



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“Diseño de la Bitácora de Progresión de
la Comunidad de Caminantes”

TESINA
Que para obtener el título de:
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presenta
Angeles Eugenia López Herrera

Director de tesina: Lic. Alfonso Escalona López

México, D.F., 2008



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.

A mis abuelos Rafael y Angelina,
por inculcarme el amor a mis raíces.

A mi padre José,
por ser mi mejor amigo.

A mi madre Alicia,
por darme la vida.

A mis hermanas Bety, Chela y Gaby,
por ser las mejores compañeras en el crecimiento espiritual.

A mis primos (as),
por el cuidado y protección de unos hermanos mayores.

A mis tíos (as),
por acogerme en sus familias como una hija más.

A mis sobrinos (a),
por ser la alegría y la esperanza.

A mis amigos (as),
por darme bríos para continuar.

A la Escuela Nacional de Artes Plásticas y a la Asociación de Scouts de México,
por ser el contexto idóneo para mi formación como profesional y como persona.

A
Raúl
Sánchez
Vaca, Arturo
León, Mauricio
Veayra, Irma Reyes,
Rafael de Regil y Jorge
Bribiesca, por luchar a favor
de la esencia del escultismo.
A Ramón Vaca, por ese humor al
vivir el movimiento a cada segundo.
A los Titanes y Toros por inculcarme
el amor a la ideología que envuelve
la flor de lis.

A los
voluntarios scouts,
por el vivir el servicio
cotidiano.
Al ilustrador Iván Cortés y
al fotógrafo Iván Velasco
por compartir su talento
en el libro.
A Catalina,
mi editora consentida.

A Brenda por ser mi
principal cómplice
en este andar.
A todos aquellos que me
ayudaron y fueron parte
de este gran sueño.

A Chronos y
Teyaotlani, por ser el
principal motor del libro.
A Mayra, para que
sigamos compartiendo
momentos creativos.

G R A C I A S

Índice

Introducción

I. Asociación de Scouts de México	
1.1 Historia del escultismo en México	13
1.2 Esquema Nacional de Programa Educativo, ENPE	16
1.3 Proyecto educativo	17
1.3.1 Misión del movimiento	17
1.3.2 Pricipios	18
1.3.3 Perfil de egreso	18
1.3.4 Método educativo	18
1.4 Programa educativo	19
1.4.1 Áreas de crecimiento	19
1.4.2 Objetivos educativos	20
1.5 Desarrollo evolutivo	21
1.5.1 Determinación de edades y ramas	21
1.5.2 Plan de progresión	21
II. La connotación y denotación del Caminante	
2.1 La connotación del caminante <i>scout</i>	22
2.2 La semiótica de los Caminantes <i>scouts</i>	25
2.2.1 El color en los <i>scouts</i>	26
2.2.2 La sintaxis, la semántica y la pragmática de los gráficos de la Comunidad de Caminantes	32
2.2.2.1 Las insignias	33
2.2.2.2 Las calcomanías	36
III. Metodología de diseño	
3.1 Descripción de Modelo Diana	39
3.2 Desarrollo del Modelo Diana	41
3.2.1 La estructura de la demanda	41
3.2.2 Definición del vector analítico del problema	43
3.2.3 Definición del enfoque como estrategia	44
3.2.4 Definición de las áreas semánticas de los términos de la demanda que tenga relación con cada variable	45
3.2.5 Organización la investigación de acuerdo a las áreas semánticas	45
3.2.6 Asignación la probabilidad de elección	46

IV. Diseño editorial y producción impresa de la Bitácora de Progresión de la Comunidad de Caminantes	
4.1 Características de la publicación	48
4.2 La forma del texto	51
4.3 Las ilustraciones del texto	56
4.3.1 Aplicación de figuras retóricas	59
4.4 Proceso de impresión	65
4.4.1 Pre-prensa digital	66
4.4.1.1 Imposición y signaturas	67
4.4.1.2 Selección de color	69
4.5 Litografía offset	72
4.5.1 Proceso de impresión	72
4.6 Acabados	78
Conclusiones	
Glosario	
Bibliografía	

Introducción

La imaginación es el punto en donde convergen los *scouts* y el diseño, en el escultismo trabajamos y visualizamos un mundo mejor; donde el diseño editorial tiene su contribución en la democratización del conocimiento por medio de materiales impresos que realicen eficazmente la comunicación, trabajamos y visualizamos las formas de lectura más óptimas. Imaginamos el futuro.

La misión mundial del Movimiento *Scout* se cumple por medio de una invitación a los jóvenes a una autoeducación; consiste en la elección constante de la vivencia de los valores. Se dan a conocer en libros que contienen objetivos educativos.

En la presente investigación se desarrollará el ejercicio de diseño editorial del libro *Bitacora de Progresión de la Comunidad de Caminantes*, como la forma de lectura más óptima para los adolescentes de 14 a 18 años aproximadamente; donde registrarán el paso por esta etapa. Hasta el momento los jóvenes y los adultos a su cargo han desarrollado sus propios materiales, sin ser del todo funcionales; esto en el mejor de los casos, pero la mayoría de las Comunidades del país no conocen los objetivos educativos.

Para el desarrollo considero necesario situar al lector en la denotación y la connotación del adolescente, así como la misión y visión del movimiento en la Comunidad de Caminantes.

Después, una descripción detallada del proceso creativo, la metodología, la conceptualización, las técnicas de diseño y por último el proceso de impresión como resultado final.

Esperando que la lectura de este trabajo de investigación sirva como un ejemplo vivencial de un proceso de comunicación visual, en específico en estas líneas enfocado a la educación no formal; invito al lector para que continúe en el transcurrir de este conocimiento.

I. Asociación de Scouts de México

La *Asociación de Scouts de México*, ASMAC, es una asociación civil, destinada a la educación extraescolar para hombres y mujeres desde los 7 años hasta antes de cumplir 22 años de libre ingreso, sin distinción de credo, raza, nacionalidad, origen, ni condición socioeconómica. Para referirse a todos se usa el término genérico “muchachos”.

La ASMAC, para lograr su misión, utiliza el escultismo como medio, y requiere de la participación de adultos voluntarios quienes colaboran con los muchachos, llamados *scouters* y dirigentes.

El escultismo es la realización de un plan, programa y actividades basados en los principios *scouts* y utilizando la metodología denominada método *scout*. Más adelante se detallarán.

1.1 Historia del escultismo en México

Los intentos de incorporar a los *scouts* en nuestro país, particularmente en Yucatán, se remontan hacia el año de 1914, por parte de un General del ejército, éste promovió y autorizó la formación del primer *Batallón de Boy Scouts*.

En 1917, se formó la primera tropa de *scouts*, pero el intento fracasó motivado por la invasión norteamericana al Puerto de Veracruz. Existieron otras tentativas efímeras en los estados de Hidalgo, Zacatecas así como en otras zonas mineras, puesto que los trabajadores, en la mayoría europeos, llevaron el movimiento *scout* para sus hijos. Todo ello fracasó debido al cierre de las zonas mineras. Tras diversos intentos, finalmente se conforma como tal en agosto de 1926. Se forma la *Asociación de Exploradores de la República Mexicana*, bajo la dirección del Sr. Andrés Gómez Orejón, en el Puerto de Veracruz.



Lord Robert Baden Powell of Gilwell, Fundador del Movimiento Scout en Inglaterra, 1907.

En 1931, las escuelas católicas en México, principalmente los religiosos Lasallistas y Maristas, adoptan el movimiento como una actividad extraescolar. Con el apoyo del entonces Arzobispo de México, Pascual Díaz, conformando así a los *Exploradores Católicos de México*.

No fue sino hasta 1932, que se fusionan organizaciones mencionadas, quedando formados *Scouts de México*, con el Sr. Andrés Gómez Oreján al frente de ésta como Presidente y Jefe Scout Nacional.

A partir de este momento, los *scouts* comienzan a diseminarse por todo el país y, en marzo de 1934, se celebra el *Primer Campamento Nacional Scout*, en el Valle del Teponaxtle, Estado de México,

asisten a éste cuatro grupos. En ese mismo año, aparecen los primeros grupos *scouts* en Puebla.

En 1935, se celebra el *II Campamento Nacional Scout en el Teponaxtle*. Durante este mismo año aparece la *Rama Rover*,¹ en el grupo III del Distrito Federal, con la participación de Fermín Reygada, Juan Lainé Jr., Enrique Parras, Beremundo Ruidías y Rafael Ulibarri. Como Jefe de Clan participó el Sr. Charles B. Robson.

¹ *Rama Rover* o *Clan de Rovers*, es el nombre que se le da a los jóvenes de 18 a 22 años de edad.

² *Jamboree Mundial*, es un campamento mundial que se lleva a cabo cada 4 años.

³ *Curso de Insignia de Madera*, es la capacitación básica para los *scouters* y dirigentes.

En 1936, se inicia la publicación de la revista *Escultismo* como órgano de la asociación. Un año más tarde los *scouts* de México asisten por primera vez a un *Jamboree Mundial*,² en Holanda, con un contingente de 30 elementos. También cabe mencionar que en este campamento se consolidó a los *Scouts Mexicanos*, como una organización disidente.

En ese mismo año se lleva a cabo el *IV Campamento Nacional Scout* en el Teponaxtle, en donde se liman asperezas y se reconcilian las dos facciones en disputa. También en este año aparecen grupos *scouts* en las ciudades de Guadalajara y Saltillo.

En 1938, se imparte en México el *Primer Curso de Insignia de Madera*.³ El Dr. Paul Loewe fue el responsable de impartir este curso. Al año siguiente, se lleva a cabo la *Primera Asamblea Nacional de los Scouts de México*.

Para 1942, ya había 22 grupos *scouts* en el Distrito Federal, con 650 miembros. En los estados existen 31 grupos en Fresnillo, Tampico, Zamora, Cd. Juárez, Real del Monte y Mérida. También en este año, se nombra a Beatriz

Pérez Lebrija como la primera mujer en ocupar un puesto de *scouter* en la asociación, siendo la primera *lobatera* en México.

En 1943, la organización es reconocida como Asociación Civil, con el nombre de *Asociación de Scouts de México, A.C.*, siendo sus siglas A.S.M.A.C.

En 1946, se establece en México la *Oficina del Consejo Interamericano de Escultismo*, teniendo como primer Presidente del Consejo a Juan Lainé.

En 1949, el Ing. Jorge Núñez Prida es el primero en México en recibir la *Insignia de Madera de Lobatos*.

En 1953, se publica los manuales de *3ª, 2ª y 1ª Clase para los Scouts*.

En 1956, se compran unos terrenos en las cercanías del pueblo de Tepoztlán, estado de Morelos, que serán la base para la creación del *Campo-escuela Scout Meztitla*.

En 1960, se organiza el primer *Rover Moot Centroamericano* y *IV Rover Moot Nacional* llamado *Sac be*, en Yucatán.

En 1970, el Grupo 7 de la ciudad de México inicia la actividad llamada *Maratón Rover*, México-Cuernavaca. Desde entonces, se han organizado emisiones año con año.

En 1976, se inicia la publicación de la *Revista Scout* como órgano oficial de difusión.

Después de casi 30 años, se inicia el cambio del programa *scout*, bajo la tutela del entonces Jefe *Scout* Nacional, Mtro. en Ciencias, Luis Marcial Hernández Ortega. Resultando modificaciones en las *insignias de adelanto*.

En 1980, son incorporadas las mujeres como miembros beneficiarios de la Asociación. En septiembre se organiza el *Primer Encuentro de Expresión y Arte Scout*, y éste marcó el inicio de una tradición que se celebra año con año. Se publica el último número de la *Revista Scout*, dando paso a publicaciones por las subcomisiones nacionales: *Sorpresas*, para la manada; *Sendas*, para la tropa; *Adelante*, para la expedición; y *Rutas*, para el clan.

Unos años más tarde, se llevó a cabo el *Primer Campamento Nacional Scout* con la participación de mujeres.

En 1985, la *Asociación de Scouts de México* se une a los esfuerzos de ayuda y rescate de las víctimas del terremoto del mes de septiembre. Colaborando con la Cruz Roja y las autoridades en las tareas de ayuda.

En 1986, se lleva a cabo el primer *Campamento Nacional de Muchachas Scouts*, en Atzimba, Michoacán.

Lobatera, scouter mujer de la manada de lobatos, es la rama que comprende a los niños de 7 a 11 años de edad.

Insignia de Madera, son dos cuentas o pedazos de madera sujetos por un aro de cuero, simulando un collar. Indica que quien la porta tiene los conocimientos mínimos necesarios para estar dirigiendo una rama o sección.

3ª, 2ª y 1ª Clase para los Scouts, eran las jerarquías según los conocimientos de los muchachos. Los manuales eran el material de apoyo didáctico.

Rover Moot, así como los *scouts* tienen su campamento llamado Jamboree, los *rovers* o *claneros* tienen el suyo, jóvenes de 18 a 22 años de edad.

Insignia de adelanto, eran los parches que se colocaban en el uniforme para denotar jerarquía de mando y conocimiento.

⁹ **Plan de adiestramiento básico**, es el “nuevo” nombre del Curso de Insignia de Madera, a la capacitación básica para los *scouters* y dirigentes.

¹⁰ **Gacelas**, es el nombre que se le daba a las niñas de la Manada, de 7 a 11 años.

¹¹ La **Organización Scout Mundial**

cuenta con seis oficinas regionales esparcidas por todo el mundo que atienden a las organizaciones scouts que corresponden a su territorio, denominadas

¹² **regiones scouts** son: Región Europea, Región Árabe, Región

Eurasia, Región Africana, Región

Asia-Pacífico y Región Interamericana, de

la cual forma parte la Asociación de Scouts de

México. Las oficinas regionales están

ubicadas en las siguientes ciudades:

Ginebra-Suiza, El Cairo-Egipto, Yalta-

Bierlorusia, Nairobi-Kenia, Manila-

Filipinas y Santiago-Chile.

En 1990, Se inicia la publicación de la revista *Foro Joven*, aún en circulación. También se consolida el cambio del *Plan de adiestramiento básico*⁹ y la incorporación del *Adiestramiento Integral* para *scouters* y dirigentes de nuestra Asociación.

En 1992, se organiza el 1er. *Campamento Nacional de Gacelas*¹⁰ que se llevó a cabo en las instalaciones de la feria de Xtmatkuil, Yucatán.

En 1993, se alcanza el máximo histórico de la membresía con un total de 67,084 miembros a nivel nacional.

En 1995, se cambia el uniforme *scout* azul y gris por las camisolas de colores según la sección de pertenencia.

En 1996, se forma la *Unión Parlamentaria Scout de México*, sus integrantes son diputados y senadores, *scouts* en algún momento de su vida. Con éste se pretende apoyar al desarrollo de proyectos destinados a beneficiar a la niñez y juventud mexicana.

En 2000, las provincias del D.F. y área metropolitana construyen la primera flor de lis con latas de aluminio en el Zócalo capitalino. Así, se construye una tradición que año con año crece en número de participantes así como de latas, se donan los beneficios a la UNICEF y a Coca Cola, respectivamente.

En el mismo sitio donde nació el movimiento, Inglaterra, de forma simbólica, en el 2007 se realizó el *Jamboree*, así se celebraron los 100 años de *Movimiento Scout Mundial*; con más de 250 millones de personas, espiritualmente presentes, atestiguaron cómo movimiento sirve para desarrollarse y crecer.

La *Organización Mundial del Movimiento Scout*¹¹, OMMS, ha diseñado diversas estrategias pedagógicas, para revitalizar el movimiento, acorde a la globalización actual. En nuestro país se le ha llamado *Esquema Nacional de Programa Educativo*.

1.2 Esquema Nacional Educativo, ENPE

La Política Regional¹² de Programa de Jóvenes representa la puesta en práctica de los avances mundiales en las estrategias para mantener la vigencia del movimiento, desde 1995, éste se ha elaborado a través de un trabajo de colaboración entre representantes de diversos países, incorporando una visión global de las necesidades de los jóvenes.

Esquema, cuenta con elementos establecidos que armónicamente se interrelacionan. Nacional, su aplicación es a todo el país.

de Programa Educativo, está enfocado a la importante área estratégica de Programa de Jóvenes con un carácter netamente educativo.¹

A partir de esta decisión autorizada por la *Oficina Scout Interamericana*, se aprobó la adaptación de los materiales educativos, de acuerdo con nuestra idiosincrasia e incluyendo aspectos metodológicos, así como la adecuación de textos a nuestra forma de expresarnos y a la imagen corporativa de la asociación.

1.3 Proyecto educativo

El **proyecto educativo** es una manera de proclamar la propuesta educativa ante la comunidad que tiene como contexto.

La labor del movimiento *scout* (educación no formal,¹³ asistemática) es complementaria a la de la familia y la escuela, busca incidir en el florecimiento permanente de las aptitudes de toda persona como individuo y como miembro de la sociedad a lo largo de su vida *scout*, en base a lo siguientes aspectos:

Aprender a conocer: enseñar a aprender conocimientos para aprovechar todas las oportunidades que ofrece la educación a lo largo de la vida.

Aprender a hacer: afirmación de su capacidad, resistencia corporal e integridad física, así como el desarrollo de su habilidad manual.

Aprender a vivir juntos: desarrollo del espíritu de servicio a los demás y trabajo en equipo, fomento de los deberes y conocimientos de sus derechos cívicos, para ejercerlos como una acción personal.

Aprender a ser mejor persona: adhesión a principios espirituales, lealtad a la religión que los expresa y aceptación de los deberes que resulten de ella.²

¹³La UNESCO identifica tres tipos diferentes de educación: Formal: recibida en la escuela. Informal: recibida en la familia. No formal: recibida a través de instituciones que bajo un esquema determinado complementan las otras dos.

Procura el desarrollo integral, de aquí se desprende que el proyecto educativo contemple seis áreas de crecimiento en todos los ámbitos del desarrollo humano, se desarrollarán más adelante.

1.3.1 Misión del movimiento

La **Misión del movimiento *scout*** es universal y envuelve a todos los integrantes, desde el nivel mundial hasta el local, sin perjuicios históricos, socioeconómico y culturales:

La misión del Movimiento *Scout* es a través de un sistema de valores basado en la promesa y la *Ley Scout*, es contribuir a la educación de los jóvenes para que participen en la construcción de un mundo mejor, donde las personas se desarrollen plenamente y jueguen un papel constructivo en la sociedad.³

La **promesa *scout*** es compromiso voluntario y personal de vivir de acuerdo a la *Ley Scout*, que cada joven asume cuando lo estima conveniente:

Yo prometo, por mi honor, hacer cuanto de mí dependa para cumplir mis deberes para con Dios y la Patria, ayudar al prójimo en toda circunstancia y cumplir fielmente la *Ley Scout*.⁴

² _____, *Estatutos Esquema Nacional de Programa Educativo*, México, ASMAC, 2006, p. 16

³ _____, *Proyecto Educativo del Movimiento Socut*, México, ASMAC, 2006, p. 6

⁴ _____, *Estatutos Esquema Nacional de Programa Educativo, Op. cit.*, p. 15

La **Ley Scout** es el código de conducta:

1. El *scout* cifra su honor en ser digno de confianza.
2. El *scout* es leal con su patria, sus jefes y sus subordinados.
3. El *scout* es útil y ayuda a los demás sin pensar en recompensa.
4. El *scout* es amigo de todos sin distinción de credo, raza, nacionalidad o clase social.
5. El *scout* es cortés y actúa con nobleza.
6. El *scout* ve en la naturaleza la obra de Dios, protege a los animales y plantas.
7. El *scout* obedece con responsabilidad y hace las cosas en orden y completas.
8. El *scout* ríe y canta en sus dificultades.
9. El *scout* es económico, trabajador y cuidadoso del bien ajeno.
10. El *scout* es limpio, sano y puro de pensamiento, palabras y acciones.⁵

El **objeto social** es:

Formar el carácter de los muchachos, inculcarles el cumplimiento de sus deberes religiosos, patrióticos y cívicos, así como principios de disciplina, lealtad y ayuda al prójimo; capacitarlos para bastarse a sí mismos ayudándoles a desarrollarse física, mental y espiritualmente; todo conforme a los lineamientos que señaló el fundador del movimiento *scout*, Lord Robert Baden Powell.⁶

1.3.2 Principios

Los principios *scouts* son:

Deberes para con Dios : Adhesión a principios espirituales, lealtad a la religión que los expresa y aceptación de los deberes que resulten de ella.

Deberes para con los demás: Lealtad a su país, en armonía con la promoción de la paz, la comprensión y la cooperación local, nacional e internacional. Participación en el desarrollo comunitario con el reconocimiento y respeto a la dignidad humana y a la integridad del mundo natural.

Deberes para consigo mismo: Responsabilidad en el desarrollo personal.⁷

1.3.3 Perfil de egreso

Las expectativas de un joven que egresa del movimiento *scout* son las siguientes virtudes: integridad y libertad, responsabilidad y autodisciplina, trabajo y servicio, veracidad, creatividad y espiritualidad.

¹⁴ **Aprender**

haciendo, se refiere a la educación a través del juego, que facilita su integración con los demás, permitiendo el conocimiento de sus aptitudes y motiva su interés por explorar, aventurar y descubrir.

