así vemos la textura, la línea, el color, etc.

Generalmente, en el soporte visual se usan dos clases de imágenes, las ilustraciones (fotografías, dibujos, pinturas, etc.) y los signos (letras, números, etc); sin embargo ambas desempeñan una función muy distinta.

Las imágenes visuales posibilitan a los seres humanos a que consideren cosas que no se refieren al aquí y el ahora.

"...quien quiera comprender un mensaje, debe leerlo, la lectura puede definirse como la extracción de información a partir de imágenes visuales, lo que significa que se leen tanto las imágenes como las palabras." 15

El modo visual constituye todo un sistema que crea y analiza mensajes de distinta índole. La imagen ha servido para que el hombre se reafirme, tiene una fuerza cultural muy importante, la capacidad de ver es un apoyo grandísimo, por el carácter directo de la información y por la proximidad a la experiencia real.

Casi desde nuestra experiencia del mundo organizamos nuestras exigencias y nuestros placeres, así como los temores, dentro de una intensa dependencia respecto a lo que se ve. Se acepta ver y ya. El hombre tiene un mecanismo fisiológico perfecto, es así como se recibe una vasta cantidad de información.

La experiencia humana es fundamental en el aprendizaje para comprender el entorno y reaccionar ante él, la información visual es el registro más antiguo de la historia humana.

Gran parte de lo que se sabe acerca de la interacción y el efecto de la percepción humana sobre el significado visual se le debe a los estudios y experimentos de la Psicología Gestalt, pero ésta mentalidad puede ofrecer algo más que la relación entre fenómenos psicofisiológicos y expresión visual.

La base teórica de la Gestalt es la convicción de que abordar la comprensión y el análisis de cualquier sistema requiere reconocer al sistema (u objeto, acontecimiento, etc.) como un todo que está constituido por partes interactuantes que pueden aislarse y observarse en completa independencia para después recomponerse en un todo. No es posible cambiar una sola unidad del sistema sin modificar el conjunto.

En la Sintaxis de la Imagen 16. Dondis reconoce que expresamos y recibimos mensajes visuales a tres niveles distintos:

- 1- Representacionalmente
- 2- Simbólicamente
- 3- Abstractamente

Representacionalmente, en donde la realidad es la experiencia visual básica y predominante, es decir que se capta aquello que se ve y que se reconoce desde el entorno y la experiencia. La cámara fotográfica y el dibujo científico son los medios visuales que se aproximan más a la experiencia real, son efectos realistas.

Sin embargo, no se debe olvidar que cada ser humano tiene una visión única, así que el mensaje siempre estará abierto a la modificación subjetiva. Mientras más representacional sea la información visual, más específica será su referencia.

El **simbolismo** es la reducción del detalle visual al mínimo irreductible. Para ser efectivo debe valer y reconocerse, recordarse y reproducirse. Para poder entender un símbolo, debe educarse al receptor para que el mensaje sea claro, así mientras el símbolo sea más abstracto, se necesita educar más profundamente al público para poder entender el significado.

El símbolo además, debe ser sencillo y referirse a un grupo, o a una idea, institución, religión, etc. Resulta mucho más efectivo en la transmisión de información cuando es una figura totalmente abstracta, pues así se convierte en un código, que sirve de auxiliar al lenguaje escrito.

El símbolo ofrece una gran carga visual pues expresa de manera sintetizada muchas imágenes.

La **abstracción** visualmente es una simplificación tendente a un significado más intenso y destilado. Mientras más abstracta sea la información visual será más general. La manera de reducir lo que se ve a sus elementos visuales, es una manera de abstraer, la percepción del ser humano naturalmente elimina los detalles superficiales; así lo abstracto transmite el significado esencial.

La importancia de estos niveles radica en que contribuyen a la concepción, realización y refinamiento de mensajes visuales, cada uno de ellos tiene características propias, que pueden utilizarse para lograr un fin. Estos niveles ayudan a la libre creación de soluciones visuales siempre y cuando exista una coherencia entre los propósitos del creador y la composición visual, de esta manera se crearán soluciones visuales interesantes y acertadas .

La comunicación humana ha sido el motor importante, para la utilización de lo conocido en el modo visual. Y es que, de cualquier manera las formas visuales poseen una capacidad incomparable para darle al espectador la información necesaria sobre su entorno y su propia persona.

Los fines de las formas visuales son muchos, entretener, educar, apoyar, atemorizar, etc. incluso estos fines pueden mezclarse para servir a las crecientes necesidades sociales. Sin embargo, al igual que en el lenguaje, la comunicación visual efectiva debe evitar la ambigüedad y debe tratar de ser simple y directa en las ideas que desea expresar; pues no hay que olvidar que el espectador modifica e interpreta a través de sus propios criterios subjetivos, aunque consciente o inconscientemente responda a algunos significados con cierta conformidad.

Cada medio visual como la pintura, la fotografía, la ilustración, etc, exige para su desarrollo ciertos elementos técnicos, teóricos y prácticos, además de los personales -estilo, talento, experimentación- que ayuden en la elaboración de mejores soluciones visuales que satisfagan las necesidades de su creador y de su sociedad.

Uno de estos medios es la ilustración, conocida como toda imagen asociada con ideas, que desarrolla un papel tanto documental, pues justifica y aclara el texto que acompaña; como estético, por su carga de valores formales, técnicos y compositivos. De ésta se hablará en el siguiente punto.

1.3 LA ILUSTRACION

Se conoce como ilustración a toda imagen asociada con ideas, las ilustraciones pueden ser mapas, diagramas, planos o elementos decorativos, pero generalmente se trata de representaciones de escenas, personajes u objetos que tienen relación directa, indirecta o simbólica con el texto que acompañan. La imagen llamada ilustración tiene la importante función de transmitir, comunicar al hombre, por esto se le considera como un arte al servicio de la comunicación, por lo tanto las demandas sociales y económicas determinan la forma y el contenido de la ilustración. Es así que la ilustración combina la visión muy personal del autor con la técnica perfecta y el objetivo definido.

Los orígenes de la ilustración son tan antiguos como los de la escritura. La ilustración desde tiempos antiguos ha sido conocida como una imagen asociada con palabras. Las raíces tanto de la ilustración como del texto se encuentran en los pictogramas y en los jeroglíficos desarrollados por culturas tan antiguas como los egipcios, los mayas, los hititas, entre otros.

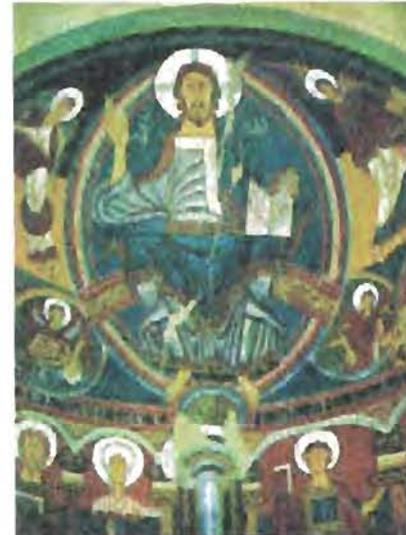
Antes de la invención de la imprenta, los libros (manuscritos) eran escritos a mano los manuscritos medievales fueron los inmediatos precursores de libros impresos. El *Libro de los Muertos* y el *Papyrus Ramesus*, Egipto aprox. 1900 a.C. son de los pergaminos más antiguos que se conocen.



Libro de los Muertos. Detalle

En Europa, en la era clásica las primeras ilustraciones se hicieron para textos científicos, ya Aristóteles hacía referencia a las ilustraciones que acompañaban a sus escritos. Después se hicieron las ilustraciones en forma de retratos del autor, seguidas por las ilustraciones de textos literarios como la Iliada y la Odisea. En China, también se conocía la ilustración de obras literarias, desde principios del siglo V a. C.

En el medioevo, la realización de libros de carácter religioso tuvo gran auge, y la iluminación de éstos libros se realizaba metódicamente en los monasterios. Los *Libros de Horas* muestran una maestría excepcional en la pintura en miniatura,



El Cristo del Apocalipsis
Fresco procedente de la iglesia de
San Clemente de Tahull. Siglo XII
Barcelona, Museo de Arte de
Cataluña.

En el mundo islámico, los artistas persas y mongoles ilustraban los libros de poesía o historia con delicadas pinturas. Al igual que los manuscritos, las ilustraciones sólo podían duplicarse copiándolas a mano.



Navegación por el Eúfrates.
Miniatura de los "Makamat" de
Hariri, 1222.
París, Biblioteca Nacional.

El conocimiento y la utilización de la perspectiva en el Renacimiento, ofreció al arte grandes posibilidades de representar el espacio, por lo cual el trabajo del ilustrador técnico adquirió gran meticulosidad.

Las investigaciones de Brunelleschi, Leonardo y Durero dieron pauta a la demanda de ilustraciones técnicas cada vez de mayor complejidad.



Iglesia de San Lorenzo en Florencia, por Brunelleschi. La nave comenzada en 1419.



La Gioconda de Leonardo da Vinci París, Museo de Louvre.

En el siglo XV, se desarrolló la ilustración de libros, en ellos la ilustración y el texto eran grabados a mano en madera. Se dibujaba la ilustración sobre la superficie lisa del bloque y se vaciaba la madera a ambos lados de las líneas del dibujo. La imagen en el relieve resultante era untada con pigmentos o con tinta y se estampaba sobre el pergamino o el papel. El proceso podía repetirse una y otra vez, consiguiendo con una sola matriz numerosas reproducciones idénticas. La ilustración impresa más antigua que se conserva es la portada en xilografía de la *Sutra del Diamante*, China año 868. En algunos casos se utilizaba una única matriz para tallar la página completa de un libro, texto e ilustraciones. Los libros realizados con esta técnica se llaman libros xilográficos. Los textos eran limitados, por lo que el contenido de casi todos estos libros era simple y tosco, destinados a lectores poco instruidos. Muchos contenían un mensaje religioso. La llegada de los caracteres móviles permitió imprimir las ilustraciones sueltas grabadas sobre madera cortada a la fibra junto con el texto.

Con la invención - a finales del siglo XV- de la imprenta las posibilidades de reproducción de texto e ilustraciones se amplían. El primer libro ilustrado con texto impreso con tipos móviles fue probablemente *Eldelstein* de Ulrich Boner, editado en 1462. Las recopilaciones de las *Fábulas de Esopo* se encuentran entre los primeros libros ilustrados que aparecieron después de la invención de la imprenta.

Entre los primeros libros ilustrados durante el período cunabula -éste es el primer medio siglo después de la invención de la imprenta- en donde estos libros constituían alrededor de un tercio de todos los que se imprimían, se considera como uno de los más bellos a *La Divina Comedia* de Dante, con grabados de Baccio Baldini sobre dibujos de Sandro Botticelli.

La necesidad de un mayor detalle en las ilustraciones propició el desarrollo de diferentes técnicas de grabado, entre ellas, el aguafuerte, sobre planchas de metal por lo general de cobre. El grabado al humo también conocido como manera negra, que se realiza bruñendo una lámina de cobre y que consigue sutiles degradaciones de luz y sombra, se desarrolló en el siglo XVIII, al igual que el aguatinta, que permite simular el efecto de la pintura a la acuarela.

A finales del siglo se perfeccionó la técnica de la xilografía que consiste en grabar, con un buril metálico sobre la madera cortada a la testa, consiguiendo imágenes de gran delicadeza que, en muchos casos, aparecen en blanco sobre un fondo oscuro.

Con la invención de la litografía en 1796 por Alois Senefelder se produce un avance técnico en la reproducción de libros, el *Fausto* con ilustraciones de Delacroix fue de los primeros libros ilustrados con la nueva técnica.

En el siglo XVIII apareció en periódico ilustrado, ramificación del libro ilustrado, que cobró más tarde gran notoriedad. La literatura de ficción había sido ilustrada desde sus inicios y ya para el siglo XIX eran raras las novelas publicadas que carecían de una ilustración -al menos- a color en su portada.

El grabado en madera mantuvo su importancia, especialmente en la creciente industria de revistas ilustradas hacia 1830 y 1840. escritores de la talla de Charles Dickens (Inglaterra) y Emile Zola (Francia) publicaron sus obras en episodios ilustrados contenidos en revistas.

La invención de la cromolitografía en 1851 introdujo el color en la ilustración de libros, la cual contaba sólo con el blanco y negro, aunque el proceso era largo y caro.

Con la fotografía las ilustraciones de las revistas declinaron , pues la fotografía ofrecía un realismo total; con esto los ilustradores se esforzaron para lograr el mejor parecido a la realidad. Se dice que con la fotografía se dispararon dos tendencias: la del ilustrador realista y la del ilustrador que deja volar su imaginación.

En el siglo XIX proliferó la ilustración de obras sobre topografía , arquitectura y botánica. En Inglaterra sobre todo en la década de 1860. El gran paisajista Joseph Mallord William Turner ilustró algunos libros como *Italy*, 1830.



Dordrecht
Colección privada.

En el siglo XIX entre los artistas franceses se realizaron importantes ilustraciones de libros como: Eugene Delacroix, Honore Daumier, Gustave Dore, Grandville (Jean Baptiste Isidore Gerard), Gavarni (Sulpice Guillaume Chevalier), Edouard Manet y Henri Toulouse-Lautrec.



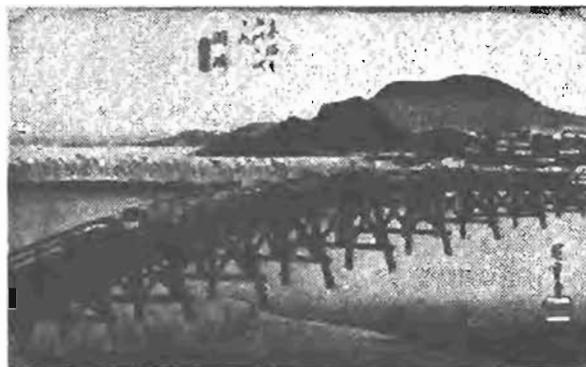
Eugene Delacroix.
Estudio para "La Libertad
guiando al pueblo"
Dibujo. París.



La Goulve
Litografía
Toulouse.Lautrec

Y en Japón maestros del arte del Ukiyo-e como Hokusai e Hiroshige se encargaron de mantener la tradición de estampas coloreadas sobre la vida cotidiana.

Hiroshige.
Chaparrón sobre el puente.
Estampa



Hokusai.
Escena callejera.
Boston Museum of Fine Arts.

El siglo XIX fue testigo de muchos adelantos, tanto de métodos de impresión como de aspectos estéticos y formales del artista e ilustrador. La Revolución Industrial con su expansión del comercio e industria y con el aumento de la competencia, trajo la publicidad.

El cartel ganó popularidad y Henri Toulouse-Lautrec fue el primer maestro del cartel moderno. Sus carteles demuestran una gran facilidad con el color y las técnicas litográficas, además de una aguda visión de lo que serían las estrategias publicitarias como de reducir al mínimo el texto y combinar la imagen y tipografía.

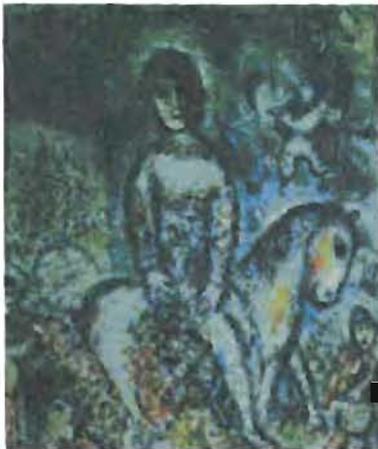
El cartel ha progresado mucho, ha desarrollado una importante habilidad gráfica y gran impacto visual, con la demanda y los avances tecnológicos ha logrado un lugar sumamente importante en la publicidad.

La ilustración infantil comenzó a tener auge en el siglo XIX, aunque ya en 1658 se encuentra el primer libro de texto ilustrado destinado a los niños llamado *The Invisible World in Pictures* publicado por Juan Amor Comanio .

