



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**

**“PROPUESTA DE
DISEÑO DE ILUSTRACIONES
EN CUENTOS PARA NIÑOS
DE 6 A 12 AÑOS DE EDAD”**

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

**PRESENTA:
JAZMIN JENNY LI NG**

**DIRECTOR DE TESIS:
PROFESOR HERACLIO RAMÍREZ NUÑO**

MÉXICO, D.F., 2011



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Agradecimientos

A mi familia, le agradezco por todo su apoyo a través de estos años, lo cual me ha dado fuerzas para poder superarme a mi misma y llegar más allá de las metas que me he planteado, animándome para alcanzar nuevos objetivos día tras día.

A mis amigos, quienes me han enseñado lo bello de tener a alguien en quien siempre pueda confiar, los que me han mostrado un mundo más allá del círculo familiar. Aquellos quienes me invitaron a conocer culturas y costumbres diferentes, y compartieron conmigo ideales y pensamientos muy interesantes.

A mis profesores, solo ellos pudieron brindarme tanto conocimiento a través de sus mentes cultivadas, lo cual me ha dado las bases suficientes para plantear y alcanzar mis metas profesionales.

Y ante todo y sobre todo....

Gracias a mi director de tesis el prof. Heraclio Ramírez Nuño, quien me ha supervisado en el desarrollo de esta tarea.

Gracias por compartir conmigo tanta cultura y sabiduría.

Gracias por mostrarme un punto de vista profesional tan humanitario.

Gracias por hacer posible esta tesis...

Agradezco de corazón a mis seres queridos por todo lo que han compartido conmigo.

Muchas
Gracias

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	5
--------------------------	----------

CAPÍTULO 1

Comunicación Visual: Diseño Gráfico

Comunicación Visual: Diseño Gráfico	11
Introducción a la Comunicación Visual.....	11
Concepto de Diseño Gráfico	12
El diseño gráfico en la sociedad y la cultura.....	13
Elementos Básicos del Grafismo.....	15
Principios de la Composición Gráfica	17
Estructuras y Técnicas Visuales.....	19
Teoría del Color	23
Fenómeno de la Luz Blanca.....	23
Círculo Cromático.....	23
Características de los Colores.....	25
Significado de los Colores.....	25
Una base para el Diseño.	
La Semiótica; su Razón y Uso	27

CAPÍTULO II

Ilustración

Ilustración	33
Antecedentes de la Ilustración	33
Concepto de Ilustración.....	34
Escalas de Iconicidad	36
Algunos Géneros de la Ilustración.....	38
Historia de la Ilustración Infantil	42
La Ilustración Infantil en la Actualidad	42
Materiales y Técnicas Básicas	45
Técnicas de Impresión	50

CAPÍTULO III

Psicografía Infantil

Psicografía Infantil	57
Características Psico-Genéticas de los Niños	59
La Enseñanza Construye el Aprendizaje.	60
Rasgos Principales en los Grafismos de los Niños. ...	62
Características Visuales de los Dibujos Infantiles ...	66
Aspectos Socioculturales en Niños de 6 a 12 años. ...	70
Desarrollo Psicográfico.	72
Nivel 2 - Etapa Preesquemática	
Niños de 4 a 7 años	73
Nivel 3 - El Esquematismo	
Niños de 7 a 9 años	75
Nivel 4 – Pseudorealismo	
Niños de 10 a 12 años.	77

CAPÍTULO IV

Ilustraciones para Niños; en Cuentos y otros Medios

Ilustraciones para los Niños.	83
Retroalimentación con el Medio.	83
Cuento Infantil.	84
Importancia del Cuento para los Niños.	86
El Predominio de las Ilustraciones en los Cuentos Infantiles	87
El Propósito de las Ilustraciones:	
Diferencia entre el fin Didáctico y Recreativo	88
Libros Comerciales.	92
Libros de Texto Gratuitos.	96
Televisión:	
Estilos Utilizados en las Ilustraciones Animadas ...	100
Valores Psicográficos que Contiene el Estilo	102

CAPÍTULO V

Metodología y Propuesta

Gráfica para el Cuento “Lazo Astral”

Metodología en el Diseño de Ilustraciones en

Cuentos para niños de 6 a 12 años de edad	113
Selección del cuento	113
Distribución del contenido	113
Proceso	113
Creación de Personajes	114
Formato	117
Composición	118
Bocetos	120
Ilustraciones Finales	133
Conclusiones generales	134

BIBLIOGRAFÍA	137
-------------------------------	------------

APÉNDICE

Encuesta, Observaciones y Conclusiones

Encuesta	143
Anotaciones generales	145
Observaciones	159
Conclusiones	165

GLOSARIO	170
---------------------------	------------

INTRODUCCIÓN

Día tras día, la sociedad evoluciona de forma constante a causa de los medios y la cultura propia. Como seres sociables, estamos condicionados a relacionarnos con todo aquello que nos rodea, por lo que llegamos al punto en donde existe una retroalimentación con el medio.

El diseño gráfico, es un medio visual en continuo desarrollo que ha servido para facilitar la comunicación en masa, por lo tanto, generaliza poblaciones y grupos sociales obedeciendo a las características socioculturales universales y/o de cada uno. Esto significa que este medio se basa en elementos del lenguaje gráfico que se han transformado en signos y que por lo tanto, tiene un significado dentro de un contexto, y estos mismos pueden modificarse con el paso del tiempo o mezclarse con otras culturas, de esta forma, podemos decir que el diseño gráfico y la sociedad están completamente vinculados y que por lo tanto ambos intercambian características.

Una parte del diseño gráfico es la ilustración, por lo que debe de cumplir con el trabajo de comunicar ideas e interrelacionarse con la gente, por lo tanto, sus características actuales derivan de una evolución paulatina de la sociedad, buscando así, técnicas y/o estilos más relacionados con las necesidades modernas.

Una parte muy interesante de la ilustración, es aquella que se enfoca a los niños, ya que son muy accesibles a interrelacionarse con niveles iconográficos tan sintetizados que pueden funcionar como una actividad recreativa más que didáctica. Al mismo tiempo, como seres en desarrollo ideológico, podemos aprovechar en ofrecerle una gran variedad de información antes de que llegue a identificarse con algunos temas específicos los cuales seleccionará con el paso del tiempo.

Los niños, como personas con menos tiempo al contacto con el medio, están más condicionados por sus necesidades psicológicas, genéticas y familiares que sociales, así la manera de comunicarse con él, debe de basarse en aquello que se relacione con su experiencia de vida. Entre aquello que más lo ha influenciado, son la familia y los amigos, después, serían aquellos medios de comunicación que han hecho contacto con él como el cine, la televisión, videojuegos, juguetes, etc...

El medio sociocultural en donde viven los niños, puede ser bastante diferente entre uno y otro, desde aquellos a quienes sus padres les permiten relacionarse libremente con otros niños o bien, aquellos que prefieren la seguridad del hogar y los entretenimientos caseros.

A parte de las cuestiones particulares como la familia, tenemos aquellas generales como la escuela, en donde existe una interacción multi-ideológica con los compañeros de clase y los profesores. Uno de los medios que en la actualidad han causado una gran polémica, son los mass media y la más famosa entre ellos es la televisión ya que muchas madres de familia están tan ocupadas que tienen la necesidad de dejar que el niño se entretenga dentro de casa.

Las ilustraciones para niños se han estado ofreciendo con una gran variable de técnicas y estilos, los cuales han estado acoplándose poco a poco a su gusto y a las necesidades que se le consideran. Los resultados que ofrece la ilustración, están completamente vinculados a la región geográfica y en general a las cuestiones socioculturales del mundo. Actualmente, como el mundo ha dependido bastante del comercio internacional, hemos llegado a adquirir signos extranjeros y al mismo tiempo, dejar que otros países conozcan los nuestros. México, un país extremadamente abierto a las ideas extranjeras, ha evolucionado su comunicación gráfica en cuestiones de técnicas y hasta ideológicas al grado de utilizar signos extranjeros como resultado de su interrelación con el medio.

Todos estos elementos acumulados, se han utilizado para facilitar la comunicación en masa y más que nada, se han podido mezclar desde estilos hasta técnicas gracias a la gran variedad que se ha creado paulatinamente a través del tiempo.

Una de las técnicas para la ilustración más utilizadas actualmente para los niños, es la digital, ya que ofrece una gran variedad de soluciones y ahorra tiempo y material, de hecho, esta herramienta ha evolucionado al grado en el que se pueden aplicar efectos de técnicas gráficas tradicionales, además, como está en continuo proceso evolutivo, se han creado técnicas visuales en tercera dimensión que hasta llegan a funcionar de manera interactiva, enriqueciendo la experiencia visual de los niños. Por la misma razón el medio ofrece ilustraciones 3D y a veces totalmente realistas, muchos niños llegan a elegir esta técnica visual, ya que en la actualidad, las películas estadounidenses para los niños (son las películas infantiles que más se ven en México), les ofrecen signos visuales en movimiento y con sonido que facilitan la lectura de cualquier ilustración estática con estas características.

Si consideramos todas los elementos que el niño ha descifrado del diseño de escenarios, personajes y las composiciones en general, se puede llegar a crear ilustraciones basadas en todos los signos (en la psicografía infantil lo llamaremos códigos) ya que los ha podido identificar, recrear y además ha adquirido un gusto hacia ellos que podemos aprovechar para ofrecerle algún material textual largo que se podría considerar como una lectura complicada o cansada.

La idea principal es hacer uso de las técnicas tradicionales aplicadas con la ideología, códigos y contexto moderno, con el fin de apreciar el efecto que tiene actualmente el manejo de estos para motivar a los niños a leer cuentos largos (en este caso, dos cuartillas). Añadiendo que la meta real es lograr el interés del niño hacia el material (desde verlo hasta leerlo o escucharlo) y ofrecer ilustraciones que le faciliten la comprensión del texto. Así mismo, se espera analizar de manera breve pero concreta los 3 niveles semióticos de la propuesta final.

CAPÍTULO I

**Comunicación Visual:
Diseño Gráfico**

Diseño Gráfico
Comunicación
VISUAL

COMUNICACIÓN VISUAL: DISEÑO GRÁFICO

Es muy importante conocer estos términos, ya que son los que se van a manejar en posición a la ilustración, y en este caso, enfocado generalmente a los niños.

La comunicación visual es todo lo que vemos, y que posteriormente puede ser procesado en el cerebro, por lo tanto, el diseño gráfico es parte de ella ya que es una percepción que nos llega por medio del sentido de la vista. La diferencia que podemos encontrar, es que el segundo tiene una misión específica.

En este primer capítulo, hablaré un poco del diseño gráfico y de la semiótica para que tengamos una idea de la importancia de la comunicación, sobre todo de la visual, además se abarcará algunos elementos que los conforman así como las técnicas gráficas.