1.3.4 Método educativo

La forma en la que desarrollamos actividades dentro del movimiento está de acuerdo al **Método Scout**, compuesto por un conjunto de elementos que procuran convertir a los jóvenes en los principales agentes de su desarrollo, de manera que lleguen a ser personas autónomas, solidarias, responsables y comprometidas. Compuesto por cinco elementos:

- Aceptación voluntaria de un compromiso denominado promesa *scout*.
- Utilización de la técnica *aprender haciendo*.¹⁴

⁵ *Ibidem*

⁶ -----, *Estatutos Esquema Nacional de Programa Educativo, Op. cit.*, p. 11

⁷ *Idem*, p. 15

- Utilización de pequeños grupos naturales.¹⁵
- Realización de las actividades al aire libre y de observación de la naturaleza.
- Participación del adulto en forma estimulante y no interferente, con la oportunidad de ayudar a los muchachos en la organización y dirección de actividades, así como la toma de decisiones.⁸

1.4 Programa educativo

El programa *scout* es el conjunto de actividades progresivas y estimulantes que, basadas en los intereses y en la forma de ser de los muchachos, hacen posible, mediante la aplicación del método *scout*, la vivencia de los principios *scouts*.

Se lleva a cabo mediante:

- La estructura propia de cada sección.
- El *marco simbólico* respectivo.¹⁶
- El *sistema de adelanto progresivo*.⁹

La política regional de programa de jóvenes aprobado en la Conferencia *Scout* Interamericana, en 1995, se le denominó **Método de Actualización y Creación Permanente del Programa de Jóvenes MACPRO**. Este método es la base del Esquema Nacional de Programa Educativo.

1.4.1 Áreas de crecimiento

Las áreas de crecimiento son las dimensiones de la personalidad que el Movimiento desarrolla en los jóvenes para cumplir con su propósito educativo desde diferentes aspectos:

- **Corporalidad:** se refiere a la dimensión de la personalidad física. Se pretende desarrollar la parte de responsabilidad que le corresponde a la persona en el crecimiento y funcionamiento de su propio cuerpo.
- **Creatividad:** es la dimensión de la personalidad intelectual. Es el desarrollo de la capacidad de pensar, innovar y utilizar la información de manera original y relevante.
- **Carácter:** se refiere a la ética. Pretende la adhesión a valores morales y éticos que permitan su desarrollo integral.
- **Afectividad:** es la dimensión afectiva. Desarrollar la capacidad de obtener y mantener un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional, integrando la vida afectiva al comportamiento.
- **Sociabilidad:** se remite a lo social. A desarrollar la dimensión social de la personalidad con énfasis en el aprendizaje y práctica de la solidaridad.
- **Espiritualidad:** Es lo espiritual. Desarrollar la aspiración a establecer vínculos personales con Dios, la capacidad de asumir la fe, e integrarla a la vida y la disposición a respetar las distintas opciones.

¹⁵ **El sistema de equipos o pequeños grupos naturales,** organizan el dinamismo de los grupos informales de amigos para convertirlos en comunidades de aprendizaje.

¹⁶ **El marco simbólico,** que varía según las edades y que es un ambiente de referencia que permite presentar los valores *scouts* de manera atractiva, ayudando a los jóvenes a identificarse con esos valores a través de modelos dignos de imitar.

⁸ *Idem*, p. 17

⁹ *Idem*, p. 16

1.4.2 Objetivos educativos

El método *scout* propone a los jóvenes **objetivos** a lograr, esto es, el incorporar a sus vidas un conjunto de conductas deseables que les permitan crecer en las diferentes dimensiones de la personalidad. Cada área de crecimiento cuenta con sus propios objetivos, éstos indican lo que el movimiento se propone lograr en cada joven con respecto a su desarrollo.

El Movimiento *Scout* ha establecido el trabajo a base de objetivos educativos por las siguientes razones:

- La adaptación de las conductas planteadas por el movimiento, se da por medio del crecimiento personal, por medio del diálogo entre esa propuesta y lo que cada joven desea de sí mismo, los objetivos educativos propios de la edad, asumidos o modificados por ellos, se convierten en objetivos personales de cada uno.
- Los objetivos educativos se logran a través de todo aquello que los jóvenes hacen, dentro y fuera del movimiento *scout*.
- Los objetivos educativos se evalúan por los mismos jóvenes con apoyo de sus compañeros y *scouters*, quienes observan su avance durante un periodo prolongado. La evaluación del logro de los objetivos no es un acto jerárquico de control, en el que el *scouter* califica mecánicamente de acuerdo a su criterio como si fuese un examen o una prueba; por el contrario, es un proceso continuo, natural, secuenciado, paulatino; en el que importa sobre todo la opinión de los propios jóvenes.
- Los objetivos educativos tienen unidad y secuencia entre ellos. Conocer estas dos características fundamentales del conjunto de objetivos ayudará a su comprensión, a su aplicación práctica y al diálogo que los *scouters* mantienen con los jóvenes cuyo crecimiento acompañan y evalúan. Para dar continuidad al proceso de crecimiento, los objetivos están establecidos en secuencia, en una relación de progreso de unos con respecto a otros. Igualmente el conjunto de objetivos es una unidad, por lo que hay objetivos sucesivos o complementarios entre sí que están ubicados en distintas áreas de crecimiento.

Existen dos tipos de objetivos educativos:

Los **objetivos intermedios** son los establecidos de acuerdo a la madurez propia de la edad. Y los **objetivos terminales** son los enunciados del perfil de egreso propuesto en el proyecto educativo en relación a cada una de las áreas de crecimiento las cuales se establecen con base a un "deber ser".

Los objetivos terminales permiten que todas las secciones del movimiento tengan objetivos intermedios coherentes entre sí y respecto de esos objetivos terminales, dando unidad y articulación a todo el proceso de formación scout, por lo que deben tenerse siempre presentes, como un marco de referencia que explica el sentido que tienen los objetivos intermedios propuestos.

Son “terminales” en función de lo que el movimiento puede ofrecer, pero no lo son para la persona, pues toda la vida continúa formándose.

1.5 Desarrollo evolutivo

Es el estudio o descripción de las características de los niños y jóvenes que obedecen a diversos cambios relacionados con el crecimiento; es decir, el perfeccionamiento de sus funciones y capacidades hacia conductas de mayor calidad en las distintas edades que comprende el movimiento. Está directamente relacionado con los objetivos terminales; pues para poder alcanzarlos de manera adecuada y en tiempo, es necesario llevar un monitoreo de las características de crecimiento de los niños y los jóvenes.

1.5.1 Determinación de edades y ramas

Es la definición de rangos de edad, de acuerdo a las características de desarrollo de los y las jóvenes, es decir, es la forma de ubicar a los jóvenes en un espacio donde se sientan identificados de acuerdo a su edad, características, intereses y necesidades. Para ello se consideró lo siguiente:

- Los nombres de las secciones tienen relación con el marco simbólico.
- Su determinación se basa en una conjugación de “lo que es” (desarrollo evolutivo) y “lo que debe ser” (objetivos intermedios y terminales).

El Esquema Nacional de Programa Educativo establece las diferentes ramas con base a las edades:

En la infancia media y tardía (7 a 11 años) el nombre de la sección es la **Manada** (de lobatos o de lobeznas) y es la rama es la menor. En la pre-pubertad y pubertad (10 a 15 años) se llama **Tropa Scout** y la rama es la intermedia. En la adolescencia (14 a 18 años) es la **Comunidad de Caminantes**. En la juventud (17 a 22 años) es la última sección **Clan de Rovers**. Las dos últimas comprenden a la rama mayor. La permanencia en las sección tiene que ver con la madurez de cada persona.

1.5.2 Plan de progresión

La **progresión personal** es todo aquello que los jóvenes realizan dentro y fuera del movimiento *scout* para acercarse al logro de los objetivos educativos que les son propuestos. Ésta progresión es personal, acompaña al joven en todo momento, haciéndolo consistente de su propio desarrollo personal.

Las **insignias de progresión** son un estímulo y se entregan al comienzo de una etapa. Cuando un joven ha logrado el reconocimiento de un determinado número de objetivos, se considera que está en condiciones de iniciar una nueva etapa de progresión. Las etapas de progresión tienen por objeto motivar por reconocimiento el avance de los jóvenes en el logro de sus objetivos personales y de identifican por una insignia que estos lucen en su uniforme.

II. La connotación y denotación del Caminante

LA denotación y la connotación describen la relación entre el signo y su referente. La utilización de códigos, para entender los signos.

La **denotación** describe lo literal de la realidad, es un signo desde el punto de vista de lo "natural", sin la intervención de un código; mientras que la **connotación** se refiere al conjunto de significaciones posibles, sus asociaciones socio-culturales y personales (ideológicas y emocionales). Los signos son polisémicos y son más abiertos a la interpretación.

Es necesario realizar un análisis sobre los procesos de connotación del adolescente para tener referentes que ayuden a situar el problema de comunicación al que nos enfrentamos.

2.1 La connotación del caminante *scout*

Dentro del desarrollo evolutivo el Proyecto Educativo, se ha situado a la adolescencia desde 14 ó 15 años hasta 17 ó 18 años, se le ha denominado Comunidad de Caminantes, **Caminante**, por tanto, es cada miembro. Las comunidades pueden ser mixtas u homogéneas en cuanto al género, las primeras facilitan el aprendizaje coeducativo.

2.1.1 El proyecto educativo en la adolescencia

El proyecto educativo en la adolescencia tiene como objetivo general:

Contribuir al logro de la *identidad personal*, (por ser el proceso psicológico de esa edad. Es un periodo de personalización) por medio del cumplimiento de la promesa y ley *scout*.

La ley *scout* en la adolescencia media ayuda al joven a formar su conciencia moral fundamentada en la escala de valores (confiabilidad, lealtad, servicio, solidaridad, fraternidad, nobleza, amabilidad, preservar la vida y la naturaleza, organizar y hacer las cosas completas, valorar el trabajo, higiene de pensamientos, palabras y obras).

La renovación de la promesa, como un compromiso voluntario, se convierte en deber por hacer lo que se pueda con Dios, con el país y con la paz. Asumiendo a la ley como parte integrante de la vida diaria. La realización de este acto es un paso a la autonomía moral.

Como objetivos particulares tiene:

- Fomentar el cuidado y responsabilidad de su cuerpo de acuerdo a su género.
- Desarrollar y utilizar habilidades propias del pensamiento formal.
- Estimular la identificación y adhesión a valores significativos.
- Propiciar el ambiente para el establecimiento de amistades estrechas y enriquecedoras, que evolucionen de intereses y actividades compartidas.
- Desarrollar habilidades que permitan insertarse en el mercado laboral e incorporar en la personalidad el compromiso con la familia y la comunidad
- Ayudar a la transformación una fe heredada a una fe personal.

Para lograr lo anterior se auxilia del método y programa *scout*:

El método refleja el equilibrio de tres énfasis: desarrollo del *pensamiento formal*, *formación de conciencia moral* y *adquisición de competencias*. No obstante existen otros asuntos de importancia como: *la identidad sexual*, *la afectividad sana* e *identificación con una fe personal*.

El programa pretende formar grupos de identificación: análogos, pequeños y selectivos, basados en la amistad permanente. Se le llama *equipo*, consta de un mínimo a 3 personas y como un máximo 6. El nombre del equipo de preferencia es un personaje histórico. El líder de este pequeño grupo se llama *coordinador*, ayudado por un *subcoordinador*. Se pretende un aprendizaje a través de la acción y la relación de todos los integrantes en secuencia de actividades.

La estructura se cimenta en la actividad democrática, existen tres instancias o componentes: el *Congreso de Comunidad*, éste establece las normas de convivencia y decide objetivos y actividades, la conforman todos los miembros de la comunidad; el *Comité de la Comunidad*, a su vez ordena y capacita las operaciones, son los coordinadores de los equipos; el *Equipo de Scouters* (adultos que dirigen la comunidad, un jefe y uno o varios sub-jefes) encargado de la orientación educativa, apoya y evalúa.

El *marco simbólico* es el "desafío de vivir mi propia aventura". Es el que refuerza el desarrollo de las distintas áreas de crecimiento, urde en el ambiente de referencia que soporta el papel personal dentro de un grupo en la comunidad. Lo incorporan tres elementos propios de la edad:

Desafío: es el reto que representa enfrentar la realidad.

Vivir: ser actor y no espectador.

La propia aventura: posibilidad de probar.¹⁰

Es acompañado del lema "siempre adelante" y engloba la forma de pensar y motiva decididamente la postura *scout* ante la vida. Además existen otros elementos físicos del marco simbólico: los estandartes y distintivo de equipo (ambos elaborados por ellos mismos), el uniforme, el color característico es el azul.

También se han adoptado modelos personales de identificación: personas reales, históricas pero no necesariamente próximas, que encarnan valores y el conjunto de ideales a alcanzar, y ante ellos se puede adoptar una perspectiva crítica.

En la adolescencia las áreas de crecimiento tienen énfasis en:

Corporalidad: ser responsable del cuidado de su cuerpo, respetarlo y respetar el de los demás.

Creatividad: desarrollar las capacidades de abstracción y razonamiento. Desarrollar competencias significativas que contribuyan a la identidad vocacional y laboral.

Carácter: desarrollar la conciencia moral y adecuar progresivamente la conducta a valores personalmente aceptados.

Afectividad: alcanzar la identidad sexual y lograr un estado relativo de equilibrio emocional.

Sociabilidad: ser capaz de establecer entre ambos sexos una relación positiva y equilibrada. Fomentar el servicio hacia la sociedad.

Espiritualidad: transcurrir de la adhesión a una fe recibida a la vivencia de una fe personal.

El desarrollo integral en las mismas se reconoce en las etapas de progresión en la Comunidad don:

Etapas de búsqueda: el caminante explora caminos diversos. Cuando un joven comienza a trabajar con los objetivos intermedios de la comunidad.

Etapas de encuentro: el muchacho elige el camino propio. Cuando un joven ha alcanzado aproximadamente y sensiblemente el 30 al 40% de los objetivos intermedios.

Etapas de desafío: el individuo sigue el camino propio. Cuando un joven ha alcanzado el 70% o poco menos de los objetivos intermedios.

Las *competencias* contribuyen al logro de identidad vocacional y laboral, pues ayudan al desarrollo de las aptitudes innatas, con la posibilidad de explorar, conocer, hacer y servir. Son un complemento de la progresión personal. Pueden ser técnicas: conocimientos y habilidades (saber y saber hacer) o referidas a actitudes (saber ser y saber convivir). Se reconoce mediante insignias que comprenden diferentes áreas: deportes, ecología, expresión y

comunicación, humanidades, seguridad y rescate, ciencia y tecnología. Existen otras dos que se evalúan de diferente medida: **Insignia de Vida al Aire Libre**, relacionada con la supervivencia, el campismo, la cabuyería, la orientación y la exploración. La otra es la insignia de **Participación Institucional** corresponde a la proactividad en instituciones de la comunidad social a la que pertenecen.

El paso de una sección a otra denota el desarrollo evolutivo de cada muchacho, en este caso el paso entre la Comunidad de Caminantes y el Clan se reconoce por la **insignia de enlace**: han aparecido cambios paulatinos que lo preparan en esta transición, para la renovación de la promesa en esta nueva etapa de su vida.

2.2 La semiótica de los Caminantes Scouts

Para el análisis visual que envuelve al caminante se utilizará la semiótica, como la principal herramienta para adentrarse en la connotación.

La semiótica es el estudio de los signos, sus significados¹⁷ y significantes.¹⁸ En un sentido semiótico los signos incluyen palabras, imágenes sonidos, gestos y objetos... estudia cómo se hacen los significados... la relación de un signo con su significado y la manera en que los signos son combinados para formar códigos.¹¹

La semiótica nace de la necesidad de atribuirle significaciones a cualquier cosa en el mundo (hacer significados). Los modos de producción de los signos y significados, las formas en que cada sistema y códigos son utilizados, se transforman o transgreden la práctica social.

El hombre en su devenir histórico y social utiliza el conjunto cósmico como signos para manifestarse o para relacionarse con el mundo y con los otros hombres que forman la sociedad de su tiempo y del futuro.

Para Charles Peirce el acto de producir de signos y su significación¹⁹ le denomina *semiosis*; Umberto Eco, considera que esta acción tiene inmersos factores subjetivos relacionados con el acto individual de *semiosis*, por lo que las relaciones entre significado y significante pueden ser:

- **Simbólico**: cuando un signo no se parece al significado pero que es arbitrario o puramente convencional. *V.gr.* La palabra *pare* con la luz roja del semáforo. Generalmente nosotros vemos la semejanza con algo cuando ya conocemos su significado. Por lo que lo simbólico requiere de mayor aprendizaje de la convención acordada.
- **Ícónico**: es un signo que se parece al significado. *V.gr.* un retrato, una imagen cinematográfica, un placa de rayo X. Tiene que ver con lo analógico, como sinónimo de signos imitativos.
- **Índice**: cuando un signo se conecta directamente de alguna manera al significado. *V.gr.* el humo, una veleta, un termómetro, un reloj, el nivel del aire, una pisada, una huella digital, un golpe en la puerta, el pulso y el dolor.¹²

¹⁷ El **significado** es el contenido, concepto que éste representa.

Es una construcción mental.

¹⁸ El **significante** es la forma material que toma un signo.

¹⁹ La producción de contenidos que generan los signos en reacción a un código es la **significación**. Es la manera en la que el lenguaje codifica la naturaleza de acuerdo a criterios, así como las reacciones que establecemos ante él, el lenguaje es un sistema de signos. Es establecida entre la relación de significante y significado. La producción de significación es resultado de la codificación de la realidad.

¹¹ CHANDLER, Daniel, *Semiótica para principiantes*, Ecuador, Edit. Abya – Yala, 1999, p. 15

¹² *Ibidem*

²⁰ *Uniforme scout* es el símbolo de ideas e instrumento para actividades al aire libre, inspirado en el uniforme militar sudafricano, cuya hechura, tela y diseño permiten al usuario libertad de movimientos y adaptación al clima; así lo concibió el fundador Baden Powell. Compuesto por una camisola, camisa o playera; en la parte inferior short, falda o pantaón; calcetas. *Motas* son unos rectángulos tejidos en estambre, se colocan bajo el dobléz de las calcetas, se deja ver aproximadamente un centímetro; en un principio cumplía la función de los elásticos de las calcetas que permiten que no se bajen. La *pañoleta*, una de las partes más simbólicas. Es una tela triangular enrollada en forma tubular, sujeta en el cuello por medio de un nudo decorativo de plástico o madera conocido como cabeza de turco. Quienes ejercen liderazgo utilizan un *cordón* alrededor del cuello, cuenta con un nudo de la horca en el centro y el silbato en su extremo.

Por lo tanto las definiciones de signos son diversas, pudiendo responder a alguno de los tres tipos siguientes:

- *Representativas o referenciales*: el signo es una representación que sustituye a la referencia. (algo está por algo).
- *Behaviorista o conductista*: remite el ser del signo a la conducta de los sujetos del proceso. (algo se pone para alguien).
- *Funcionales o convencionales*: señalan el ser del signo en su valor de medio de comunicación (algo se pone para algo).¹³

El mundo *scout* es sinónimo de signos, cuya semiosis radica en la tradición oral, poca es la documentación que avala los significados de los signos, afirmando lo que menciona Umberto Eco, cada integrante le inyecta un poco de sí.

Entonces código *scout* está envuelto en la mística de la significación. Como se mencionó en el capítulo anterior, en el escultismo se le denomina marco simbólico. Los signos se encuentran en todo el ambiente: los nombres, el uniforme, las insignias, los libros, las banderas, banderines, estandartes, tótems, etcétera.

Los signos en su inmensa mayoría son convenciones autoexplicables dentro de la organización, aplicados niveles estructurales del movimiento: mundial, región, nación, provincia, grupo, sección y equipos. Los signos elaborados por los muchachos, lleva a crear sus propios símbolos, en un proceso semiótico.

2.2.1 El color en los *scouts*

El color puede abordarse desde diferentes perspectivas: desde lo físico, lo químico, lo perceptual, lo simbólico y lo psicológico. En este caso, para complementar el análisis semiótico, se profundizará lo simbólico.











El uso del color, es tal vez, el signo más importante y con mayor tradición, logrando así resemantizaciones (cambio de significaciones) constantes, convirtiéndose en el más autoreferencial. El Movimiento *Scout* es un grupo heterogéneo la ASMAC ha determinado un conjunto de criterios sobre los matices cromáticos, que permitan la unificación de la misma.

Su principal función es el uniforme *scout*²⁰ para identificar los grupos de pertenencia o subdivisión estructural; así como la jerarquía o liderazgo que se ejerce y el compromiso que conlleva. Otra función es en los materiales didácticos, para ubicar las en la etapa de crecimiento o madurez en el que se encuentra, además de los conocimientos que ha aprendido y aplicado a su vida.









Los colores más significativos son el amarillo, el verde y el rojo, por ser elemento simbólico para identificar el grupo de pertenencia en las diversas




secciones, su significación está guardada celosamente por la tradicional oral. Se utilizan estos colores en el uniforme en la parte superior, algunas insignias y en las *motas*. El significado se basa en una metáfora, el desarrollo de un árbol con el del ser humano; la manada es representada con el color amarillo, es la semilla; a tropa *scout* es representada con el color verde; y es comparado con una planta en su desarrollo hasta llegar a hacer un árbol; el clan *rover* es representada con el color rojo; son los frutos.



A continuación se muestra un cuadro con la gama cromática más utilizada y las aplicaciones y funciones formales.