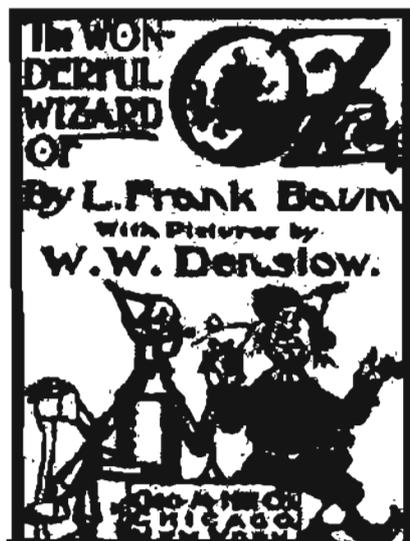
Entre los ilustradores más destacados se encuentran: William Mulready (El baile de la mariposa, 1807) ,George Cruikshank (*Cuentos de Grimm*, 1823) , Edward Lear (*A book of nonsense*, 1846) ,John Tenniel (*Alicia en el país de las maravillas*, 1865) ,Richard Doyle (*En el país de las hadas* ,1870) por mencionar unos cuantos.

Estos artistas ejercieron una fuerte influencia en el posterior desarrollo de la ilustración de libros infantiles. A partir de la mitad del siglo XX la ilustración infantil constituyó la mayor parte de las ilustraciones de libros y algo más , la mayor parte de los libros ilustrados que se editan en la actualidad están destinados a los niños.

John Tenniel
Ilustración para "Alicia en el
pals de las maravillas"
1865.



Chagall.
Écuyère aux Colombes



El mago de oz.

Escrito por L. Frank Baum, esta imagen muestra la portada y una ilustración más de la edición original de 1900.

Con el cine y la televisión, también se abrió un campo más para el ilustrador, los dibujos animados y las animaciones son un buen ejemplo de las cosas que pueden realizarse. Sin embargo, el ilustrador, a pesar de los avances tecnológicos aun sigue trabajando para un patrón comercial y en pos de la comunicación, su papel realmente no ha cambiado.

1.3.1 Características de la Ilustración

La ilustración puede definirse por las siguientes características:

- 1.- Es una imagen representación visual vista sobre un plano, que acompaña cierta información (texto generalmente escrito).
2. Utiliza las técnicas tradicionales del dibujo y la pintura, aunque actualmente se incorpora la computadora como herramienta.
- 3.- Su más importante función es contribuir a la eficacia de la comunicación que ya surge por la necesidad de definir, apoyar, conectar o recrear la información que se transmite.
- 4.- Por su carácter informativo es una forma de expresión que refleja la realidad del momento tiempo espacio; el uso de la imagen sobre un plano puede cambiar con el tiempo, es decir, obras como pinturas y fotografías, siempre que tengan relación con la información y por cuestiones de economía o gusto personal, se usan a manera de ilustración.
- 5.- La ilustración es una imagen fija pues describe un solo momento, se presenta ante nuestros ojos y permanece ahí.
- 6.- Tiene grados figurativos e icónicos. Las imágenes abstractas nacen cuando la imagen figurativa, aquella que representa las cosas con exactitud fotográfica, pasa por un proceso progresivo de descomposición o síntesis a favor de las formas y de los colores más o menos gratos de contemplar con la intención de destacar algún aspecto.

7.- La ilustración como disciplina artística, es un quehacer estético que utiliza los elementos primarios y secundarios que hacen visible lo conceptual: punto, línea, volumen, color, composición, etc. que actúan entre sí dando por resultado: ritmo, proporción, oposición, simetría, dirección, etc.

La ilustración de una obra literaria recurre a dos tipos distintos de repertorios: por un lado, los de las formas y los colores y por otro los del lenguaje escrito.

1.3.2 Géneros de la ilustración

Existen muchos géneros de ilustración, la ilustración técnica, la ilustración infantil, la ilustración médica, etc. Cada una resuelve la necesidad de aclarar, enriquecer y fascinar al texto que acompañan adecuándose al carácter y contenido de dicho texto. Sin embargo todas pueden agruparse en dos grandes grupos.

a) Ilustración científica

En este apartado entra toda ilustración hiperrealista es decir, que representa de manera fiel y exacta a la cosa o ser que trata de explicar. La ilustración científica utiliza las técnicas artísticas y digitales en la producción científica. Sirve como herramienta de divulgación, y nace de la necesidad de describir gráficamente el conocimiento.

El ilustrador científico se diferencia de otras modalidades de la ilustración por el rigor que requiere al momento de ilustrar, pues su labor depende de ciencias. Su trabajo consiste en dar forma e imagen a descripciones y teorías elaboradas por la ciencia. El ilustrador científico se define por su dedicación al dibujo y por aportar características específicas por medio de él a trabajos científicos. La ilustración científica es una actividad descriptiva que satisface primero al científico y después a un público.

b) Ilustración no científica

Es mucho más amplia que el grupo anterior y aquí tendríamos al comic, a la ilustración infantil, la ilustración fantástica, etc. La ilustración no científica proporciona un acercamiento poético o poco realista al lector. La ilustración no científica ofrece al ilustrador la libertad de crear bajo los obvios parámetros a los que debe supeditarse explotando más su propia creatividad y su estilo personal.

1.3.3 Sobre la ilustración y el ilustrador

La carga de una imagen actual es muy pesada, en su interior se conjugan la retórica, el arte, la psicología, la mercadotecnia y otras disciplinas que transmiten mensajes bajo la acción del creador y cuyo significado estético o ideológico, remite a determinada "cultura" de la sociedad que recibe el mensaje y que, puede lograr la imposición de un estilo específico por un lapso de tiempo.

Las ilustraciones y más específicamente el ilustrador se enfrenta a las demandas estéticas de la sociedad, viéndose obligado a resolver dichas demandas orientándose a soluciones creativas, tratando de superar las deficiencias y buscando en cada momento su satisfacción artística.

El ilustrador debe alcanzar un nivel de calidad en el dibujo y la pintura, de hecho debe ser veloz y ágil en su labor. Tiene que trabajar por encargo y ser capaz de crear ajustándose a las líneas estipuladas. Se le exige mucho, pero la recompensa también puede ser alta.

El trabajo que desempeña el ilustrador está lleno de múltiples responsabilidades, pues además de estar su trabajo destinado a las masas, debe respetarlas.

Dicho de otro modo, debe preocuparse por su público, tratando de no dañar los valores que él mismo respeta y que en su sociedad son inculcados en la educación, es decir debe ser ético.

Sin embargo, los valores pueden ser ridiculizados o tratados con sumo sarcasmo e ironía, pero deben o pueden ser parte de una propuesta, de un trabajo pensante y llevado a cabo con un fin determinado, ya sea reeducar, advertir o simplemente entretener y que en su raíz se encuentre una parte de la naturaleza artística del ilustrador, porque el ilustrador es un artista con un trabajo dual que por un lado, tiene la capacidad de satisfacer a las masas y por otro puede evolucionar su trabajo artístico por el simple impulso del arte.

La ilustración tiene los mismos límites que la visión de su creador, es un área vasta en la que se necesita algo más que "dibujar bien".

El ilustrador debe ser un investigador y debe superar sus carencias educativas para que con sus hechos, demuestre la importancia de su trabajo, ya que tiene en sus manos el poder de crear y sensibilizar, además de trascender para su sociedad tanto como persona como artista.

1.3.4 Técnicas de ilustración

En términos simples, la estructura de una pintura consiste en un soporte como madera, lienzo o papel; una base que actúa como intermediario entre el soporte y la capa de pintura, que se compone de partículas de pigmentos suspendidas en algún tipo de medio aglutinante.

A lo largo de la historia los artistas siempre se han mostrado ansiosos por aprovechar cualquier invento o accesorio mecánico que les permitiera perfeccionar sus habilidades.

Muchos de estos inventos han permitido los grandes cambios pictóricos que hoy día se conocen. A continuación se mencionan las técnicas de ilustración -algunos famosos inventos- más importantes para los fines de ésta investigación.

a) Acuarela

Las acuarela son pigmentos muy finamente molidos y aglutinados en goma arábiga, que se obtiene de las acáceas. La goma arábiga se disuelve fácilmente en agua y se adhiere muy bien al papel.

Además actúa como barniz claro y delgado, dando mayor brillo y luminosidad al color. Al principio la goma arábiga se usaba sola, pero más tarde se añadieron miel, glicerina y almíbar para retrasar el secado y añadir transparencia. Este tipo de refinamientos se dieron cuando algunos fabricantes empezaron a producir pinturas comerciales de calidad y desde entonces se han usado otros aditivos aunque no todos para incorporarse a la pintura sino a veces para añadirse al agua como ayuda para una técnica concreta.

El alemán Alberto Durero merece el título del "creador de la acuarela " ya que empleó intensamente este medio, creando cientos de obras a la acuarela, mucho antes que los ingleses, a quienes se les atribuye su invención durante el siglo XVIII. Los iluminadores medievales también eran muy hábiles con este medio y los primeros de ellos usaban la acuarela pura, es decir transparente, mientras que los más posteriores añadieron color opaco o con cuerpo, en parte para obtener una base sobre la que aplicar paneles de oro.

Artistas como van Dyck, Gainsborough y John Constable emplearon la acuarela para apuntes rápidos de tipo atmosférico, que más tarde emplearían como guía para las pinturas al óleo de mayor tamaño. Sin embargo, casi todos los artistas que han usado la acuarela la han usado como un fin en sí mismo.

William Blake, Thomas Girtin y Turner crearon sus propios métodos para realizar sus obras, ya fuese con lavados, salpicaduras de pintura, etc. se valieron de la acuarela para plasmar sus ideas. La acuarela ha mantenido su popularidad, varios victorlanos, especialmente Millais la emplearon para hacer copias vendibles de pinturas al óleo más grandes. Winslow Homer, Edward Hopper y en los últimos tiempos Andrew Wyeth han asegurado el mantenimiento de la tradición de Estados Unidos, mientras los principales exponentes británicos son quizás Edward Burra, David Jones y Paul Nash. Paul Klee, uno de los fundadores de la Bauhaus realizó su obra más significativa con este medio.

La virtud principal de la acuarela es su transparencia. Los colores se presentan en forma de pastillas secas, en forma líquida o en forma pastosa en tubos. En relación con el soporte el más adecuado es el papel rugoso. Antes de comenzar a trabajar debe mojarse el papel, luego tensarse sobre un soporte rígido para esperar a que se seque. Después se debe iniciar el dibujo desde el tono más claro porque la composición puede oscurecerse gradualmente.

Los pinceles para acuarela generalmente son redondos o de borde de cincel, con los pelos firmemente sujetos por un remache de metal, unido a un mango. Cuanto más fino sea el pelo de un pincel mayor es su capacidad de soportar cargas pesadas de pigmento. El pincel no es el único medio para aplicar la pintura al papel. La mayoría de los artistas emplean una variedad de esponjas, trapos e incluso los dedos.

Como puede verse la acuarela ofrece muchas posibilidades.

b) Acrílicos

Se le llama acrílica a cualquier pintura en la que el pigmento esté integrado en una resina sintética. Se emplea el término independientemente de si la resina es verdaderamente acrílica o por ejemplo, acetato de polivinilo (PVA).

El desarrollo de la pintura acrílica como un medio artístico se produjo a consecuencia de un imperativo social. En los años 20s, los pintores hispanoamericanos, en especial Orozco Siquelros y Rivera, querían pintar grandes murales para edificios públicos, algunos de ellos en los muros exteriores, expuestos al aire libre.

Comprobaron que el óleo no duraría mucho en esas condiciones y probaron al fresco, el cual tampoco les funcionó.

Lo que necesitaban era una pintura de rápido secado y que ya existía en el campo industrial, pero nunca se había empleado como vehículo para pigmentos: las resinas plásticas. El plástico moldeado se usaba ya para los utensilios domésticos y el plexiglas sustitúa al vidrio en trenes y aviones. En forma líquida, el plástico se había empleado como agente anticorrosivo.

Con esto comenzó la investigación en busca de colores de aplicación artística. Con ciertas variaciones, los pigmentos eran los mismos de siempre; lo único nuevo es el uso de medios polimerizados para aglutinarlos.

Por medio de este procedimiento se desarrollaron dos resinas sintéticas adaptadas como medio artístico, la acrílica y el acetato de polivinilo (PVA).

Las resinas acrílicas se hacen a partir de ácidos acrílicos y metacrílicos. Con las debidas adiciones se consigue un medio soluble en agua, lo que permite diluir pigmentos con más medio, con agua o con una mezcla de los dos, según el acabado que se desee. Es importante señalar que la pintura acrílica se seca en cuanto se evapora el agua, y una vez que esto sucede, ya no tiene lugar ningún otra acción química.

Esto significa que se puede añadir más pintura a una superficie completamente sellada, se puede repintar o aplicar veladura con absoluta seguridad. La pintura es resistente a la oxidación y a la descomposición química y también es un fuerte adhesivo, cada capa de pintura se pega a la anterior, formando estratos casi indestructibles.

A mediados de los 30's, el taller de Siqueros en Nueva York estaba experimentando con nuevas fórmulas estableciendo una estrecha relación entre artistas y científicos, se realizaron muchas pinturas. La experimentación continuó en los Estados Unidos y los artistas comenzaban a ver las ventajas que superaban con mucho las necesidades del mural exterior. En 1945, nació en México otro estudio en el Instituto Politécnico Nacional (IPN), donde artistas consagrados y estudiantes trabajaban con acrílicos. En la paredes del IPN se pueden ver varios murales.

En los 50's existían en EU acrílicos ya en el mercado y que tuvieron un papel en el desarrollo de artistas como Pollock, Noland, Rothko y Motherwell.

En Inglaterra, la pintura con acrílicos comenzó más tarde; durante los 50s se hicieron muchas investigaciones, así se les pidió a artistas como Michael Ayrton, Peter Blake y Leonard Rosoman que probaran el material, lo que hicieron por varios años. La investigación y la experimentación son procesos lentos, y hasta mediados de los 60s se dispuso de acrílicos en Inglaterra, aunque desde entonces se utilizaron por muchos artistas.

A finales de los 60's se podía comprar la otra forma de pinturas resinosa el PVA . Ambos tipos son emulsiones , y se pueden diluir con agua o con medios acrílicos; los dos se secan de manera uniforme y sin cambios de tono o color; la pintura es opaca, pero se puede diluir hasta cualquier grado de transparencia. Normalmente ambos tipos se secan con rapidez, pero se puede usar un retardador para hacer más lento el secado.

Los acrílicos se adaptan a una gran variedad de superficies y en las primeras fases del trabajo son más fáciles de usar que cualquiera de los medios tradicionales. Se las puede aplicar sobre casi cualquier soporte absorbente. Existen dos excepciones; las resinas sintéticas , por estar suspendidas en agua no agarran sobre una base oleosa; también deben evitarse las bases hechas con una emulsión ordinaria, ya que aunque son solubles en agua pueden formar una base incompatible químicamente con los acrílicos.

Con los acrílicos pueden utilizarse pinceles de pelo de marta o sintéticos, sin embargo estos deben estar siempre húmedos y ser enjuagados con abundante agua al finalizar el trabajo debido al secado rápido.

c) Gouache

Se le llama también color con cuerpo. Todos los papeles recomendados para acuarela son adecuados para el gouache - aunque no a la inversa- también los pinceles, sirven igualmente; pero para aplicar pintura espesa conviene usar pinceles redondos de cerda.

El aglutinante del gouache es la goma arábiga, lo mismo que para la acuarela. Sin embargo, a diferencia de ésta, todos los colores contienen pigmento blanco -menos el negro- de manera que con esta técnica puede trabajarse de lo más oscuro a lo más claro, y no sólo de lo más claro a lo más oscuro. Algunos colores gouache contienen también una emulsión plástica y resistencia al agua una vez secos. Los colores vienen en tubos o frascos. Como todos los colores tienen blanco, al secarse quedan mucho más claros que cuando se aplican. La superficie final es mate y de apariencia algo terrosa. El gouache y la acuarela son muy similares en su manejo, pero el gouache es color sólido y opaco; a diferencia de la acuarela, su efecto no se basa en el brillo del papel a través del color.

El gouache fue usado por los iluminadores de manuscritos de la Edad Media, y varios artistas del siglo XVII, entre ellos van Dyck, Gaspard Poussin y van Huysum. Probablemente, fue Joseph Goupy, un pintor francés que residió en Londres, el que llevó el gouache a Inglaterra.