INTRODUCCIÓN A LA COMUNICACIÓN VISUAL

A nuestro alrededor siempre habrá una serie de objetos que suelen ser muy agradables o desagradables a la vista, si somos observadores, podremos descubrir que una gran mayoría, nos trata de dar a entender algún concepto. Por ejemplo, en cualquier zona seremos atacados por mensajes visuales, como son los letreros, propagandas, vitrinas, adornos, comercios, hogares y hasta la forma en que todos vestimos.

La comunicación visual así como el diseño, son **disciplinas** basadas en ciencias humanas y tienen el fin de difundir información. Como su nombre lo dice, comunicar es crear un lazo que relacione al emisor con el receptor por medio de un mensaje.

Definiré dos conceptos diferentes; la **información**, es un conjunto de ideas que tratan de dar a conocer un mensaje, y la **comunicación** se refiere a crear algo en “común” entre el emisor y el receptor, lo cual provoca que la información sea más aceptable y comprensible para el receptor: Entonces, se puede decir que la comunicación visual es un medio adecuado de transferencia de información entre un emisor y un destinatario a partir de cualquier medio visible, ya sea bidimensional o tridimensional.

La información visual puede ser tanto causal como intencional; la forma **causal** es todo lo que vemos, pueden ser las estrellas, el cielo, los fenómenos naturales, etc. Y la forma **intencional**, aquella que lleva la influencia de la mano humana, es decir, es el conjunto de signos que se usan para poder crear una comunicación visual la cual suele ser establecida por convicciones sociales. Un ejemplo puede ser la lámpara de un faro, la cual tiene la misión de guiar a los barcos, como la luz es visual y tiene un significado, se le atribuye el concepto de “**signo visual**”, entonces podemos decir que todo signo visual es aquello que se pueda ver y que tenga un significado.

Ahora que sabemos que la información es de dos formas, tenemos que conocer los componentes de la comunicación visual (los cuales también son dos; la información y el soporte¹). La **información** es aquello que se quiere dar a conocer, y el **soporte** en este caso, aparte de ser solo el objeto en el que se plasmará la **información**, consiste en las características del material en el que está hecho el objeto, así como sus colores y formas, esto es, porque hay algunos soportes que llevan signos establecidos por las convicciones sociales.

Los signos visuales están en todas partes, desde nuestra habitación hasta el exterior; las calles, edificios, plantas y sobre

1 Bruno Munari, Diseño y Comunicación Visual, p. 82-85

todo los comercios (fig. 1.1). Estos últimos son fríamente calculados e interviene tanto el gusto del dueño como el significado del comercio en cada uno de los elementos identificables de la tienda.

Cualquier forma expresiva con un fin comunicativo, ya sea corporal, material o gráfico, entran en el manejo de la **Comunicación Visual**, de hecho, el diseño es la forma gráfica más completa de crear una buena comunicación.

Los elementos de la comunicación visual son sumamente amplios, pues abarca desde lo que es lo gráfico hasta lo real. Como el diseño gráfico es la comunicación gráfica de la comunicación visual, podemos hablar de sus elementos, tanto técnicos como cognoscitivos, y son la parte fundamental que nos permitirá armar un diseño.

CONCEPTO DE DISEÑO GRÁFICO

Cuando salimos a la calle, prendemos la televisión o simplemente observamos nuestro entorno, podemos ver una serie de elementos gráficos que consideramos estéticos o reprochables. Toda esta carga de información gráfica que existente en nuestro ambiente, es lo que llamamos **comunicación gráfica**, la cual está basada en una serie de estudios previos de la sociedad para poder crear un vínculo entre el espectador y el comunicador. Esta serie de elementos gráficos fríamente ordenados para informarnos o comunicarnos algo, se derivan del **diseño gráfico**.

El **diseño gráfico** es una **disciplina** que se encarga de componer, ordenar y crear una serie de figuras y formas con el fin de comunicar cierta información. Se dice que el diseño siempre ha existido, no es una derivación del arte sino que va de la mano con ella, en pocas palabras, podemos definir al diseño como la composición de figuras y formas, la cual usa cualquier



tipo de elemento visual para cumplir su cometido.

Lo anterior no es tan fácil de obtener, ya que es la respuesta a una larga serie de estudios de la sociedad así como de la cultura, los elementos que usa el diseño son los mismos que los del arte, únicamente se puede decir que no son tan personales.

Se dice que el nacimiento del interés por el Diseño Gráfico como disciplina, se deriva de la creación del primer cartel, el cual fue dado a conocer como tal en la primera guerra mundial a principios del siglo XX, o sea que al finalizar la guerra, surge el interés por la comunicación gráfica social, o más bien dicho, el **arte para la sociedad**. La primera escuela de Diseño fue llamada Bauhaus, la cual tiene una historia significativa para el arte dirigido a la sociedad, Walter Gropius, el director de la Bauhaus desde 1919 dijo; El arte no debe de ser nunca más deleite de unos pocos, sino felicidad y vida de masas² A partir de estos ideales, el diseño nace como un arte para la sociedad.

Lo primero que podemos hacer, es diferenciar un poco al diseño con el arte, lo cual no es tarea fácil ya que ambos van de la mano. El arte, se dice que es una forma de expresión de los individuos, trata de comunicar algún tipo de mensaje y la manera en que lo hace es de cierta

fig 1.1
En cualquier lugar que pasemos, podremos reconocer los servicios por la imagen que nos muestra, tal como en el comedor de un centro comercial

² Rainer Wick, La pedagogía de la bauhaus, p. 34

forma muy personal, también hay otras definiciones que afirman que el arte debe de ser un estilo de comunicación trascendental. Ambas definiciones son ciertas, pero hasta la fecha, su concepto estricto todavía está en discusión.

Por el otro lado, tenemos al diseño gráfico, la cual se dice, contempla a la evolución de la industria³ El diseño es un arte muy refinado, se basa en el conocimiento del receptor para poder crear un tipo de mensaje gráfico, por lo que muchos personajes como es el caso de William Morris⁴, afirman que el diseño debe de desligarse de ser un arte vulgar, las cuales se reproducen en masas y tienen un fin comercial. Este personaje, quien aparte de ser artista es un diseñador, contempla el hecho de que el Diseño debe de ser bello en sí y ser disfrutado por quien lo hace y por quienes lo perciben⁵. también, rechazaba la producción industrial.

Así mismo, tenemos a aquellos que usan palabras similares pero que afirman que el diseño es un arte denigrado, o bien, simplemente lo desligan del arte al decir que es una especie de manufactura social, lo cual respaldan con una ideología que afirma que el diseño está hecho con un fin mercadotécnico.

El diseño gráfico, debe de pasar por varias etapas, la primera es encontrar al sujeto que quiere informar, luego rescatar la información abstracta de éste y crear gráficamente una comunicación entre el sujeto y el público. Un diseñador gráfico es el **intérprete** que crea un medio de comunicación gráfica entre emisor y receptor.

No hay que negar, por otra parte, que el diseño gráfico **satisface más la**

comunicación y funciones sociales que personales. Se dice que, el Diseño Gráfico adquiere su perfil como un fenómeno que satisface demandas comunicativas en relación con la producción y con la vida general⁶, esto es, entonces, que el diseño se enfoca a la búsqueda de soluciones a las necesidades sociales, y por supuesto, como consecuencia se da la participación de la economía como uno de los factores más importante para la categorización del nivel cultural del público.

Se puede decir que el diseño gráfico va evolucionando a través del tiempo para poder adaptarse a las nuevas formas de comunicación con las técnicas que la época le ofrezca. Esta disciplina ha sido usada desde hace mucho tiempo, pero su importancia fue revelada en Europa alrededor de los años sesenta, ya que el consumo de material gráfico ha ido aumentando poco a poco.

El diseño gráfico se ve favorecido por el nacimiento de la imprenta a gran escala, es decir, si los medios impresos se distribuyen con mayor facilidad, la industria de estos crece y la importancia del diseño incrementa.

El diseño gráfico en la sociedad y la cultura

Los seres humanos como seres sociales, somos muy susceptibles al ambiente, por supuesto que hay algunos que son más sensibles que otros, pero en general, todo ser vivo nace con la capacidad de adquirir la información que está a su alrededor.

Cuando somos niños, el cerebro funciona como una especie de esponja seca, y el agua sería la información que lo rodea; cada niño absorbe toda la

3 El diseño gráfico tiene la necesidad de evolucionar al mismo tiempo que la tecnología, ya que el se basa en técnicas que le faciliten crear un vínculo informativo con la sociedad.

4 William Morris, fué un diseñador polifacético Inglés que a través de sus obras y escritos, trata de resaltar la importancia de las artes y oficios en contra de la naciente producción en masa.

5 Dalley Terence, Guía Completa de Ilustración y Diseño, p. 105

6 Leonore Arfuch, Norberto Cháves, Diseño y comunicación; teorías y enfoques críticos, p. 41

información que puede y deja salir aquella que no necesita, es por eso que al vivir en una sociedad estamos automáticamente obligados a aprender de ella, en otras palabras, estamos influenciados por el círculo social en el que vivimos.

El medio que nos rodea está lleno de estructuras sociales, que dependen a su vez de la economía y de la complejidad cultural. Este conjunto de conceptos, son los que definirán la cualidad ambiental, entonces, el entorno del cual nos alimentamos depende de una estructura que va evolucionando a través del tiempo. Por ejemplo; casi todas las casas de cualquier región tienen muchas similitudes en común, que son creadas a partir de las necesidades sociales, que a la vez se forman de lo que el ambiente les pueda proveer, ya sea en el ámbito económico, comunicativo, cultural, etc.

Con lo anterior, podemos concluir que el diseño gráfico también es parte de la estructura social y esto lo vemos reflejado en todos los anuncios impresos, e inclusive en la televisión (que actualmente llega a ser más formativo que informativo)

Las personas somos muy sensibles a acceder a la información cuando existe un médium comunicativo una forma de identificar al sujeto con el mensaje. Como seres humanos, estamos obligados a encajar en un círculo social para lograr una convivencia armónica, si lo vemos desde el punto de vista político-social, esto es bueno, porque sería como recortar un cartón nuevo y anexarlo a un rompecabezas; esto es, entonces, que si el sujeto responde a las normas morales, estaría encajando bien, pero si no es así, desordenaría las piezas que están a su alrededor y esto causaría una falla al sistema social. En conclusión podemos decir que por nuestras necesidades de convivencia armónica, hemos aceptado ser seres sociales.

Por otro lado, el hecho de ser una pieza que encaja bien en un rompecabezas significa ser un objeto más para la sociedad,

en otras palabras nos hemos convertido en los títeres del conjunto de las pruebas y resultados socioculturales.

Lo anterior, es una pequeña reflexión acerca de lo que nos sucede como parte de un todo. Con esto, se puede concluir que el diseño es afectado por la sociedad y a su vez, este puede afectar a la misma.

Sabemos que México es un país lleno de riqueza cultural, sin embargo, el nivel social que deseamos como individuos, nos anima a imitar a sujetos con aquel rango esperado. Es decir, que no importa que tan rica sea nuestra cultura, el grado de aspiración a un nivel mayor, nos incita a imitar acciones que hacen otras culturas, pero esto no es tan sencillo.