Pantone	Funciones de Asociación	Personas que lo usan	Aplicación
526 C	Hermandad Mundial	Todos los que han realizado su promesa <i>scout</i>	 <i>Insignia distintivo, liderazgo, cordón</i> ¹⁸
	Jerarquía	Dirigentes a nivel provincia	 <i>Insignia de la misión</i>
	Compromiso	Dirigentes a nivel provincia	
222 C	Jerarquía	Dirigentes a nivel nacional	 <i>Insignia distintivo, liderazgo, y cordón</i>
	Compromiso	Dirigentes a nivel nacional	 <i>Insignia de la misión</i>
	Jerarquía	Dirigentes a nivel distrito	 <i>Insignia distintivo, liderazgo, cordón</i>
	Pureza	Todos los que han realizado su promesa <i>scout</i>	 <i>Insignia compromiso</i>
5425 C	Identificación	Dirigentes <i>scouts</i>	<i>Camisola o playera</i>
	Compromiso	Dirigentes a nivel distrito	 <i>Insignia de la misión</i>
281 C	Identificación	<i>Scouts</i> de la ASMAC	<i>Pantalón, falda o short del uniforme</i>
	Jerarquía	<i>Scouters</i> de sección	 <i>comité</i>  <i>manada</i>  <i>tropa</i>

Pantone	Funciones de Asociación	Personas que lo usan	Aplicación
281 C	Jerarquía	Scouters de sección	Comunidad   Clan <i>Insignia distintivo, liderazgo, y cordón</i>
	Compromiso	Dirigentes a nivel grupo	 <i>Insignia de la misión</i>
108 C	Primera etapa de crecimiento de un scout	Miembros de la manada	<i>Camisola o playera, motas</i>
	Identificación	Lobatos y lobeznas	 <i>Insignia distintivo, liderazgo</i>
	Compromiso	Scouters de manada	 <i>Insignia de la misión</i>
	Primera etapa de crecimiento de un scout	Niños y jóvenes que inician su sistema de progresión en la sección	manada   tropa comunidad   clan <i>Insignia de progresión</i>
	Dominio de una especialidad o adquisición de una competencia	Muchachos de todas las secciones que lo ameritan	 <i>Especialidades o competencias</i>
	Primer nivel de conocimientos	Muchachos de todas las secciones que lo ameritan	 <i>Insignia de Vida al Aire Libre e Insignia de Participación Institucional</i>
348 C	Identidad nacional	Todos los miembros de la ASMAC	

Pantone	Funciones de Asociación	Personas que lo usan	Aplicación
348 C	Segunda etapa de crecimiento de un <i>scout</i>	Miembros de la tropa	<i>Camisola o playera, motas</i>
	Identificación	Troperos y troperas	 <i>Insignia distintivo, liderazgo</i>
	Compromiso	<i>Scouters</i> de Tropa	 <i>Insignia de la misión</i>
	Segunda etapa de crecimiento de un <i>scout</i>	Niños y jóvenes que continúan su sistema de progresión en la sección	 <i>Insignia de progresión</i>
	Dominio de dos especialidades o adquisición de dos competencias	Muchachos de todas las secciones que lo ameritan	 <i>Especialidades o competencias</i>
	Segundo nivel de conocimientos	Muchachos de todas las secciones que lo ameritan	 <i>Insignia de Vida al Aire Libre e Insignia de Participación Institucional</i>
300 C	Tercera etapa de crecimiento de un <i>scout</i>	Miembros de la Comunidad de Caminantes	<i>Camisola o playera, motas</i>
	Identificación	Caminantes	 <i>Insignia distintivo, liderazgo</i>
	Compromiso	<i>Scouters</i> de comunidad	 <i>Insignia de la misión</i>
	Tercera etapa de crecimiento de un <i>scout</i>	Niños y jóvenes que continúan su sistema de progresión en la sección	 <i>Insignia de progresión</i>


Pantone	Funciones de Asociación	Personas que lo usan	Aplicación
300 C	Tercera etapa de crecimiento de un <i>scout</i>	Niños y jóvenes que continúan su sistema de progresión en la sección	 <i>Insignia de progresión</i>
	Dominio de tres especialidades o adquisición de tres competencias	Muchachos de todas las secciones que lo ameritan	 <i>Especialidades o competencias</i>
	Tercer nivel de conocimientos	Muchachos de todas las secciones que lo ameritan	 <i>Insignia de Vida al Aire Libre e Insignia de Participación Institucional</i>
186 C	Cuarta etapa de crecimiento de un <i>scout</i>	Miembros de la <i>clan rover</i>	<i>Camisola o playera, motas</i>
	Identificación	Claneros o claneras	 <i>Insignia distintivo, liderazgo</i>
	Compromiso	<i>Scouters</i> de clan	 <i>Insignia de la misión</i>
	Cuarta y última etapa de crecimiento de un <i>scout</i>	Niños y jóvenes que concluyen su sistema de progresión en la sección	 <i>Insignia de progresión</i>
	Dominio de cuatro especialidades o adquisición de cuatro competencias	Muchachos de todas las secciones que lo ameritan	 <i>Especialidades o competencias</i>





Pantone	Funciones de Asociación	Personas que lo usan	Aplicación
186 C	Cuarto nivel de conocimientos	Muchachos de todas las secciones que lo ameritan	 <i>Insignia de Vida al Aire Libre e Insignia de Participación Institucional</i>
	Jerarquía	Presidente Nacional y Jefe Scout Nacional	 <i>Insignia de Liderazgo</i>

Cada grupo *scout* envuelve a sus integrantes en una mística los colores presentes en el escudo y la pañoleta.

Como se mencionó anteriormente, el sistema de progresión educativa establece áreas de crecimiento que consideran la pluralidad y la ordena en base a la estructura de la personalidad. Como esta estructura ha sido de múltiples teorías e interpretaciones, la propuesta del movimiento opta por una distinción que proviene fundamentalmente de su experiencia y que conjuga las seis áreas de crecimiento tanto los conceptos generales aceptados sobre la naturaleza humana como el énfasis propio del proyecto educativo.

Es así como la ASMAC ha establecido las siguientes convenciones para identificar cada área en todas las secciones, sólo con la determinación de no ser repetidos en la vasta variedad cromática mencionada en el cuadro anterior; su función es la de asociar en todas las secciones un matiz con cada área de crecimiento.

Pantone	Área de crecimiento	Autoadhesivo en la Comunidad de Caminantes
144 C	Corporalidad	
1787 C	Creatividad	

Pantone	Área de crecimiento	Autoadhesivo en la Comunidad de Caminantes
391 C	Carácter	
306 C	Afectividad	
252 C	Sociabilidad	
1905 C	Espiritualidad	

2.2.2 La sintaxis, la semántica y la pragmática de los gráficos de la Comunidad de Caminantes

Para el análisis de los gráficos de los Caminantes es necesario explicar brevemente las partes de estudio de la semiótica: la sintaxis, la semántica y la pragmática.

Según la propuesta de Morris, la sintaxis “es el estudio de las relaciones de los signos entre sí. La identificación de unidades formales y la determinación de las normas que rigen su integración en unidades superiores...y su distribución en el conjunto.”¹⁴

La semántica tiene como objeto, según la propuesta de Morris, “el análisis de las relaciones de los signos con sus denotata y precisando más, de acuerdo con matizaciones posteriores, podríamos decir que la semántica estudia las relaciones de los signos con su *denotata* (semántica referencial) y son su *designata* (semántica de la significación)...su significado o referente concretado en la realidad del estímulo.”¹⁵

Es decir, la semántica estudia el significado de los signos, la relación de los signos con lo que representan. Morris presentó a la pragmática como:

la ciencia de las relaciones de los signos con sus intérpretes, y más tarde añadirá a esa relación con los usuarios, las de los signos con la situación de uso a través de todas las circunstancias que participan en él y la define de nuevo como la parte de la Semiótica que trata del origen, usos y efectos de los signos dentro de la conducta en que se hacen presentes... es poner al signo en relación con las circunstancias (tiempo de emisión y recepción, espacio en los contextos literarios y sociales, sistemas culturales envolventes como la ideología, conocimientos, creencias) que rodean su uso.¹⁶

¹⁴ BOBES, María del Carmen, *La semiología*, España, Edit. Síntesis, 1989, p. 82

¹⁵ *Idem*, p. 91

¹⁶ *Idem*, p. 99

Este análisis también se aplicó al color en el subtema anterior, por lo que no se tocará a continuación.

2.2.2.1 Las insignias

Los signos de carácter simbólico de los caminantes se encuentran en las **insignias**, son parches bordados, colocados en el uniforme con diferentes funciones como ya se había visto. Han sido retomados de la formación militar, desde los inicios del movimiento en Inglaterra por el fundador Baden Powell, quién fuera un héroe militar de su país.



Primera *flor de lis* de los Boy Scouts de Inglaterra

Las insignias básicas del uniforme *scout* son los distintivos que debe usar el miembro de la Asociación obligatoriamente en su uniforme, conforme a la etapa de madurez de cada joven y a su compromiso. Las cuales son:

- Insignia compromiso
- Insignia de la misión (el adulto responsable de un grupo establece un compromiso con sus subordinados)
- Insignia de progresión
- Insignia de identidad
- Insignia de identificación ¹⁷

La **insignia compromiso** es un símbolo mundial, engloba la ideología *scout*. Está conformada por la flor de lis, rodeada por un nudo rizo dentro de un círculo.

Cualquier miembro la cose en el lado izquierdo en la bolsa de la camisola, después de pronunciar la promesa *scout*. El lugar en el uniforme es importante pues por tradición se nos ha educado que ahí, en el lado izquierdo está el corazón. Además el fundador lo utilizó como símbolo distintivo en el campamento piloto.

La *flor de lis* recrea a la flor del lirio en forma heráldica (estilizada) retomada de los estandartes de la Edad Media, según la siguiente leyenda era símbolo de los franceses: Un ángel le regaló a Clovis, rey Merovingio de los francos, un lirio de oro como símbolo de purificación por su conversión al cristianismo. Otros aseguran que lo adoptó cuando los lirios de agua le mostraron el camino para cruzar con seguridad un río y ganar la batalla.

También fue utilizada como escudo de armas, como símbolo de grandeza de algunas familias.

Tres flores de lis doradas, puestas dos y una sobre campo azul, forman el apellido Borbón de los reyes de Francia... sus descendientes reinaron en España, lo distinguieron con una bordura gules (roja).¹⁸

¹⁷ _____, *Manual de Uniforme e Imagen Institucional*, México, ASMAC, 2007, p.23

¹⁸ LAPOULIDE, *Diccionario Gráfico de Arte y Oficios Artísticos*, Tomo III, Edit. Culturales de Publicaciones Herrerías, 1945, p. 147

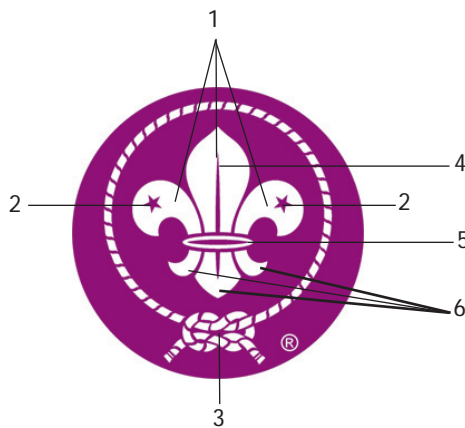


Flor de lirio

La flor de lis está compuesta por un grupo de tres hojas; dos a los costados estrechas y cortas, un pétalo central ancho y alto; unidas por un anillo.

Este antiguo símbolo heráldico, también fue usado en los mapas y brújulas para señalar el norte.

La rica estilización de la flor de lis ha permitido que este símbolo se aplique en diversas formas dentro del escultimo. A continuación se muestra la flor de lis mundial y su significaciones.



Flor de lis mundial

1. Los tres pétalos superiores de la flor de lis significan los principios *scouts*: deberes para con Dios, deberes para con los demás y deberes para consigo mismo.
2. Las dos estrellas hacen referencia a la Ley Scout, conformada por 10 artículos: los cinco picos de la estrella derecha significan los cinco primeros artículos, y los otros cinco picos de la estrella de la izquierda significan los cinco artículos restantes.
3. El nudo rizo, por tradición y por la facilidad de elaboración, es el primero que se enseña, es el símbolo de trabajo y anhelo de superación personal.
4. Es una líneas recta, hace una metáfora con la aguja inmantada de una brújula,

que indica el camino recto a seguir.

5. Es un anillo que sostiene los pétalos de la flor de lis, se le propone la frase: "eres tú", a quien esta pronunciando su compromiso o promesa *scout*, pues a partir de ese momento hace un juramento para cumplir con los principios, ley y virtudes
6. Los tres pétalos inferiores, son las virtudes *scouts*: lealtad, abnegación y pureza.

Cada país ha diseñado su propia flor de lis con personalidad propia, pero con las mismas significaciones. Sus aplicaciones en las insignias de la comunidad son las siguientes, y guardan las mismas significaciones:



ASOCIACIÓN DE SCOUTS DE MÉXICO, A.C.

Flor de lis mexicana y logotipo, cuyos colores hacen referencia a la bandera de México. Se utiliza como una marca registrada.

Insignia de liderazgo para el equipo de *scouters*



Jefe de comunidad



Subjefe de comunidad

La **rosa de los vientos**,²¹ es el símbolo representativo de la Comunidad de Caminantes, representa los puntos cardinales en el funcionamiento se de las *brújulas*.²²

El diseño de la rosa de los vientos, fue ensanchado ligeramente, y se encuentra en el centro de un rectángulo. Se aplica en los distintivos de sección, en la bandera y en las insignias propias de la sección.

El significado se le hace saber al caminante bajo las siguientes palabras: los primeros seis puntos o el primer círculo significa "lo que soy" y el segundo círculo (los puntos restantes) "para saber a donde voy". Por el juego de círculos, es nombrada **doble rosa de los vientos**.



Insignia distintivo de sección, lo portan todos los integrantes de la Comunidad

Insignia de liderazgo, de los muchachos



Coordinador de equipo



Subcoordinador de equipo

Las insignias de progresión, llevan los nombres de las tres etapas de madurez en las que se ha dividido el tiempo de un muchacho dentro de la sección: **búsqueda, encuentro y desafío**.

Dichas insignias guardan la misma estructura: un cuadrado, cuyas puntas son curvas; el fondo tiene líneas que hacen una metáfora con los paralelos y meridianos de un mapa. Los círculos colocados sobre dichas líneas asemejan los *asimuts*²³ que sirven en la orientación. La imagen central son los picos que se forman paulatinamente la rosa de los vientos, sin ninguna deformación pero incompleta. El centro se ubica la flor de lis.



Búsqueda



Encuentro



Desafío

Las otras insignias que portan los caminantes, son usadas en el resto de las secciones, bajo los mismos criterios, y sus significaciones simbólicas son las mismas. En la sección menor y en la intermedia son llamadas especialidades, pero en las secciones mayores son competencias. La estructura

²¹La **rosa de los vientos**, también llamada *rosa náutica*, que es la representación gráfica del horizonte por medio de un círculo dividido en sectores por dos diámetros perpendiculares entre sí que se dirigen respectivamente a los cuatro puntos cardinales: norte, sur, este y oeste. Cada uno de esos sectores es dividido a su vez en varios por otros diámetros que señalan los puntos intermedios: nordeste, sudoeste, nornordeste, etcétera, hasta un total de 32 sectores, que indican otras tantas direcciones de los vientos.

²²La **brújula** es un sistema constituido por una aguja inmantada que se equilibra por una púa, se orienta en la dirección norte sur, y por una esfera graduada o rosa de los vientos, que permite hallar todas las direcciones a partir de la referencia por la aguja.

²³**Asimut** son utilizados en los mapas topográficos para enfocar objetos a distancia y obtener con el mismo su posición en grados.

es constante, radica en un círculo como contenedor de la imagen, fueron diseñadas en los ochentas, pero el contenedor era un rectángulo.

Competencias



Deportes: tiene una mano sosteniendo una antorcha con una flama, simulando una paloma que completa su cuerpo con varias manos. Todo esto recuerda el espíritu olímpico característico de las actividades deportivas.

Ecología: compuesta por una mano sosteniendo un árbol y las siluetas de una ave, montañas al fondo. Simbolizan la protección que debemos dar a la naturaleza.

Expresión y comunicación: fue retomado de los códices prehispánicos. Las lenguetas de fuego representan la expresión oral.

Humanidades: es una versión estilizada del dibujo anatómico del hombre de Leonardo Da Vinci. Representa la necesidad de mantener vivos los valores de la humanidad.

Seguridad y rescate: simboliza que la ayuda la presta quien está capacitado. Es una mano con la tradicional cruz (símbolo universal del socorrismo) sosteniendo otra mano flácida necesitando auxilio.

Tecnología y ciencia: Representado por un átomo, como la unidad indivisible de la materia y como objeto de estudio de la tecnología y la ciencia.

Insignia de Participación Institucional (IPI): representada por un fragmento de la flor de lis mexicana, se tomo a la misma como símbolo de institucionalidad.



Insignia de Participación Institucional, IPI

Insignia de Vida al Aire Libre, IVAL

Insignia de Vida al Aire Libre (IVAL): representada por la estilización de un campamento en el bosque.

Todas estas insignias se colocan en la manga izquierda del uniforme, al igual que las insignias de progresión.

2.2.2.2 Las calcomanías

Los signos de las calcomanía o *stickers*, fue desarrollado hace un par de años en la sede de la Región Interamericana, en Chile; y todos los miembros de ella, los han adoptado.

El diseño va cambiando según la sección, cada elemento ha sido tomado de algún gráfico de un país del continente. En la manada el contorno es circular, en la tropa tiene forma de timbre y en el clan desaparecen por falta de uso.

El significado, de igual manera, ha sido propuesto por la Región:



Corporalidad

Se ha tomado al delfín como representante de un pez, para significar la vida, la naturaleza física, como sustento de la personalidad. La imagen proviene de una vasija peruana precolombina.



Creatividad

El ave, que se eleva y extiende por nuevos territorios, hace una analogía con el deseo de alcanzar horizontes más amplios, la aspiración al conocimiento y la fuerza de la reflexión creativa. Es una antigua representación extraída de una vasija de los indios pueblo, en Norteamérica.



Carácter

Libertad, nobleza, vigor, coraje, porte, son palabras frecuentes para definir al caballo, las mismas que podríamos emplear para distinguir a una persona que funda su carácter en valores. La imagen tiene su origen en la República de Georgia, Transcaucasia.



Afectividad

La flor, es asociada con la belleza, armonía y buen gusto; desde tiempos remotos ha sido considerada como expresión de los afectos. La composición de flores proviene de las islas Almirantazgo, en Papúa Nueva Guinea.



Sociabilidad

Por naturaleza constructora de organizaciones, la abeja evoca el trabajo infatigable en beneficio de la comunidad. El diseño se ha tomado de la orfebrería del antiguo Egipto.



Espiritualidad

El árbol es un ser de dos mundos. Profundamente arraigado en la tierra, sus brazos tratan de alcanzar el cielo y la eternidad, uniendo lo terrenal con lo celestial. Tiene significaciones espirituales orientadas a la aspiración a un ser supremo. Diseño procedente de Dahomey, África.

III. Metodología del diseño

Se define como metodología a la aplicación de un método, es la ciencia del *método*.

Se ha elegido para esta investigación el Modelo Diana, por contener aspectos teóricos e instrumentales que se apoyan mutuamente. Fue desarrollado por Carlos González Lobo y Rodolfo Gómez Arias, inspirado en el quehacer arquitectónico y, aplicado más tarde a las diversas tareas del diseño. El nombre de Diana proviene de una alteración del orden sintagmático: *Di*, de diseño y *ana* de analítico. Su definición se fundamenta en “la demanda que condiciona la respuesta del diseñador al integrar factores de ubicación, destino y economía (en dónde, para qué y con qué) que contiene la información determinante de la forma más propicia del objeto - satisfactor.”¹⁹ El método ofrece la transformación de la demanda verbal en una propuesta que satisface la necesidad.

²⁴El **método dialéctico** es el que investiga la naturaleza de la verdad mediante el análisis de conceptos e hipótesis. Para Hegel, es la evolución de las ideas, ya que el concepto (tesis) se enfrenta a un opuesto (antítesis) y como resultado de este conflicto, se alza un tercero (síntesis). La síntesis se encuentra integrada por la verdad (objetos y elementos elegidos para ser reconocidos) de los dos opuestos anteriores. Max en una revisión de esta propuesta afirma que las ideas sólo son el resultado del determinismo de las condiciones materiales dadas.

Es la relación dialéctica²⁴ entre la demanda y la manera de producir un objeto por parte del diseñador. Se relaciona los sujetos y objetos dentro del fenómeno social, antropológico, político y estética; todas las influencias culturales de la que, forma y formará parte.

Para la demanda se deben considerar dos aspectos:

- Necesidad del usuario (*véase capítulo 2*)
- Intermediarios que alientan el problema (en este caso la ASMAC y la Editorial *Scout*)

La relación también es entre el diseñador y los promotores e intérpretes, así como entre estos dos últimos. Por lo tanto el diseñador debe contemplar diferentes niveles de realidad:

- Satisfacción de lo que se le demanda y las posibilidades que se tienen.
- Cómo el objeto se dirigirá a la colectividad.
- El enriquecimiento de la cultura con el objeto.
- Necesidad creativa.

3.1 Descripción del Modelo Diana

El Modelo Diana "se compone de la configuración de la demanda que se pone en juego para producir un objeto satisfactor"²⁰ se compone por:

La ubicación (U) es el sitio específico en donde surge la necesidad, el tiempo y el espacio. En su definición es "la situación de la demanda."

El destino (D) o finalidad es la satisfacción de la demanda, depende de la ejecución óptima del diseño. Es "el propósito de la demanda."

La economía (E) es la evaluación de todos los recursos económicos disponibles (técnicos, materiales y humanos) para llevarlo a cabo. Son "los recursos impuestos por la demanda."

De esta forma la demanda representa la totalidad de la problemática y la propuesta de diseño es la solución global realizable; para lo cual existen cinco niveles que se deben discernir para llegar a las soluciones:

Funcional (fu = funcionalidad): son las relaciones entre las necesidades y la forma - función que la satisface a través del uso. Tiene que ver con el equilibrio idóneo entre la utilidad y lo artístico.

Ambiental (am = ambientalidad): también llamada relación entre objeto diseñado y su ambiente, determina los parámetros de usos, como la temperatura y altura.