El veneciano Marco Ricci y el florentino Zuccarelli, vivieron también en Londres en largos períodos y emplearon el gouache para pintar paisajes de gran calidad. Zuccarelli tuvo gran influencia sobre Paul Sandby que además de ser un pionero de la acuarela, fue el primer exponente importante del gouache. Lo mismo que la acuarela, el gouache disfrutó de gran popularidad en la Inglaterra del siglo XVIII.

Muchos pintores han usado el gouache: Picasso, Henry Moore, Graham Sutherland, Peter Blake. En la actualidad el gouache se usa masivamente para la ilustración comercial. La opacidad del gouache permite aplicar zonas planas y limpias, que se reproducen muy bien con los modernos métodos de impresión. También se emplea con aerógrafo.

d) Pasteles

Los pasteles son pigmentos en polvo mezclados con la suficiente goma o resina (pasteles tizas), o ceras y aceites (pasteles al óleo o grasos) para aglutinarlos. La palabra pastel se deriva de la pasta que así se forma, que se moldea en forma de las famosas barritas.

La utilización de los pasteles tizas permite obtener sutiles efectos tonales, el encanto y la frescura de los pasteles, su pureza de color y su inmediata respuesta cuando se aplican al papel son parte del medio, y lo distinguen de la pintura al óleo.

Algunos de los mejores exponentes de la pintura al pastel trabajaron en la Francia del siglo XVIII. Sin embargo el verdadero pionero del medio es una pintora veneciana, Rosalba Carriera una de las pocas mujeres que consiguieron fama artística antes del siglo XIX. Tuvo gran éxito trabajando en Francia durante la regencia de Luis XV. También en este período Quentin de la Tour, el mejor pastelista de su época reflejaría el mundo rococó, y la época de Madame Pompadour, la querida de Luis XV.

Sin embargo, el pastel no permite equivocaciones, pues las alteraciones se pueden borrar suavemente con goma o cepillando con cepillo de cerdas, pero la superficie puede perder su grano y su capacidad de retener el color, de ahí la desventaja.

Las superficies tratadas con pastel tizas necesitan fijarse inmediatamente, pues pueden borronarse y manchar el resto del dibujo. Para evitarlo existen fijadores especiales y comunes. Los pasteles tizas suelen utilizarse para trabajos gestuales y muy expresivos, se suele utilizar a menudo un esfumino o la yema del dedo para ciertos efectos. Para utilizarlos, frecuentemente se buscan papeles con cierta rugosidad. Los pasteles al óleo tienen una consistencia más pastosa, pero a pesar de esto se pueden mezclar colores y lograr el efecto de esfumado. Para esto se usa un pincel mojado con aguarrás. Este material no necesita un spray fijador y su soporte ideal son los papeles con cierto grano.

El efecto de los pasteles al óleo es completamente diferente de los pasteles tizas. Están más relacionados con la pintura al óleo y son especialmente útiles para el trabajo preparatorio de cuadros al óleo. Cuando se empieza una pintura con este medio, es probable que el artista se encuentre pintando directamente, en lugar de trazar las formas con carboncillo, como suelen hacer los que pintan con pastel puro. Los pasteles al óleo no se rompen ni se desmenuzan tanto como los otros y resultan útiles para bocetos y apuntes al aire libre.

e) Tinta

La tinta, como medio para dibujar, se ha venido usando en muchas partes del mundo durante mucho más de 2000 años. Los antiguos egipcios, griegos y romanos usaban plumas de caña para dibujar y escribir sobre pergamino y papiro. Los romanos hicieron también plumas de bronce algunas con puntas muy similares a las modernas. Las plumas de ave se usaban en Europa ya en el siglo VII y siguieron siendo la forma de pluma más popular hasta que se inventó la plumilla de acero a principios del siglo XIX. A mediados de este siglo se produjeron grandes cantidades de papel de calidad, lo que permitió experimentar a los artistas, con el resultado de que se desarrollaron plumillas de muchas puntas diferentes. Actualmente se usa la pluma fuente o estilográfica aunque aún se utiliza la plumilla tradicional.

Leonardo llenó muchos cuadernos a tinta, Rembrandt hacía rápidos apuntes, Durero, Holbein, Watteau, Hogart son de los grandes exponentes de la tinta.

Puede manejarse con pinceles chatos o redondos -pelo de marta, buey, tejón, sintéticos, etc-, o bien con plumas. La selección del instrumento dependerá de la intención que se busque obtener.

Si se usa la pluma, la tinta es un buen medio para trabajar con la líneas. Se recurre a punteados, raspados, cruces de líneas, etc, para representar sombras y tonos. En cambio si se utiliza un pincel, la tinta puede transformarse en una especie de acuarela, donde los valores pueden alterarse en la medida en que se diluya la tinta con agua.

La tinta ofrece numerosos efectos a crear y el papel algo grueso se adapta a todos los estilos , sin embargo un papel poroso y absorbente puede atascar la punta de una plumilla. Si se piensa aplicar la tinta como acuarela debe seguirse el mismo procedimiento -del papel- que con esta última.

El ilustrador como creador de imágenes tiene la capacidad de utilizar las técnicas de ilustración para hacer su producto más deseable para el fin al que este determinado. La importancia de la ilustración en ésta investigación es enorme debido al carácter directo de la misma , pues ya se ha visto anteriormente que desde que el hombre nace, la mayoría de su aprendizaje lo realiza gracias a la vista (aunque los demás sentidos tienen una importancia obvia). A través de los sentidos el hombre aprende que tiene varias vías para establecer contacto con el mundo y poder interpretarlo. Para hacer el aprendizaje más fácil, los maestros han utilizado el pizarrón del salón de clases para aclarar e ilustrar conceptos. Sin embargo el interés hacia la utilización de todos los sentidos y de un aprendizaje más completo y más directo ha llevado a usar rotafolios juegos, libros de texto, diaporamas y todo tipo del llamado "material didáctico" el cual se explicará en el punto siguiente.

Referencias Capítulo I

1. Wong, Wucius. *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1979, pp 203, pág. 9.
2. Dondis A. Dondis. *La sintaxis de la imagen*. Ed. Gustavo Gill, México, 1992 pp211, pág 53
3. Ibid. pág 53
4. Ibid. pág 67
5. Wong, Wucius. *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1979, pág 83.
6. Véase *La sintaxis de la imagen*, pág 28
7. Ibid, pág 37
8. Berto K. David. *El proceso de la comunicación: Introducción a la teoría y a la práctica*, Tr. Silvia González Roura y Giovanna Winckhler. Ed. El Ateneo, México, 1985, Pp.239. Pág 3.

9. Ibid, pág 4
10. Véase Berlo K. David, *El proceso de la comunicación*, pág 23.
11. Ibid, pág 24.
12. Véase berlo K. David, *El proceso de la comunicación*, pág 25.
13. Munari, Bruno. *Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica*. Ed. Gustavo Gili. España, 1985, pág 79.
14. Ibid. pág 84.
15. Turnbull, Arthur. *La comunicación gráfica: Tipografía, diagramación, diseño, producción*. Ed. Trillas, México 1986. Pp.429. Pág 13.
16. Véase *La Sintaxis de la imagen*, pág 16.



Capítulo II

Material Didáctico

2.1 MATERIAL DIDÁCTICO

El material didáctico es en la enseñanza un gran aliado para concretar, intuir y representar aquello que se trata de explicar por medio de las palabras. Pero no sólo las palabras son suficientes, aunque la educación "tradicional" muestra que es el maestro frente a su clase la principal fuente de información y que su fluidez verbal es la habilidad más importante a desarrollar. Existen numerosos materiales de apoyo - retratos, mapas, audiovisuales, ilustraciones, juegos, libros, por mencionar unos cuantos- para que una clase se vuelva mucho más interesante y dinámica y que en conjunto con esa fluidez verbal pueden proporcionar un aprendizaje más completo, que ayude a desarrollar o estimular más los sentidos, ya que cuando una persona aprende utiliza todos sus sentidos, escucha, ve, toca, huele y gusta.

La finalidad del material didáctico es : 1

- 1.- Aproximar al alumno a la realidad de lo que se quiere enseñar , ofreciéndole una noción más exacta de los hechos o fenómenos estudiados.
- 2.- Motivar la clase
- 3.- Facilitar la percepción y la comprensión de los hechos y de los conceptos.
- 4.- Concretar e ilustrar lo que se está exponiendo verbalmente.
- 5.- Economizar esfuerzos.
- 6.- Contribuir a la fijación del aprendizaje a través de la impresiones que pueda provocar el material.
- 7.- Dar oportunidad para que se manifiesten las aptitudes y el desarrollo de habilidades.

El material didáctico debe ser adecuado al asunto de la clase y ser de fácil retención y manejo y obviamente debe estar en perfectas condiciones de funcionamiento para ser eficaz como apoyo. El material debe estar a la mano y ser presentado oportunamente poco a poco y no todo de una vez, a fin de tener un ritmo.

El material didáctico debe ser adecuado al asunto de la clase y ser de fácil retención y manejo y obviamente debe estar en perfectas condiciones de funcionamiento para ser eficaz como apoyo. El material debe estar a la mano y ser presentado oportunamente poco a poco y no todo de una vez, a fin de tener un ritmo.

2.2 CLASIFICACIÓN DEL MATERIAL DIDÁCTICO

Existen muchas clasificaciones sobre el material didáctico, sin embargo se tomará la de Nérici 2 por convenir indistintamente a cualquier disciplina, esta es la siguiente:

- 1.- Material permanente de trabajo** -pizarrón, tiza, borrador, cuadernos, reglas, compases, franelógrafos , proyectores , etc.
- 2.- Material informativo** - mapas, libros, diccionarios, enciclopedias, revistas, periódicos, ficheros, modelos, etc.
- 3.- Material ilustrativo visual o audiovisual** - esquemas, cuadros sinópticos, ilustraciones carteles, grabados, cuadros cronológicos, diaporamas, video, fotografías, etc.

4.- Material experimental -aparatos y materiales variados que se presten para la realización de experimentos en general.

Otra clasificación es la que se refiere al material de consumo, como lápices, cuadernos, colores, tizas, etc y al material permanente , como pizarrón , mapas, aparatos diversos, etc.

Como ya se ha mencionado el material busca enriquecer la experiencia del alumno ofreciéndole oportunidad de actuar.

El material ilustrativo visual o audiovisual procura acercar el aprendizaje mediante específicamente la vista y el oído; este material es eficiente y directo y su aplicación sistemática y planeada en el campo de la enseñanza, data de la 2ª Guerra, cuando en su transcurso y por la urgencia de tiempo disponible para la preparación del personal de diversos sectores, se puso su superioridad sobre los demás recursos de enseñanza.

Existe mucho material de este tipo que va desde la dramatización (recreación teatral) hasta el film, pasando por las visitas y excursiones. El material didáctico visual o audiovisual acorta el tiempo de aprendizaje y aumenta el de su retención; los recursos para su empleo han progresado rápidamente gracias al desarrollo de la tecnología.

Los medios audiovisuales constituyen frecuentemente la vanguardia del progreso educativo y cuando se usan con propiedad afectan la estructura de planes y programas y los que es más llegan a modificar la estructura íntima del proceso del aprendizaje. Estos medios son esenciales para lograr una comunicación efectiva en la enseñanza a grandes grupos y son el único medio de comunicación didáctica en muchos programas para la enseñanza individual o estudio independiente.

Hay una enorme fuerza en todos los medios modernos. El posible uso integrado de todos los medios, en tal forma que cada uno se emplee de la mejor manera para conseguir su propósito específico, será la mayor aportación educativa. Se tiene la capacidad tecnológica para lograr grandes progresos en la confección de metas pedagógicas. Los medios audiovisuales, cuidadosamente planeados, seleccionados y producidos; y especialmente, usados con propiedad, pueden ser el factor clave del progreso educativo.

Se ha llegado a reconocer que el propósito fundamental de la educación es dirigir el aprendizaje para hacerlo más eficiente. El punto de partida, la causa eficiente en el sistema educativo es el educando; la meta es el cambio de conducta del propio educando. Los objetivos del quehacer didáctico son asegurar que ocurran los mayores y más positivos cambios en la conducta del educando, en el más corto período de tiempo.

Esta nueva tendencia ha hecho que los maestros tienen muy en cuenta lo siguiente: 3

-Los estudiantes varían enormemente en su habilidad de percepción y aprendizaje; por lo tanto, en los requerimientos didácticos individuales. Algunos aprenden más fácil y rápidamente a través de informaciones orales o impresas y con un mínimo de experiencias más directas. Otros requieren experiencias más concretas que incluyan los medios audiovisuales. La mayoría de los alumnos requiere de una combinación de los diferentes métodos de aprendizaje.

-Hay muchos factores culturales que afectan el aprendizaje; por lo tanto los alumnos necesitan de una amplia gama de experiencias que incluyan cosas reales, representaciones visuales y símbolos abstractos.

ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA

-La organización de la mayoría de las asignaturas y contenidos aconseja una mayor participación del alumno en el aprendizaje mediante los métodos activos de investigación y experimentación.

-Los programas educativos necesitan ser apreciados en términos de eficacia y flexibilidad de aplicación en cuanto a tiempo personal y recursos de que se disponga.

Actualmente se reconoce con mayor claridad que el aprender es una actividad ; lo que los estudiantes hagan , determinará lo que aprendan , y aprenden trabajando con ideas o con objetos.

El profesor o equipo de profesores, ahora guías del aprendizaje , deben determinar metas claras y objetivos específicos para los planes y programas y hacérselos ver claramente a los alumnos, para elegir con ellos, tal vez, los recursos más adecuados y los medios idóneos, para evaluar los resultados.

Este trabajo de orientación y guía supone amplia participación en la planeación y producción de materiales audiovisuales para adecuarlos a las necesidades de los grupos de los individuos a que van destinados.

Los medios que deben usarse en el "diseño de la enseñanza" -entendiendo esto como la planificación de los contenidos y otros muchos factores que influyen para el éxito del proceso de aprendizaje- son los que requieran los objetivos, el contenido y los métodos. Los medios no son suplementarios de la enseñanza, ni su soporte, pero son el estímulo mismo. A la luz de este concepto no puede aceptarse la concepción obsoleta de los audiovisuales como auxiliares, como meras ayudas.

Debe pues, determinarse cuáles medios, cómo y cuándo van a proporcionar las experiencias más efectivas y eficaces para los alumnos.

Ciertos medios pueden ser mejores que otros para ciertos propósitos. En otros casos , uso del equipo disponible , conveniencia de los costos y otros muchos factores pueden ser las determinantes de la elección.

Se pueden preparar materiales audiovisuales para diferentes propósitos. En seguida se presentan algunas categorías muy generales :

- 1.-Conocimiento de una asignatura, por ejemplo la geografía.
- 2.-Realizar los pasos de un proceso, por ejemplo aprender a usar una biblioteca
- 3.-Ejercitar una habilidad, ejemplo hacer diapositivas de exteriores con cámara de 35 mm.
- 4.-Practicar cierto comportamiento, por ejemplo formar el hábito de tomar debidas precauciones al usar equipo eléctrico.
- 5.-Responder a necesidades sociales, por ejemplo, prestar nuestros servicios en caso de emergencia.

Es importante que se le explique a la audiencia o alumnado el objetivo de su aprendizaje. Debe informársele sobre lo que aprenderá en un diaporama, video, o cualquier material. Es evidente que se obtienen mejores resultados cuando se informa a la audiencia sobre lo que se espera que aprenda.

Para los fines de esta investigación las imágenes fijas son el material didáctico audiovisual a desarrollar.

2.2.1 Las imágenes fijas

Las imágenes fijas son los grabados, ilustraciones, fotografías, diapositivas, etc. que contribuyen a concretar los temas tratados en una clase.

Las imágenes planas aportan más vivacidad y en su lectura intervienen habilidades que mejoran con la práctica, de hecho la enseñanza debe proporcionar esa práctica. La importancia de la "lectura y comprensión visual" en el desarrollo intelectual es obvia.

El observador puede reconocer, clasificar, estudiar, interpretar, inferir, completar, comparar hechos, objetos, personas, etc cuando "lee" una imagen ; sin embargo la habilidad para "leer" imágenes se aprende con el paso del tiempo. El ser humano aprende hábitos de observación y otras aptitudes visuales. La importancia de la comunicación visual es muy vasta y el hombre desde pequeño lo aprende.

En la enseñanza las imágenes: 4

-Estimulan el interés del alumno.