Geográficamente, como uno de los dos países más cercanos a Estados Unidos, estamos muy susceptibles a recibir información creada por ellos. Todas aquellas caricaturas infantiles y películas de aquel país son causas formativas del carácter individual. Entonces, como personas sociales, aceptamos las acciones que ellos hacen y las imitamos, así como es la moda, el consumo de algunos productos, etc. Lo mismo pasa con las tiendas cadena, se crea una imagen social cuando se consume un producto adquirido en ella y en búsqueda de esa imagen, nos dejamos llevar.

¿A dónde quiero llegar con esto? El diseño gráfico es un medio de comunicación masiva que de forma identificable, nos motiva (como seres influenciables) a hacer o no una acción, y ha llegado al punto en el que la mayoría de información gráfica masiva suele ser formativa. El mercado es tan importante para la sociedad que se debe de buscar un medio en el cual respaldarse para asegurar consumidores.

Entonces, ¿podemos decir que el diseño forma a la sociedad? De cierta forma sí, ya que trata de dirigir una acción al hacer que el sujeto se identifique con el significado gráfico. Al mismo tiempo, el diseño es formado por la sociedad, ya que

las acciones y gustos de los grupos sociales son equivalentes a los pasos detallados de un instructivo para la creación del diseño. Esto es, que todo lo que existe dentro de una sociedad, evoluciona al mismo ritmo que esta.

ELEMENTOS BÁSICOS DEL GRAFISMO

Los elementos gráficos son el grupo de unidades básicas del diseño, los cuales al ser utilizados de forma conciente nos ayudan a crear composiciones bien estructuradas.

Punto. Es la unidad mínima gráfica y más simple de cualquier elemento visual. Su característica principal, es la creación de elementos gráficos por medio de la acumulación de estos. Este elemento puede colocarse en orden como en desorden, y no necesariamente debe ser circular, puede adquirir otras formas, así como geométricas y/o abstractas (fig. 1.2a).

Línea. Es un elemento conformado por una serie de puntos cercanos, pegados o encimados. Cuando dos o varios puntos se acercan mucho es difícil de ubicarlos unitariamente, por lo que la percepción hace que un conjunto de elementos casi imperceptibles de forma individual, formen una masa y se puedan observar como una unidad más grande.

La línea es un elemento primordial para crear sensaciones visuales, tanto de forma estática como dinámica, (fig. 1.2b).

Contorno. Es el conjunto de líneas que delimitan una figura. Este elemento, tiene como misión recrear una forma simple por medio de las líneas externas.

El contorno se identifica por ser el conjunto de líneas que separan a una figura de otra, incluyendo el fondo y todos los elementos que se encuentran en el espacio (fig. 1.2c).

Dirección. Es la trayectoria que crea un elemento gráfico para marcarle un rumbo visual al espectador, por lo que consiste en al menos dos puntos visuales, uno en donde empieza la visión del receptor y otro en donde termina (fig. 1.2d).

El único inconveniente que se puede encontrar al recurrir a este elemento, es que el punto inicial y final de la configuración gráfica, dependerán del orden y velocidad de lectura al cual esté acostumbrado el receptor, no obstante si consideramos la cultura, este no debería de ser un gran problema, ya que en el continente americano al cual pertenecemos, la mayoría de gente lee de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha (las excepciones serían algunos grupos extranjeros)

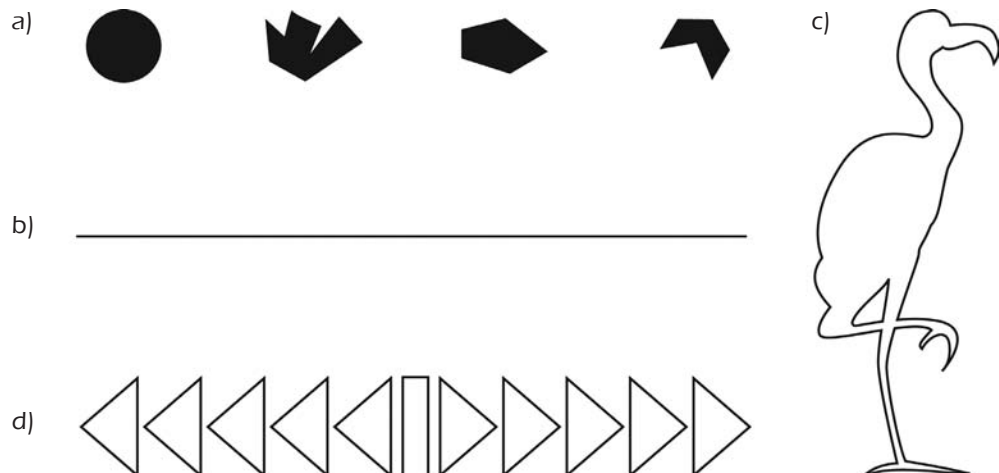
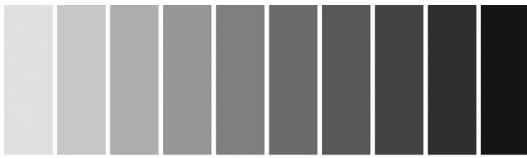
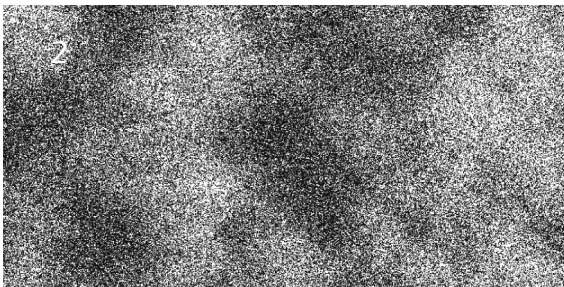


fig 1.2
a) Punto
b) Línea
c) Contorno
d) Dirección

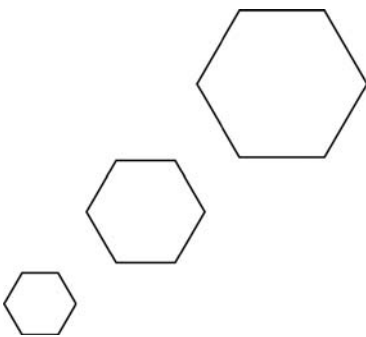
a)



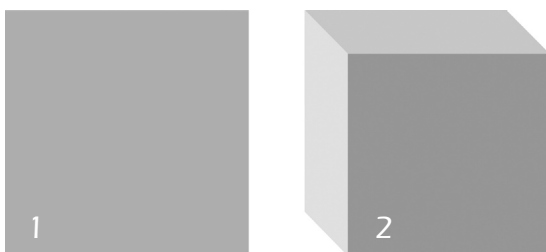
b)



c)



d)



Color. Es una reacción física creada a partir del fenómeno de luz blanca (ver Teoría del color, pag. 25).

Tonalidad. Escala gradual de concentración que tienen los elementos, en este caso los efectos luminiscentes. Las tonalidades se pueden crear por el grado de saturación de los puntos en un espacio (fig. 1.3a).

Textura. Es el elemento que hace que lo visual o táctil tenga sensación suave, lisa, áspera o dura. La textura visual es creada a partir de la saturación homogénea o dispersa de los puntos.

Si nos encontramos con un conjunto de puntos similares acomodados ordenada y equilibradamente, la textura es homogénea, por el otro lado, si este conjunto está constituido por un desequilibrio, falta de orden y diversidad de puntos, estaríamos hablando de una textura áspera visualmente (fig. 1.3b)

Escala. Es un efecto visual que tienen los elementos para modificarse de tamaño sin afectar su composición total. Cualquier figura pequeña se puede hacer grande y viceversa sin la necesidad de afectar sus proporciones (fig. 1.3c).

Dimensión. En el plano gráfico, solo existen dos dimensiones; base y altura. La tercera dimensión que es la profundidad, se encuentra en los medios tridimensionales. Para lograr las tres dimensiones en un plano gráfico, se debe recurrir a algunos medios como las escalas tonales, color y saturación de elementos, en este caso estaríamos hablando de una tercera dimensión visual.

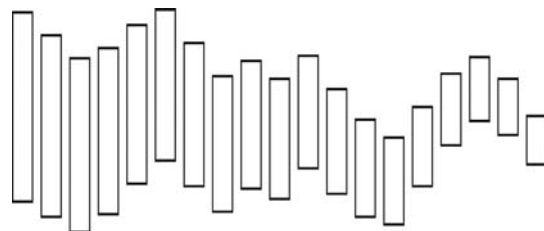
La perspectiva es la mejor aliada para la búsqueda de la tercera dimensión visual, y para obtenerla se debe recurrir a los elementos escalares, los cuales formarán las características que necesite cada uno de los componentes para reflejar la profundidad (fig. 1.3d).

fig 1.3

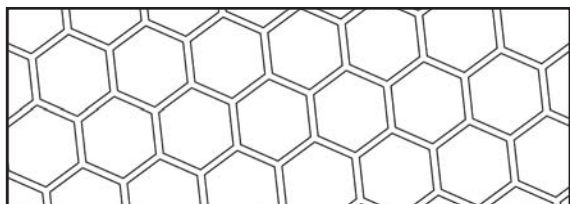
- a)** Tonalidad
- b)** Textura
 - 1 liso
 - 2 rasposo
- c)** Escala
- d)** Dimensiones:
 - 1 dos dimensiones
 - 2 tres dimensiones

Movimiento. Es el conjunto de elementos que hacen que la composición parezca tener vida y dinamismo; con mucha frecuencia, las líneas con direcciones guían al ojo por una senda visual y crean una sensación de movimiento en la composición.

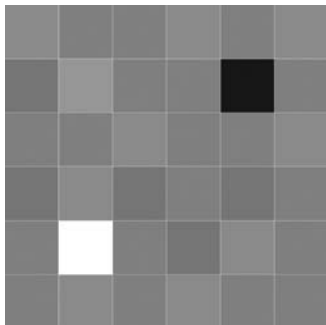
Cuando los elementos llevan un ritmo y son capaces de crear dinamismo, es cuando se habla de la presencia de movimiento visual (fig. 1.4)



a)



b)



c)



Derecha
fig 1.4
Movimiento

Izquierda
fig 1.5
a) Armonía
b) Contraste
c) Dirección
por medio de la
degradación

PRINCIPIOS DE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA

La composición gráfica es una serie de trucos básicos del diseño, que es muy solicitado para crear una estructura bien lograda. Podemos decir que es lo más elemental para crear algunos efectos visuales.

Armonía. Este término ha sido utilizado desde los griegos, quienes le dieron el significado de "perfecto equilibrio", es decir, es la combinación de elementos en proporciones adecuadas que conforman una unidad.