Estructural (est= estructuralidad): es la rigidez o durabilidad del objeto en función del uso, resistencia de los materiales. Tiene que ver con la vigencia de la necesidad con la permanencia del objeto en buenas condiciones. Resistencia a los materiales y la forma que adoptan.

Constructivo (co = constructividad): contiene los problemas en el enfrentamiento con los medio de producción y su incidencia en las soluciones.

Expresivo (ex = expresividad): estrictamente tiene que ver con el ámbito estético, debe de enlazarse con la funcionalidad.

La funcionalidad y ambientalidad corresponden al uso. La estructuralidad y constructividad corresponden a la realización. La expresividad es inherente a la forma. La forma final es el diseño, que resulta de la intersección del conjunto de los factores de uso con el conjunto de los factores de realización.²¹

Se llega a la solución por medio de la transformación obtenida de evaluaciones (analíticas y propositivas de diseño) y decisiones sucesivas. Lo cual se manifiesta en la siguiente tabla.

²⁰ OLEA, Oscar, *Análisis y diseño lógico*, México, Trilas, 1977, p. 70

²¹ OLEA, Oscar, *Op. cit.*, p. 74

El nivel de respuesta, que tratan de encontrar una forma adecuada a cada uno de ellos dentro de la demanda es que:

- fu* es la forma que satisface un uso,
- am* es la forma capaz de regular la función y su entorno,
- est* es la forma permanente en razón del uso,
- co* es la forma realizable,
- ex* es la forma emotivamente satisfactoria ²²

La lógica es le dominio del método que analizamos, según sus autores sirve al diseñador para:

Demanda		v	D	E
Uso	<i>fu</i>	<i>fu v</i>	<i>fu D</i>	<i>fu E</i>
	<i>am</i>	<i>am v</i>	<i>am D</i>	<i>am E</i>
Realización	<i>est</i>	<i>est v</i>	<i>est D</i>	<i>est E</i>
	<i>co</i>	<i>co v</i>	<i>co D</i>	<i>co E</i>
Semántica formal	<i>est</i>	<i>est v</i>	<i>est D</i>	<i>est E</i>

- organizar la estructura de la demanda
- definir su enfoque o estrategia de diseño
- establecer los niveles propositivos y decisivos
- operar con rapidez en la búsqueda de las soluciones posibles y su eficacia mayor
- regular todo el proceso lógico del diseño, permitiendo abordar con relativa facilidad problemas de alta complejidad de carácter interdisciplinario.²³

La realización del método se basa en las siguientes fases:

1. Configuración de la demanda
2. Organización de la información obtenida
3. Definición del vector analítico del problema
4. Definición del enfoque como estrategia
5. Definición de las áreas semánticas de los términos de la demanda que tengan relación con cada variable
6. Organización de la investigación de acuerdo con las áreas semánticas definidas con base en ellos, conectar alternativas para cada variable
7. Asignación de probabilidad de elección
8. Asignación del factor acumulativo
9. Establecimiento de restricciones lógicas en forma de argumentos implícitos
10. Calificación binaria de las áreas semánticas de ubicación, destino y economía.
11. Fijación del límite inferior de la probabilidad de elección
12. Consignación de los datos

3.2 Desarrollo del modelo Diana

²² OLEA, Oscar, *Op. cit.*, p. 75

²³ OLEA, Oscar, *Op. cit.*, p. 76

Las fases del modelo estuvieron sujetas a las necesidades del problema, por lo que los puntos que se tomaron son:

1. Estructura de la demanda comprenderá: la **configuración de la demanda**, consulta de fuentes directas y complementarias; así como la organización de la información obtenida, la integración y clasificación de datos y la distinción entre unidades de información en constantes y variables.
2. **Definición del vector analítico del problema**, la elección de cierto número de variables y constantes, dándole una jerarquía.
3. **Definición del enfoque como estrategia**, al organizar las variables se establecerán las interrelaciones, dependencia e independencia de las mismas gráficamente.
4. **Definición de las áreas semánticas los términos de la demanda que tengan relación con cada variable**, es la significación formal de las alternativas de solución que genera cada variable.
5. Organización de la investigación de acuerdo a las áreas semánticas definidas y con base en ello concretar las alternativas para cada variable.
6. Asignación de probabilidad de elección, a cada alternativa de cada variable se le representa por fracciones cuya suma sea uno. Además se asignará el factor acumulativo de cada variable. La **calificación binaria de las áreas semánticas** ubicadas en la ubicación, destino y economía para cada alternativa con base en criterios objetivos de aceptabilidad. Después se fijará el límite interior de la probabilidad de elección, para finalizar con la consignación de los datos.

3.2.1 La estructura de la demanda

Para estructurar la demanda comenzaré con su configuración, la cual comprende la consulta de fuentes directas e indirectas. Las primeras son el vínculo con la necesidad, es el canal más próximo entre el diseñador y la problemática, aunque a veces no es el más veraz, útil o preciso. Las indirectas, son las implícitas con la necesidad, puede comprender la investigación bibliográfica y de campo; suple las deficiencias de las anteriores y amplifica los recursos de la respuesta del diseñador.

Para la solución de diseño de la *Bitácora de Progresión de la Comunidad de Caminantes*, tenemos como fuentes directas a los representantes de la Asociación de *Scouts* de México, ASMAC. Raúl Sánchez Vaca, Jefe *Scout* Nacional, Mauricio Veayra, Comisionado Nacional de Programa Educativo; quienes son los editores de las publicaciones emitidas por esta institución.

Su necesidad es la crear un libro que se asemeje a un diario donde el caminante pueda escribir su transcurso por la sección. Pretenden que el estilo gráfico refleje la vivencia del esculatismo en nuestro país. Así como la continuación de los lienamientos de las publicaciones de la manada y tropa donde se evita el blanco en las páginas, respete el uso del color, se signos y símbolos de la sección, mencionados en el capítulo anterior. Tam-

bién, se determinó el porcentaje de ilustraciones y fotografías, basado en el desarrollo evolutivo del proyecto educativo: las cartillas de la manada están compuestas por el 100% de ilustraciones; los pasaportes de la tropa 50% de ilustraciones y 50% de fotografías; la bitácora (nuestro objeto de estudio) el 80% de fotografía y el 20% de ilustración, por último la agenda el 100% de fotografías.

Como fuentes complementarias esta la Editorial *Scout*, encargada de la impresión de la colección de los libros, por lo que comprende la relación con aspectos técnicos, marcan: el formato de 13.5X20.5, los márgenes superior y exterior de 2 cm, los márgenes inferior e interior de 1.6 cm; los interiores se imprimen en papel bond de 90g., los forros cartulina sulfatada de 24 puntos plastificada; y el acabado final es engargolado en plástico. Se reproducirá en offset. No se tiene establecido un número de páginas, el tiraje será de 2000 ejemplares.

El representante de la Editorial *Scout*, Jorge Bribiesca comentó lo siguiente: "se han establecido los diseños que le dan unidad a la colección: el formato, las cubiertas, segunda de forros (contiene los legales de la publicación), tercera de forros (designada para los datos del propietario del libro), la portada y la última página (que tiene los créditos de los colaboradores) que son inamovibles, el diseño de los mismos son propiedad intelectual y tiene reservados los derechos de autor, son elaborados por la editorial" Razón por la que no se tocarán esas partes de la *Bitácora de Progresión de la Comunidad de Caminantes*.

Otros aspectos a considerar son la denotación y connotación (véase capítulo 2) del adolescente como lector final. Por otra parte no hay otra publicación igual, por lo que sería la primera en su ramo.

Otro factor importante es la organización de la Oficina Nacional *Scout*, sostenida por el voluntariado, por lo que algunos escritos, las fotografías, las ilustraciones, y en este caso el diseño es realizado por personas que no perciben ningún sueldo.

En conclusión la configuración de las partes de la demanda queda de la siguiente manera:

La ubicación está en la Asociación de *Scouts* de México, en la Comisión Nacional de Programa, por ser el sitio específico donde surge la necesidad, por ser la encargada de la edición de las publicaciones (libros, revistas, folletos, etc.), su objetivo es el de generar todo el material didáctico en la implementación y desarrollo del Esquema Nacional de Programa Educativo. Su reproducción está a cargo de la Editorial *Scout*.

El destino es la realización de la *Bitácora de Progresión de la Comunidad de Caminantes* con un diseño donde el estilo gráfico refleje la vivencia de la ideología scout en nuestro país e invitar al adolescente para que viva los objetivos educativos que en ella se muestran.

La *Bitácora de Progresión de la Comunidad de Caminantes*, se encuentra dirigida a todo miembro de la ASMAC que sea parte de la sección de Caminantes, adolescentes de 14 a 18 años. Su distribución principalmente es por medio de la *Tienda Scout* situadas en toda la República Mexicana.

La economía es el presupuesto y características establecidas por la Asociación de *Scouts* de México, una vez finalizado el diseño la *Editorial Scout* presentará una propuesta de presupuesto de acuerdo al terminado del libro. Se debe mantener los lineamientos de sustrato de la colección y el tiempo máximo de entrega de dummie es de seis meses, sin embargo es necesario adecuarse a los tiempos del voluntariado.

3.2.2 Definición del vector analítico del problema

En la elección de las variables y constantes de diseño con un enfoque particular del diseño “se definen el campo de acción del diseñador y lo obliga a elaborar una estrategia particular de solución, al destacar de la totalidad de variables aquellas que en ese momento se dan como prioritario, distinguiéndolas de las secundarias y las accesorias.”²⁴

Las unidades comprensivas son las constantes (K), son los parámetros o rangos en las que se pueden mover las soluciones.

Las especificaciones a respetar, las variables (V), son las que pueden tener más alternativas.

La información se recopila a partir de la estructura de la demanda se organiza de acuerdo a un enfoque particular del problema de acuerdo a las siguiente tabla.

Bitácora de Progresión de la Comunidad de Caminantes	K1
Tiempo de entrega	K2
Diseño de forros, portada y página de créditos	K3
Uso del color regido, por el manual de Identidad Gráfica de la ASMAC	K4
Utilización de símbolos y signos propios de la Comunidad de Caminantes	K5
Porcentaje de blanco, ilustraciones y fotografías	K6
Formato, márgenes, tipo de papel en interiores y exteriores, acabados	K7
Número de páginas	Va
Organización de recursos humanos	Vb
Selección de color	Vd
Presupuesto	Vc
Diseño editorial	Ve
U	Ubicación
D	Destino
E	Economía

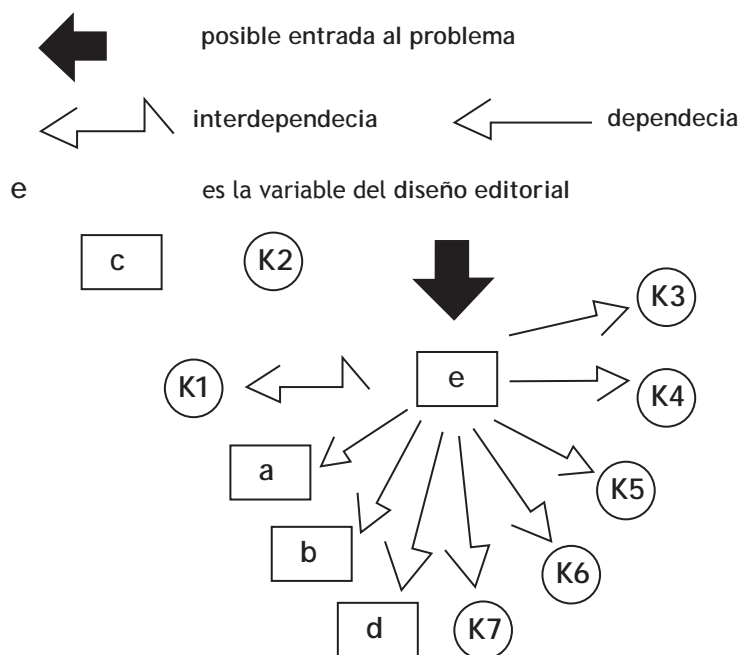
²⁴ OLEA, Oscar, *Análisis y diseño lógico*, México, Trillas, 1977, p. 147

Unidades comprensivas

K	V	U	D	E
K1		X		
K2		X		X
K3		X	X	
K4		X	X	
K5		X	X	
K6		X	X	X
K7		X	X	X
	Va	X	X	X
	Vb	X	X	X
	Vc	X	X	X
	Vd	X	X	X
	Ve	X	X	X

3.2.3 Definición del enfoque como estrategia

Se puede observar que tenemos cinco variables y siete constantes, y para establecer el tipo de relación que tienen entre ellas se realizó la siguiente gráfica:



El diseño editorial (e) guarda una interdependencia con el nombre Bitácora de Progresión de la Comunidad de Caminantes (K1).

La dependencia se establece cuando al realizarse una se resuelve la otra. Por lo que se logra, con el diseño de forros, portada y página de créditos (K3), utilización de colores bajo la Identidad Gráfica de la ASMAC (K4), utilización de símbolos propios de la Comunidad de Caminantes (K5), porcentaje de blanco, ilustraciones y fotografías (K6), formato, márgenes,

tipo de papel en interiores y exteriores, acabados (K7), número de páginas (a), organización recursos humanos (b), selección de color (d).

El tiempo de realización (K2) y el presupuesto (c) son independientes del diseño editorial.

3.2.4 Definición las áreas semánticas de los términos de la demanda que tengan relación con cada variable.

Se debe precisar cuál o cuáles regiones ofrecen sentido para cada variable descartando las áreas irrelevantes. Las regiones son los términos universales de la demanda, corresponden a los niveles de calificación de las alternativas de solución, para cada variable. Los conectivos que unen a la demanda con los niveles de respuesta son:

para la *ubicación* es el conectivo *es*
para el *destino* es el conectivo *para*

Ubicación

<i>fu U</i>	Bitácora de Progresión de la Comunidad de Caminantes	<i>...que satisface un uso en la...</i>	ASMAC
<i>am U</i>		<i>...que regula la función y su entorno en la...</i>	
<i>est U</i>		<i>...permanente en la...</i>	
<i>co U</i>		<i>...realizable en la...</i>	
<i>est U</i>		<i>...emocionalmente satisfactoria en la...</i>	

Destino

<i>fu D</i>	Bitácora de Progresión de la Comunidad de Caminantes	<i>...que satisface un uso para el propósito del...</i>	Sistema reticular
<i>am D</i>		<i>...que regula la función y su entorno de...</i>	
<i>est D</i>		<i>...permanente para el propósito del...</i>	
<i>co D</i>		<i>...realizable para el propósito del...</i>	
<i>est D</i>		<i>...emocionalmente para el propósito de...</i>	

Economía

<i>fu E</i>	Bitácora de Progresión de la Comunidad de Caminantes	<i>...que satisface un uso con los recursos de...</i>	Editorial Scout
<i>am E</i>		<i>...que regula la función y su entorno con los recursos de...</i>	
<i>est E</i>		<i>...permanente con los recursos de...</i>	
<i>co E</i>		<i>...realizable con los recursos de...</i>	
<i>est E</i>		<i>...emocionalmente con los recursos de...</i>	

para la *economía* es el conectivo *con*

3.2.5 Organización de la investigación de acuerdo a las áreas semánticas.

Se ordena la investigación según las áreas definidas e identificar y anotar las alternativas para cada una de las variables. Las constantes se descartan por el momento del proyecto y a las variables se les asigna más de una alternativa.

En este caso la variable de diseño editorial (e) se le asignarán varias opciones para más adelante poder calificar cada uno de ellas y poder selec-

cionar la más adecuada para el presupuesto. Las alternativas son:

- Sistema reticular: red modular, red combinada, retícula armónica, retícula subarmónica, retícula tipográfica.
- Tipografía: geométrica, humanista, egipcia, románica, grotesca.
- Estilo: moderno, original, tradicional, comercial, conservador.

3.2.6 Asignación de probabilidad de elección.

Este paso tiene como fin ordenar jerárquicamente nuestras preferencias por alguna o algunas de nuestras alternativas.

La alternativa que dispone de la más alta preferencia le corresponde la fracción más alta.

“Una vez asignada las preferencias necesitamos invertir su orden para convertirlas en fracciones, éstas sigan siendo representativas”,²⁵ a cada alternativa se le asignará un valor, luego se invierte su orden y se suman todos los valores de una misma variable así obtenemos el factor divisible.

Hay que comprobar que la suma de fracciones sea un valor aproximado a uno, para asegurar que la distribución está bien hecha.

Diccionario	Variable	No. Importancia	Invertir	Factor divisible	Elección
Red combinada	e1	2	4	46	0.086
Retícula modular	e2	1	5	46	0.108
Red armónica	e3	3	3	46	0.065
Red subarmónica	e4	4	2	46	0.043
Retícula tipográfica	e5	5	1	46	0.021
Geométrica	e6	3	3	46	0.065
Románica	e7	5	1	46	0.021
Egipcia	e8	4	2	46	0.043
Grotesca	e9	1	5	46	0.108
Humanistas	e10	2	4	46	0.086
Moderno	e11	1	5	46	0.108
Antiguo	e12	4	2	46	0.043
Original	e13	2	4	46	0.086
Comercial	e14	3	3	46	0.065
Conservador	e15	5	1	46	0.021
SUMA			46		

Por último, los datos recabados en todas estas fases se vierten en la siguiente tabla del método Diana, con el fin de conocer las alternativas satisfactorias de la mayor cantidad los factores establecidos en la demanda.

Las alternativas que reciben mayores porcentajes son las seleccionadas para el proyecto, y en caso de que por algún motivo ocurra lo contrario, se elegirá el siguiente en porcentaje en la tabla de valores, logrando las alternativas más adecuadas.

Diccionario	VARIABLE	ALTERNATIVAS	PROBABILIDAD DE ELECCIÓN	Ubicación Destino Economía				
				Funcionalidad	Ambientalidad	Expresividad	Estabilidad	Constructividad
	e							
Red combinada		e1	0.086					
Retícula modular		e2	0.108					
Red armónica		e3	0.065					
Red subarmónica		e4	0.043					
Retícula tipográfica		e5	0.021					
Geométrica		e6	0.065					
Románica		e7	0.021					
Egipcia		e8	0.043					
Grotesca		e9	0.108					
Humanistas		e10	0.086					
Moderno		e11	0.108					
Antiguo		e12	0.043					
Original		e13	0.086					
Comercial		e14	0.065					
Conservador		e15	0.021					
			0.02	Límite de probabilidad				

IV. Diseño editorial y producción impresa de la Bitácora de Progresión de la Comunidad de Caminantes

La Bitácora de Progresión de la Comunidad de Caminantes es parte de una colección de libros de apoyo que emite la Asociación de Scouts de México para los muchachos: las manadas utilizan las cartillas, las tropas los pasaportes, los caminantes las bitácoras y los clanneros las agendas (véase capítulo 1).

²⁵ La palabra **bitácora** se ha retomado de los marinos, que tienen un libro donde anotan el rumbo, la velocidad, las maniobras y demás accidentes de la navegación. Sirve para revisar el resultado de una travesía marítima.



Bitácora marítima

Se puede definir como un *libro* en forma de *manual*, donde el muchacho encontrará los comportamientos y técnicas que debe poseer a lo largo de su estancia en la Comunidad; su uso es parecido al de una *bitácora marítima*, ²⁵ el autor de los procedimientos para llegar a los objetivos educativos propuestos por el escultismo.

4.1 Características de la publicación

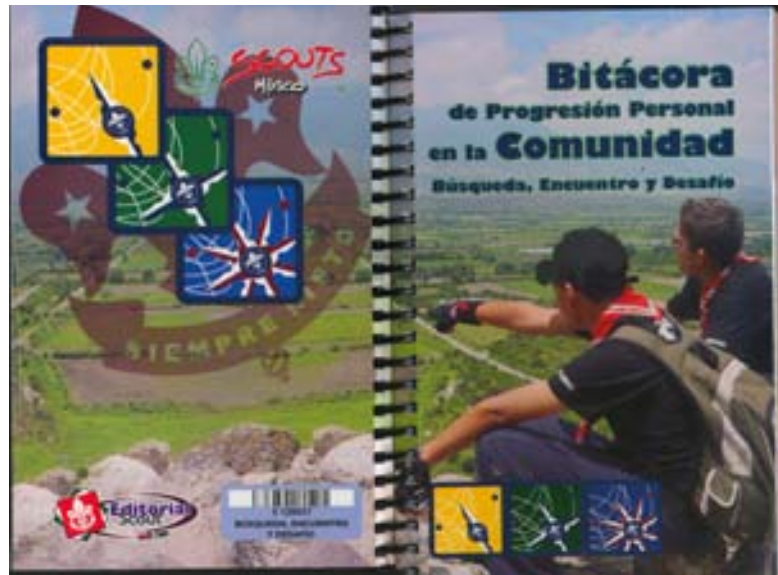
Para la reducción de costos de producción, se han suprimido algunas partes exteriores de un libro tradicional como: *sobrecubiertas*, *solapas* y *guardas*. Así como las *páginas de cortesía* y la *portadilla*. Por el tipo de acabado, engargolado, se suprimen las *sobrecubiertas*.

Además, se han establecido algunos criterios, que ayudan a guardar la línea editorial como la información de los *forros*: *cubierta* o primera de forros, contiene el nombre de la edición y las insignias que corresponden a la sección (véase capítulo 2). La *segunda de forros* contiene los *legales* de la publicación y el *colofón*, los datos de los impresores. La *tercera de forros* designada para los datos del propietario del libro. La *cuarta de*

forros tiene nuevamente las insignias, el código de barras, y los logotipos de la Asociación de Scouts de México y la Editorial Scout.

La portada se conserva, y al reverso de la misma comienza el contenido del libro. Como se mencionó en el capítulo anterior estos criterios y el diseño de los mismos son establecidos por la Editorial Scout.