-Seleccionadas y adaptadas adecuadamente las imágenes ayudan a los lectores a entender y recordar el contenido de los materiales verbales que las acompañan.

-Los dibujos simples de línea pueden ser más efectivos como transmisores de información que los dibujos muy recargados o inclusive las fotografías, ya que estos últimos pueden abrumar al observador con demasiada información.

-En las imágenes fijas el color suele ser un problema , pues aunque despierta la atención del espectador no debe saturarlo; debe pensarse con calma que colores convienen de acuerdo con la propuesta a realizar.

Las imágenes planas pueden usarse para reforzar impresiones, agregar nuevos conocimientos o dar significado a las abstracciones. Por esto deben escogerse muy bien que imágenes se utilizarán para que el mensaje sea claro y respete los fines establecidos.

Para lograr lo anterior, se deben seleccionar las imágenes más significativas , sin exagerar en su número pues el observador puede llegar a ver más de lo que puede "leer", es decir puede llegar a confundirse; por este motivo es importante que el maestro pueda guiar al observador de una imagen a otra y que exponga la información de manera sencilla.

Las imágenes fijas puede estimular la creatividad de distintas formas - escribir, dibujar, etc- de acuerdo con los fines de aprendizaje que se buscan.

Las imágenes planas que se usarán para los fines de esta investigación son ilustraciones (que apoyarán cierta información) que serán tratadas digitalmente y serán proyectadas sobre una pantalla blanca .

Los recursos didácticos audiovisuales ayudan a quien los usa para liberarse de los medios comunes de enseñanza, lo inducen a ser más dinámico y a tener un ritmo en clase. Este material entre otras cosas ayuda para:

- 1.- Despertar y atraer la atención.
- 2.- Contribuir a la retención de la imagen visual y de la información.
- 3.- Favorecer la enseñanza basada en la observación y en la experimentación.
- 4.- Facilitar la aprehensión intuitiva y sugestiva de un tema o de un hecho de estudio.
- 5.- Ayudar a formar imágenes más correctas, ya que cada uno puede percibir la información oral según su capacidad de discernimiento y su experiencia. En caso de que la enseñanza sea solamente verbal, se corre el riesgo de que al final de la clase cada persona interprete de manera totalmente distinta el asunto presentado por el profesor.
- 6.- Ayudar a una mejor comprensión de las relaciones de las partes con el todo de un tema, objeto o fenómeno.
- 7.- Contribuir a la formación de conceptos exactos, principalmente en lo que atañe a los temas de difícil observación directa.
- 8.- Mejorar la fijación y la integración del aprendizaje.
- 9.- Hacer que la enseñanza sea más objetiva, concreta y a la vez, más próxima a la realidad.

10.-Dar oportunidad para efectuar un mejor análisis y una correcta interpretación del tema presentado, tendiendo al fortalecimiento del espíritu crítico.

11.-Los recursos audiovisuales coadyuvan , con más eficacia , a la formulación de conceptos, a despertar intereses y a asumir actitudes de comportamiento y de apreciación.

El conocimiento y el talento de distintos profesionales como sociólogos, historiadores, antropólogos, biólogos, comunicólogos, etc. deben combinarse con la educación artística de artistas e ilustradores para confeccionar imágenes que tengan franqueza y claridad para lograr fines didácticos precisos.

La importancia del aprendizaje para la superación personal ha hecho que instituciones gubernamentales como el Instituto Nacional de Desarrollo Social (INDESOL) desarrollen programas en donde el material didáctico forma una parte importante en la transmisión de conocimientos.

En el punto siguiente se explicará sobre el INDESOL, institución que solicita el material didáctico de esta investigación

2.3 EL INSTITUTO NACIONAL DE DESARROLLO SOCIAL (INDESOL)

El Instituto Nacional de Desarrollo Social es un órgano desconcentrado de la Secretaría de Desarrollo Social, su quehacer se fundamenta en las aspiraciones y demandas que gobierno y sociedad se plantearon desde el año de 1995 en el Plan Nacional de Desarrollo y en el Programa para Superar la Pobreza 1995-2000. La contribución específica del instituto se expresa a través de diversas vertientes y programas estratégicos, con las que se busca materializar y consolidar el perfil participativo e incluyente que caracteriza a la política social, así como su énfasis nacional y federalista. El INDESOL se propone fortalecer y consolidar la intervención de las comunidades, de las organizaciones sociales y de los individuos, así como la de los gobiernos locales, en el diseño e instrumentación de la política social.

La misión del instituto es promover y generar las condiciones necesarias para que los diversos actores sociales se desarrollen y encaucen sus capacidades, creatividad y participación en el mejoramiento de la calidad de vida de los grupos en situación de pobreza, vulnerabilidad o marginación.

Objetivos

- 1°. Contribuir a la formación de capital humano y social, a través de programas de capacitación que estimulen y fortalezcan las capacidades y actitudes de las organizaciones de la sociedad civil y de las instituciones gubernamentales vinculadas con los sectores de la población en condiciones de pobreza, vulnerabilidad o marginación.
- 2°. Respaldar la intervención de las organizaciones de la sociedad civil en las tareas de la política social y del combate a la pobreza, mediante la aplicación de fondos institucionales, así como a través de acciones de capacitación gestión y asesoría, para el desarrollo de sus proyectos y su fortalecimiento organizativo e institucional.
- 3°. Colaborar con los gobiernos estatales y municipales, mediante acciones de asesoría asistencia técnica, capacitación y financiamiento que incidan en el desarrollo institucional municipal, en materia de política social y combate a la pobreza.
- 4°. Promover y realizar estudios , análisis e investigaciones para fortalecer la operación de los programas del instituto, así como producir material de divulgación en materia de desarrollo social.

El Instituto Nacional de Desarrollo Social sirve a:

a) Organizaciones de la Sociedad Civil

Son grupos de personas que no pertenecen al gobierno y que se unen con la finalidad de trabajar en proyectos específicos de desarrollo, sus objetivos son generalmente no lucrativos, como resolver problemas y/o satisfacer necesidades de la comunidad, trabajando principalmente en el campo del desarrollo, los derechos humanos o el medio ambiente. Por ejemplo: Asociaciones Civiles, Instituciones de Asistencia Privada, Sociedades de Solidaridad Social, Sociedades de Producción Rural, Consejos Estatales de ONG, Sociedades Cooperativas, etc.

b) Gobiernos municipales y estatales

Son las autoridades responsables de satisfacer las necesidades y demandas de la población, mediante la dotación de servicios y la aplicación de los programas sociales entre otras responsabilidades. Las autoridades municipales son el primer enlace con la sociedad y las estatales el vínculo con el gobierno federal.

c) Integrantes de Instancias de planeación y participación social

Son las personas que conforman una estructura organizativa en torno a un objetivo en común, regida bajo principios democráticos, quienes por medio de un proceso colectivo de reflexión elaboran un autodiagnóstico de sus problemas y determinan las acciones a seguir para iniciar un proceso de desarrollo, permitiendo la utilización óptima de los recursos disponibles a través de métodos, procedimientos y etapas que aseguren el cumplimiento de las demandas sociales planteadas por sus representados; conformando así un canal de participación en la gestión pública que busca una alternativa viable a los problemas de la comunidad. Ejemplos de dichas organizaciones son; Coplade, Coplademun, Consejos de Desarrollo Municipal, Comités Comunitarios, etc.

d) Servidores públicos de la Sedesol

Empleados federales que forman parte de las diversas unidades administrativas, organismos sectorizados y delegaciones estatales de la Secretaría de Desarrollo Social, quienes tienen la responsabilidad de satisfacer eficaz y eficientemente las necesidades de la colectividad a través de los programas, instituciones y mecanismos de administración pública que la Secretaría ha establecido para contribuir a la superación de la pobreza y la marginación.

Cursos

Desde su creación, el Instituto Nacional de Desarrollo Social ha llevado a cabo un trabajo conjunto con las organizaciones sociales, con el propósito de construir consensos y de brindarles las herramientas para elevar el nivel de desempeño y de gestión, propiciando la articulación de acciones entre los sectores sociales y gubernamentales.

El instituto imparte cursos de manera directa o en coordinación con otras organizaciones, tanto del sector público como de la sociedad civil. Existen dos tipos de cursos y talleres: los generales, que se imparten a petición de las organizaciones, y que son parte de la oferta permanente y los especializados, que se diseñan para satisfacer necesidades específicas. En la mayoría de los casos, los cursos y talleres especializados se imparten de manera conjunta con otras instituciones y organizaciones.

Tipos de cursos

- 1.- Fondos y Programas de la Secretaría y Organismos Sectorizados
- 2.- Organización y Participación Social
- 3.- Comunicación y liderazgo
- 4.- Planeación participativa
- 5.- Perspectivas de Género
- 6.- Formulación y elaboración de proyectos
- 7.- Política Social
- 8.- Formación de capacitadores
- 9.- Comunicación alternativa
10. Capacitación a organizaciones de la sociedad civil sobre el programa de Coinversión Social 2001

2.3.1 El curso Formulación y elaboración de proyectos

La Secretaría busca capacitar a las organizaciones sociales y civiles vinculadas a los programas sociales, principalmente a las relacionadas con el Fondo de Coinversión Social, a través del INDESOL. Asimismo, requiere de la participación y de la corresponsabilidad de aquellas organizaciones que desarrollan proyectos locales en beneficio de las comunidades que viven en regiones con población en condiciones de pobreza. Muchas de ellas no cuentan con las herramientas adecuadas para elaborar proyectos viables, desde el punto de vista técnico económico, social y ecológico, y acceder, por esta vía, a los recursos de los diferentes programas institucionales.

El curso está dirigido a representantes, miembros y técnicos de las organizaciones sociales y civiles.

El objetivo del curso es proporcionar lineamientos teóricos y prácticos que permitan a las organizaciones la formulación y evaluación de proyectos para la gestión de recursos, así como su operación.

Contenido:

- Desarrollo del plan, programa y proyecto
- Ideas de inversión
- Estudio de mercado y distribución de productos
- Estudio técnico
- Estudio financiero
- Evaluación general

El curso dura aproximadamente 5 días.

En el siguiente capítulo se abordará la manera en la que se resolvió este proyecto gráfico para INDESOL, es decir que metodología se tomó en cuenta para la correcta elaboración del material didáctico audiovisual.

Referencias Capítulo II

1. Nérici, Guisepe Imideo. *Hacia una didáctica general dinámica*. Ed. Kapeiusz. México, 1984. Pág. 329
2. *Ibid.*
3. Kemp E. Jerrold. *Planeación y producción de materiales audiovisuales*. Representación de servicios de ingeniería S.A. México, Instituto Latinoamericano de la comunicación educativa (UNESCO-MEXICO) 1973. Pág 6
4. Brown W. James, Lewis B. Richard, Harcleoard F. Fred. *Inserción audiovisual: Tecnología, medios y métodos*. Tr. Ricardo Vinós Cruz López. Ed. Trillas, México 1985. Pág 150.
5. Véase Nérici, Guisepe Imideo. *Hacia una didáctica general dinámica*. Pág. 356.

Capítulo III

La propuesta gráfica:
Elaboración del
material didáctico.

3.1 JUSTIFICACIÓN

Una idea, una situación problemática o una necesidad insatisfecha pueden ser el punto de partida para la planificación de los materiales didácticos, en este caso audiovisuales. Las ideas más útiles son aquellas que se conciben en relación a las necesidades de un grupo concreto, un público que necesita determinada información o destreza, o bien la urgencia de provocar una actitud o respuesta específica.

Así el primer paso es expresar la idea en forma clara y precisa. La idea de esta investigación es satisfacer la necesidad del INDESOL (visto en el capítulo anterior) de un material didáctico audiovisual que exprese e ilustre de manera sencilla y directa, la información de un curso que beneficiará a las personas que asistan a él.

Para planear buenos materiales didácticos, es necesario saber específicamente que va a aprenderse. La razón de formular objetivos es proporcionar una orientación clara que permita presentar adecuadamente el contenido.

Los objetivos y el contenido del curso: "Formulación y elaboración de proyectos" fueron presentados en el capítulo anterior.

Las características de la audiencia, alumnado o público determinan la complejidad de las ideas que se van a presentar, la dosis de conocimiento, el nivel de vocabulario y número de indicaciones, la forma de la narración, la naturaleza y número de ejemplos; el grado de participación del alumnado, todo incluye en la complejidad de los objetos y en el tratamiento del tema.

Las características de la audiencia pueden ser la edad, el nivel de conocimiento de la asignatura, el interés por ella, las diferencias individuales dentro del grupo, la escolaridad, etc.

Al preguntarse cuál es la capacidad de esfuerzo que poseen los individuos que forman parte del público-objetivo, se intentará traducir al mensaje de forma tal, que el mensaje global y cada una de sus partes en sí mismas queden dentro del nivel de inteligibilidad de dicho público, pero también del marco de su capacidad de esfuerzo, pues no basta simplemente con "hablar", sino que es preciso que el número global de elementos originales transmitidos sea compatible con la capacidad de atención de los receptores, los lectores de un libro, de un artículo científico o de un artículo de vulgarización, los asistentes a una conferencia o incluso el público ocasional de la vida cotidiana que debe recibir el mensaje.

Y es que es habitual el error de sobrestimar la capacidad de atención del individuo, aún cuando el mensaje que se le proporciona sea de "sustancia " simple. 1

Para la elaboración del material didáctico , fin de esta investigación, se tomaron en cuenta los siguientes pasos (metodología) basados en las recomendaciones de Jerrold E. Kemp 2 acerca de cómo planear y elaborar materiales didácticos audiovisuales.

Elaboración del material

1.- Preparar una síntesis descriptiva del contenido - El contenido del curso Formulación y elaboración de proyectos fue abordado en el capítulo anterior.

2.-Objetivos del material didáctico a elaborar

a)Agilizar la comprensión de la información del curso Formulación y elaboración de proyectos.

b)Contribuir a la retención de dicha información.

c)Simplificar la enseñanza al contar con imágenes.

d)Despertar y atraer la atención de la audiencia.

3.- Audiencia

El curso está dirigido a personas de 20 años en adelante, sin importar el nivel educativo, provenientes en su mayoría de comunidades que viven en regiones con población en condiciones de pobreza.

4.- Guión ò story board

Para la realización de este diaporama ilustrado se contaba ya con la información escrita dispuesta en 31 láminas aproximadamente, las cuales fungieron como el guión. Las ilustraciones explican la información de este.

5.- Bocetos

La confección de las láminas (tanto las ilustraciones como la tipografía se explicarán más adelante).

Se debe tener en cuenta que el desarrollo audiovisual está mucho más dominado por la infraestructura del local (sala correctamente oscurecida, funcionamiento correcto del proyector, etc) que otros materiales para lograr sus fines.

La siguiente ficha técnica del material responde a aquellas necesidades específicas que deben considerarse para su organización.

1.-Tipo de material audiovisual- Diaporama digital. (Imágenes fijas que complementan la información tratadas digitalmente y que serán proyectadas sobre una pantalla blanca).

2.-Clase y tamaño del material.- CD con un ejecutable en Flash.

3.-Duración - Número aproximado de visuales 20.

4.-Sonido-Texto para lectura silenciosa, que será apoyado con la explicación del capacitador o maestro.

5.-Facilidades y equipos- Sala de conferencias o salón de clases, que pueda oscurecer, computadora, cañón (proyector), pantalla blanca.

6.-Técnicas especiales requeridas - Ilustración, diseño, trabajo artístico, digitalización.

Esta propuesta gráfica (de material didáctico audiovisual) como se ha mencionado anteriormente, busca agilizar y sustentar la transmisión de los conocimientos impartidos en el también ya mencionado curso del Instituto Nacional de Desarrollo Social (INDESOL), se trata de crear un material didáctico rico visualmente y fácil de manejar por los capacitadores o maestros. Ya que el material que existía en la institución era pobre, complicado de entender y sin un concepto visual que atrajera la atención de la audiencia, lo que provocaba el tedio y fomentaba la ignorancia.

El material audiovisual de esta investigación fue pensado para utilizarse principalmente en la institución misma (INDESOL) puesto que ahí se cuenta con los recursos (sala de conferencias , computadora, pantalla blanca , etc) indispensables para su buen funcionamiento. Aunque obviamente, puede llevarse a aquellos lugares donde se cuente con dichos recursos.