Este principio nos ayuda mantener la estabilidad y crear un ambiente cómodo en el espectador; normalmente se le atribuyen conocimientos de naturaleza visual, en donde los elementos no rompen bruscamente con lo que la mente está acostumbrada a procesar (fig. 1.5a)

Contraste. Es un atributo visual que hace que los elementos se diferencien o resalten unos de otros. Esto se puede conseguir por medio de colores, tonalidades, figuras y hasta tamaños (fig. 1.5b).

Dirección. Es un elemento gráfico básico, pero en la composición, es el conjunto de elementos que llevan la visión del individuo a un punto de lectura deseado (fig. 1.5c).

a)

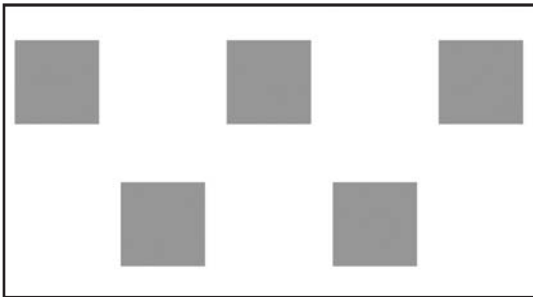


Gradación. Es la magnitud de significados expresivos por el creativo de la obra, es decir, que tan evidente o sutil quiere que sea cada mensaje expresivo que contiene la composición (fig. 1.6a)

Orden. Este principio ayuda a que la composición sea más legible y sencilla para el receptor. El orden es el acomodamiento continuo y predecible de los elementos (fig. 1.6b).

Peso. Es una cualidad que hace que los elementos gráficos parezcan ser atraídos por la gravedad visual.

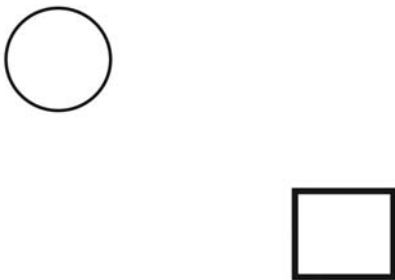
b)



La gravedad visual se refiere a la fuerza que ejerce un elemento en el espacio hacia la dirección del suelo, es decir, la base inferior del soporte gráfico crea un tipo de atracción magnética hacia todos los elementos que se encuentren dispersos sobre él (fig. 1.6c).

Ritmo. Es una sucesión continua de elementos que llevan un patrón en común y hacen que estos sean predecibles (fig. 1.6d).

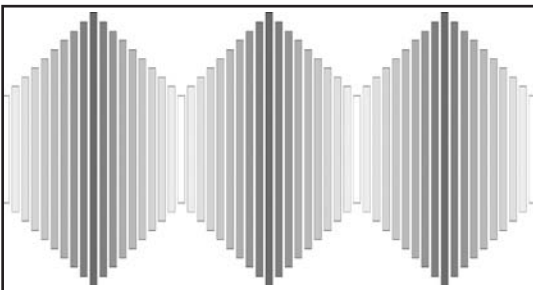
c)



Es normal que este principio lleve un orden adecuado para crear un patrón constante que derive en una frecuencia congruente. Esta operación se compararía con un ciclo reincidente sin fin, y como resultado, los elementos se volverían evidentemente predecibles.

Repetición. Se le denomina así al uso frecuente y continuo de un mismo elemento, es decir, se hacen copias del mismo objeto varias veces dentro de una composición.

d)



Para poder decir que hay una repetición, los elementos comparados deben de tener algunas características en común, y en la mayoría de los casos se debe a la forma o al color (fig. 1.7a).

fig 1.6
a) Gradación
b) Orden
c) Peso
d) Ritmo

Tensión. Es la cualidad que tienen los elementos de crear un punto visual más fuerte que los demás. La tensión crea una serie de incomodidades visuales que provocan que el punto en donde se ejerce, sea el que más llame la atención y destaque de forma enérgica.

Para lograr este efecto, nos podemos valer del orden de lectura común, ya que no solo el color y las formas prevalecen en esta situación, sino que incluso se debe de tomar en cuenta el espacio en donde estos se encuentran (fig 1.7b).

ESTRUCTURAS Y TÉCNICAS VISUALES

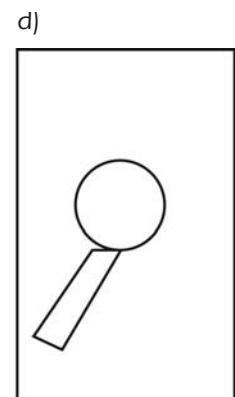
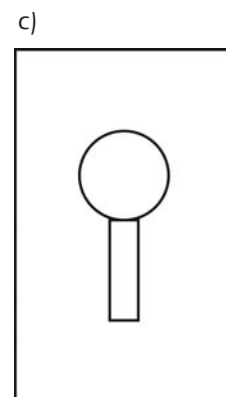
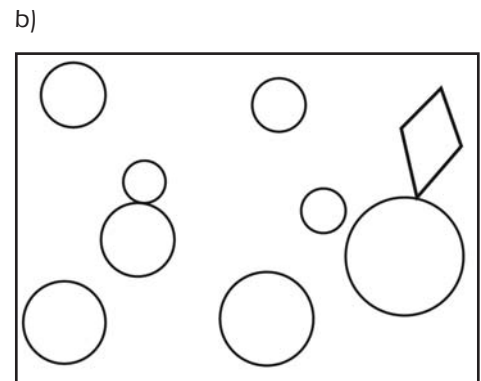
Es una serie de trucos que se usan en las composiciones visuales para crear ciertas sensaciones en el espectador. Las técnicas gráficas, se basan en el conjunto estructurado y planeado de los elementos básicos del diseño.

Por medio de la psicología social y de la percepción de los individuos, las técnicas visuales pueden ser o no funcionales, pero todo depende de cómo lo maneje y lo interprete el diseñador gráfico.

Cada técnica visual tiene su **positivo y negativo**⁷, ambos pueden utilizarse de forma conveniente; una composición suele conformarse de varias técnicas de este tipo para mejorar la comunicación.

Equilibrio. Los elementos crean un ambiente estable con una fuerza de gravedad balanceada, la cual evita la desproporción de peso visual en cualquiera de los componentes.

La presencia de esta técnica permite que los elementos encontrados en la composición mantengan un peso y una relación equitativa con todos aquellos cuerpos que los rodean (fig. 1.7c).

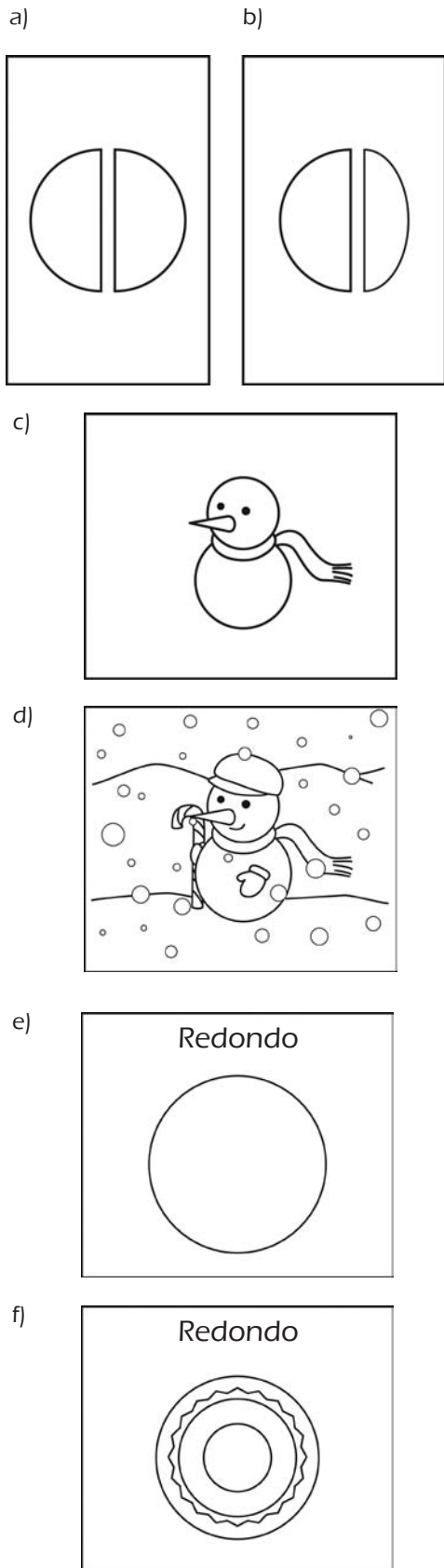


Inestabilidad o desequilibrio. Los elementos suelen tener un peso mayor en cualquier lado de la composición (fig. 1.7d)

Cuando se utiliza este método se encuentra una presencia de gravedad poco uniforme, esto es, que las características que conforman a cada uno de los elementos les darán la peculiaridad de verse menos o más atraídos hacia la base de la composición.

fig 1.7
a) Repetición
b) Tensión
c) Equilibrio
d) Desequilibrio

⁷ Donis A. Dondis, La sintaxis de la imagen, cap. 6



Simetría. Dos lados son iguales, y por lo tanto deben de tener un peso visual idéntico

A este fenómeno se le llega a comparar como al reflejo de cualquier objeto en un espejo; absolutamente todos los elementos que encontramos de un lado los podemos ver en el otro, incluyendo su composición y todas las características que lleve (fig. 1.8a)

Asimetría. Las áreas de la composición contienen diferentes elementos y por lo tanto no son iguales, de esta forma, estaríamos refiriéndonos a una desigualdad de cuerpos, pero esto no significa que siempre se presente una desproporción de peso visual. (fig 1.8b)

Economía. Uso de un elemento muy sencillo o empleo continuo de un mismo elemento o varios. Esta técnica se define por la simplicidad de características que le son atribuidas a los elementos, Por otro lado, también puede ser el ahorro de cuerpos o características en el espacio (fig 1.8c).

Profusión. El espacio contiene muchos elementos. Es el caso en donde la cantidad de componentes exceden por mucho el mínimo de atributos para que el mensaje sea entendible (fig.1.8d)

Simplicidad. Se encuentra un significado directo y rápido; es el mayor nivel de la gradación, por lo que el autor debe de ser concreto y breve para obtener buenos resultados que deriven en una lectura veloz y clara (fig. 1.18e).

Complejidad. Los elementos son difíciles de leer, y por lo tanto se crean complicaciones y dudas en la lectura, dado a esto la claridad de la información se ve obstaculizada.