Los principios introducen a la estructura y funcionamiento de la sección, así como el uso del libro.



Primera y cuarta de forros



Segunda de forros



Tercera de forros



Portada

A continuación se encuentra dividido en las seis áreas de crecimiento, o seis capítulos: corporalidad, creatividad, carácter, afectividad, sociabilidad y espiritualidad. Cada área se compone de una breve reflexión, la biografía de un personaje histórico al principio y otra a la mitad, los objetivos educativos, *tips* sobre el desarrollo de algunas actividades o alguna reflexión sobre los mismos objetivos, citas textuales de Baden Powell y finaliza con una ficha técnica.

El logro de objetivos se reconoce mediante la colocación de calcomanías o *stickers* de cada área de crecimiento, en cada uno de los objetivos. Es el reconocimiento a los avances en las áreas de crecimiento. El muchacho realiza sus reflexiones o propuestas de actividades en líneas de color amarillo para búsqueda, verde para encuentro y azul para desafío.

La última parte es una explicación sobre las competencias y el desarrollo de proyectos; y se concluye con el cuento *El Buscador* de Jorge Bucay. Seguido de un directorio y un apartado de notas.

A continuación unas páginas del área de crecimiento Afectividad, como ejemplo del contenido de los capítulos



Separador, breve reflexión sobre el área de crecimiento, biografía de personaje histórico



Tips o reflexión sobre objetivos educativos, cita textual de Baden Powell, ficha técnica



Espacio para pegar la calcomanía



Espacio para que escriba el propietario de la bitácora

Objetivo educativo

La última página (tiene los créditos de los colaboradores) es inamovible, el diseño de los mismos es propiedad intelectual y tiene reservados los derechos de autor. Por otra parte se han eliminado las páginas de cortesía al inicio del libro y al comienzo de los capítulos.



Presentación del cuento *El buscador* de Jorge Bucay



Créditos

4.2 La forma del texto

Una vez que se ha analizado el contenido y la parte exterior de la publicación es necesario buscar las formas más efectivas para comunicar el contenido, el diseño editorial añadiendo el valor estético al valor útil de acompañar al joven en la progresión *scout*. Con la primicia del diseño tipográfico como un valor útil y estético en la lectura.

²⁶ El **formato** es el área total de la que se dispone para realizar un diseño. Incluye los márgenes y la caja tipográfica.

A partir de los resultados del Modelo Diana, desarrollado en el capítulo anterior, se establecieron los siguientes criterios para el diseño de los interiores de la *Bitácora de Progresión de la Comunidad de Caminantes*: el estilo moderno y original como estrategia visual. La tipografía de tipo grotesco y humanista en segundo lugar. Y como base estructural una retícula modular.

La armonía entre la forma tipográfica y la **legibilidad** es la única manera de garantizar la transición del mensaje correctamente. Para lograrlo es necesario planter los siguiente:

El **formato** ²⁶ de la *Bitácora de Progresión de la Comunidad de Caminantes* se encuentra predeterminado es de 13.5 X 20.5 cm. Es propio del diseño editorial de nuestros días la estrecha relación entre las páginas.

Para lograr un diseño consistente en todas sus partes, es necesario el uso de una **diagramación** con retícula, compuesta por elementos modulares

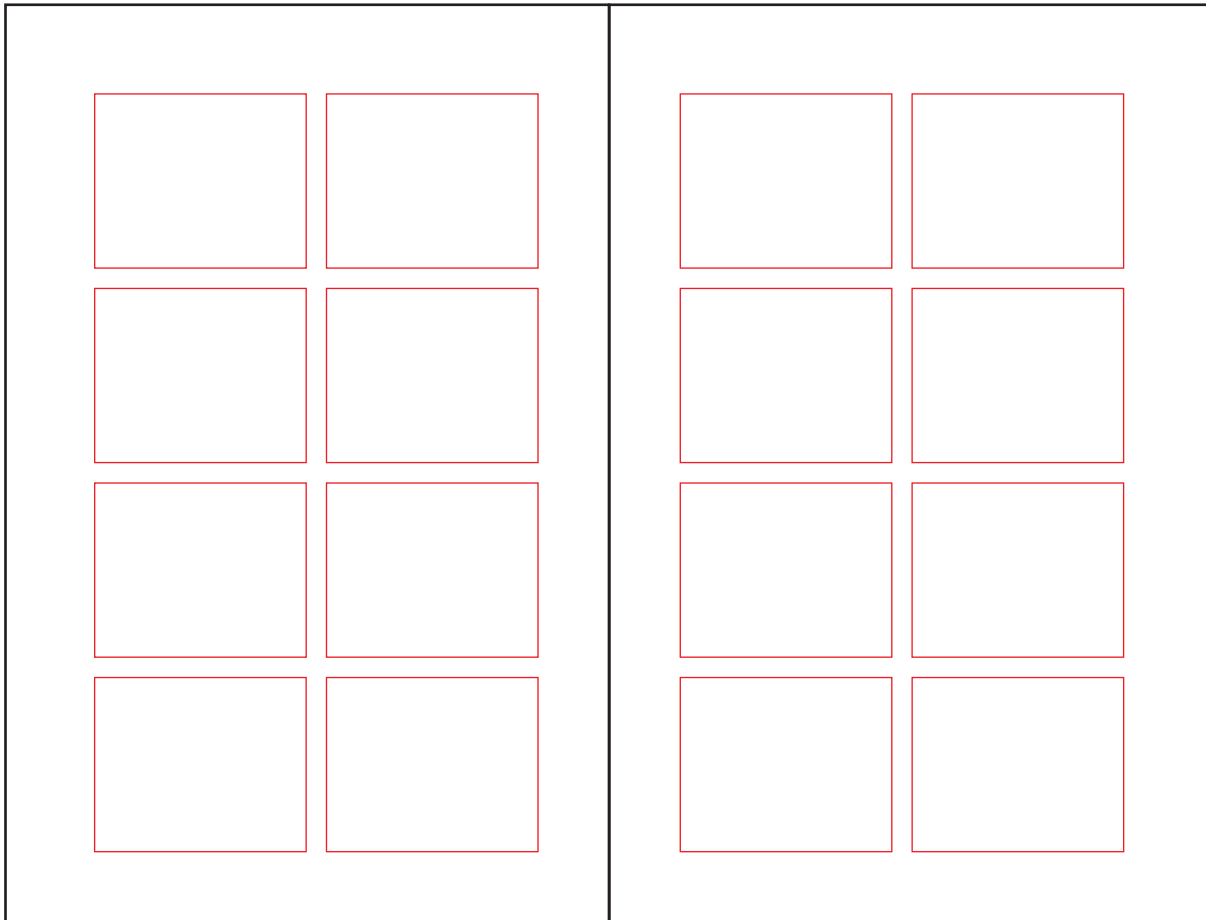
27 Los **márgenes** son los espacios en blanco que rodea la composición, su función es estética y práctica. Por un lado permiten la lectura y por otro facilitan la encuadernación.

28 La **caja tipográfica** es el límite virtual que define el sector que se imprimirá en cada una de las páginas.

repetitivos e idénticos, los cuales se encuentran dispuestos uno del otro través de un espacio o intervalo llamado constante. De esta manera ofrece una lectura sistematizada y fluida de organizar tipografías, fotografías e ilustraciones.

Lo primero que se definen son los márgenes o blancos, 27, bien proporcionados acrecientan el goce de leer. Si éstos son demasiado pequeños se corre el riesgo de que un corte impreciso de las páginas provoque un impresión óptica negativa. Tampoco se debe abusar de los espacios exteriores porque se puede provocar una sensación de derroche.

En la Bitácora, respetando los márgenes de la colección tiene como: el superior y exterior fue de 2 cm; y como inferior e interior de 1.6 cm. La **caja tipográfica** 28 se generan entre el espacio de los márgenes, quedando de 9.6 X 16.7 cm.



Formato a doble página

Retícula por campos

Después de resolver la estructura general, se tiene que hacer adecuaciones tipográficas, por ser el vehículo del contenido, corresponde a la parte más importante de la información visual del diseño. Su prioridad facilita un orden que agilice la lectura. Los puntos para lograr un equilibrio entre la mancha tipográfica y el espacio son:

1. Jerarquizar
2. Arreglo tipográfico
3. La familia, la fuente y sus variables
4. La fuerza del cuerpo, puntaje y tamaño
5. Interlínea, intertipo y espaciado

En la Bitácora existen los siguientes tipos de texto: cabezas o títulos, textos generales, texto chico y texto complementario.

Para las cabezas o títulos se requirió de una tipografía con mayor peso y densidad visual que el resto del texto, para atrapar al lector desde el principio, además de indicarle al lector el inicio de un tema. Se eligió la familia **Impact**, diseñada por Geoffrey Lee, en 1965 para la fundidora Stephenson Blake de Sheffield, en Inglaterra. A la mitad de los años sesentas fue un momento en donde las condensadas bold estaban de moda, posiblemente inspiradas en los diseños de la revista *Paris Match* que utilizaba Schmalffette Grotesk, creada por Walter Heattensweiler. Como la Impact era menos condensada que esta última, a menudo se utilizaba como complemento.

Para el texto general se usó la familia **Trebuchet**, diseñada por Vincent Connare en 1996, es una sans serif humanista. Toma su inspiración de las sans serif de la década de los treinta que tenía una altura de X generosa y rasgos redondeados. El autor reconoce la influencia como la Gill Sans, Erbar, Frutiger, Akzidenz Grotesk en su diseño. El desafío de Connare al diseñarla fue conservar la legibilidad y la claridad, manteniendo cierta personalidad en sus caracteres. Tenía que ser distinguible de la Vedana y la MS Sans. Comenzó partiendo de la g minúscula y la M mayúscula, que tienen algún recuerdo de la Futura de Paul Renner. Otros detalles distintivos son las pequeñas serifs de la i y la j minúsculas y la terminación inferior curvada de la t minúscula. Se utilizó en el cuerpo de texto por ser caracteres abiertos, proporcionados y regulares. Además por tener las siguientes variantes y estilos: Regular, *Italic*, **Bold** y **Bold Italic**.

El texto chico se aplicó en **citas textuales**, a diferencia de un libro tradicional, cumplen la función de un **epígrafe**, ya que son frases de poca extensión extraídas de las publicaciones escritas por Baden Powell, distribuidas una por capítulo entre algunos bloques de objetivos educativos. Por lo que se generó un estilo de párrafo diferente al cuerpo de texto. Dado que la cita proviene de una lengua distinta al español, se *para* en cursivas y el párrafo centrado; el autor en redondas y versales en un párrafo alineado a la derecha. La tipografía que se ocupó es fue la misma que para el texto general, con menor puntaje y en cursivas.

Se utilizó como tipografía auxiliar un tipo caligráfico Breeze, en los textos complementario, pretendían ser escritos por algún muchacho para invitarlo a desarrollar una actividad en ese espacio.

²⁹ El **interlineado** facilita el pasaje entre una línea y otra. El **intertipo** es el espacio entre letras, determina la densidad visual del texto.

Para el tercer punto, la decisión sobre los blancos, el criterio convencional del **interlineado** ²⁹ pretende que sea 20% mayor del cuerpo utilizado, porque las líneas demasiado próximas entre sí perjudican la velocidad de la lectura, puesto que entran en el mismo campo óptico del renglón superior e inferior. Lo mismo puede decirse de las líneas demasiado separadas, al lector le cuesta trabajo encontrar la secuencia de la siguiente línea y se cansa con rapidez. En la Bitácora se utilizó 12pt; para el texto y 14pt; de interlineado.

En el caso de los encabezados o títulos, Sean Cavanaugh menciona: “generalmente empiezo con interlínea sólida y a partir de ahí voy aumentando o disminuyendo. Interlínea sólida quiere decir que el espacio entre las líneas es equivalente al tamaño de la tipografía. Si mi encabezado es de 24 puntos, una interlínea sólida será también de 24 puntos”. ²⁶

Sin embargo, existe actualmente una tendencia visual que nos permite comprimir el espacio de interlíneas hasta el extremo que las líneas tipográficas se llegan a juntar y aun encimarse. Esto último no es muy recomendable en términos de legibilidad, en este caso el juego tipográfico permitió guardar una distancia mínima entre las líneas de los encabezados.

Por otra parte para la formación se transformó a versales y se escogió dentro del título una palabra clave, es la que tendría mayor puntaje, el tamaño del resto del texto guarda una relación proporcional a la anchura de la palabra clave; cuando el inicio lo conformaba un artículo, una preposición o un nexo, se colocaba perpendicular al resto del texto con una lectura ascendente, el tamaño era proporcional a la altura de la caja que formaban el resto del texto. Todo tenía una inclinación de cinco grados.

El mayor nivel de legibilidad se logra por un contraste máximo entre el tipo y el fondo. Para resolver la ausencia de blancos, se utilizó la tipografía calada sobre los fondos oscuros.

El cuerpo de texto depende del interlineado, ancho de las columnas y cantidad de texto. Se recomienda que sea entre ocho y doce puntos. Se trató de respetar lo más posible la regla que Josef Müller Brockmann:

... según una norma empírica, para un texto debe haber en promedio de siete palabras por líneas. Al igual que las líneas demasiado largas, la demasiado cortas también fatigan. El ojo siente las líneas largas como algo pesado, pero en las demasiado corta es obligado con demasiada rapidez a cambiar de línea. Nos tendremos que plantear distintas longitudes de líneas de acuerdo a los diferentes factores que componen la publicación que estemos desarrollando... ²⁷

²⁶ CAVANAUGH, Sean, *Digital Type Design*, Indianapolis, Edit. Hayden Books, 1986, p. 172

²⁷ BROCKMANN, Josef, *Sistema de retículas*, Barcelona, G.Gili, 1982, p.30

El tipo de párrafo que se usó fue ordinario: se abre una sangría en el primer renglón y se deja corto el último, ya que ofrece estabilidad y orden para el lector.

Como estilos de carácter se usaron:

Letra capital es utilizada en el inicio de una sección en el cuerpo del texto. En la Bitácora abarcó la primera línea con 18pt; en Bold.

Folio³⁰ fue ubicado en los extremos interiores del canto del libro, teniendo el mismo puntaje que el cuerpo del texto.

El **folio** son los caracteres que indican la numeración de cada página, es una palabra que se ha adoptado a través del tiempo, ya que en épocas pasadas los libros estaban compuestos por *folium* que significa hojas.



- 1 Cuerpo de texto: Toda la familia tipográfica de Trebuchet 12/14pt. Párrafo ordinario
- 2 Títulos o cabezas: Impact con proporción de 65/55pt. Inclinación de 5°. En versales.
- 3 Capitular: Trebuchet Bold 18 pt.
- 4 Folio: Trebuchet Regular 12pt.
- 5 Cita textual: Trebuchet Bold Italic 10/12pt. Párrafo centrado. Fuente: Trebuchet Regular 7pt

Las citas textuales-epígrafes y los encabezados de los principios y finales del libro, están envueltos en una textura de círculos. Será la figura más recurrente en el diseño, por el dinamismo y la idea del proceso cíclico en la que está envuelto el crecimiento del ser humano.

Los colores de los anteriores se basan en los marcados por la *Editorial Scout* en las áreas de crecimiento.

4.3 Las ilustraciones del texto

La imagen como una cristalización de lo real sensorial, cumple con la función de reforzar, explicar y ampliar, mediante el lenguaje visual el contenido del libro para el público. Deben ser coherentes con el texto para no confundir a los lectores.

Como se mencionó en el capítulo anterior, la técnica que predomina en las imágenes es la fotografía, seguida de la ilustración. Existen argumentos pedagógicos que lo sostiene, María Montessori menciona que la imaginación es un valor para los adolescentes, y es la base del espíritu, porque eleva las cosas al nivel superior de abstracción.

La imaginación debe habitar en los límites de las figuras reales; esta medida y esta forma son las que dan fuerza a la creación del espíritu... el que imagina debe poseer una reserva de impresiones sensibles: entre más verdades y perfectas sean éstas más poderosas serán las formas creadas...²⁸

³¹ El **grado de iconicidad** es la condición de la identidad de la representación en relación con el objeto representado.

La fotografía es la imagen que carga el mayor *grado de iconicidad*,³¹ es decir, se confía más en ella por su alto grado de representación de la realidad, tomando en cuenta, y justificado en el público al que se dirige, en la etapa de la adolescencia se busca una mayor relación con la anterior.

Los criterios que pretenden ser las formas de lectura de la fotografía son: la analógica y cultural. Su lectura proyecta sentimientos y valores que deja en claro las significaciones.

El tema fotografiado es el retrato de la vivencia de los objetivos educativos en el ámbito *scout* y en la vida cotidiana en nuestro país. Ayudará al muchacho a situarse dentro de la realidad, además de verse reflejado o provocar el anhelo de situaciones que lo lleve a la ejecución de alguna acción ayudándolo a cumplir un objetivo educativo.



“La vida cotidiana” de un caminante



Un caminante en actividad *scout*

En el caso de la **ilustración**, se utilizan dos técnicas. La primera a mano alzada y después digitalizada en alto contraste en blanco y negro; fue utilizada en los separadores de las áreas de crecimiento. Los conceptos que reflejan esta técnica son la espontaneidad, atrevimiento, rapidez, dinamismo; por ser las características del adolescente. En la parte del fondo son acompañadas por fotografías que pretenden hacer la analogía entre la fantasía de la infancia y lo real de la etapa adulta justo: la adolescencia.

Los temas son los jóvenes en alguna acción determinada por el texto, ellos son la ilustración de los separadores y de las fichas técnicas.

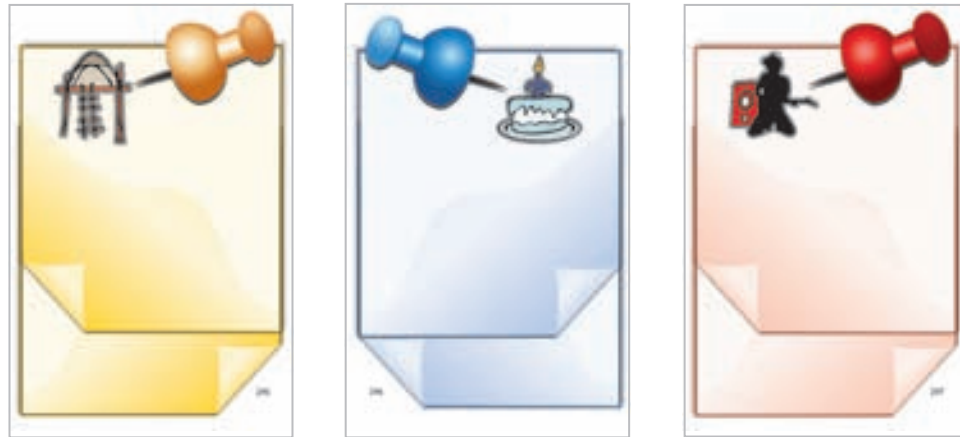


Separadores de las áreas de crecimiento



Ficha técnica

Al final de la publicación hay un apartado de notas, cuyos temas son determinados por unas ilustraciones que simulan ser *stickers*. La técnica es la misma que la anterior, sólo que a color.



Notas al final de la publicación. La primera simula un campamento, la segunda alguna celebración, la tercera alguna actividad cultural



Ilustración en alto contraste de un personaje histórico

La segunda técnica consiste en la ilustración basada en fotografía, de personajes históricos. Se pretende una lectura multidireccional del tiempo, donde el pasado de la historia conviva con el presente por medio de la técnica en alto contraste.

Las imágenes cumplieron la función de descanso en la lectura.

Como se ha dicho el color es un elemento muy importante, por ser el estímulo perceptual inmediato para el ojo. En la educación no formal, dentro de los *scouts* es una herramienta que ha adquirido diversas significaciones (véase capítulo 2), los criterios aplicados son los propios de esta cultura.

El color de cada área de crecimiento como las pautas en los contenidos de cada separación de la publicación.

El color representativo de la sección Comunidad de Caminantes es el azul (pantone 300C).

4.3.1 Aplicación de figuras retóricas

Una vez definida la técnica de las imágenes es necesario establecer la forma de comunicación, por lo que el uso de retórica visual,³² es la apropiada para establecer parámetros de significación bajo la perspectiva de este tipo de texto en particular. La retórica de la imagen es el *sentido figurado*³³ de la misma, cubrirá la función de auxiliar al pensamiento del lector en la construcción de imágenes mentales. Según Jean Piaget es la prolongación de la percepción que permite asociar las sensaciones y las imágenes, puede ser de dos maneras:

- Reproductora: evoca los espectáculos ya conocidos y percibidos anteriormente.
- Reproducidas: reproduce movimientos o transformaciones, sus resultados son sin haberlos conocido antes.

La función semiótica (funcionamientos referentes al conjunto de significaciones) permite la evocación representativa de objetos o acontecimientos no percibidos actualmente. Además privilegia su estudio en la connotación, es decir establece el lugar cultural de los hechos significantes, se vale principalmente de las **figuras** como los procedimientos o estrategias de connotación. Son un auxiliar simbólico del lenguaje (como la evocación verbal de acontecimientos). Se pretende que el lector realice los resultados imaginativos producto de la interacción con las imágenes, como actividades y conductas manifestadas en el objetivo educativo.

A continuación se enuncian las figuras retóricas utilizadas en la Bitácora:

Las **metáforas** no son propiamente la sustitución de un sentido, sino una modificación del contenido semántico de los términos asociados.