Se contó para su elaboración con la ayuda de distintos profesionales en agronomía, leyes y psicología, áreas que por el contenido de la información del curso en cuestión, necesitaban dar su punto de vista para que este material didáctico fuese lo más completo y correcto posible.

Así que esta propuesta representa una buena oportunidad para el trabajo en equipo, además de la importancia gráfica y obviamente social.

Es bien sabido que el éxito de muchos materiales didácticos puede atribuirse en gran medida a la calidad del trabajo artístico y de los materiales gráficos.

Al planear el trabajo artístico deben considerarse muchos elementos, formato, materiales, técnicas, que el diseñador y comunicador visual utiliza de acuerdo con su carácter creativo y personal.

La ilustración es el recurso que se explotará para los fines de esta investigación; la confección de las ilustraciones que acompañarán a la información del curso, tienen un proceso y ese proceso es el que se abordará en el punto siguiente.

3.1.1 Las ilustraciones (proceso de confección)

Como se ha visto, toda estrategia de comunicación se basa en un análisis del público-objetivo al que se dirige el mensaje y de su capacidad para absorber informaciones.

En general, el creador del mensaje se propone optimizar la eficacia de la comunicación, es decir, se propone con un mínimo de medios, obtener el máximo de acción sobre el máximo de personas.

En el mensaje audiovisual, el campo perceptivo se basa en la integración periódica de un discurso sonoro y de imágenes proyectadas, que movilizan más directamente los puntos que pueden afectar al ser.

La ilustración que acompaña a un texto propone conjugar la fuerza de la imagen con la ausencia de ambigüedad -al menos global- del escrito. Un mensaje ilustrado es un mensaje multimedia puesto que recurre a dos sistemas diferentes, cada uno de los cuales posee sus propios repertorios, sus códigos de normas, su contenido cultural y su retórica particular. 3

En la realización de un mensaje visual a partir de un texto de base (como en este caso) comporta un cierto número de etapas de principio. Con el fin de comunicar con eficacia, el autor crea un texto de base , escrito en determinado lenguaje y que tiene cierta coherencia. Este texto de base plantea dos codificadores: codificación textual, que se basa en una retórica de lo escrito, es decir que el contenido sea lo más claro posible y codificación icónica (esto es, que imágenes se pondrán, dónde, en que momento y por qué) 4

Y cada una de estas partes obedece a las leyes de una retórica , de una manera de confección, de una selección de los elementos pertinentes. Por otro lado utilizan también reglas que autoricen, prohíban o recomienden algún elemento de lo icónico en función de algún elemento textual, para optimizar la eficacia.

Es así que el diseñador debe planificar el conjunto: el texto o discurso de base más los elementos icónicos que lo acompañen y le proporcionen su valor convincente, y que esto determine los contenidos que finalmente retendrá la audiencia.

Debido a que las características que definen a la audiencia a la que va dirigido el material didáctico fin de este trabajo son muy variadas, la confección de las ilustraciones estuvo pensada para que fueran lo más claras, sencillas, divertidas y llamativas posibles, en contraste con el texto de base, que por su contenido es formal y técnico.

Para lograr así un equilibrio que resultara interesante y visualmente llamativo y que conservara el carácter del contenido informativo. Que fuera de fácil acceso y que suscitara la convicción, la adhesión y el interés del espectador, cuya atención es siempre huidiza y está amenazada por la distracción.

Esta idea de ordenación conforme a un mensaje que se debe comunicar, supone en sí misma la idea de composición y obedece en efecto a una estrategia de comunicación visual, que corresponde, como anteriormente se ha mencionado al diseñador decidir.

Distribuir los elementos gráficos -textura, línea, color, etc- significa construir, ordenar; no existen reglas totalmente absolutas, sino cierto grado de comprensión de lo que ocurrirá en términos de significado si se disponen de tal o cual forma las partes para lograr una organización y una orquestación de los medios visuales.

La naturaleza de estos elementos visuales, fue abordada en el primer capítulo, lo que se verá a continuación es el proceso de composición, de armado, el uso práctico de dichos elementos.

Es prudente mencionar en este punto que para la elaboración de las ilustraciones se contó con gran libertad creativa por parte del área de Capacitación del INDESOL, así que los problemas a resolver fueron muy escasos, siendo el principal el manejo del color para este proyecto.

El área de Capacitación contaba con muy pocos materiales didácticos, los cuales estaban visualmente y físicamente en malas condiciones; estos materiales nunca habían contado con el apoyo de un diseñador y siempre habían sido monocromos o de colores muy claros y al parecer sin vida. La principal preocupación era hacerlos más agradables a la vista para lograr captar la atención del alumno.

Sin embargo los capacitadores del instituto estaban muy acostumbrados a los materiales ya existentes, por lo que seguían teniendo en mente un manejo del color muy sutil o monocromo.

La estrategia fue comentarles la importancia y el provecho que podría tener el manejo de una paleta de color mucho más intensa: que visualmente sería un acento y suscitaría mayor interés, además de mencionarles que la propuesta de ilustración sería algo totalmente diferente a la poca ilustración que existía en los materiales del instituto.

Teniendo en cuenta estas condiciones, se pensó en una ilustración con las características visuales siguientes.

a)Color

La importancia del color es bien conocida, el color presenta información en profundidad; habla de la relación entre las personas y entre las materias, muestra con lo que las cosas se revelan y comunican, informaciones que superan el instante.

Para las ilustraciones de esta investigación se pensó en el color como un motivador -entendiendo esto como acciones, objetos, procesos, etc., que obligan al alumno o espectador a concentrar la atención, a observar y escuchar lo esencial para con esto lograr el aprendizaje y responder a este con una acción- 5; que fuese directo, divertido y con un aire infantil. Se pensó así en colores vibrantes , pero no estridentes, colores que tratan de sorprender con su dimensión poética, que intentaran traducir visualmente los sentidos, que fueran tacto, música, gusto ,etc.

En realidad ,el color espreciado de acuerdo a la relación con los demás colores, formas, espacios, es decir los demás elementos visuales; se ve el acuerdo o la disonancia.

El color busca lograr una atmósfera , un clima que sea sentido y que impregne toda la escena tiñendo el color particular de cada cosa y causando una impresión global que invada al espíritu.

Muchas de las personas a las que estas ilustraciones van dirigidas, provienen de regiones rurales, sencillas, con toda la gama de climas y por ende vegetación y fauna posibles. Así las ilustraciones tienen una atmósfera claramente rural. Se pensó que el color tuviera gran fuerza y que fuera emotivo, que ayudara a mostrar lo rico y difícil de la vida de campo, la vegetación, los cielos intensos, las casas cálidas y modestas, la piel oscura de las personas por el trabajo duro y el sol, la pobreza, la ropa ligera, austera y desgastada.

El color es un lenguaje y se le puede hacer decir lo que se desee, cada color tiene un significado y puede expresar algo agradable o desagradable. El estudio de la influencia de los colores en una ciencia que hoy en día se aplica a muy distintos campos debido a la importancia que puede tener en la publicidad, en la vida cotidiana y prácticamente en todos los aspectos de la vida. La paleta de color en este caso, fue escogida para crear esta atmósfera rural ya mencionada hace un momento, se añaden a continuación algunas características psicológicas del color -estudiadas por Goethe y retomadas por Moles y Janiszewski-6 que aclaren todavía más el por qué de su uso para este trabajo.

Blanco - Paz, pureza, crea una impresión luminosa de vacío y de infinito, pero un vacío que contiene vida y un futuro latentes, positivos: el blanco es el "fondo" universal de la comunicación gráfica.

Negro - Es por oposición al blanco, el símbolo del silencio, un silencio eterno e impenetrable. Es un color sin resonancia pero que confiere nobleza y elegancia, sobre todo cuando es brillante.

Amarillo - Es el color más luminoso, más cálido, ardiente y expansivo. Es el color del sol, de la luz y del oro y como tal es violento, intenso y agudo hasta la estridencia.

Rojo - Significa vitalidad; es el color de la sangre, de la pasión, de la fuerza bruta y el fuego. Color fundamental, ligado al principio de la vida, expresa la sensualidad, la virilidad y la energía; es excitante y agresivo. El rojo es el color de la pasión ardiente y desbordada, de la sexualidad y el erotismo.

Azul - Es el símbolo de la profundidad. Inmaterial y frío, suscita una predisposición favorable. La sensación de placidez que provoca el azul es distinta de la calma o reposo terrestres, propios del verde. En el azul, la profundidad tiene una gravedad solemne. Cuanto más se clarifica, pierde atracción y se vuelve indiferente y vacío. Cuanto más se oscurece más atrae al infinito.

Verde - Es el color más tranquilo y sedante. Evoca la vegetación, el frescor acuático y el mundo natural. Más es el color de la calma indiferente: no transmite alegría, tristeza o pasión. Cuando algo reverdece suscita la esperanza de una vida renovada, de ahí la asociación "verde esperanza". El verde que tiende al amarillo cobra una fuerza activa y soleada; sin en él predomina el azul deviene sobrio y más sofisticado.

Marrón- Es un color masculino, severo y confortable. Es evocador del ambiente otoñal y da la impresión de gravedad y equilibrio. Es el color "realista" por excelencia, tal vez por ser el color de la tierra que pisamos.

El color es variabilidad, es fugaz cambiante y parece escapar a toda lógica, el color fabrica todo un universo imaginario.

A continuación se explicará brevemente el uso del trazo y de la línea para las ilustraciones.

b) Línea y trazo

Como se ha visto la línea tiene en el grafismo, la misma importancia que la letra en el texto. Es el elemento simple omnipresente y casi indispensable en la comunicación.

Todo ser humano se refleja a sí mismo, en mayor o menor medida en sus dibujos. Así que los trazos siempre revelan en grados distintos, la naturaleza de las disposiciones del que los hace.

El grosor de la línea, la complejidad del trazo, que puede ser vigoroso o delicado, geometrizable o curvilíneo, tembloroso o firme, dan esas variantes de expresividad en el dibujo.

Uno de los problemas a resolver visualmente fue el trazo y la línea que se utilizarían; la línea que se tuvo en mente fue una línea libre, infantil, muy espontánea; que ayudara a mostrar la fragilidad y cierta mezcla de melancolía y esperanza en los dibujos de los adultos e inocencia en los niños, además de reforzar la idea de calma y tranquilidad en los paisajes y ambientes.

Para acentuar y enriquecer este material, el contraste fue la estrategia visual que ayudó de manera importante al control de los efectos visuales; las ilustraciones fueron pensadas en contraste: contraste de color, de textura, de línea, etc.

El contraste como herramienta aporta un gran número de posibilidades para atraer la atención y ayuda a que el significado sea directo e intenso, siempre y cuando su uso sea adecuado.

La pregnancia, entendida como la fuerza perceptiva de la forma, está estrechamente relacionada entre otros factores con el contraste de esta forma con el fondo, de la nitidez de sus contornos, de la simplicidad relativa de esa forma, de sus factores de simetría y redundancia, de la jerarquización neta de sus partes, de su carga connotativa y de su valor estético o de fascinación.⁷

Las ilustraciones fueron pensadas tomando en cuenta estos criterios: el contraste con el fondo es notable, los contornos son claros, la simplicidad de la forma se asemeja a lo infantil (partiendo esto de la idea que un dibujo simple -caricatura, dibujo a mancha, etc- tiene la misma eficacia que un dibujo hiperrealista o muy acabado); las figuras son simétricas y la redundancia es visible, el color, la fisonomía de los personajes, la composición, las texturas, etc; todo para reforzar y unificar visualmente, tanto el contenido de la información como la propia carga estética de las ilustraciones.

Se vió en puntos anteriores que las técnicas de ilustración son instrumentos de la creatividad y de la expresión de dicha creatividad . Son herramientas para la representación de imágenes ya sean más o menos realistas, fantásticas o abstractas. Su uso depende de una intencionalidad concreta, a la que se supeditan. La voluntad de expresar una idea, de mostrar un hecho y de influir en determinado sentido en el ánimo -y hasta en la conducta- del receptor, son los vectores que rigen la decisión de aplicar una u otra técnica por el ilustrador.

En este caso el acrílico se decidió utilizar en conjunto con la tinta; el acrílico por ser versátil, por su cuerpo, su consistencia que permite crear las texturas que definen el estilo de las ilustraciones. La intensidad de sus colores y demás características propias del material, así como el gusto personal por esta técnica, fueron los factores que definieron su utilización en este proyecto. La tinta se utiliza solamente en los contornos y algunos matices, por ser ligera y permitir el trazo libre y fluido del pincel.

La creación de los personajes y el ambiente de las ilustraciones responde a una necesidad de aceptación por parte de los espectadores, se recordará que el curso está destinado para las comunidades de diferentes zonas del país que se encuentran en pobreza, muchas de ellas en zonas no urbanas, por lo tanto de una manera global se intentó recrear su entorno y los rasgos físicos de sus personajes en un estilo muy cercano a la caricatura, que fuera informal, expresivo y que ensalzara la vida sencilla y rural, además de la fortaleza física, mental y emocional de sus habitantes.

Las ilustraciones se realizaron en papel Fabriano de grano grueso, por ser este la mejor opción para trabajar el acrílico empastado y la tinta, el tamaño de las ilustraciones se pensó de tamaño carta 21.5X 28cm aprox, a partir de esta medida podrían ser más chicas, pero con la reducción proporcionalmente correcta.

Es pues, con todas estas ideas, estas necesidades que se parte para crear el boceto de lo que será la ilustración de este proyecto. Los bocetos de las ilustraciones que se verán a continuación se presentan con el texto que acompañan. A manera de story board puede verse como quedarán dispuestas las láminas del material didáctico audiovisual fin de este trabajo.

c) Story board

“El boceto sin más guía que la mental es un vagabundeo en busca de una forma antes de convertirse en una forma”.⁸

El story board permite ver que se necesita ilustrar y que encuadre es más óptimo para que la información sea más sencilla y rica visualmente, es en pocas palabras una herramienta necesaria para vincular visualmente la imagen y el texto.

Los bocetos que se realizaron para este proyecto son básicos, con los mínimos elementos o referencias que se necesitan visualizar, es decir, como mero apunte visual para tener en cuenta si hay un nexo entre el texto escrito y la ilustración pensada, así como para llevar un orden.

A continuación el story board que fue utilizado para este proyecto.