Ésta técnica se puede ver auxiliada por la interferencia u orden de los elementos, por lo que se hace difícil de predecir, en consecuencia, este fenómeno es capaz de crear una atmósfera en donde el receptor se limita a leer lentamente (fig. 1.8f)

fig 1.8
a) Simetría
b) Asimetría
c) Economía
d) Profusión
e) Simplicidad
f) Complejidad

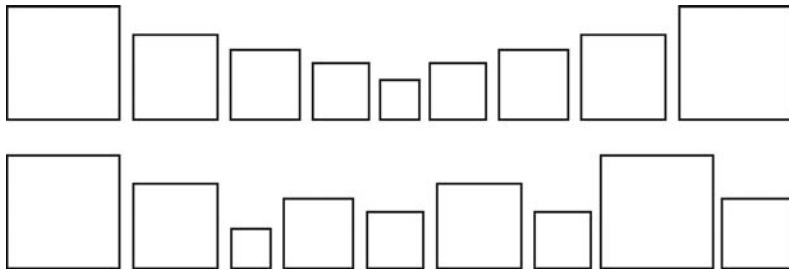


fig 1.9
a) Regularidad
b) Irregularidad

Regularidad. Los elementos están acomodados de forma tal que crean una unidad, además, esta última debe de llevar un orden adecuado que ayude a facilitar la predicción de las características de los elementos (fig. 1.9a)

Irregularidad. Los elementos no tienen orden, por lo que puede encontrarse variaciones en las características de cada componente, esto significa que en el espacio se encuentran un cúmulo de elementos poco predecibles (fig. 1.9b)

Cuando se encuentran muchos elementos, la composición puede adquirir una riqueza visual sorprendente, pero corre el riesgo de crear confusiones si no se le maneja con precisión.

Actividad. La serie de elementos conforman estructuras dinámicas, los cuales tienen la capacidad de transmitir movimiento o vida a la composición. Cuando los componentes del espacio tienen características proporcionales o vinculadas (en cuanto a orden o estructura) se puede formar una sensación visual de movimiento, esto se debe a los efectos psico-visuales (fig. 1.10a).

Pasividad. La composición denota tranquilidad, los elementos son completamente estables (fig. 1.10b).

Neutralidad. El conjunto crea una unidad. Los componentes de la obra pueden ser diferentes pero se relacionan entre sí por medio de características propias que pueden vincularse con los de su entorno, por lo que la composición final se ve como una sola (fig. 1.10c).

Acento. Hay un elemento que resalta bastante, aunque aquellos que conformen la composición tengan relaciones características, alguno (s) de los elementos denotarán más fuerza visual que los otros, por lo que llegarán a destacar. (fig. 1.10d).

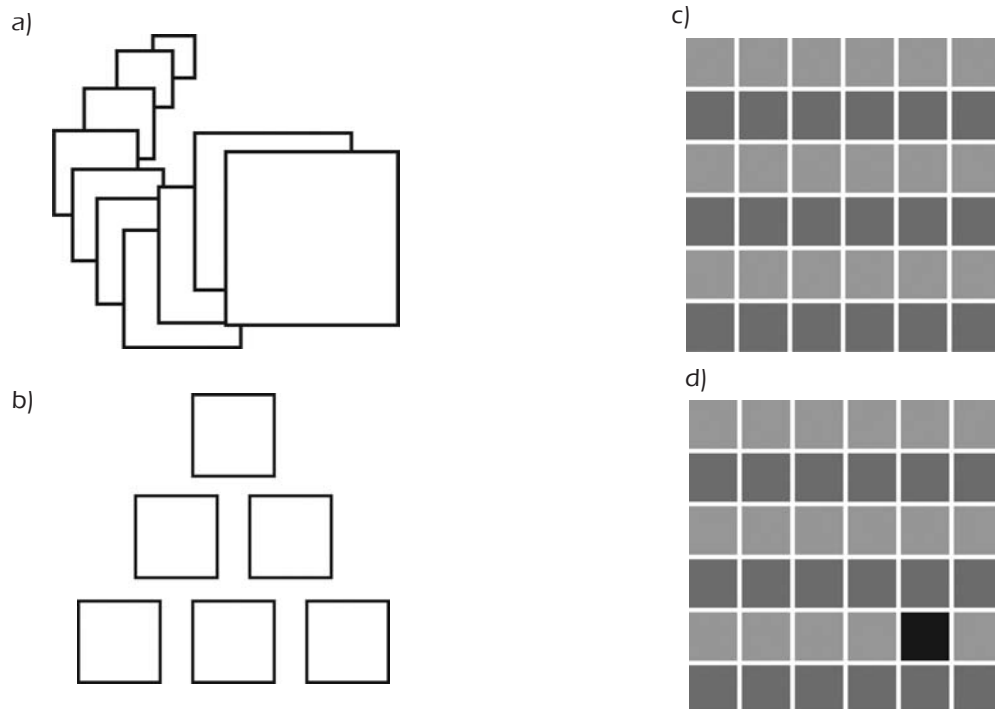
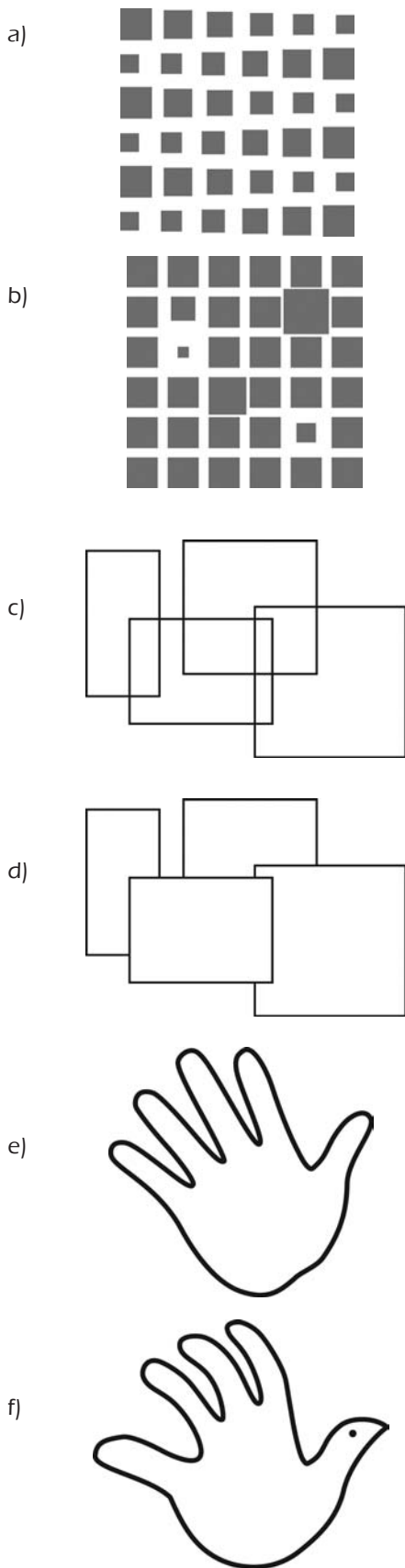


fig 1.10
a) Actividad
b) Pasividad
c) Neutralidad
d) Acento



Predictibilidad. Los elementos conllevan un ritmo y un orden, por lo que el lector puede saber cómo será la estructura y las características de los elementos (fig. 1.11a)

Esta técnica se utiliza de forma habitual en lecturas rápidas y concretas, ya que el sujeto no tendrá la necesidad de analizar fríamente la composición para conocer el mensaje o la intención.

Espontaneidad. De repente puede haber elementos que rompan con el orden o simplemente no hay un orden específico, por lo que se vuelve impredecible.

La presencia de este truco se da cuando la lectura se encuentra con elementos poco esperados y rompen con un orden o ritmo, cambiando las características de los objetos a leer (fig. 1.11b).

Transparencia. No se oculta ningún elemento. Todos los componentes del espacio están a la vista del espectador, ninguno muestra estar encima o frente a otro, por lo que cada uno de los elementos se ven completos (fig. 1.11c)

Opacidad. Los elementos se pueden ocultar cuando otros estén encima de estos (en planos diferentes), entonces se está ahorrando la lectura de las características pertenecientes a las zonas cubiertas (fig. 1.11d).

Realismo. Uso de la composición con elementos claros, esto significa que las características deben de ser fácilmente perceptibles y eviten la formación de alguna confusión visual (fig. 1.11e).

Distorsión. Los elementos no se ven muy claros, por lo que se puede dudar de las verdaderas características que se le han atribuido al conjunto de componentes que conforman la obra.

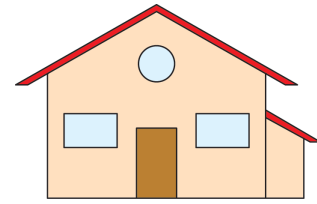
La distorsión comúnmente causa dificultad en la lectura de cada uno de los elementos, por lo que el mensaje carece de claridad (fig. 1.11f).

fig 1.11
a) Predictibilidad
b) Espontaneidad
c) Transparencia
d) Opacidad
e) Realismo
f) Distorsión

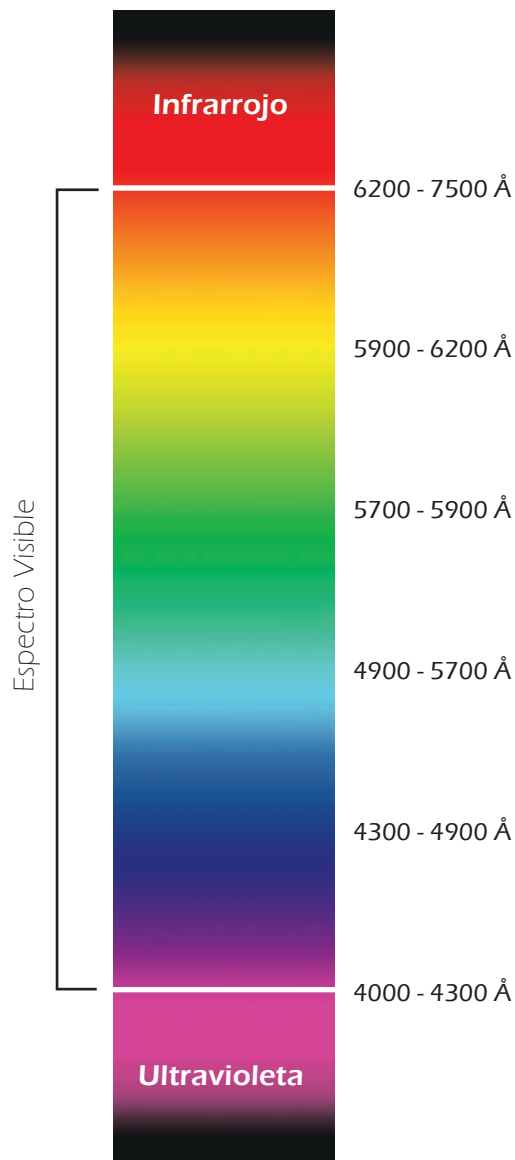
Plano. Solo se cuenta con dos dimensiones, base y altura; la base es la línea horizontal que atraviesa el plano de derecha a izquierda, también se le denominada anchura; la altura es la línea vertical que va desde el suelo hasta el cielo (abajo hacia arriba) (fig. 1.12a).

Profundidad. Se cuenta con tres dimensiones gráficas; los elementos se colocan sobre una superficie en donde solo existen dos dimensiones, y las características que se le atribuyen a los componentes gráficos serán los encargados de ofrecer una sensación visual de perspectiva (fig. 1.12b).

a)



b)



Arriba
fig. 1.12
 a) Plano
 b) Profundidad

Abajo
fig. 1.13
 Espectro luminoso

TEORÍA DEL COLOR

El color es el reflejo de las ondas electromagnéticas de luz que al rebotar ante un objeto llega a nuestros ojos.