Transportan el sentido de una palabra o una imagen a otra y pueden ser descritas así como la interacción y coposición de semas, resultado de la intersección de los campos semánticos que producen un cambio de sentido y por ende un tercer significado. Pueden originarse por la semejanza de los prototipos formales. También pueden activar paradigmas conceptuales o ideológicos.²⁹

En las páginas donde se habla sobre la orientación vocacional, se ilustra metafóricamente a un caminante (representado por la huella del pie) sobre el comienzo del planteamiento de su misión en la vida, se le invita a establecer estrategias como fijar un *azimut*, donde necesita de herramientas como la brújula (en este caso son ejemplares de la Nueva España, que puede denotar el valor de las expediciones pasadas) y la regla. De esta manera se ayuda a cristalizar el argumento del texto *Brújula vocacional*.

Como diría Santiago Guérvos: "la noción misma de concepto no es más que un producto de la actividad metafórica, es decir, un producto de la actividad metafórica, es decir, un producto que rechaza su origen metafórico,

³²La **retórica visual** es el arte de persuadir mediante el uso de imágenes. Abraham Moles fue el que estableció, originariamente, la relación existente entre los fines y los medios del Diseño, y sobre su carga semántica denotativa (lo que quiere decir) y su carga estética connotativa (cómo nos atrae diciéndolo).

³³Alejandro Tapia dice que el **sentido figurado** es el lenguaje que se mantiene más sobre lo latente que sobre lo existente, transfigurando el sentido directo para producir nuevas significaciones y para conducir nuestra imaginación hacia lo no dicho pero también forma parte del sentido. Es sustento del lenguaje connotador que hace del discurso objeto que da a entender muchas más cosas de las que contiene por explícito.

²⁹ CALLES, Francisco, *Metáforas tipográficas y otras figuras*, tomado de *Ensayo, tipografía y lenguaje*, p. 93

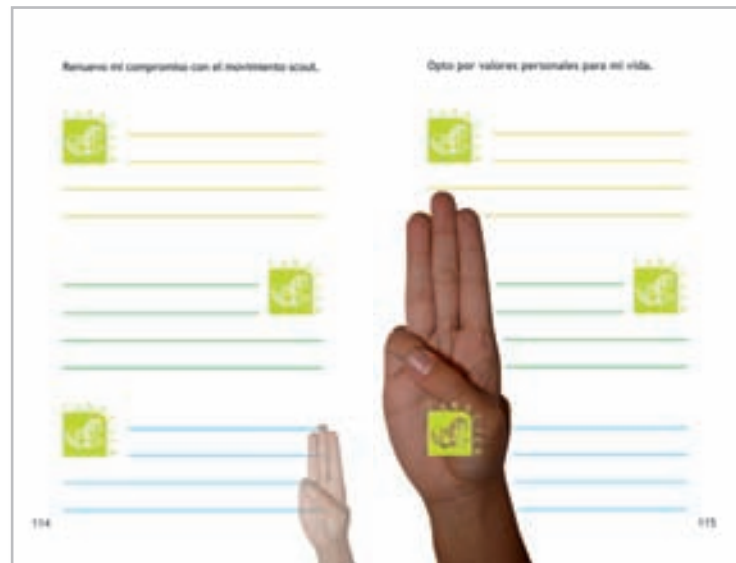
sólo así, mediante ese olvido, llega a ser concepto”,³⁰ entonces, la metáfora y el artificio retórico permite una mezcla constante de los conceptos, posibilitando el enriquecimiento de la cognición social.



Metáfora

³⁴ La *seña scout* se pronuncia la promesa *scout*, en la ceremonia de renovación o realización por primera vez del compromiso. Se ejecuta con la mano derecha en un ángulo de 90°, la mano izquierda tradicionalmente tendría el parche de la flor de lis, y es sostenida por otro hermano *scout* la disposición de los tres dedos de la mano estirados significan los principios y las virtudes *scouts*, y el dedo pulgar sobre el meñique significa la protección del débil por el fuerte, en otras palabras el servicio como el eje que nos identifica como *scout*.

Este otro ejemplo invita al lector (al caminante) a que tome la decisión de ser o no *scout* (en la renovación o realización por primera vez de la promesa o compromiso) aceptando los valores que pronuncia el movimiento como forma de vida; lo que guarda una relación metafórica con el uso de la *seña scout*,³⁴ La seña es entonces, una muestra corporal de la ideología scout. Todo este contexto simbólico es un ejemplo donde se conjuga la semántica y pragmática (racional y emotiva) que posibilita su funcionamiento retórico.



Metáfora



Metonimia

La **metonimia**, que consiste en designar algo con el nombre de otra cosa, porque ambas entidades están interrelacionadas. La relación puede ser de contigüidad, posesión, grado, proximidad o de pertenencia al mismo grupo.

La metonimia se puede describir como la secuencia de diversos tipos de relaciones que pueden ser materiales (material por objeto), formales (forma por objeto), eficientes (instrumento por usuario y continente por contenido) y lógica por causa por efecto).³¹

El **objetivos educativos** donde se reflexiona sobre la organización del tiempo, se sustituye la palabra tiempo por un reloj.

La **sinécdoque** "consiste en designar un objeto con el nombre de otro debido a que hay una relación de coexistencia e intermediación.



Sinécdoque

Es un cambio de sentido resultado de una serie de relaciones que van a la parte al todo, de los menos a lo más, de la especie al género".³² Esta figura contribuye a generar un proceso de síntesis y economía discursiva, siempre y cuando la parte es se muestra como suficiente, así la inferencia del todo permite confirmar la existencia implícita de los acuerdos que posibilitan esa inferencia (el poder de consenso de la parte).

Se ilustra con un mecahilo el objetivo que trata sobre campismo, como el principal instrumento para el desarrollo de construcciones y cabuyería (son algunas de las técnicas *scouts*) en campamento.

En el otro ejemplo, la simulación del paso del tiempo se representa por medio de personas caminando y sólo las manecillas como elemento característico de un reloj.

La **exempla** o **ejemplos**, es la figura más usada en el diseño de este libro.

Es el recurso que posibilita mostrar una tesis a través del caso particular...es un procedimiento común en todas aquellas situaciones donde una afirmación de carácter general sólo puede ser mostrada con un relato que lo muestra encarnando en una situación,

³¹ CALLES, Francisco, *Op. cit.*, p. 94

³² *Íbidem.*

persona o actividad concreta. ... procesos equivalentes que hacen ver lo general a partir de lo particular. ³³

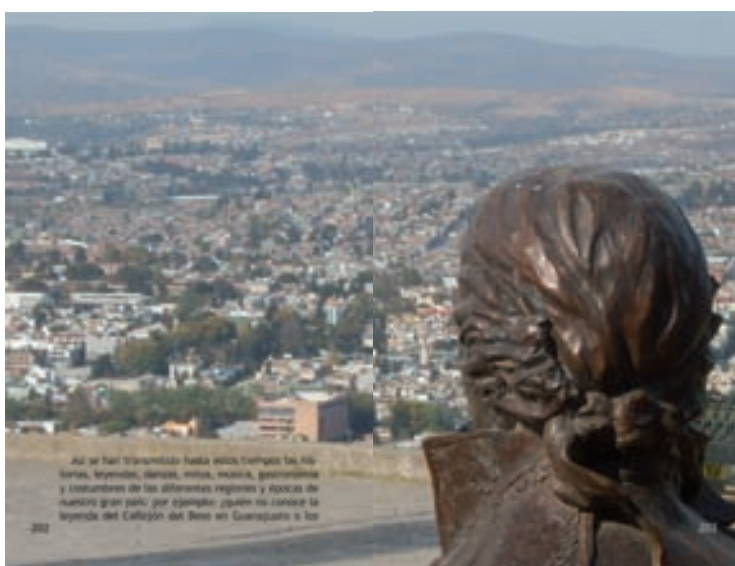
Las páginas con los distintivos de coordinadores y subcoordinadores funcionan como ejemplo del ejercicio de la autoridad por parte de los caminantes. Los ejemplos son una representación de una ventaja para la comprensión, generan la sensación de materialización de lo abstracto.



Ejemplos



Sinécdoque



Hipérbole

La **hipérbole**, mediante algunos recursos visuales se magnifica un objeto o persona para aumentar su valor.

La composición que tiene como título *México nación multicultural*, ésta expresión hace referencia al sincretismo cultural, nombra diversas situaciones de interacción con la cultura y la integración a la vida cotidiana de un caminante. La foto que ilustra tiene como primer plano el busto de algún personaje, compartiendo la mirada del lector, hacia algún poblado mexicano. Se aumenta el valor del personaje histórico como un

agente importante que contribuyó al desarrollo cultural de nuestro país, al mismo tiempo, se pone al caminante (el lector) al mismo nivel, atribuyéndole estos mismos valores, e invitándolo a descubrir, explorar y servir a México.

³³ BERISTAÍN, Helena, *Diccionario de retórica y poética*, México, Porrúa, 1985, p. 423.

El **abismo**, es la “construcción donde una idea, imagen o acción aparece dentro de otra que la cita dentro de ella. El lector se abisma sobre la imagen al proyectarse sobre diferentes planos espaciales superpuestos en una sola expresión...”³⁴ La construcción de dos personas tomándose unas a otras fotografías, lo que en términos reales no es posible porque una es una ilustración y la otra es una fotografía, significa una oposición figurativa. La ilustración juega un papel importante pues invita al lector a sustituirla por él mismo.



Abismo



Gradación

La **gradación** “consiste en plantear una progresión gradual de ideas o cualidades, de modo ascendente o descendente. En la imagen se plantea generalmente el desplazamiento de las figuras, marcando su crecimiento, su descomposición, su ascenso o su desaparición en diversas fases graduales”.³⁵

La secuencia sobre construcciones al aire libre realizadas al salir de campamento, es la explicación de la Insignia de Vida al Aire Libre.

“Expresión que consiste en sumar una gama de elementos correlativos o similares para producir un efecto de amplificación, ya sea por su forma, su significación o por su función, en un proceso de adición acumulativa”.³⁶ La significación incrementa al mostrar diversos calificativos una cualidad, es decir, se acumulan o se repiten imágenes que reiteran el significado.



Acumulación

³⁴ TAPIA, Alejandro, *El diseño gráfico en el espacio social*, México, Designio, 2004, p.198

³⁵ TAPIA, Alejandro, *La retórica de la imagen*, México, UAM Xochimilco, 1991, p. 58.

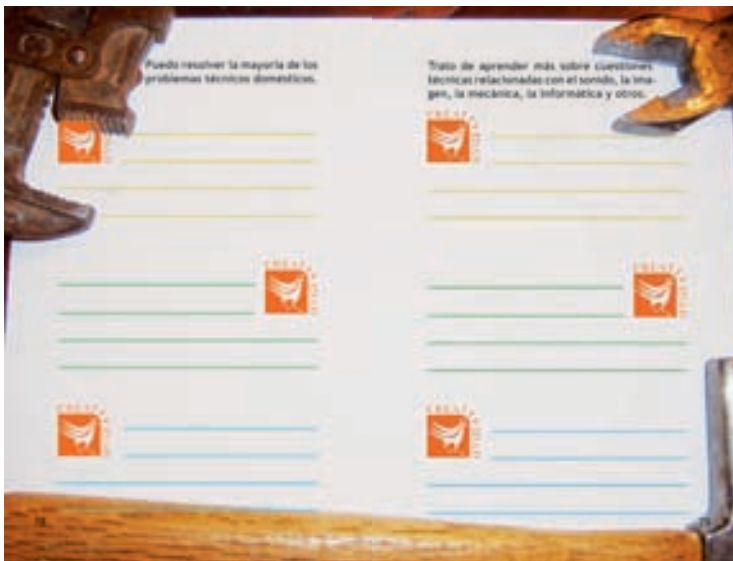
³⁶ BERISTAÍN, Helena, *Op. Cit.*, p. 30.

Para objetivos que promueven la lectura, se enfatizó con la acumulación de libros y revistas *scouts* de diversas partes del mundo.

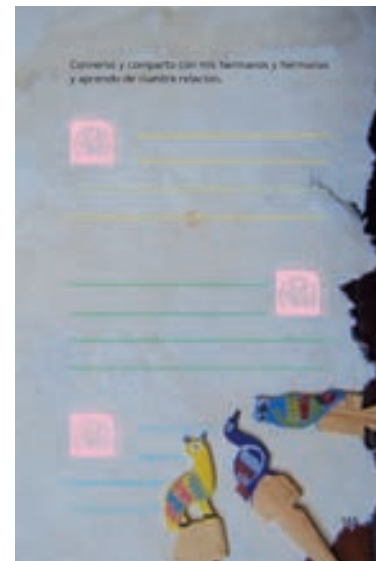
La invitación a la resolución de problemas técnicos, por medio de los objetivos, se utilizaron herramientas; la fotografía tiene el mismo fin, buscan en este caso el mismo significado, sin embargo cada una de ellas sirve para cosas diferentes.

La **prosopopeya** es un tipo de metáfora “consiste en dar a lo inanimado una apariencia animada. De este modo, los objetos que no tienen vida pueden cobrar una forma humana o animal para hablar, moverse o actuar como seres vivos, logrando así expresar lo que por sí mismo no podrían.”³⁷

Pareciera que los animales de madera estuvieran cobrando vida, apoyando una relación armónica como la que plantean los objetivos.



Acumulación



Prosopopeya

La **antítesis** “consiste en contraponer unas ideas a otras que pueden ser cualidades, objetos, afectos o situaciones... hace hincapié en su diferencia para producir el efecto de contraste entre ambos... En este sentido, los objetos, imágenes e ideas proponen una tesis y la enfrentan con su antítesis, recordando la presencia de lo que es opuesto”.³⁸

En el separador de carácter se hace referencia al octavo artículo de la ley *scout*: El *scout* ríe y canta en sus dificultades. La fotografía puede aparentar una dificultad climatológica, en contraste con la actitud del dibujo.

La **paradoja** “plantea la alianza de ideas excluyentes pero no necesariamente opuestas, de modo que el resultado semántico es sorprendente pues hace enunciar una ideas imposible que llama la atención

³⁷ TAPIA, Alejandro, *La retórica de la imagen*, p.191

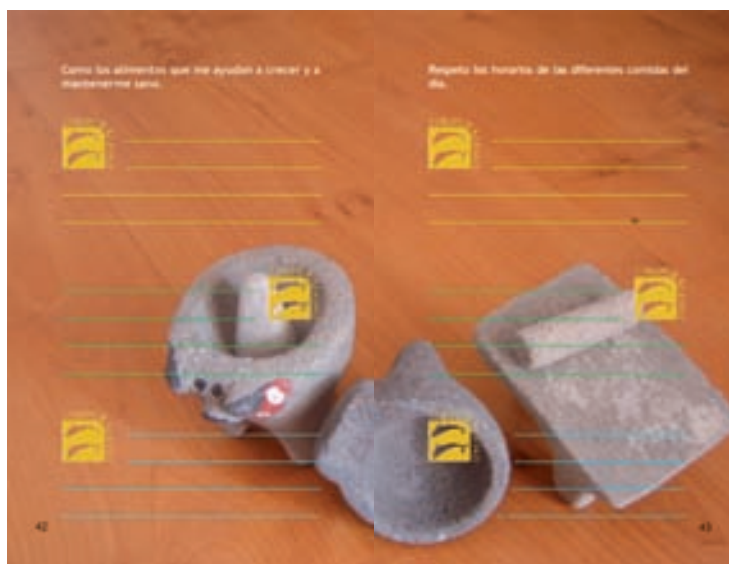
³⁸ *Idem*, p. 52.

porque pone al lector frente a lo inusitado, lo que no parece realizable pero que sin embargo cobra existencia... un desafío a las leyes del mundo físico perceptivo o referencial..."³⁹

En el ejemplo se presupone que la alimentación sana, que se plantea en los objetivos de esta página, se obtiene con la comida hecha en casa, preparada con los instrumentos mexicanos en desuso como el *molcajete* y el *metate*.



Antítesis



Paradoja

4.4 Proceso de impresión

La impresión tiene que ver con la **reproducción** del original, quiere decir volver a producir lo mismo, exactamente, sin diferencias. Lograr el mayor porcentaje de igualdades con el original. Sin embargo por la premura de tiempo, lamentablemente en esta primer edición, no se llevó un estricto control de calidad y el color en ocasiones no corresponde al deseado.

La incorporación de la tecnología digital a la producción gráfica ha significado una revolución sólo comparable a la iniciada por la imprenta de Gutenberg. En ese entonces la prensa de tipos móviles hizo nacer oficios nunca antes vistos: formador, prensista, corrector, especialistas cada uno de ellos en las diferentes etapas. Con el paso del tiempo y el desarrollo de nuevas tecnologías, estas especializaciones se diversificaron, multiplicaron, transformaron o incluso desaparecieron.

Así llegamos a los últimos diez años, en los cuales los viejos oficios de dibujante técnico y *paste-up* han cedido gradualmente su lugar al formador electrónico. El buró de pre-prensa digital amenaza con desplazar al fotolito, en donde los operadores de filmadoras láser son los modernos hacedores de negativos. Por otra parte y con los accesible de la era digi-

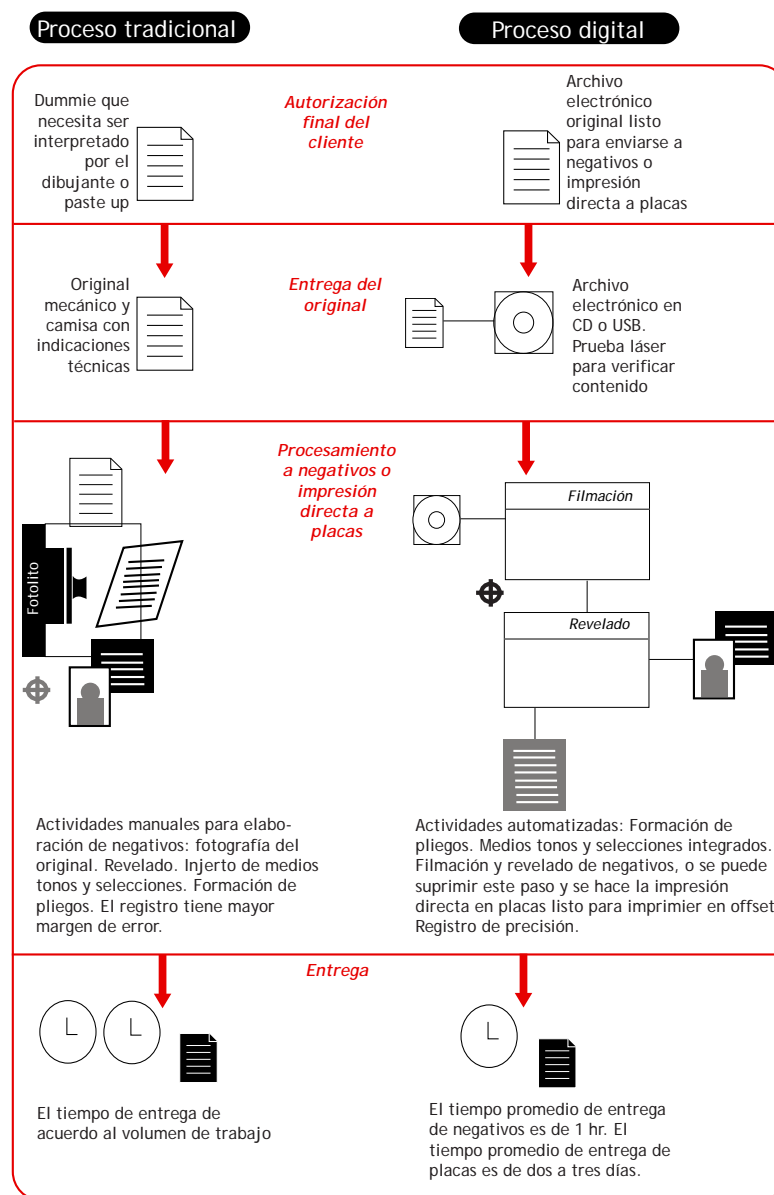
³⁹ *Idem*, p. 67.

tal, el mismo diseñador ha sumido las tareas de formación y preparación de originales; sin embargo, es imposible para una sola persona abarcar todas las especialidades.

A continuación se describirá a grandes rasgos los pasos que se siguieron en la *Editorial Scout* para la reproducción de la *Bitácora de Progresión de la Comunidad de Caminantes*.

4.4.1 Pre-prensa digital

Aunque el término de pre-prensa es nuevo, el concepto no lo es, así como tampoco las actividades que comprende. Es el periodo comprendido entre el final del diseño y el inicio de la impresión; cuando se realizan originales, las selecciones de color o las reproducciones fotográficas y los negativos (o positivos) necesarios.



Estas actividades se han realizado desde siempre, sólo que antes eran responsabilidad de diferentes especialistas e incluso se hacían en diferentes negocios y era difícil agruparlas dentro de un mismo concepto. Ahora, con la incorporación de la tecnología digital, muchas de estos procesos se realizan dentro de una misma computadora y es fácil identificarlas bajo el mismo concepto de pre-prensa digital.

En México coexiste la joven pre-prensa digital con la vieja pre-prensa tradicional, al grado de complementarse en procesos híbridos donde una parte del trabajo se realiza a través de las computadoras y el resto sigue en procedimientos tradicionales. En esta situación se encuentran la mayoría de las personas que trabajan en este campo.

El diseño editorial de la Bitácora se realizó en *Indesign*, después se imprimió en láser un *dummie* para aprobación y entrega a la editorial junto con los archivos nativos y la conversión en PDF.³⁵ En la editorial se formó y se mandó quemar la lámina directamente, sin necesidad de negativos en selección de color y se realizaron pruebas de color. Se contrató a una empresa por fuera, ya que por el elevado costo y la necesidad de actualización permanente, no está al alcance de la *Editorial Scout*.