Lámina 1

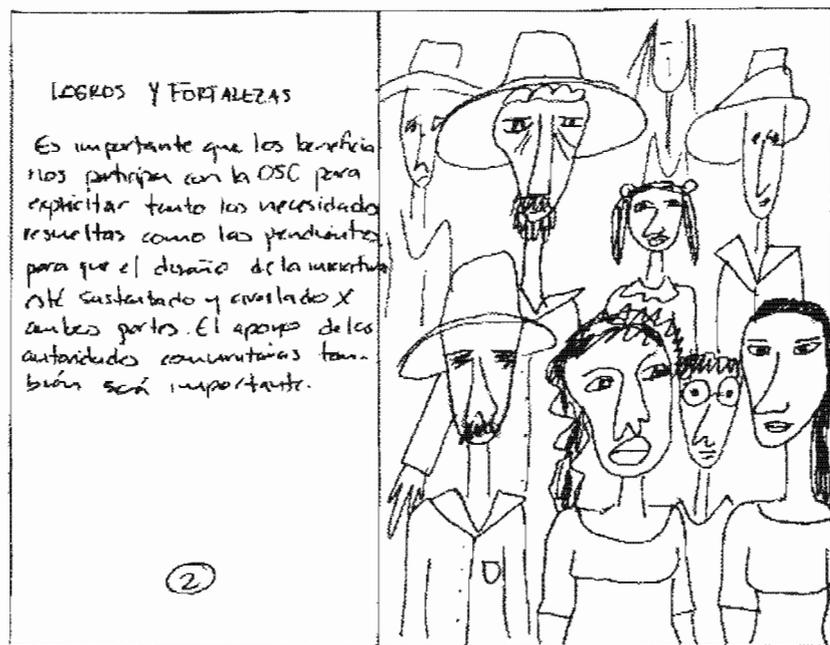


Lámina 2

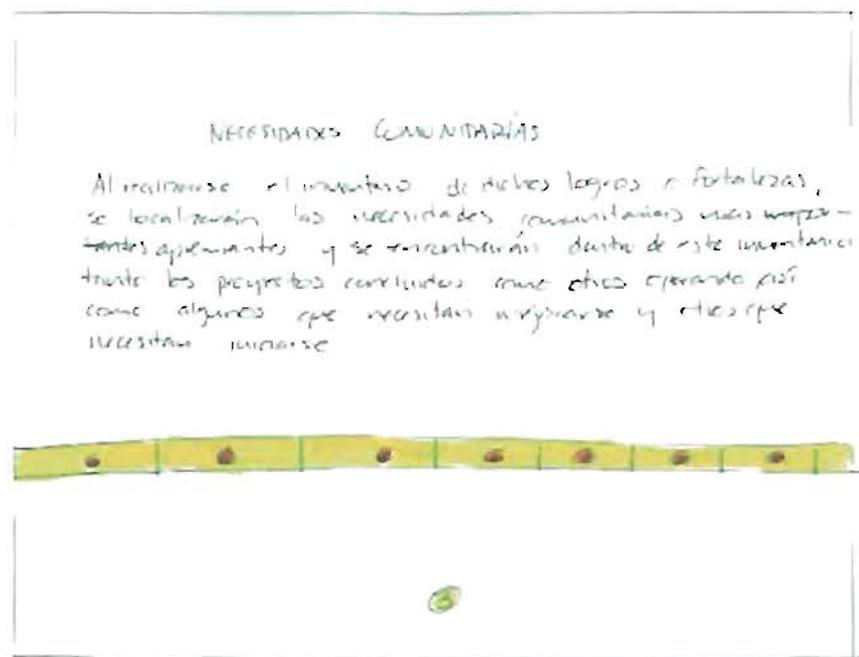


Lámina 3

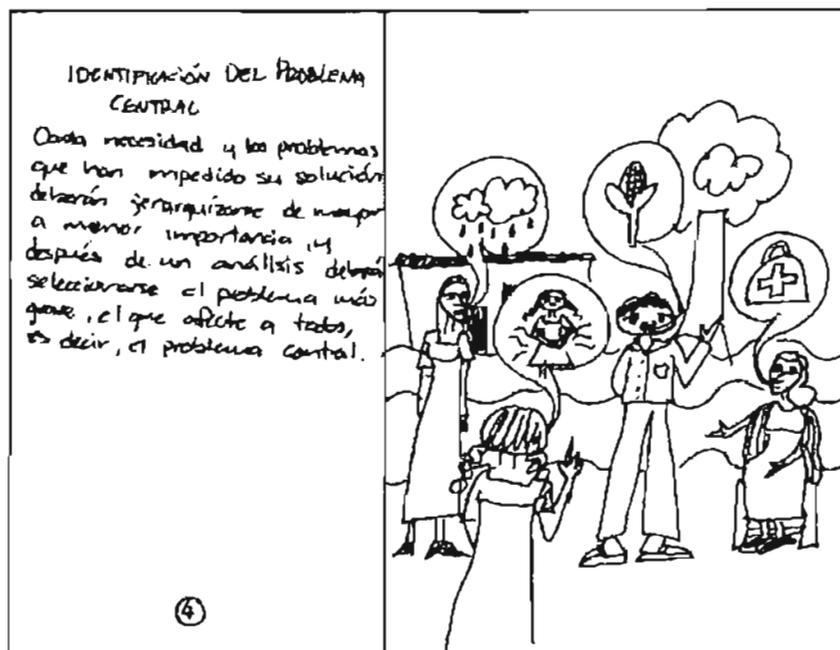


Lámina 4

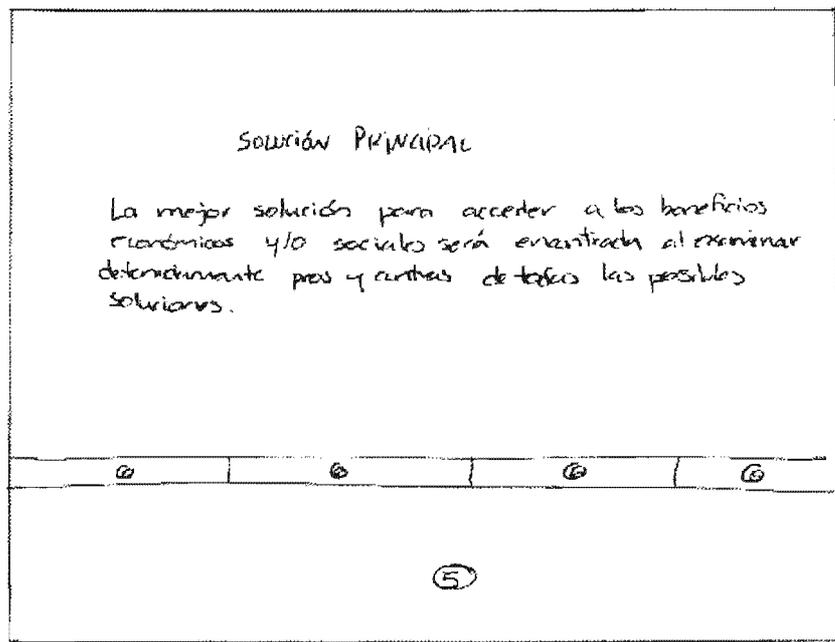


Lámina 5

Solución Principal y Nombre DEL PROYECTO.

La solución principal será el nombre del proyecto, y para titular al mismo se debe pensar que acciones van a realizarse, que bienes y servicios se producirán, a quienes van dirigidos tales acciones y la localización del proyecto. Ejemplo: "Cultivo y producción de hortalizas orgánicas para autoconsumo y venta en la microregión de Kalakmul Campeche".

●	●	●	●
②			

Lámina 6

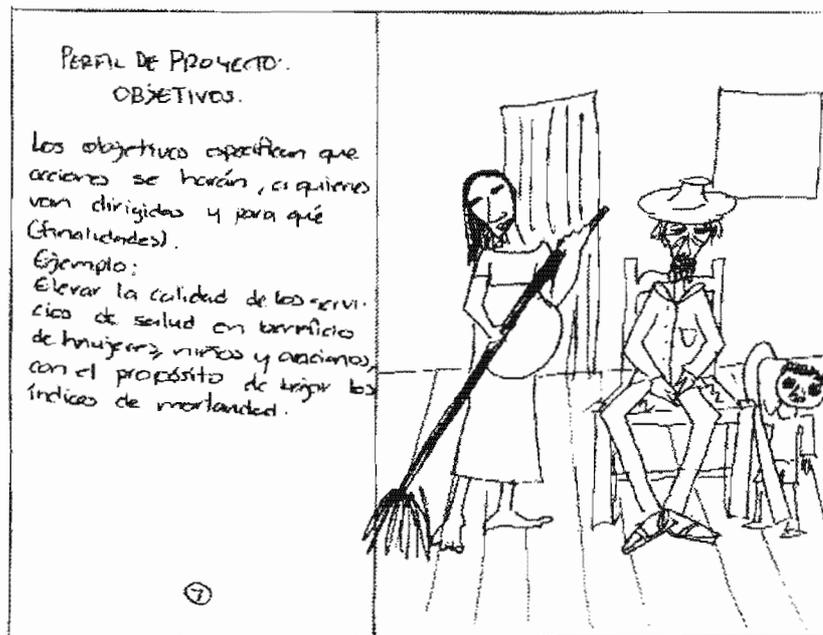


Lámina 7

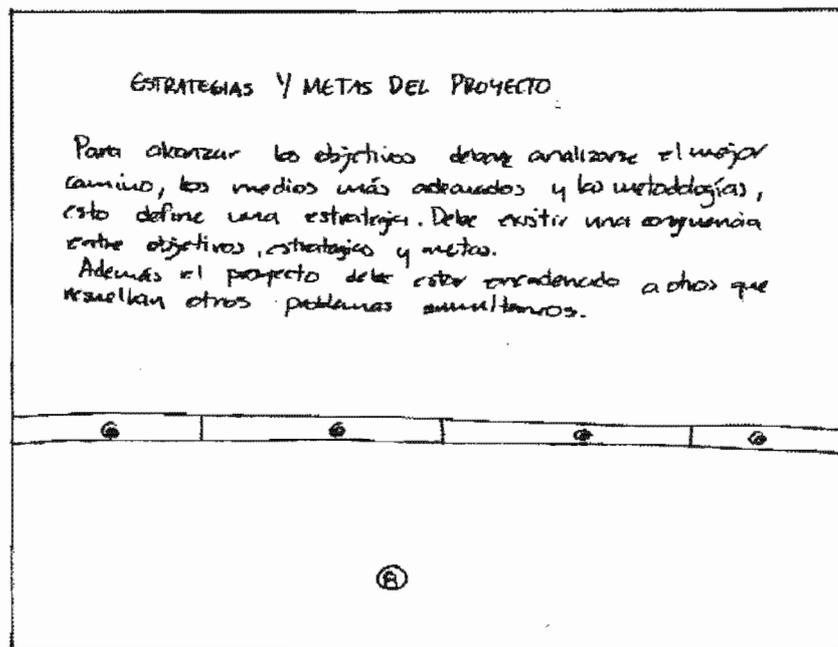


Lámina 8

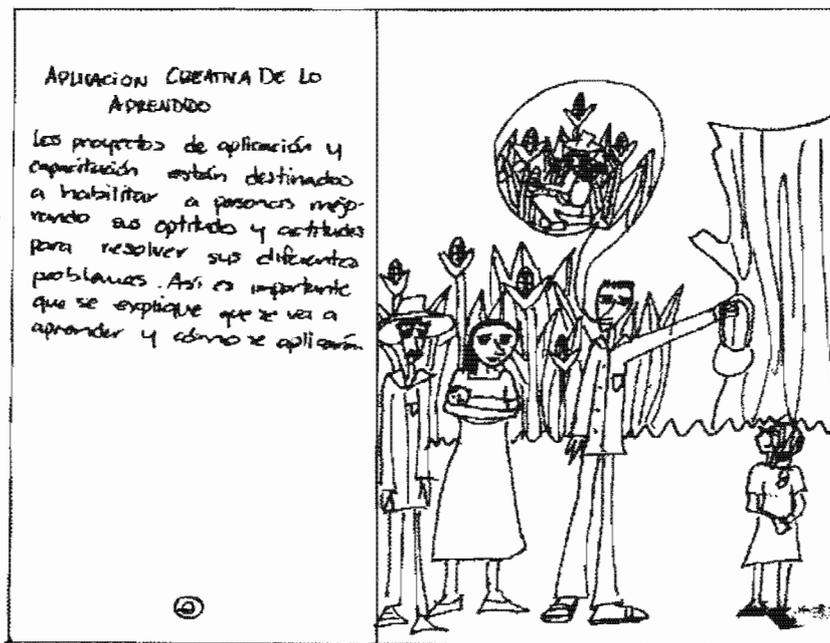


Lámina 9

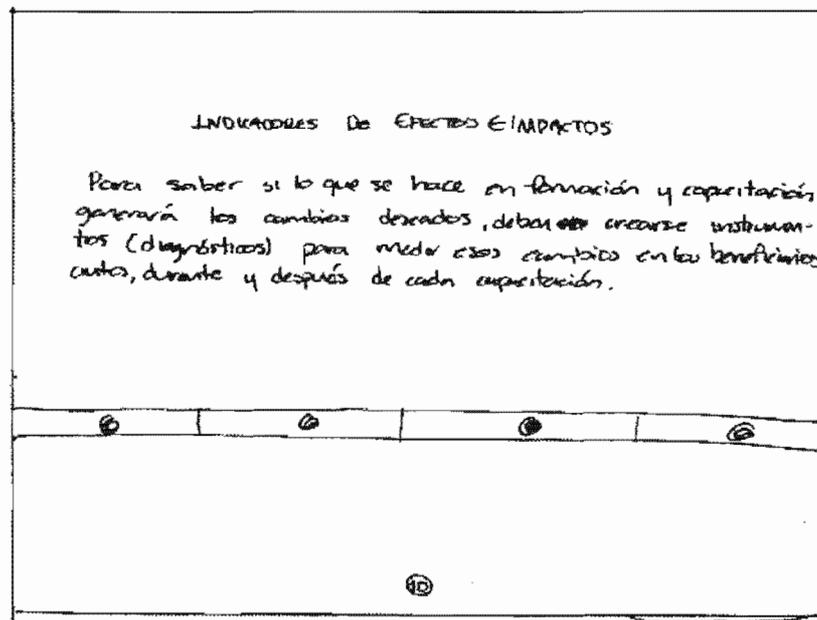


Lámina 10

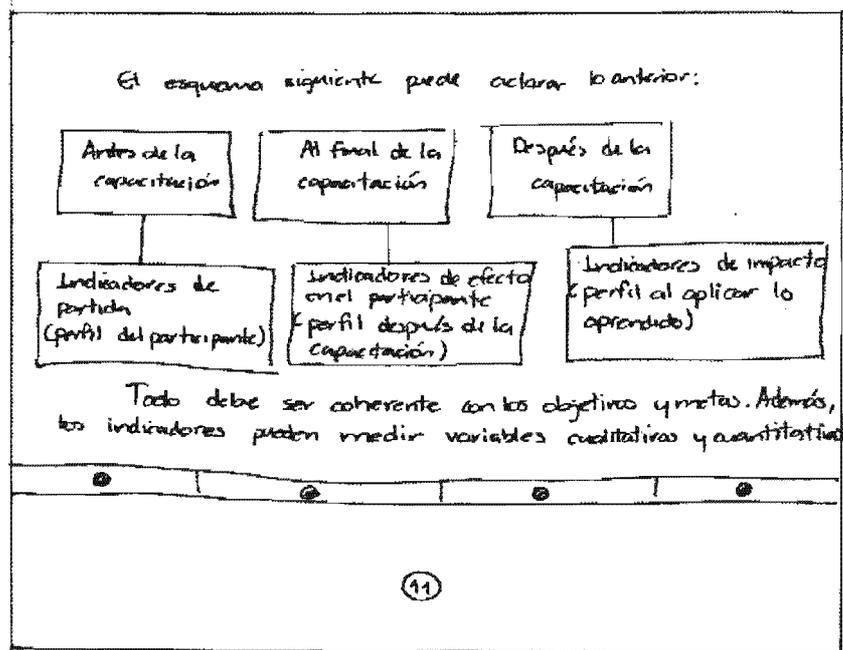


Lámina 11

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

El cronograma sirve básicamente para tener un control sobre lo que se hace y debe ampliarse dar en determinado tiempo

Ejemplo:

Acciones	Enero	Febrero	Marzo	Abril
Autodiagnóstico				
Diseño de proyectos				
Gestión de recursos				
Organización cooperativa				
Ejecución del proyecto				

(12)

Lámina 12

PRELIMINAR Y CONVERSIONES

Es indispensable que exista coherencia entre el tipo de proyecto, el presupuesto y la localización del proyecto. Casi siempre es necesario tejer alianzas, de ahí la necesidad de que la OSC convierta, así como los beneficiarios. Así el proyecto tiene más probabilidad de ser apoyado.