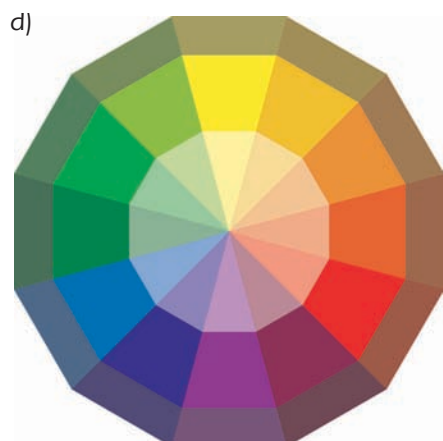
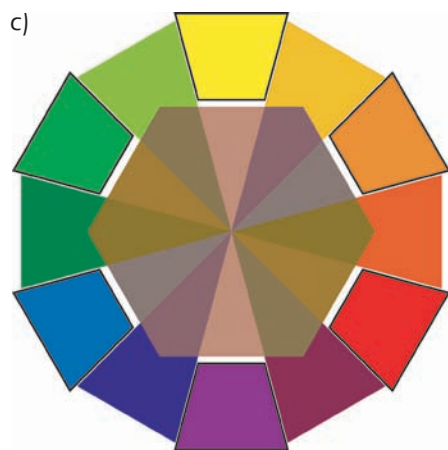
Fenómeno de la Luz Blanca

La luz se propaga por medio de ondas electromagnéticas, las cuales a su vez pueden ser o no visibles. El ojo humano tiene la capacidad de ver la luz que se encuentra dentro del rango de los 4000 a los 7000 angstroms. A este fenómeno se le conoce como espectro de luz o espectro luminoso (fig. 1.13)

En el caso de las luces cromáticas, es como si pusieramos un papel celofán (de color) en frente de nuestros ojos y observáramos nuestro alrededor, el resultado sería la percepción de la combinación del color de los objetos y del celofán.

Círculo Cromático

Los colores han sido usados para representar un sin número de hechos e imágenes, llegando al grado de ser universalmente significantes. Cada color tiene su significado y por supuesto, es el resultado de la existencia de otros.



En 1831, David Brewster, demostró que los colores rojo, azul y amarillo no pueden salir de la mezcla de ningún otro color, por lo que se conocen como colores base o primarios aditivos (fig. 1.14a).

Por el otro lado, se ha revelado que hay colores aun más puros, llamados colores sustractivos (fig. 1.14b), los cuales son; cian, magenta y amarillo (CMY).

A partir de las mezclas se darán los colores secundarios intermedios, térreos, etc (fig 1.14c).

Colores cálidos y fríos

Los colores **cálidos** son aquellos que asociamos con el color del sol, como es la gama de colores que va desde el rojo hasta el amarillo más verdoso. Por lo que se entiende que los colores **fríos** son aquellos que tienen relación con la noche, los cuales abarcan desde el violeta, pasan por el azul y llegan hasta el verde.

Colores Pasteles y Colores Sucios

La mezcla de cualquier color combinado con blanco, da como resultado un **color pastel**, (fig. 1.14d) esto se debe a que el brillo del color disminuye haciéndose más claro.

Los **colores sucios**, (fig. 1.14d) son la mezcla de un cromático con el negro. Como resultado tenemos un color opaco y contaminado, es por eso que se le llaman colores sucios.

Colores acromáticos

Se le considera así al blanco, negro y a los grises (derivado de los dos primeros), ya que carecen de color. Aunque desde el punto de vista psicológico, se afirma que estos son colores, ya que son capaces de crear sensaciones en un espectador.

fig. 1.14
a) Colores Aditivos
b) Colores Sustractivos
c) Mezclas de colores
d) En la periferia tenemos los colores sucios, mientras que en el centro se ubican los colores pastel

Características de los Colores

Contraste. Es un atributo visual que hace que un color se diferencie y/o resalte de otro en un mismo espacio por medio de la cantidad de luz que refleja el espectro lumínico (fig. 1.15a).

Brillo. Es la cantidad de luz blanca que se le aplica a un color (fig. 1.15b).

Saturación. Es la cantidad de pureza de un color (fig. 1.15c).

Matiz. Es un atributo visual que tienen los colores para diferenciarse de otros por medio de las gradaciones de las cuales consiste (fig. 1.15d).

Significado de los Colores

Colores denotativos

Son aquellos que tienen relación con la realidad, es decir, algunos objetos llevan cromatías propias de ellos, como el hecho de que al verde se le relacione directamente con el concepto de naturaleza, o bien en el caso del limón, el cual aunque pueda tener colores amarillentos, se asocia más con el verde porque se ha vuelto en un signo universal. Si al limón se le atribuyera el acromático negro, entonces ya no se percibiría como tal.

Otra forma de conocer vínculos entre color y objeto, es mediante el uso continuo de estos sobre un mismo elemento de forma representativa, por ejemplo, se relaciona más el azul claro con el cielo ya que se ha usado como un color común representativo (fig. 1.16), y si se hace uso del azul oscuro que se ve en el cielo por la noche, o bien, un rojo de atardecer, no se reconocería tanto porque han sido menos usados como convencionalismos.

a)



b)



c)



d)



De arriba
hacia abajo

fig. 1.15

a) Contrastes
b) Brillo
c) Saturación
d) Matiz

fig. 1.16

El color azul
suele asociarse
con el cielo y
el agua

Colores connotativos

La connotación es la atribución de valores subjetivos que existe en un lenguaje. Como el lenguaje verbal, el color es un lenguaje visual y cada uno tiene la capacidad de transmitir emociones y expresiones.

El significado de los colores depende en la forma de pensar de la sociedad y de la cultura. Esto es, entonces, que el valor connotativo puede variar dependiendo del lugar y la época en donde estemos. Sin embargo, a causa del crecimiento mercantil y de la difusión y mezcla de varias culturas, los colores han tenido un significado teóricamente universal.

Es de considerar que el significado ofrecido por la cultura generalmente se basa en tradiciones, por lo que su valor connotativo se vuelve generalmente simbólico dentro de cierta área geográfica.

A continuación, se menciona una lista de connotaciones comunes por cada color:

Amarillo

- Calidez
- Luminiscencia
- Riqueza
- Nobleza
- Júbilo
- Vivacidad
- Felicidad
- Optimismo
- Amistad
- Honor
- Coraje
- Envidia
- Malevolencia
- Molestia
- Cobardía
- Desconfianza
- Egoísmo
- Estorbo

Anaranjado

- Calidez
- Vida
- Atrevimiento
- Energía
- Actividad
- Atención
- Valor
- Obstinación
- Sociabilidad
- Diversión
- Felicidad
- Hambre

Azul

- Armonía
- Tranquilidad
- Intuición
- Balance
- Espíritu
- Creatividad
- Amistad
- Creencia
- Seriedad
- Simpatía
- Frialdad
- Antipatía

Rojo

- Fuerza dinámica
- Energía
- Determinación
- Amor
- Sensualidad
- Sexualidad
- Deseo
- Placer
- Pasión
- Peligro
- Calor
- Advertencia
- Poder
- Temperamento
- Presencia
- Agresividad
- Odio
- Enojo

Rosa

- Amabilidad
- Delicadeza
- Sensibilidad
- Deleite
- Ingenuidad
- Romance
- Encanto
- Amabilidad
- Ternura
- Dulzura
- Suavidad
- Feminidad

Morado

- Dominio
- Poder
- Sacramento
- Satisfacción
- Humildad
- Reclusión
- Piedad
- Extravagancia
- Decadencia
- Nostalgia
- Soledad
- Depresión
- Pasión
- Humildad

Verde

- Fertilidad
- Frescura
- Salud
- Juventud
- Paz
- Silencio
- Balance
- Recuperación
- Pasividad
- Seguridad
- Esperanza
- Relajación

Café

- Simplicidad
- Mediocridad
- Cautela
- Durabilidad
- Aburrimiento
- Flojera
- Transitoriedad
- Tontería
- Distracción
- Daño

Negro

- Poder
- Dignidad
- Melancolía
- Egoísmo
- Soledad
- Secreto
- Olvido
- Maldad
- Demoníaco
- Brutal
- Negativo
- Insociable
- Luto
- Muerte
- Misterio
- Magia

Blanco

- Pureza
- Inocencia
- Honestidad
- Verdad
- Limpieza
- Orden
- Suavidad
- Ligereza
- Neutralidad
- Claridad
- Objetividad
- Funcional
- Bueno
- Ideal
- Perfecto
- Nuevo

Gris

- Neutralidad
- Sobriedad
- Conformismo
- Inseguridad
- Mediocridad
- Modestia
- Soledad
- Secretos
- Vejez
- Insociabilidad
- Desesperanza
- Insensible
- Miserable
- Desesperanza

fig 1.17

Para aquellas personas que solo conocen el español, **Mesa** es un legisigno con cualisignos, mientras que **Table** es una legisigno sin cualisigno conocido, por lo que llega a relacionarse con cualisignos de algún fonema similar

UNA BASE PARA EL DISEÑO. LA SEMIÓTICA; SU RAZÓN Y USO

Los señalamientos, los símbolos y hasta los garabatos representativos que vemos en cualquier parte, son signos que conforman un acto de comunicación llamado semiosis, que es la parte fundamental de la semiótica.

La **semiótica** es una ciencia humana que se encarga del estudio, funcionamiento e interpretación de los signos. Según Pierre, un área de estudio muy importante es la cultura, ya que alrededor de esta se verán afectados los significados del signo.

Un **signo** consiste en un significado y un significante; el significado es el concepto mental al cual se refiere un objeto, que en este caso se le llama significante.

Cualquier sensación percibida se vuelve en un signo para nosotros, ya sea temperatura, textura, forma, etc... Lo que solemos hacer inconcientemente, es tener una reacción ante cualquier sensación que tengamos. Estos signos son las cualidades que tienen los objetos, los cuales denominamos cualisigno.

Gracias a los cualisigno podemos imaginar y entender objetos. El nombre que tiene cada objeto, dependerá de la cultura e idioma, a esta denominación verbal, se le denomina legisigno. Por ejemplo (fig. 1.17), en español, al decir la palabra **mesa** (legisigno) nos imaginamos una tabla de



Mesa



¿Table = Tabla?

madera con patas (cualisigno), cada quien tiene su propia forma de imaginarlo, es más, puede ser que sea de metal o plástico y tener su propia forma, textura y color. Lo mismo sucede cuando decimos la palabra **table** a una persona que habla inglés. Sin embargo, si el legisigno en inglés llega a un hispanohablante que no reconoce el contexto de la palabra, simplemente será un fonema sin significado, o tal vez en su caso sea confundido por el legisigno más cercano a su propio contexto social, que en este caso sería **tabla**.