Para obtener imágenes de alta calidad es necesario una resolución³⁶ adecuada, desde el tratamiento de las unidades mínimas de la imagen. “La **resolución de imagen** es la cantidad de información almacenada en una imagen medida en *pixeles*³⁷ por pulgada (ppi)”⁴⁰ V.gr. Si una imagen tiene 72 ppi, contiene 5184 *pixeles* dentro de una pulgada cuadrada (72 *pixeles* de ancho por 72 *pixeles* de largo = 5184 *pixeles*)

4.4.1.1 Imposición y signaturas

Los impresores ordinariamente imprimen varias páginas en un pliego. Todas las páginas que serán impresas en un lado de la hoja deben ser colocadas de tal forma que cuando ambos lados de la hoja hayan sido impresos, ésta podrá ser doblada y encuadernada con las páginas en la secuencia correcta. Esta disposición o arreglo de las páginas recibe el nombre de **imposición**.

Cada hoja impresa y doblada recibe el nombre de **signatura** y constituye una o más secciones de la publicación. La más simple puede ser de dos páginas (una hoja impresa por ambos lados), pero las más ordinarias son entre cuatro y 64 páginas, en múltiplos de ocho. Las más comunes son de 8, 16, 32 ó 64 páginas, y las unidades de dos o cuatro páginas son tratadas como excepciones. La imposición que usará el impresor es dictada por la capacidad de la prensa, así como el doblado y la encuadernación.

La mitad de las páginas se encuentran en una signatura y la otra mitad es impresa al reverso del pliego, recibe el nombre de **casado** y fue la utilizada en la *Bitácora de Progresión de la Comunidad de Caminantes*.

³⁵El formato PDF (Portable Document Format, formato de documento portable) fue desarrollado por Adobe Systems, Inc. Un archivo en formato transportable de documento es válido en diversos sistemas operativos y autónomo. Aparecerá igual en la pantalla y una vez impreso, sin importar el tipo de computadora ni de impresora que se utilice, así como el programa en que se haya elaborado originalmente.

³⁶La **resolución** la relación entre la nitidez, (neto, puro, limpio, exacto, claro o definido) la exactitud e identidad comparativa entre el original y la reproducción (todos los detalles de la imagen).

³⁷El **pixel** es una contracción de Picture Element es la unidad mínima e indivisible con que se forma una imagen. En las imágenes digitales son perfectamente cuadrados y del mismo tamaño.

⁴⁰ BELTRÁN Y CRUCES, Raúl, *Publicidad en medios impresos*, p. 182

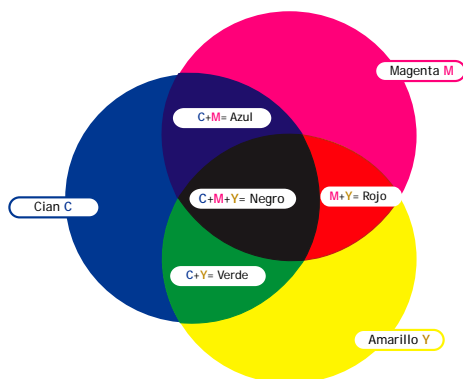


Frente o forma exterior				Vuelta o forma interior			
5	21	6	8	3	14	15	2
4	13	16	1	6	11	10	7

Esquema de la imposición de pliegos casada, con 8 páginas por cada lado, 16 por pliego

4.4.1.2 Selección de color.

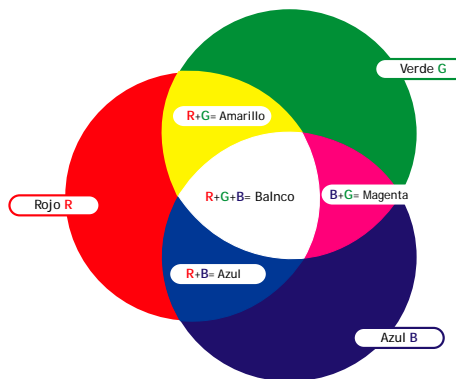
La imposición casada es sometida a la *impresión irisada* o *color dividido*, la técnica que aplica diversos colores a una hoja durante una tirada de la prensa. Para lograrlo es necesario utilizar la **selección de color**, es la descomposición de la imagen en los colores básicos y obtener una placa por cada color. Al imprimir después las placas en secuencia, se volverá a obtener un la imagen original.



La **cuatricromía** (cuatro colores) son los *colores pigmento básicos* o *primarios* son *cian, magenta, amarillo* (yellow), CMY, también llamada **tricromía** (tres colores). En el **síntesis sustractiva del color**³⁸ la sobreposición de los anteriores dan como resultado el negro, sin embargo se agrega cuarto pigmento el negro (K), por las impurezas que todo pigmento posee, se produce el color marrón, a diferencia de lo

que se dice en teoría donde la combinación del cian, magenta y amarillo absorberían todo el color para producir el negro; se debe agregar tinta negra para producir un negro intenso. Razón por la que todas las imágenes del original electrónico deben estar en el modo CMYK.

Los colores pigmento se obtienen con la mezcla e intensidad de los colores luz primarios³⁹ (*rojo, verde y azul*) se obtienen los colores secundarios, o colores sustractivos, o colores pigmento son los que se obtienen las gamas de los impresores: el amarillo, cian y el magenta.



³⁸ La **síntesis sustractiva del color** es

cuando se refiere a los colores pigmentos que aplicamos sobre las superficies para sustraer la luz blanca parte de su composición espectral.

Son las partículas que tienen la facultad de absorber determinadas ondas del espectro y reflejar otras.

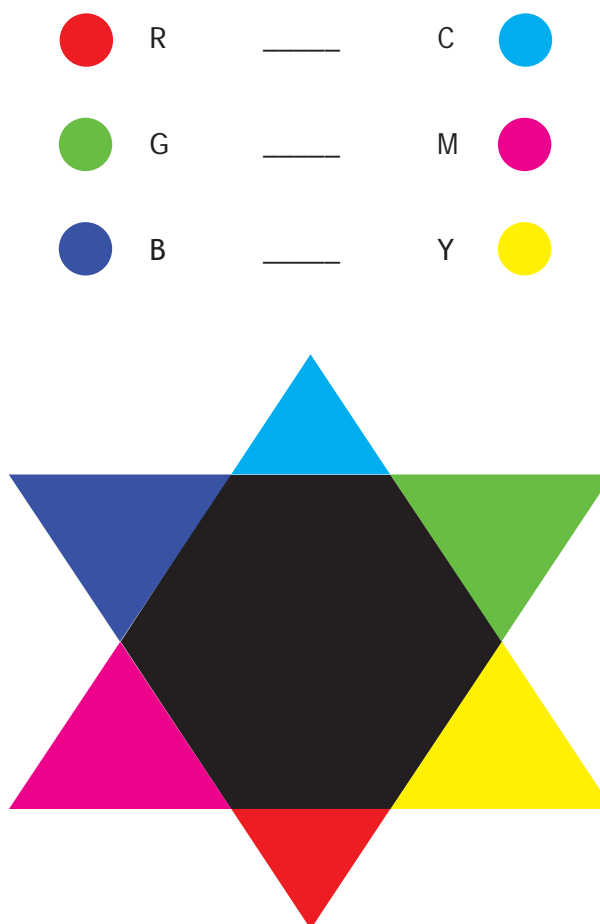
³⁹ Los **colores luz primarios** son: *rojo verde y azul*, (RGB) la suma de ellos crean el blanco, la conformación del espectro de luz, por lo que la ausencia del misma se percibe como negro; a este fenómeno se conoce como **síntesis aditiva del color**.

Son los colores naturales que percibe la experiencia humana. Es el principio por el que se rige la fotografía, televisión y el monitor de una computadora.

⁴⁰La **placa** es el molde para la máquina de offset. Sobre la plancha se dispone un dispositivo en película, con las imágenes o textos a imprimir, y se expone todo a una luz intensa. La plancha sólo recibe la luz en las partes que dejan al descubierto los sujetos reproducidos en la película. Gracias a un tratamiento químico, las partes impresionadas se tornan hidrófilas (absorben agua) y en cambio repelen la tinta; otro tratamiento químico hace que se vuelva lipófilas (receptivas para la grasa y repelentes del agua) aquellas partes que no ha pasado la luz, y que, por lo tanto, están destinadas a ser las que se impriman. Estos materiales por su resistencia permiten grandes tiradas con mayor velocidad y sin desgaste, se pueden conservar para sucesivas reimpresiones.

Se recomienda que el retoque de fotografías sea en RGB, porque ofrece mayor gama de color; aunque para dar salida se debe transformar a CMYK, de esta manera se garantiza una menor pérdida en los valores de color.

En el siguiente gráfico se muestran Los filtros complementarios en la relación RGB - CMYK.



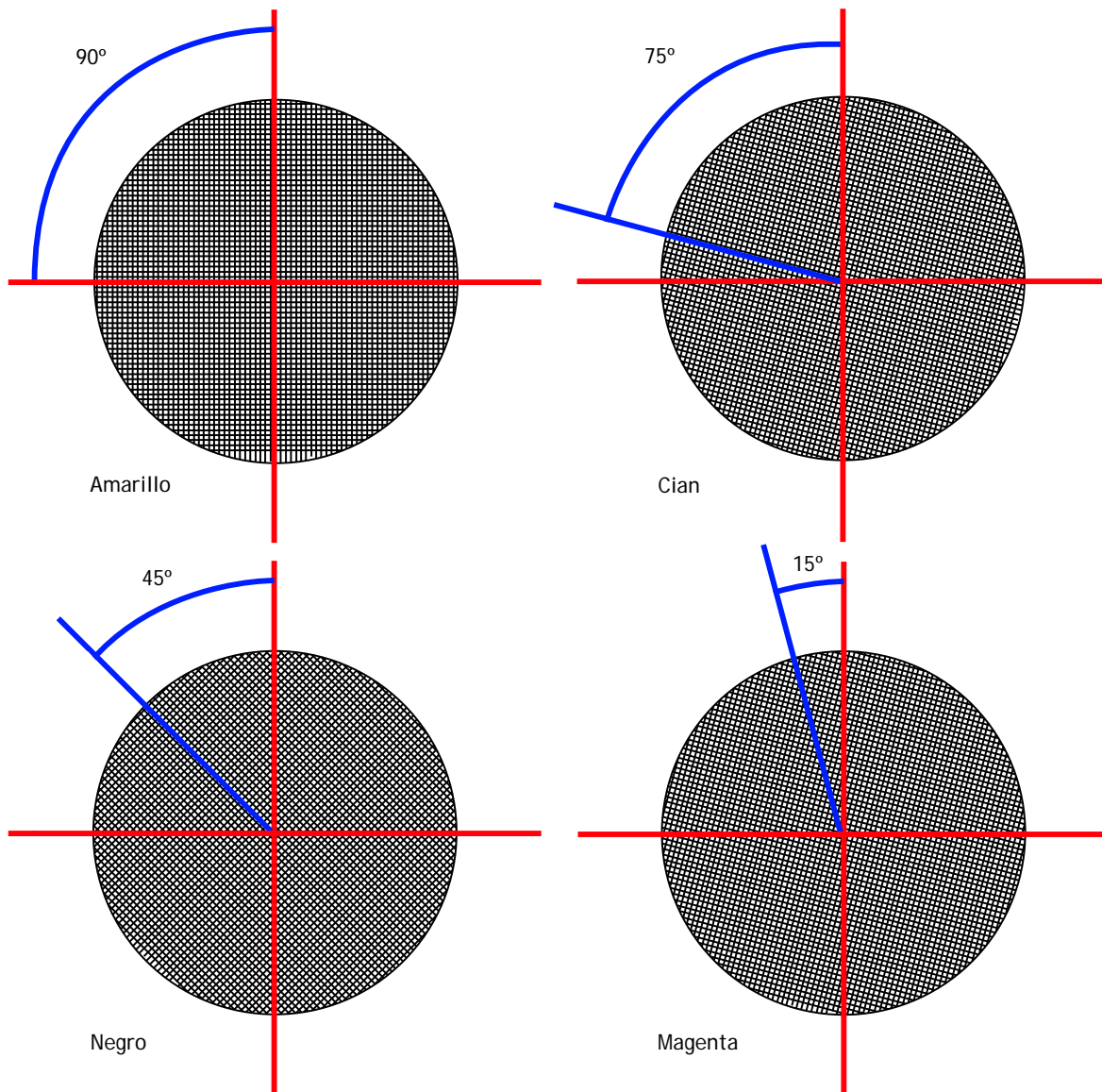
La cuatricromía necesaria para elaborar los negativos en selección de color. En el proceso de pre-prensa que se utilizó para *Bitácora de Progresión de la Comunidad de Caminantes* fue digital, por lo que la descomposición de la imagen a CMYK fue realizada en programas de computación, y no fue necesario obtener negativos, sino que la impresión fue directa sobre la placa.⁴¹

“El **tramado** es un sistema de descomposición de la imagen en claroscuro por medio de puntos y líneas” ⁴¹ el trazado de líneas o puntos (es la tipología más difundida) se llama *trama*.

“En la descomposición del original, la luz pasa con mayor intensidad por las partes oscuras y con menor intensidad por las partes claras... La cantidad de elementos

por centímetro cuadrado está en función del soporte sobre el cual se quiere imprimir. Si éste es liso, como el papel satinado, puede soportar bien una trama muy espesa; si es rugoso, la trama debe ser más amplia, para que los puntos no se fundan unos con otros con ello pierda nitidez la reproducción. El número de líneas ...indicado se refiere a un centímetro lineal: por ejemplo, un clisé con 54 puntos de base por 54 puntos de altura (2.916 puntos por centímetro cuadrado)".⁴²

En la reproducción en cuatricromía, los puntos deben tener una alineación diversa para cada color, para no superponerse en la impresión.



Tramado de cuatricromía

⁴² *Ibidem*

Hay dos clases de tintas: las opacas (pigmentos opacos) y las transparentes (pigmentos transparentes). En el *offset* se utilizan las dos, pero para impresión en selección de color se usan tintas transparentes. El papel juega el rol de espejo: recibe la luz del ambiente y la refleja a través de los puntos de color; la sobreposición y la yuxtaposición de los puntos (que actúan como filtros de color) dan al ojo la impresión de los colores resultantes. Si el papel no es absolutamente blanco, su tono alterará el color que se perciba, es decir, los puntos de tinta se verán matizados según el color del papel.

4.5 Litografía *offset*

El sustrato pueden ser diversos tipos de papel. El caucho de la mantilla se adapta a las irregularidades de la superficie.

Las ventajas son la buena reproducción de detalles y fotografías. La superficie de impresión barata (en comparación con otros sistemas de impresión como la impresión en relieve o tipográfica y rotograbado). El principio rotativo permite velocidades de impresión más elevadas.

Las desventajas pueden ser la variación en los colores debido a problemas de equilibrio entre agua y tinta. El mojado puede hacer estirar el papel. Son difíciles de conseguir las películas de tinta densa. Dificultad en el secado de las tintas.

4.5.1 Proceso de impresión

La zona que se va a imprimir es sometida a un proceso químico para que acepte la grasa (tinta) y rechace el agua, en tanto que el área sin imagen recibe un tratamiento para que acepte el agua y rechace la grasa.

La imagen entintada sobre la plancha de metal se imprime sobre una mantilla de caucho envuelta alrededor de un cilindro giratorio de metal; la imagen pasa de la mantilla al papel. El papel principal de la mantilla es recibir la tinta exacta ya con la forma que se va a imprimir y transferirla al papel íntegramente, esto permite conservar el tamaño y la forma del punto, desde la lámina hasta el papel. Se utiliza la mantilla para evitar que la delicada plancha litográfica entre en contacto con la superficie del papel, porque éste es más abrasiva y produciría una mayor desgaste de la plancha.

La **prensa de *offset*** efectúa operaciones de alimentación (toma de papel), mojado (aplicación de agua a la plancha), entintado, impresión y entrega de hoja terminada.

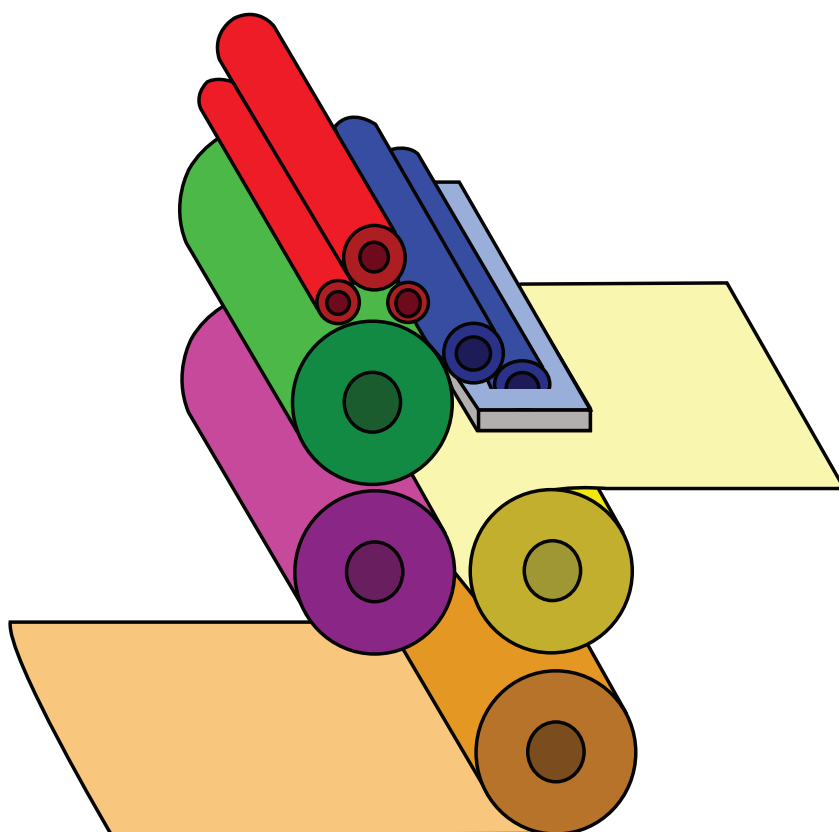
Prácticamente todas las prensas de *offset* se basan en el principio de la prensa rotatoria, se puede hacer una analogía con una máquina de planchar (donde los cilindros giran unos contra otros). La parte de la prensa donde se realiza la impresión consta de tres cilindros: el cilindro de la mantilla en el que se enrolla el caucho; el **cilindro de la plancha**, sobre el que va envuelta la plancha de metal, y el **cilindro de impresión**, que


enrolla y presiona el papel sobre el cilindro de la mantilla para conseguir la impresión.

La función de los rodillos humectadores o mojadores, es para que la placa no se manche. También están los rodillos entintadores que proveen de tinta al cilindro de la plancha.

Imprime una sola tinta por un solo lado de la hoja (existen unas llamadas *perfector* que imprimen un solo color por ambos lados de la hoja) con una pasada de la máquina.

Es una prensa *offset* para hojas sueltas (existen otras para papel continuo, que se imprimen sobre bobinas de papel). El tamaño de papel de esta máquina puede variar desde A4 hasta pliegos de A0.