13

Lámina 13

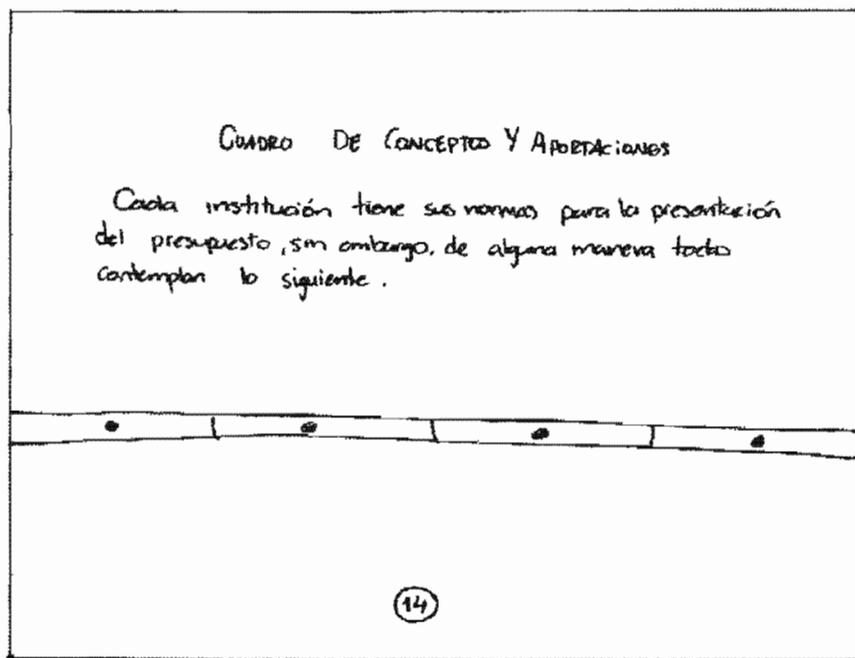


Lámina 14

13

concepto	Unidad de medida	Precio unitario	Cantidad	total	aportación org.	aport. gubern.	Otras
recursos materiales	paquete	\$100	300	\$30 mil	\$10 mil	\$10 mil	\$10 mil
recursos humanos	hora	\$250	200	\$50 mil	\$5 mil	\$30 mil	\$15 mil
total				\$80 mil	\$15 mil	\$40 mil	\$25 mil

15

Lámina 15



Lámina 16

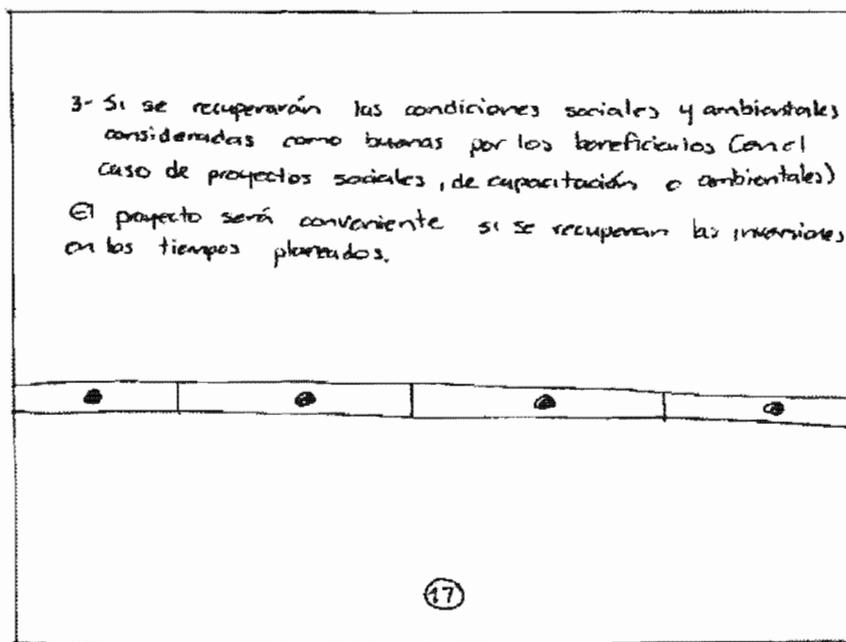


Lámina 17

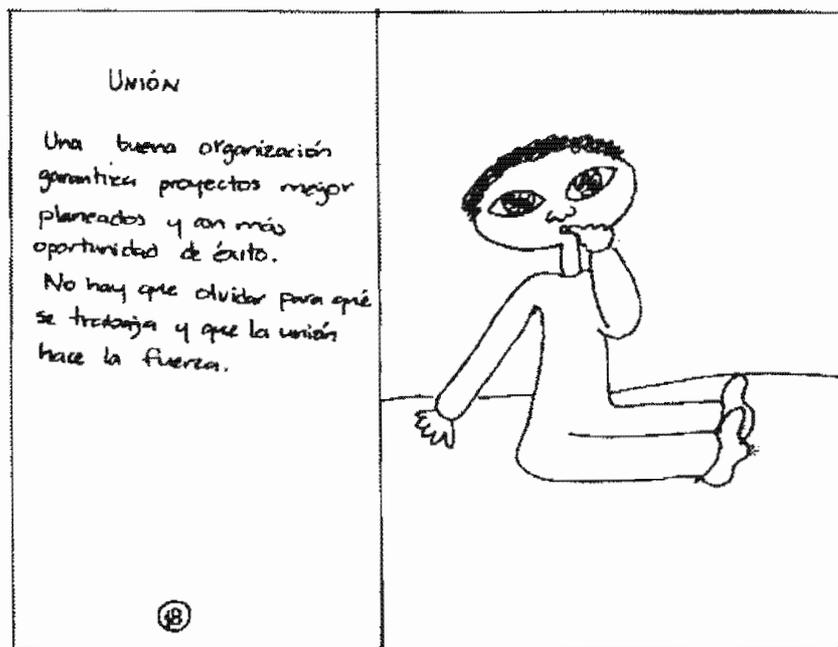


Lámina 18

Se ha visto el buen número de elementos visuales y técnicos que se necesitan para la realización de las ilustraciones; en el siguiente punto se verá la importancia de la tipografía (no hay que olvidar que este material audiovisual ilustra cierta información escrita) para la optimización de este proyecto.

3.1.2 La Tipografía

Pensar un poco en la preparación y realizar con cuidado los textos, títulos y demás jerarquizaciones tipográficas da al trabajo un acabado profesional. Los títulos deben ser breves, simples y fáciles de interpretar y en cuanto a su extensión deben leerse cómodamente mientras se proyecta, sin quitar demasiado tiempo a la imagen. La tipografía muy recargada, complicada, ilegible o vaga, produce confusión y desgrado en la audiencia y le quita interés a un material que por lo demás puede ser bueno.

Es importante que se controle cuidadosamente la legibilidad de los textos, atendiendo al tamaño, estilo y distribución de la tipografía. Con lo anterior se controla físicamente la cantidad de información que debe presentarse en una unidad visual. En forma recíproca en límite psicológico de la cantidad de información determina la elección de la letra. Una información larga o compleja debe dividirse en una secuencia de presentaciones.

La legibilidad y adecuación de los textos se complica por otros muchos factores que pueden ser: las características del salón donde va a proyectarse, su forma, el tipo de pantalla, la potencia del proyector y la cantidad de luz ambiental que no pueda ser controlada.

Teniendo en cuenta todo esto, se tomaron los siguientes puntos para garantizar la legibilidad.

- 1.-Elegir un tipo de letra en que todos los caracteres sean claros y fácilmente reconocibles. Evitar los tipos de estilo manuscrito o formas complicadas que resultan difíciles de leer.

2.- Espaciar los tipos ópticamente, procurar que los espacios entre caracteres (intertipo) se vean iguales, independientemente de la medida.

3.- Jerarquizar la tipografía por medio del tipo o fuerza del cuerpo, cambio de fuente tipográfica, color, peso, lugar, si se usarán negritas, etc.

Se decidió utilizar la fuente Arial, por su popularidad, por su tipo de cuerpo ligero, por tener un peso visualmente estable y en color negro para aportar seriedad al texto escrito, para que contrastara con las ilustraciones que están llenas de color.

Al estar listas las ilustraciones:

-Se escanearon a una resolución de 300 dpi.

-Se les dio formato TIFF.

-Se les dio el tamaño adecuado y una resolución de 150 dpi.

-Después de ajustar las curvas y el brillo y contraste se les dio el formato de JPEG, tamaño adecuado y conversión a modo CMYK.

-Ya listas fueron importadas al programa de Flash para hacer el ejecutable donde se les agregó movimiento.

A continuación se presentan las láminas finales del material didáctico fin de este trabajo.

Formulación
y elaboración
de proyectos

INDESOL

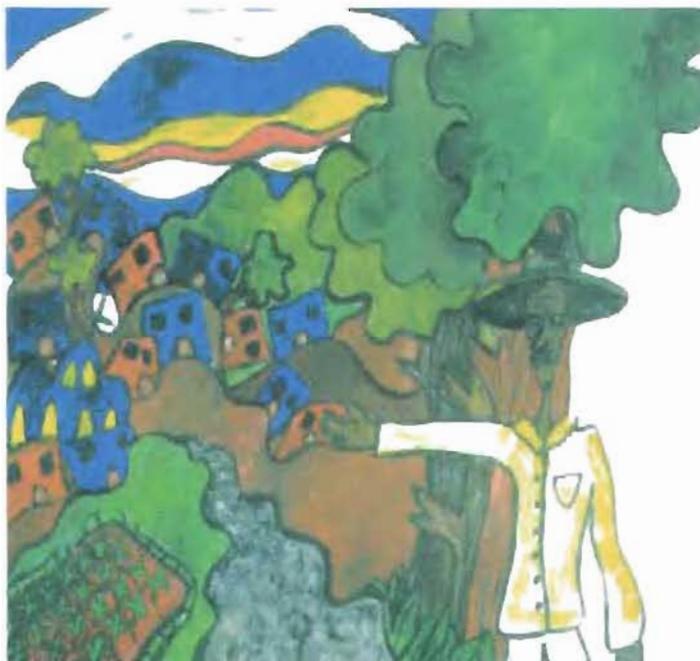


anterior

siguiente

PROPOSITOS DE LA COMUNIDAD

Todas las comunidades tienen propósitos para mejorar su calidad de vida, algunos son cumplidos y otros no. Por esto, es necesario que la comunidad exprese lo que se ha logrado y las necesidades no resueltas.



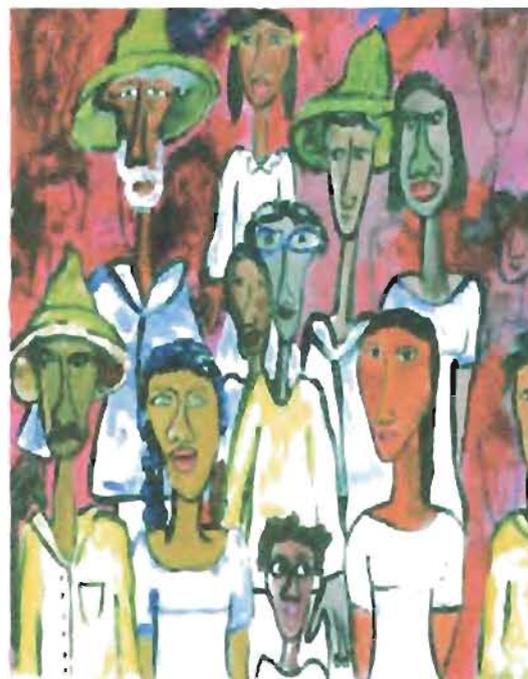
Indesol

anterior

siguiente

LOGROS Y FORTALEZAS

Es importante que los beneficiarios participen con la OSC para explicitar tanto las necesidades resueltas como las pendientes, para que el diseño de la iniciativa este sustentado y avalado por ambas partes.



Indesol

anterior

siguiente

NECESIDADES COMUNITARIAS

Al realizarse el inventario de dichos o fortalezas, se localizarán las necesidades comunitarias más apremiantes y se encontrarán dentro de este inventario tanto los proyectos concluidos como otros operando, así como algunos que necesitan iniciarse.

Es importante contar con el apoyo de las autoridades municipales y comunitarias.

Indesol

anterior

siguiente

IDENTIFICACION DEL PROBLEMA CENTRAL

Cada necesidad y los problemas que han impedido su solución deberán jerarquizarse de mayor a menor importancia, y después de un análisis deberá seleccionarse el problema más grave, el que afecte a todos, es decir, el problema central.



Indesot

anterior

siguiente

SOLUCION PRINCIPAL

La mejor solución para acceder a los beneficios económicos y/o sociales será encontrada al examinar detenidamente pros y contras de todas las posibles soluciones.

Indesol

anterior

siguiente

SOLUCIÓN PRINCIPAL Y NOMBRE DEL PROYECTO

La solución principal será el nombre del proyecto, y para titular al mismo se debe pensar que acciones van a realizarse, que bienes y servicios se producirán, a quienes van dirigidas tales acciones y la localización del proyecto.

Ejemplo: Cultivo y producción de hortalizas orgánicas para autoconsumo y venta en la microrregión de Kalakmul, Cam.

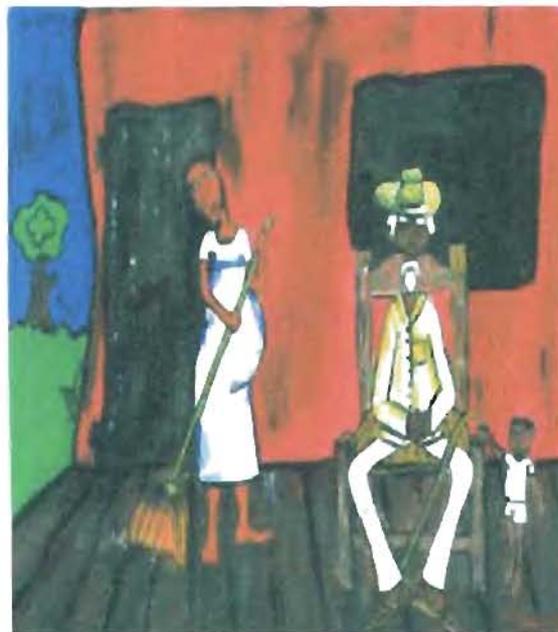
Indesol

anterior

siguiente

PERFIL DEL PROYECTO: OBJETIVOS

Los objetivos especifican que acciones se harán, a quienes van dirigidas y para qué (finalidades).
Ejemplo: Elevar la calidad de los servicios de salud en beneficio de mujeres, niños y ancianos, con el propósito de bajar los índices de mortandad.



Indesol

anterior

siguiente

ESTRATEGIA Y METAS DEL PROYECTO

Para alcanzar los objetivos debe analizarse el mejor camino, los medios más adecuados y las metodologías; esto define una estrategia. Debe existir una congruencia entre objetivos, estrategias y metas.

Además el proyecto debe estar encadenado a otros que resuelvan otros problemas simultáneos.

Indesol

anterior

siguiente

APLICACION CREATIVA DE LO APRENDIDO

Los proyectos de aplicación y capacitación están destinados a habilitar a personas mejorando sus aptitudes y actitudes para resolver sus diferentes problemas.

Así es importante que se explique que se va a aprender y cómo se aplicará.



Indesol

anterior

siguiente

INDICADORES DE EFECTOS E IMPACTOS

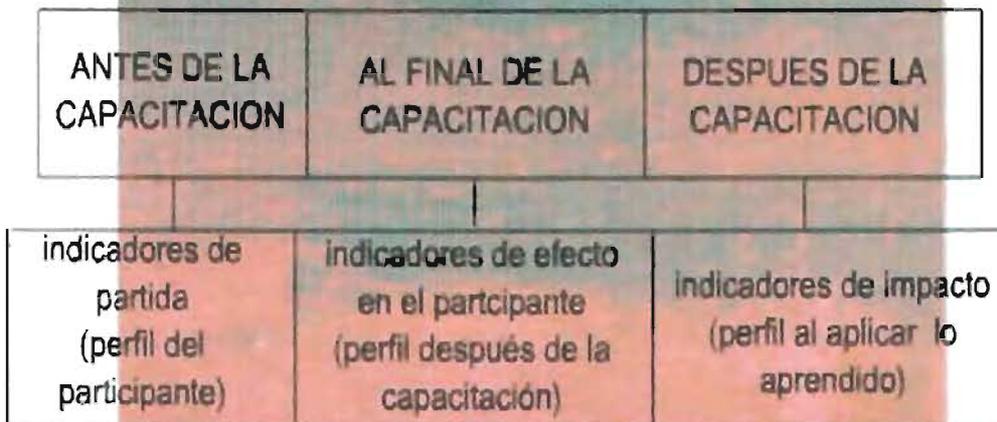
Para saber si lo que se hace en formación y capacitación generará los cambios deseados, deben crearse instrumentos (diagnósticos) para medir esos cambios en los beneficiarios antes, durante y después de cada capacitación.

Indesol

anterior siguiente

El esquema siguiente puede aclarar lo anterior.

Todo debe ser coherente con los objetivos y metas. Además, los indicadores pueden medir variables cualitativas y cuantitativas.



Indesol

anterior

siguiente

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

El cronograma sirve básicamente para tener un control sobre lo que se hace y debe cumplirse en determinado tiempo.