Todo medio de comunicación está creado a partir de signos, los cuales pueden ser percibidos por cualquiera de nuestros sentidos. El signo que nos importa estudiar en este proyecto, es el signo gráfico (características representativas-gráficas del cualisigno) que se enlaza con el cuento (conjunto de legisignos)

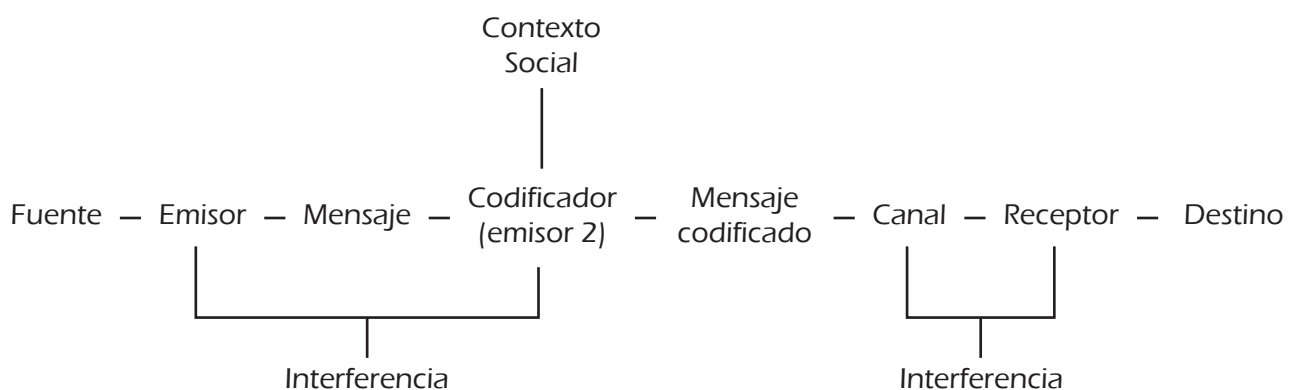
Para que pueda crear o conocer un signo, hay que saber lo que sucede en la comunicación de información y cuales son sus elementos. Con el fin de encontrar un medio que sea capaz de enlazar un vínculo entre el niño y la ilustración, debe de existir un proceso semiótico en donde el menor, por medio de códigos visuales, identifique a la imagen (signo) y a todos sus elementos. Para lograr esto, es necesario pasar por un proceso conocido como enseñanza, en el

cual el niño comienza a aprender varios temas cognoscitivos con el fin de enlazar los objetos con un concepto (significante - significado). Sólo de esta forma se puede crear un proceso comunicativo en donde cada factor que participa tiene concordancia con el resultado de la comunicación.

La **fuer**te es la información que se piensa comunicar; el **emisor** es aquel que quiere transmitir la información; el **mensaje** es la información que el emisor puede describir; el **codificador** es aquel que ajusta la información a un contexto social; el **mensaje codificado** es la información traducida a una forma simple por el codificador; el **canal** es el medio que escoge cualquier emisor para que el mensaje llegue al receptor; el **receptor** es aquel que recibe el mensaje codificado y el **destino** es la interpretación del mensaje por parte del receptor. Entre el emisor y el codificador, así como entre el canal y el receptor, puede existir cualquier tipo de interferencia que altere la fuente (fig. 1.18).

Con el fin de lograr una comunicación tanto literaria como gráfica, es necesario que todas las ideas tengan relación con la estructura del lenguaje utilizado, lo cual deriva de la existencia de un contexto socio-cultural que se encarga de adoptar los códigos para crear una relación entre

fig 1.18
En este cuadro se muestra el proceso de comunicación



los signos y significantes. De esta forma, se facilita el proceso de transmisión de información hacia los niños.

Por otro lado, también podemos hacer referencia a los conceptos que maneja Charles Morris, en los cuales, el lenguaje icónico (en este caso, la ilustración) tienen más polisemia que la palabra (texto), por lo que las imágenes se pueden comprender de varias formas, pero mientras estén dentro de un mismo contexto social su significado será más certero. En el caso de los cuentos, en donde participan el lenguaje literario (texto) así como el icónico (ilustraciones), los significados se relacionan y la polisemia total se reduce a una conclusión acertada del mensaje, pues la participación de ambos elementos garantiza un enfoque más claro y una mejor decodificación, de esta forma, se puede hablar de un efectivo proceso de comunicación.

Nuestra reacción ante cualquier estímulo visual, depende completamente del lugar geográfico y temporal en donde estemos, es decir, la asociación de signos

es afectado directamente por el ambiente social, cultural y hasta climático. Tal vez suene raro este último, pero la intensidad de luz o el color emitido puede crear variantes en un medio gráfico, así como los cambios climáticos; la lluvia por ejemplo, en el momento que llueve, la televisión se puede ver mal y el mensaje no es percibido como se desea (fig. 1.19).

En los cuentos, es muy importante resaltar la presencia de ilustraciones como medio narrativo (no solo de apoyo) conformado por las sensaciones derivadas de las cualidades del icono, mientras que el texto debe de contener una serie de argumentos que refieran a las descripciones de la imagen.

La calidad comunicativa que se crea en el emisor del mensaje y el receptor (niño) se relaciona ampliamente con la semiosis que se forma a partir de la psicografía infantil. Como vimos anteriormente, los elementos y las técnicas gráficas son un medio para comunicarnos, es decir, representan de cierta forma los signos gráficos.

fig 1.19

El mensaje es más claro cuando no existe interferencia. Ésta última puede modificar el significado de la idea o bien, afectar la atención del espectador



Sin interferencia



Con interferencia

CAPÍTULO

II

Ilustración

Ilustración hist
estilo concepte
ustraci

ILUSTRACIÓN

En este capítulo se hablará sobre los antecedentes de lo que actualmente se conoce como ilustración, un concepto el cual tiene tantos significados así como autores que lo interpretan.

Además de conocer un poco de la historia de la ilustración y sus referentes significados, se comentará un poco sobre los géneros y técnicas básicas que suelen usarse, los cuales son muy variados y se adaptan a cada necesidad.

ANTECEDENTES DE LA ILUSTRACIÓN

Hay varias teorías sobre el origen de la ilustración, de las cuales se comentarán dos que distancian cronológicamente, pero esto no indica que alguna esté mal ya que ambas están sustentadas en la convicción y pensamientos de los autores de aquellas épocas.

Una de las teorías afirma que la ilustración fue creada desde el principio de los tiempos humanos con el fin de representar acciones cotidianas; el nombre que se le concedió a este tipo imágenes, es el de **pintura rupestre**. Al mismo tiempo, el autor de este concepto nos informa que la primera ilustración impresa nace hasta el año 868 d.c., que es cuando se usa la xilografía.

Las pinturas rupestres servían para dejar plasmados gráficamente los rastros de algunas actividades que hacían nuestros antepasados, además los estudios científicos no ha podido demostrar con veracidad si este tipo de marcas tenían una función más, como la de enseñar a cazar por medio de las imágenes. En el caso en donde la pintura solo es una marca de acciones hechas como una actividad cotidiana, la descartaríamos dentro del concepto de ilustración ya que no tiene

una intención. Si es el segundo caso, o teorías similares, entonces se puede afirmar que entra en nuestro concepto buscado, ya que tiene una intención y lleva consigo conocimiento.

Hay que recordar que en las antiguas pinturas rupestres se muestran las representaciones de varias actividades de caza, conformadas por figuras humanas y animales, en donde no se puede comprobar si es alguna marca personal-colectiva o lleva significados e intenciones específicas. Por supuesto que para esto se han dado varias hipótesis que son aceptadas como teorías, pero no hay ninguna forma de comprobar la veracidad de esto, lo más cercano que funcionaría como vestigio a las razones de la pintura rupestre, son los pueblos poco civilizados en donde aun se manejan técnicas similares.

La segunda teoría la conocí por algunos argumentos que he leído, sin embargo nunca he encontrado citas sobre el nombre del primer autor que planteó esto como teoría, pero me basaré en un libro el cual es de Barron's, y nos dice que la ilustración se puede encontrar en los antiguos manuscritos decorados de los libros medievales⁸, en donde generalmente se hacía un trabajo directo a mano usando una técnica acuareleable que se combinaba con el texto en forma de composición (cabe destacar que esta técnica es muy similar a la que actualmente usamos).

Este tipo de "ilustraciones" tenían como finalidad adornar las páginas de los libros, ya que el conocimiento, la lectura y la escritura, estaban limitadas solo a algunas personas, esto es, que el elitismo necesitaba de alguna forma de representación e identificación, por lo que mientras más elaboración y esfuerzo se invirtiera en una página, más destacado se vería el lector (social y económicamente).

8 Barron's no es el nombre de un autor específico, sino el de una serie de libros; Barron's Educational Series.

Las ilustraciones que se hacían en los libros medievales, se les conoce actualmente como viñetas, ya que la apariencia de los trazos que conforman la primer letra (o aquellos que adornan los márgenes), remiten inmediatamente a la naturaleza de las hojas de la vid. Aún después de la edad media y hasta la fecha, el recurso de la viñeta ha tenido una gran aceptación por la gente.

Se sabe que a través del tiempo, la ilustración se ha estado usando como medio de apoyo visual, e inclusive de comunicación gráfica; este tipo de apoyos sirven para compartir cierto conocimiento usando un lenguaje no verbal. De hecho, desde hace mucho se ha explotado esta disciplina para promover ideologías, y entre ellas la más sobresaliente es la cristiana.

La evolución de la sociedad con la aparición de la imprenta, da nacimiento a un salto impresionante sobre la ilustración, ya que el apoyo gráfico de los elementos se vuelve cada día más en algo cotidiano y necesario, la evolución de las revistas y los libros hacen que las ilustraciones ganen terreno en el mercado. En esta época las técnicas más usuales, eran la xilografía y el aguafuerte.

Todo va bien hasta que hace su aparición la fotografía en el siglo XX, ya que la mayoría de las ilustraciones eran la réplica del ambiente creado por el ilustrador. Como la fotografía era más exacta y captaba hasta el menor detalle, la ilustración se vió obligada a evolucionar.

La tendencia de ver puro realismo en las imágenes impresas, obliga a los ilustradores a crear su propio realismo, lo cual hasta la fecha se le conoce como ilustraciones fantásticas, en donde se mezcla parte de la realidad con elementos imaginarios.

Poco a poco, la ilustración se va desligando de la competencia contra la fotografía, ya que nacen nuevas técnicas que se vuelven en un arma más para la interpretación gráfica de los ilustradores.

También, la publicidad y la producción de carteles motivan a los ilustradores a ser más creativos.

Mientras que la tecnología va avanzando, se usa la ilustración para diferentes fines, como en el cine o la televisión, en donde se manejan fotogramas en movimiento, y como es de esperarse, la ilustración es la única que puede crear personajes tan simplificados y creativos dentro de una animación.