- | | | | |
|---|-------------------------|---|-----------------------------------|
|  | Cilindro de la plancha |  | Rodillo humectadores |
|  | Rodillo de entintado |  | Cilindro para transferir el papel |
|  | Papel |  | Cilindro de impresión |
|  | Cilindro de la mantilla |  | Imagen impresa |

Preparación

Colocar las cuatro placas con los colores CMYK



papel



Alimentación de recursos



tinta y agua



graduación de tinta
(comparación con cromalín)



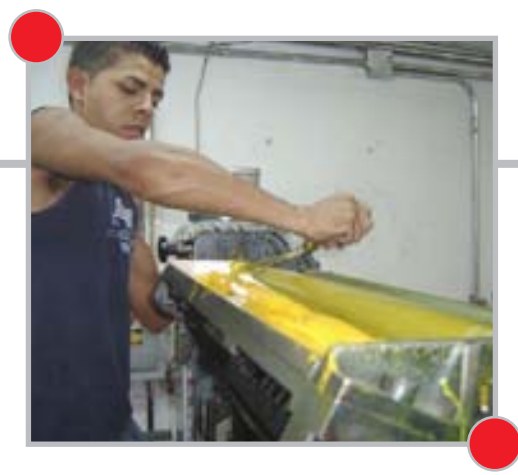
Pruebas de color



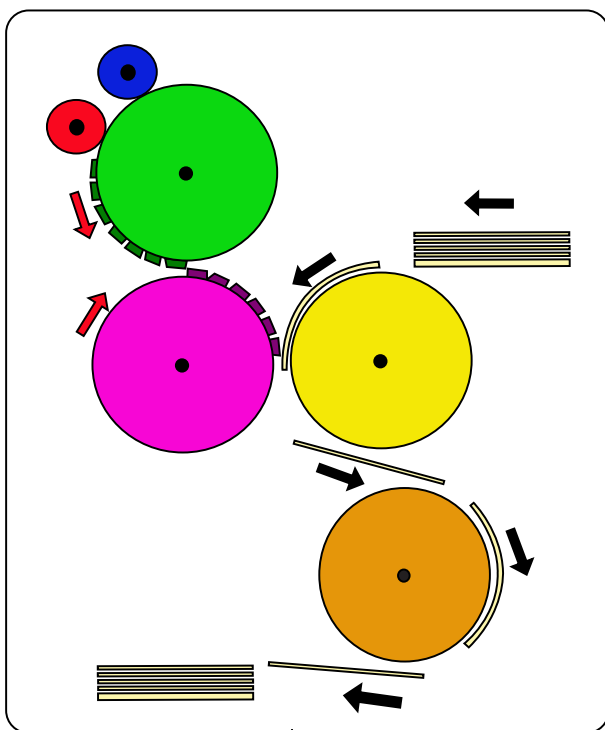
registro de color
(ajuste de placa o papel)



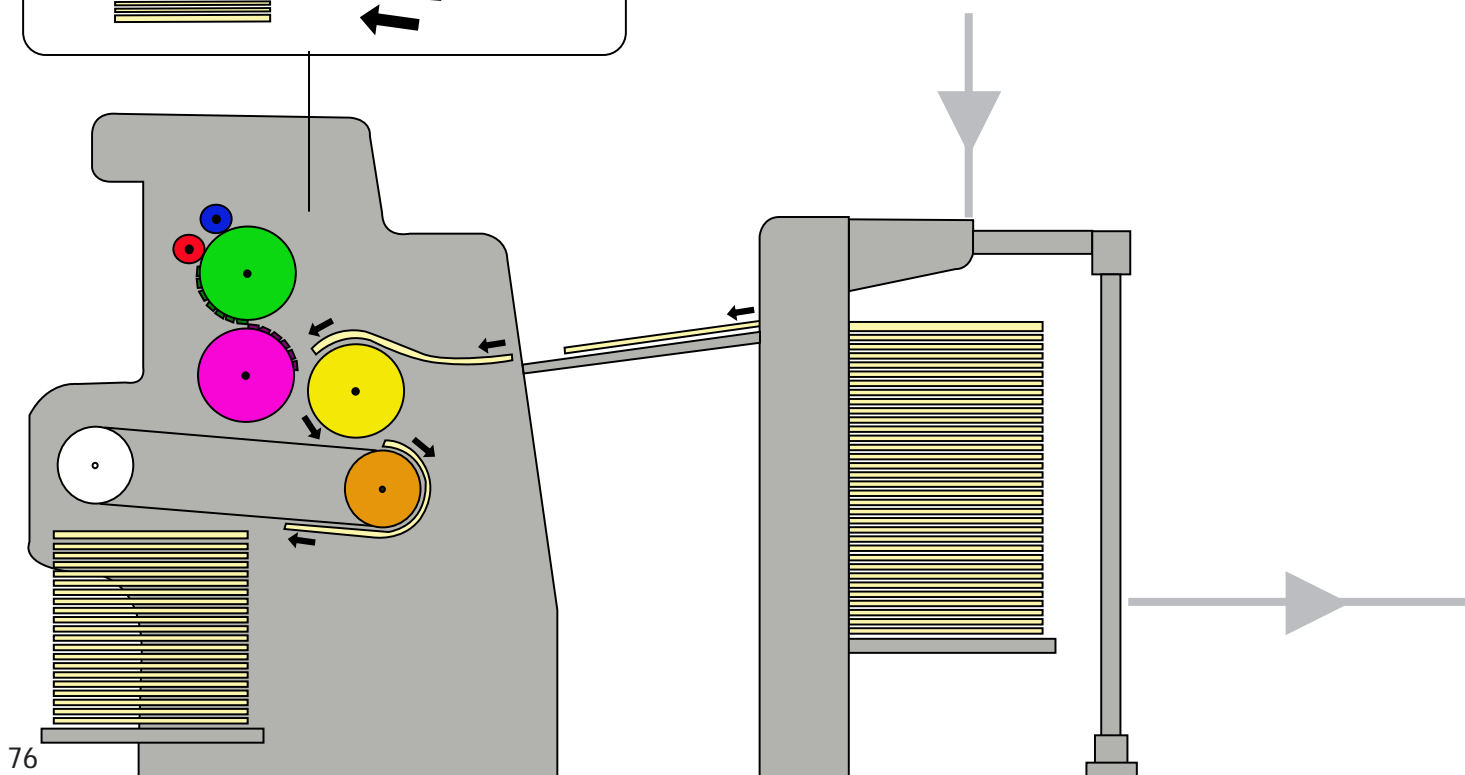
Impresión del tiraje



Los interiores de la *Bitácora de Progresión de la Comunidad de Caminantes* se imprimieron en una Solna 425, y la portada en una Heidelberg GTO modelo 1970. La diferencia radica en la entrada de tintas, la primera tiene capacidad para imprimir cuatro tintas por pasada, y la segunda sólo color por pasada, el efecto de la selección de color solo se comprueba al final cuando se han impreso todas las tintas.



Ejemplo de prensa con cuatro entradas de tinta, Solna 425



Impresión



4.6 Acabados

Cuando las hojas impresas salen de la prensa, el trabajo del impresor como tal ha terminado, el trabajo siguiente pertenece a los especialistas en encuadernación o acabado.

En la mayoría de los casos las operaciones de encuadernado empiezan con el **doblado de la signatura** y después pasan al **refine**.

El acabado final se realizó por fuera del taller, en este caso el plastificado en la primera y segunda de forros, el refine y el engargolado en plástico como encuadernación.



Para la *Bitácora de Progresión para la Comunidad de Caminantes* el proceso de doblado se realizó a mano con ayuda de un hueso.

Conclusión

Las formas de lectura que he planteado en esta investigación se han fundamentado en la acción de la *Bitácora de Progresión de la Comunidad de Caminantes* dentro de la vida *scout* de los adolescentes, por lo tanto la función es la de persuadirlos para lograr la adopción de los objetivos educativos planteados por la ASMAC y convertirlos en conductas cotidianas, se ha tomado como un acto cercano e íntimo.

Este ejercicio de diseño editorial tuvo como principal reto la constatación interpretativa interna entre la organización cultural que tiene como contexto; la metodología DIANA fue la herramienta que me permitió comprender y analizar toda esta información y llegar a una propuesta final.

El encontrar los puentes dialécticos entre las diversas necesidades, que configuran la demanda: lo expuesto por los directivos de la ASMAC y la Editorial *Scout*, la naturaleza de los adolescentes, los signos y símbolos que componen el código *scout*, la visión y misión del Movimiento *Scout*, los recursos materiales y sobretodo los humanos; fueron los parámetros de mi creatividad al configurar las formas de lectura más óptimas: la elección de la tipografía, la forma, las imágenes, el color y el formato.

El eje en la concepción del diseño fue la retórica, comprendiendo así el poder colectivo porque se produce una lectura particular de lo real a una audiencia específica con el propósito antes señalado. Al aplicarla logré que la lectura de la imagen sea una actividad multidimensional que movilice el intelecto, las emociones, las ideologías y la ética.

Aunque he mencionado que el diseño no debe reducirse a lo puramente expresivo, existe un factor importante, el aspecto técnico, por ser el paso final, en él radica la percepción final de la imagen.

En este documento se reflejaron las dos posturas: la teoría y la práctica de los procesos de impresión (en especial en los híbridos de lo tradicional y lo digital) en nuestro país, considero que requiere de mayor investigación y que el diseñador se involucre desde el inicio.

Después de todo este transcurrir puedo fundamentar que el diseño editorial ha satisfecho las necesidades de comunicación que se plantearon, sin embargo he detectado las siguientes áreas de oportunidad para mejorar la segunda edición: son la planeación y supervisión desde el término de la obra escrita, hasta la entrega de archivos digitales al medio de reproducción, y no sólo en la observación de la impresión; así como la implementación del uso y unificación de perfiles y pruebas de color.

Otro aspecto es tener el respaldo correcto del proceso editorial en las funciones de editores, escritores, ilustrador, fotógrafo y diseñador, para evitar tareas duplicadas o caer en un error.

Por último considero fundamental una investigación pedagógica en el uso de calcomanías y el uso de blancos (y no sustituirlos por imágenes como texturas o paisajes en los descansos visuales). Lo expuesto son observaciones que he recogido en diversos foros por parte de los usuarios del libro, lo cual deberá sistematizarse para un mejor resultado en la siguiente edición.

Para finalizar quiero enfatizar en el principal aprendizaje que obtuve, el ejercicio antropológico es la evidencia de juicios y valores colectivos que están detrás de los paradigmas actuales de diseño, impidiendo así la visión tradicional del diseño como una mera ornamentación.

Entonces este documento se ofrece como un ejemplo de la fijación de parámetros para el análisis de los acuerdos culturales y no sólo los aspectos visuales, desde esta perspectiva mi quehacer creativo consistió en crear discursos visuales - sociales - culturales.

Glosario

Cabyería: técnica en el manejo y aplicación de nudos, tejidos y contrucciones.

Códigos: proveen una estructura dentro de la cual los signos tienen sentido o significado. Los códigos actúan como restricciones en nuestra interpretación de los signos: las convenciones sociales se aseguran de que los signos no puedan tener cualquier significado de un individuo cualquiera que tengan.

Colofón: es utilizado para poner los datos del taller de impresión, el número de tiraje.

Color: Es la interpretación que le damos a la sensación óptica de recibir la acción de ondas electromagnéticas de diferentes frecuencias, emanadas de los objetos, al reflejar la luz. Es la sensación que la frecuencia (vibración) de esas ondas luminosas producen en nuestro nervio óptico y a las que el cerebro convierte en ideas que nos permiten diferenciar un color de otro, una frecuencia de otras.

Se puede decir que el color existe, no es; ya que su esencia radica en una idea subjetiva del ser humano. Es resultado de la visión que resulta de las diferencias de percepciones del ojo a distintas longitudes de onda que componen lo que se denomina el *espectro de luz blanca*, descompuesta en: violeta, rojo, naranja, amarillo, verde, azul e índigo; pero formada por tres colores básicos: rojo intenso, verde y azul violeta. Las ondas visibles son aquellas cuya longitud de onda está comprendida entre los 400 y 700 nanómetros, las demás radiaciones como la ultravioleta no son percibidos por nuestra vista.

La percepción del color es el reflejo y absorción de la superficie de un objeto: se refleja una parte del espectro de luz blanca que recibe y absorbe las demás. V. gr. Un objeto de color rojo, absorbe el verde y al azul, el resto lo refleja y lo interpretamos como rojo. Este fenómeno fue descubierto por Isaac Newton en 1666.

Cromatismo: Del griego *Khromatikos*, calidad de cromático, relativo a los colores. Este término literalmente significa "efecto del color", y es usado tanto en música como en pintura. Es el uso de colores para expresar ideas y sentimientos.

Forros: también se le denomina *tapa* a cada una de las cubiertas rígidas de un libro. Se dividen en cuatro partes: *primera, segunda y cuarta de forros (o de cubierta)*. La *cuarta de forros o contracubierta* es la cara posterior del libro, mientras que la segunda y tercera son las caras interiores del conjunto de tapas. Tradicionalmente, la única cara impresa era la primera o *plano de delante*; contiene el título del libro, el nombre del autor y el nombre o sello de la casa editorial. La cuarta por convención es utilizada para publicidad o para exponer una breve descripción sobre la obra, acompañada de alguna crítica favorable. Otras partes son la *cubierta* que es el forro de papel del libro en rústica, la *sobrecubierta* es la segunda cubierta que se pone encima del libro para protegerlo, generalmente es de otro papel de menor gramaje que los forros.

Guardas: son hojas de papel que se pegan por dentro de la cubiera y la contracubierta. Su función es la de brindar protección adicional a los interiores y refuerzan la adhesión de los interiores con los exteriores.

Identidad personal: los componentes de la identidad personal son: identidad sexual, esquema corporal, autoestima, pensamiento formal, escala de valores y conciencia moral, identidad vocacional, proyecto de vida, participación e inserción social.

Identidad sexual: Se evoluciona desde el plano bisexual y de expresión autoerógena hacia la elección del compañero sexual. Al mismo tiempo se establece, fisiológica y culturalmente, la diferenciación de los roles sexuales.

Imagen: esta relacionada con la raíz etimológica *imitari*. Es el conjunto de causas de percepción sensorial que permite al receptor o al espectador considerar, en su conciencia, un aspecto del mundo que le es próximo o lejano. Es un sorpote de comunicación visual que materializa un fragmento del entorno óptico.

Libro: la UNESCO lo define como todo impreso, sin ser periódico, reúna en un sólo volumen cuarenta y nueve o más páginas, excluidas las cubiertas.

Maduración: adquisición de un estado de completo desarrollo o proceso mediante el cual se llega a este estado.

Manual: Jorge de Buen define al manual como un compendio (es la exposición de lo sustancial de una materia. Es el extracto de un tratado). Es el libro en el que se describen los procedimientos para el manejo de un oficio, una máquina o alguna técnica.

Método: deriva del griego *meta* "a lo largo o a través de", y *ódós*, "camino"; por lo que se puede decir que significa "ir a lo largo del buen camino, del camino del conocimiento". Es el modo de hacer con orden algo. Modo de proceder según costumbres o deas. Es el procedimiento de las ciencias para averiguar la verdad.

Páginas de cortesía: llamadas también *hojas de respeto*, se usan como protección de todo libro y especialmente de la portada, los impresores solían dejar en blanco la primera hoja del pliego.

Pensamiento: experiencia ideacional simbólica.

Pensamiento formal: el razonamiento lógico (deductivo, inductivo y analógico), la conceptualización abstracta.

Personalidad: es la organización integrada por todas las características psicofísicas del individuo como tal y como se manifiesta en el sujeto. Es una organización dinámica de todo lo que la persona es, y configura un patrón individual que caracteriza las relaciones de esa persona con el mundo y consigo misma. Es el modo de ser de cada persona y comprende el conjunto de sus rasgos y dimensiones.

Portada: es la verdadera cara del libro, rigurosamente es una página impar (derecha). Debe contener el título de la obra, el subtítulo y todos los complementarios, el nombre del autor, el número de edición, el número de tomo, si así lo requiere, el símbolo de la casa editorial, el año de edición y en ocasiones la ciudad donde se hizo. También recibe el nombre de *fachada* o *frontispicio*. La página detrás de la portada contiene datos técnicos es la *página de propiedad* o *de derechos*.

Portadilla: nombrada también *falsa portada* o *anteportada*, es la primera página de un libro, contiene el título de la obra. A veces se agrega el nombre de la colección y el símbolo de la casa editorial.

Principios: es la primera parte de la tripa de un libro se llama *pliego de principios*; no es exactamente el primer pliego. En ella van los primeros contenidos esenciales del libro.

Retórica: generalmente descrita como “el arte de persuadir mediante el lenguaje”. Así, la retórica puede describir un tema o idea de una manera persuasiva con la intención de causar convencimiento.

Semántica: es la disciplina que se encarga de estudiar el campo de la significación de los signos y los textos. Intenta dilucidar el espacio de contenido cubren los elementos del lenguaje, es decir, cómo segmentan la realidad, cómo se articula en la red de código, y cómo varían históricamente; se trata de identificar qué es aquello que los signos nombran. La semántica estructural plantea que los elementos se distribuyen para contruir un sistema.

Solapas: casi siempre son los extremos de la sobrecuarta, aunque pueden ser las extensiones de la tapa. Cuando se trata de la primera, una solapa se emete entre la tapa y la primera hoja, y la otra, entre la última hoja y la contracubierta. Es común que lleven algún texto como la explicación de la obra, o la biografía del autor o publicidad.

Valores: la cualidad de un objeto determinado que la hace de interés para un individuo o grupo y que responde a una aspiración de la conciencia, que descubre dicha cualidad como un bien. Los modelos ideales de realización personal que intentamos plasmar en nuestra conducta. Los estándares de calidad considerados deseables y arraigados en nuestra vida. Para un *scout*: *Ser digno de confianza* significa que su palabra es garantía de cumplimiento ante una promesa hecha. La *lealtad* es cumplir con exactitud las responsabilidades y deberes con tu país, con sus padres, con aquellos a quienes obedece y con aquellos a quienes da órdenes. El *servicio* es una norma de vida. Preocuparse por el bien común, anteponiéndolo al interés propio. La *hermandad* es considerar a los demás *scouts* como hermanos. Esto significa que compartimos con todos ellos los mismos ideales y buscamos en conjunto construir un mundo mejor. La *nobleza* significa que un *scout* no guarda rencor alguno, es capaz de perdonar y de tratar a los demás como a él le gustaría que lo tratarán. La *alegría* es la fuerza transformadora de las situaciones más adversas en oportunidades. El *trabajo* es el medio para lograr un fin.

Bibliografía

- ARRANZ, *Administración de datos y archivos por computadora*, México, Noriega Limusa, 1999.
- ALONSO, Martín, *Diccionario del español moderno*, España, Aguilar, 1979, Tomo I y II
- BANN, John Gargan, *Cómo corregir pruebas en color*, España, Edit. G. Gili, 2003.
- BELTRÁN Y CRUCES, Raúl Ernesto, *Publicidad en medios impresos*, México, Trillas, 2003.
- BERISTAÍN, Helena, *Diccionario de retórica y poética*, México, Porrúa, 1985.
- _____, *Bienvenido a la Comunidad*, México, ASMAC, 2007, 95 p.p.
- BOBES, María del Carmen, *La semiología*, España, Edit. Síntesis, 1989
- BROCKMANN, Josef, *Sistema de retículas*, Barcelona, Edit. G. Gili, 1982, 179p.p.
- CAVANAUGH, Sean, *Digital Type Design*, Indianapolis, Edit. Hayden Books, 242p.p.
- CERDÁ, *Una psicología de hoy*, España, Herder, 1965, 709 p.p.
- CHANDLER, Daniel, *Semiótica para principiantes*, Ecuador, Edit. Abya - Yala, 1999
- _____, *Conceptos Básicos sobre la Estructura de la Asociación Scout*, Chile, Organización Scout Interamericana, 1993.
- DAVIDOFF, Linda, *Introducción a la Psicología*, México, Mc Graw Hill, 1993, 698 p.p.
- DE BUEN, Jorge, *Manual de Diseño Editorial*, México, Santillana, 2003, 398 p.p.
- _____, *Diccionario ilustrado de las ciencias*, México, Larousse, 1987, Tomo I.
- _____, *Ensayos sobre diseño, tipografía y lenguaje*, México, Designio-Encuadre, Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico, 2004, 207 p.p.
- _____, *Estatutos Esquema Nacional de Programa Educativo*, México, Asociación de Scouts de México, 2006, 55 p.p.
- FIORAVANTI, Giorgio, *Diseño y reproducción*, España, Edit. Gustavo Gili, 1988, 205 p.p.
- GARCÍA, Enrique, *Piaget, la formación de la inteligencia*, Biblioteca grandes educadores, No. 5, México, Trillas, 2007, 122 p.p.
- HULBURT, Allen, *The grid*, Nueva York, Van Nostrand Rinhol Company, 1978.

- KARCH, Randolph, *Manual de artes gráficas*, México, Trillas.
- _____, *Las sendas de la aventura*, México, Asociación de Scouts de México, 1988, 112 p.p.
- LAPOULIDE, *Diccionario Gráfico de Arte y Oficios Artísticos*, México, Edit. Culturales de Publicaciones Herrerías, 1945, Tomo III.
- LEE STONE, Terry, et. al. *Color design workbook*, EUA, Rockport publishers, 2006, 240 p.p.
- _____, *Los valores scouts de México a 100 años de la Fundación del Movimiento*, México, ASMAC y UVM, 2006, 34 p.p.
- _____, *Manual del uniforme e imagen institucional*, México, Asociación de Scouts de México, 2007.
- MARTÍNEZ DE SOUSA, José, *Diccionario de tipografía y del libro*, Segunda Ed., Madrid, Paraninfo, 1981, 580 p.p.
- _____, *Moderna Enciclopedia Universal*, España, Edit. Iberoamericana, 1978, Tomo VIII.
- MOLES, Abraham, *La imagen*, México, Edit. Trillas, 1991, 271 p.p.
- MONTESSORI, María, *Pedagogie scientifique II*, Éducation élémentaire, París, ESF, 1970, 247 p.p.
- OLEA, Oscar, et. al., *Análisis y diseño lógico*, México, Trillas, 1977, 147 p.p.
- _____, *Ordenamientos Esquema Nacional de Programa Educativo*, México, Asociación de Scouts de México, 2006, 131 p.p.
- PAWLIK, Johanness, *Teoría del color*, México Edit. Paidós, 2001.
- PONCE, Ramón, *La flor de Lis: entre vientos y tormentas*, México, Impresos y Encuadernaciones SIGAR, 2004, 286 p.p.
- _____, *Proyecto Educativo del Movimiento Scout*, México, Asociación de Scouts de México, 2006, 16 p.p.
- RUDER, Emil, *Manual de diseño tipográfico*, México, Edit. G. Gili, 1992, 237p.p.
- SANTIAGO GUÉRVOS, Luis Enrique de, *Nietzsche, escritos sobre retórica*, Madrid, Trotta, 2000,
- TAPIA, Alejandro, *El diseño gráfico en el espacio social*, México, Designio-Encuadre, Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico, 2004, 247 p.p.
- TURNBULL, Arthur, *Comunicación Gráfica*, México, Edit. Trillas, 1986, 429 p.p.
- VILCHIS, Esquivel, Luz del Carmen, *Metodología del diseño fundamentos teóricos*, México, UNAM ENAP, Centro Juan Acha, 2000, 161 p.p.
- WONG, Wucius, *Principios del diseño en color*, España, Edit. Gustavo Gili, 1992, 100 p.p.
- ZAVALA, Roberto, *El libro y sus orillas*, México, Universidad Autónoma de México, 2004, 397 p.p.

Páginas electrónicas

<http://www.tiposduros.com>

<http://www.Astrosen.unam.mx/resast/pmisman/manual-es.html#IDX34>

<http://www.linti.unlp.edu.ar/vj-lab/IndiceRip.html>
[http://est.tldp.org/Presentaciones/200002hispalinux/conf-04html/
formato_RTF.html](http://est.tldp.org/Presentaciones/200002hispalinux/conf-04html/formato_RTF.html)
<http://www.tsi.es/index.htm>
<http://www.manualscout.cl>

Tesis:

Diseño editorial diagramación y tipografía en la revista imagen óptica,
Guillermo Rubén Ávalos Ceja, Diseño gráfico, ENAP México D.F, 2005

*La revista elementos composición aplicación en la realización de un
manual editorial para la revista México Rural,* César Guillermo, Pi-
mentel Hernández, Diseño Gráfico, ENAP México, 2004