Ejemplo:

Acciones	Enero	Febrero	Marzo	Abril
Autodiagnóstico				
Diseño de proyectos				
Gestión de recursos				
Organización cooperativa				
Ejecución de proyecto				

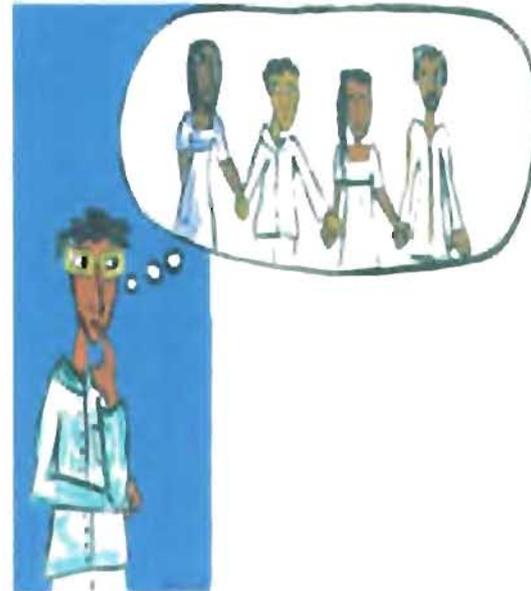
Indesol

anterior

siguiente

PRESUPUESTO Y COINVERSIONES

Es indispensable que exista coherencia entre el tipo de proyecto, el presupuesto y la localización del proyecto. Casi siempre es necesario tejer alianzas, de ahí la necesidad de que la OSC coinvierta, así como los beneficiarios. Así el proyecto tiene más probabilidad de ser apoyado.



Indesol

anterior

siguiente

CUADRO DE CONCEPTOS Y APORTACIONES

Cada institución tiene sus normas para la presentación del presupuesto, sin embargo, de alguna manera todas contemplan lo siguiente.

Indesol

								anterior	siguiente
concepto	unidad de medida	precio unitario	cantidad	total	aportacion org.	aport. gobierno	otras		
recursos materiales	paquete	\$100	300	\$30mil	\$10mil	\$10mil	\$10 mil		
recursos humanos	hora	\$250	200	\$50mil	\$5mil	\$30mil	\$15 mil		
total				\$80mil	\$15mil	\$40mil	\$25 mil		
								Indesol	

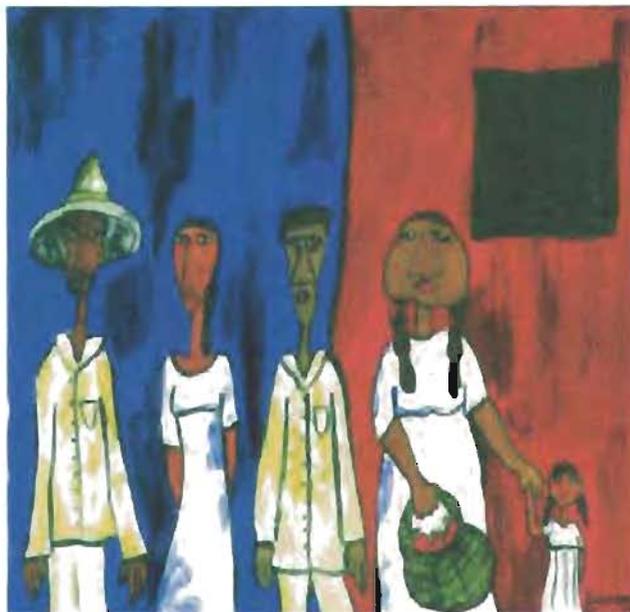
anterior

siguiente

EVALUACION DEL PROYECTO

Para saber si es conveniente llevar a cabo el proyecto, se evalúa lo siguiente:

- 1.-Si con la inversión social conjunta se accederá a mejores beneficios.



Indesol

anterior

siguiente

2.-Si los inversionistas recuperarán lo invertido (en proyectos económicos y sociales)

3.-Si se recuperarán las condiciones sociales y ambientales consideradas como buenas por los beneficiarios (en el caso de proyectos sociales, de capacitación o ambientales).

El proyecto será conveniente si se recuperan las inversiones en los tiempos planeados.

Indesol

anterior

siguiente

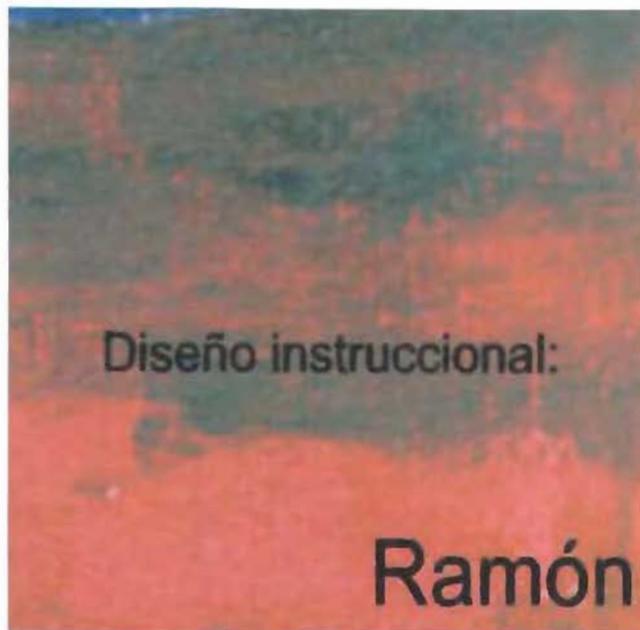
UNION

Una buena organización garantiza proyectos mejor planeados y con más oportunidad de éxito.

No hay que olvidar para qué se trabaja y que la unión hace la fuerza.



Indesol



Ramón Nieves





Cynthia de Labra



Este material didáctico ilustrado se usará - como ya se había mencionado en ocasiones anteriores- como apoyo a un taller que tiene una duración aproximadamente de cinco días, así se proyectará el diaporama el primer día en donde se vierte la mayor parte de la información de este curso.

Podría pensarse que son pocas láminas para un taller de cinco días, sin embargo hay que aclarar que este material es sólo una parte de los materiales y actividades del taller en cuestión, también se utilizan un cuaderno de trabajo, cuestionarios, discusiones, ponencias y distintas actividades de integración. Además, el diaporama ilustrado está pensado para que el capacitador tenga libertad de clase al decidir cuánto tiempo considera necesario para leer, explicar, aclarar, comentar, discutir, etc. la información de cada lámina, así es él quien considera el ritmo del taller (siempre tomando en cuenta al alumnado) por esto, el material didáctico audiovisual no cuenta con sonido, para que ningún estímulo distraiga a la audiencia.

Las láminas cuentan con movimiento, algo sumamente sencillo y pensado como un acento visual que aparece y desaparece de manera introductoria para la información.

Las láminas que no cuentan con ilustración tienen un fondo que se pensó a manera de un descanso de las mismas; y aunque el fondo es de color intenso no se compara con toda la información visual de las ilustraciones. Esta idea parte de la necesidad de no saturar a la audiencia visualmente con tanta ilustración colorida, por esto, las láminas guardan una relación armónica en el color.

Es necesario mencionar que este material didáctico confía en la capacidad como en la disposición del capacitador por hacer de su clase un momento interesante, atractivo y dinámico, que no sea ni tedioso ni superfluo.

El material didáctico audiovisual de este proyecto quiso explicar de manera muy breve y de acuerdo con lo solicitado por la institución, la información indispensable del taller y se usó a la ilustración como instrumento de fascinación artística.

Referencias Capítulo III

1. Costa, Joan. *Imagen didáctica*, S.A.; Barcelona, España, 1a. Edición 1991. Pág. 16
2. Kemp, E. Jerrold *Planeación y producción de materiales didácticos audiovisuales*. Representación de servicios de ingeniería S:A. México Instituto Latinoamericanaano de la comunicación educativa (UNESCO-MÉXICO). Pág 44.
3. Moles, Abraham/Janiszewski, Luc. *Grafismo funcional*. Ed CEAC España. Pág 155.
4. *ibid*.
5. Para mayor información véase Kemp, J. Jerrold. *Planeación y producción de materiales didácticos audiovisuales*. Pág 161.
6. Para mayor información consultar Costa, Joan. *Imagen didáctica*. Pág 133.
7. Véase Moles , Abraham/ Janiszewski, Luc. *Grafismo funcional*. Pág 161.
- 8.-Véase Costa, Joan. *Imagen didáctica*. Pág 16.
9. Véase Kemp, E. Jerrold. *Planeación y poducción de materiales didácticos audiovisuales*.

CONCLUSIONES

Para aumentar el impacto visual de un material didáctico -en este caso audiovisual- se pensó en la ilustración tradicional por ofrecer la oportunidad de enriquecer visualmente y por un gusto personal, obviamente.

La creación de este material fue una oportunidad de conjuntar lo tradicional de la ilustración con lo digital, continuamente en avance, para lograr darle a las personas un material que además de decir información tuviera un discurso artístico. El programa en el que fue realizado el material didáctico (Flash) ofrece ciertas ventajas para equipos de cómputo que tal vez no soporten el peso de una aplicación interactiva como Director, en cambio este programa tiene la ventaja de ser ligero y que el plug-in se puede instalar o bajarlo de la red y se abaratan costo con eso. A veces los interactivos no resultan aptos cuando se instalan, pero este material didáctico audiovisual puede subirse a la red y verse desde ahí.

Cabe mencionar que la mayoría de los desarrollos de material educativo se hacen por lo regular en Flash por la versatilidad del formato, además este material ilustrado puede adecuarse y desarrollarse más, puesto que su formato es compatible con programas más avanzados de interacción, así que queda abierta la posibilidad si se requiere integrar a un sistema de estos.

Este material didáctico cumple así con estos objetivos y con los de funcionalidad de acuerdo al receptor, tiempo, distancia proxémica, complejidad, etc. De todo esto se concluye que fue bien recibido por capacitadores y alumnos. Los primeros consideraron su sencillez, practicidad y carga estética como detonante para atraer y fomentar la comprensión y retención de información. Los alumnos lo consideraron un material llamativo visualmente y de fácil comprensión.

Este material didáctico fue pensado como parte de una propuesta de materiales didácticos que separadamente explicaran, desarrollaran y sustentaran la información del taller "Formulación y elaboración de proyectos" de manera distinta, pero que juntos logran aclarar e integrar todavía más esa información.

Así se tienen como parte de dicha propuesta dos materiales didácticos distintos; por un lado el material audiovisual de esta investigación y por otro, un cuaderno de trabajo, ambos con la característica de tener a la ilustración como componente artístico al servicio de la didáctica. El uso simultáneo de ambos materiales didácticos ofrece enormes ventajas, el diaporama proyecta toda la información, la cual es explicada claramente por el maestro o capacitador, la información está ahí, de frente, y si llegase a surgir una duda, se explica (se detiene el diaporama y se continúa).

La información mostrada en el diaporama, es aplicada en el cuaderno de trabajo, en donde mediante ejercicios y distintas actividades dicha información se refuerza y se comprende

en términos prácticos, por lo que su retención se produce; y si alguna duda aún quedase después de la presentación del diaporama, el cuaderno de trabajo la disipa.

El diaporama explica y muestra de manera directa y sencilla todos esos conocimientos que se han de aprender en el curso y el cuaderno de trabajo refuerza y fija dichos conocimientos con sus actividades que además son agradables, sencillas y directas; tenemos así una simbiosis armónica entre dichos materiales didácticos.

Existe, además otra razón para pensar en el uso de ambos materiales. El curso -impartido por INDESOL- normalmente se da en las instalaciones de la institución puesto que ahí las condiciones y recursos son óptimos para su comprensión, sin embargo por las circunstancias sociales o económicas principalmente, puede darse el caso de que sean los capacitadores quienes viajen a las comunidades que necesiten dicho curso, se recordará que el mencionado curso se imparte mayormente a aquellas comunidades con pobreza o pobreza extrema y que estas condiciones pueden dificultar la manera en que se desarrolla la enseñanza. Es decir, que en estas comunidades no se contará con los recursos, ni las instalaciones adecuadas para la capacitación.

Esta preocupación fue tomada en cuenta en la elaboración de la propuesta de los materiales didácticos, puesto que con las condiciones precarias de las comunidades sería poco práctico llevar un diaporama ilustrado que necesita cierta tecnología, se necesitaba de otro material que fuese práctico en esos casos y de fácil acceso, el cuaderno de trabajo fue así, la opción.

Ambos materiales didácticos tienen muchas ventajas que se duplican al usarse conjuntamente: son sencillos para ser utilizados por el maestro o capacitador, simplifican la enseñanza, acortan la duración de la clase, son directos, de fácil acceso y llamativos visualmente.

Cabe mencionar que estos materiales tienen una propuesta visual muy parecida. Las ilustraciones tienen algunos elementos compositivos similares pensados así precisamente para lograr una armonía visual que integrara ambos proyectos como parte de uno sólo. Sin embargo cada proyecto goza de un estilo propio en su ilustración y diseño.

La importancia de la planificación de la enseñanza salta a la vista, no se trata sólo de vaciar conocimientos, se trata de fomentar, de divertir, de explicar, de fascinar, de ser preciso y directo, pero sobre todo de concientizar el compromiso que se adquiere al querer ayudar a otros al brindarles los conocimientos necesarios para su superación y desarrollo; de ese compromiso que adquieren maestros, didácticos, sociólogos, artistas, diseñadores y todo aquel que así lo desee. Estos materiales didácticos ilustrados fueron pensados en esos términos.

La intención de este trabajo es la de señalar que la enseñanza no debe ser austera para ser eficaz, que puede ser visualmente muy llamativa y divertida, siempre y cuando cuente con un plan que la respalde y sin que se olvide que el principal motor es la enseñanza.

Bibliografía

- 1- Acha, Juan. *Introducción a la teoría de los diseños*. Ed. Trillas. México, 1997. 179 pp.
- 2- Bazín, Germán. *Historia del arte. De la prehistoria a nuestros días*. Ediciones Omega, S.A. España, 1969. 525 pp.
- 3- Berlo, D. Kenneth. *El proceso de la comunicación*. Tr. de Silvia González Roura. Argentina, 1969. 239 pp.
- 4- Brown W. James/ Lewis B. Richard. *Inserción audiovisual. Tecnología y métodos*. Tr. Ricardo Vinós Cruz López. Ed. Trillas. México, 1985, 581 pp.
- 5- Costa, Joan. *Imagen didáctica*. Ediciones CEAC, S.A. España, 1997. 272pp.
- 6- Dalley, Terrence. *Guía completa de ilustración y diseño*. Ed. Colaboradores. España. 1981. 244pp.
- 7- Dantzig, Cynthia Maris. *Diseño visual*. Ed. Trillas. México, 1994. 284pp.

- 8- Dondis, D. Andrea. *La sintáxis de la imagen, Introducción al alfabeto visual*. Ed. Gustavo Gili. México, 1992. 211pp.
- 9- Gutiérrez Saenz, Raúl. *Introducción a la didáctica*. Ed. Esfinge. Edo. de México, 2001. 185pp.
- 10- Gruzinski, Serge. *La guerra de las imágenes. Desde Cristóbal Colón a "Blade Runner"*. Ed. Fondo de Cultura Económica. México, 1995. 224pp.
- 11- Hayes, Colin. *Guía completa de pintura y dibujo. Técnicas y materiales*. Tursen Herman Blume Ediciones. España, 1992. 223pp.
- 12- *Historia del arte*. Colección Salvat. España, 1979. 240pp.
- 13- Kemp E. Jerrold. *Planeación y producción de materiales audiovisuales*. Representación de servicios de ingeniería S.A. México Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (UNESCO-MEXICO) 1973. 421pp.
- 14- Lecturas SEP. *Didáctica de los medios de comunicación*. México, 1998. 298pp.
- 15- Los Grandes Maestros de la Pintura Universal. Colección dirigida por Franco Russoli. Ed. Fabbri. Italia, 1980. 150pp.
- 16- Moles, Abraham. *La imagen comunicación funcional*. Ed Trillas. México, 1992. 271pp.

17- Moles, Abraham/ Janiszewski, Luc. *Grafismo funcional*. Ed. Enciclopedias del diseño. España. 1992. 284pp.

18- Munari, Bruno. *Diseño y comunicación visual: Contribución a una metodología didáctica*. Ed. Gili. España, 1985. 365pp.

19- Toussain, Florence. *Crítica de la información de masas*. Ed. Trillas. México, 1992. 98pp.

20- *Serie de materiales básicos de política social*. INDESOL.2001.

21- Wong, Wucius. *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*. Ed. Gustavo Gili, México, 1979. 204 pp.