CONCEPTO DE ILUSTRACIÓN

El concepto de ilustración todavía no está perfectamente definido, pero entre los autores se encuentran ciertas concordancias. El caso el cual afirma que la ilustración es una imagen antigua a la que conocemos como pintura rupestre, se puede valorar como tal si tomamos algunas consideraciones en cuenta.

Una pintura rupestre es una huella en la superficie, la cual consiste en un conjunto de elementos que representan personas y animales. Estas pueden considerarse (desde cierto punto de vista) como marcas rituales, ya que derivan de la caza y muchos animales representados tienen la característica de haber sido atravesados por dardos o lanzas. Por otro lado, podemos verlo como una manifestación artesanal y cultural, en donde se plasman las actividades cotidianas de las personas.

Si las pinturas son solo manifestaciones culturales o marcas históricas, podría no llamarse ilustraciones, ya que el motivo no es el mismo que busca la ilustración. Pero si tratan de representar historias, se le denomina ilustración ya que están representando una narración a través de los dibujos, con la intención de comunicar o demostrar algo.

La segunda teoría de los antecedentes de la ilustración, nos deja un concepto muy dudoso, ya que afirma que la ilustración se fija en los motivos de los detalles visuales

haciendo que esta disciplina se enfoque en aquello que se considera meramente estético.

El hecho de que las viñetas son aceptadas como ilustraciones y no dibujos, se debe a que nacieron en una etapa histórica en la que se velaba por obtener un rango social mayor y una diferencia cultural considerable. En este caso, las ilustraciones participarían como un medium que designara la condición de la clase social por su posesión y calidad. Al remontarnos a aquellas épocas, podemos notar que la posesión de obras artísticas hacían una división tajante entre aquel que tenía poder y aquellos que no, por lo que la presencia de viñetas (adornos) en los libros, demostraba que el lector tenía una clase social o cultural más alta.

Ante esto, nombraré a un personaje más, quien es un ilustrador y nos recuerda que el término de ilustración proviene del mismo motivo de aquel movimiento revolucionario francés del siglo XVIII: **Ilustración**, significa dar luz... Dar luz al conocimiento⁹. Esta reflexión nos indica que la ilustración nace con un motivo, el cual es el de enseñar.

Siempre se ha usado a la ilustración como un medio de apoyo visual, ya sea en libros de medicina (plantas mencionadas) o bien, como imágenes religiosas o culturales, los cuales han destacado más por su propósito. Hay que recordar que las imágenes religiosas plasmadas en los conventos tenían la finalidad de narrar historias, pero no la historia de un país, sino una bíblica que tenía el propósito de crear fieles creyentes.

Se puede decir que hay mucho parecido en las ilustraciones de un convento con aquellas obras que se encuentran dentro de las pirámides, pero en la mayoría de los casos, las imágenes de las pirámides ya sean pinturas o relieves, relatan historias que son

consideradas como herencias históricas, la cuales tienen el fin de marcar los sucesos más importantes que han afectado a un gobierno. Podemos notar que aunque las obras se parezcan, el motivo es diferente, y en esto último se basa el diseño y la ilustración.

Entonces, ¿Qué es ilustración? Al igual que muchos términos referentes a las ciencias humanas la ilustración tiene muchos significados, y al igual que su historia, todos ellos están basados en diferentes autores con respectivas razones. Algunos exponen que el hecho de ilustrar, es un arte... ¿Será cierto? Podemos decir que la ilustración lleva en sí un significado y plasma personalidades de un autor, sin embargo como otros pensadores lo dicen, al volverse un “objeto popular”, pierde su valor de arte (se comentó en el capítulo de diseño).

Por otra parte, no podemos ignorar que muchas personas dicen que la ilustración es un “montón de dibujitos...” y para aquellos que afirmaban esto no estaban tan equivocados, ya que efectivamente se conforma de dibujos, pero correctamente es **un conjunto de dibujos planeados, los cuales tienen un fin específico**, recordemos que el término de ilustrar tiene su significado en el propósito, el cual es que por medio de los dibujos, se pueda enseñar algo en común, y esto no cualquiera lo hace, ya que la aplicación y manifestación del dibujo es personal y fríamente calculado, lo cual nos dice que una ilustración es un estudio muy completo para poder plantear ideas con significados que se puedan plasmar en un soporte gráfico.

Entonces, si nos remontamos a los rasgos históricos otra vez, en donde las pinturas rupestres eran una marca de lo que la gente hacía en ese entonces, y que los muros de las pirámides egipcias y prehispánicas

9 Heraclio Ramírez, “fundamentos teóricos de la ilustración. Teoría e Historia de la Pintura y la Ilustración / tema de clase”, ENAP-UNAM

narraban historias ¿será esto ilustración también? He de recordar que los murales religiosos se hicieron con el fin de enseñar, pero ¿cómo podemos asegurar que otras culturas usaban sus muros solo para dejar rastros de su historia?... De todas formas si el propósito sólo fue el de narrar historias pasadas para que quede como una marca, en la actualidad las usamos para descubrir las culturas antiguas, y como podemos ver, parece que están estructuradas consecutiva y cronológicamente. En lo personal, puedo afirmar que los murales prehispánicos también tienen el propósito de enseñar, en este caso, la historia y la cultura de aquellas civilizaciones.

De la misma forma como apareció la necesidad de diseñar, la ilustración evoluciona y se mejora para poder representar mejor el mensaje; la ilustración, **es una serie de trazos con un fin específico, disponiendo de la composición y conformada por un estilo, nivel iconico y una técnica selectiva para promover y facilitar conceptos teóricos e ideológicos que se planean comunicar.** Al ser una imagen tiene la cualidad de ser universalmente legible, aunque por esto mismo, hay que considerar el aspecto sociocultural del receptor, ya que como parte del diseño, su tarea es interrelacionarse armónicamente con la sociedad, por lo tanto debe de estar pendiente de los cambios socioculturales transmitir correctamente la idea.

Cada ilustrador crea un estilo propio (o varios) que los diferencian de otros, estos estilos pueden ser funcionales y expresivos para el emisor y por su puesto, al mismo tiempo para su receptor. Actualmente, se puede identificar el lugar de procedencia de algunos estilos, de hecho cada región del mundo ha creado uno en particular, el cual es mostrado internacionalmente por

medio de la televisión y los libros. Cada país, tiene sus propios signos gráficos, pero a grandes rasgos la intención es la misma, sin embargo como la industria es la encargada de distribuir este material, el fin comunicativo puede conciliarse en un interés económico, pero no hay que deprimirse, ya que cada ilustrador siempre se verá iluminado por sus propios logros.

Como podemos ver, la importancia de la ilustración en el medio actual se vuelve cada vez mayor, ya que la industria crece y la comunicación gráfica también, de hecho, la ilustración infantil es muy bien aceptada, ya que la sintetización y estilización de los elementos y personajes se vuelven en un medio de comunicación muy atractivo para la educación.

ESCALAS DE ICONICIDAD

Éste término funciona para describir en grandes rasgos, el grado de parecido que tiene una representación con un objeto de la realidad (referente). Toma algunas características del referente para poderlas aplicar en la representación, con la posibilidad de emplearse de forma sintetizada o metafórica, siempre y cuando, conserve el aspecto propio del signifiante.

La clasificación de la iconicidad varía dependiendo de cada teórico, y los ofrecidos por Villafañe¹⁰ se dividen en 11 grados muy claros, aplicados a composiciones visuales.

El orden más descriptivo, es desde la imagen natural a lo abstracto

Imagen natural

Es la percepción personal que se obtiene del objeto y entorno de la realidad que tiene cada sujeto, el cual se adquiere a través de los sentidos.

10 Justo Villafañe, Introducción a la teoría de la imagen, cap. 2

Modelo tridimensional a escala

La representación tiene propiedades y proporciones idénticas al referente en cualquiera de sus dimensiones, este puede variar en tamaños y hasta colores, pero sin perder sus rasgos característicos (fig. 2.1a).

Imágenes a registro estereoscópico

Se plasman las formas y ubican a cada elemento en su respectivo espacio. También se puede variar las escalas de la composición, aunque su naturaleza carece de calidad visual (fig. 2.1b).

Fotografía en color

Es una réplica bidimensional de la realidad, considerando las distorsiones del objetivo. Este tipo de iconicidad, se integra de los efectos visuales que crean las luces, texturas y otros factores momentáneos (fig. 2.1c).

Fotografía en blanco y negro

Es la réplica bidimensional de la realidad al igual que la fotografía a color, pero en acromáticos, lo que permite percibir texturas por medio de la escala tonal (fig. 2.1d).

Pintura realista

Cada elemento es sumamente detallado y parecido a la imagen natural, sin embargo, se manejan efectos visuales para representar características muy detalladas pero sin perder su grado de asimilación con la realidad (fig. 2.1e).

Representación figurativa no realista

Se sintetizan los elementos a un grado personalizado, sin pretender que se pierda el parecido ideológico que se tiene con el objeto real, aquí también se pueden aplicar variaciones plásticas que permitan la aplicación de estilos (fig. 2.1f).

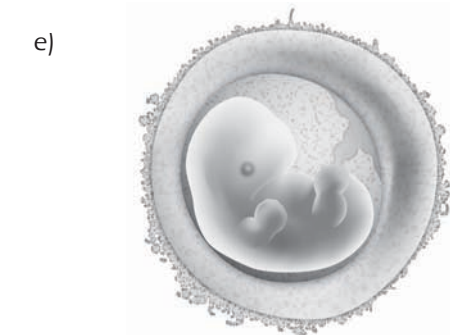
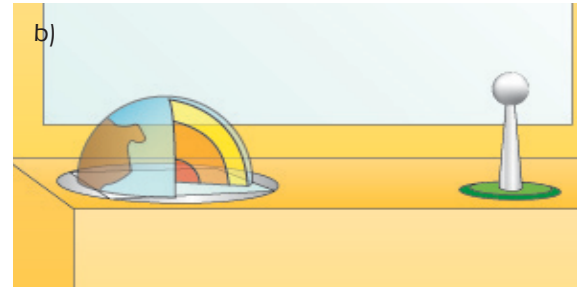
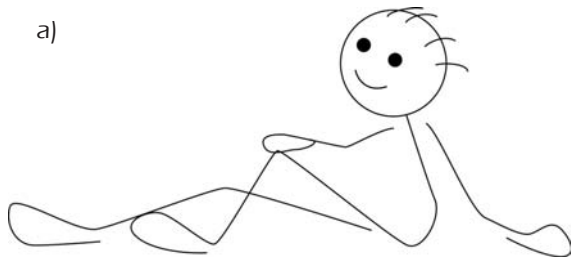


fig 2.1
a) Estatua
b) Proyector 3D interactivo
c) Fotografía a color
d) Fotografía blanco y negro
e) Feto
f) Hipocampo



Pictograma

Se conserva la idea de la representación, sin embargo, los elementos se encuentran de una forma extremadamente sintetizada, al grado en el que se pierden los detalles y solo quedan los elementos más representativos (fig. 2.2a).

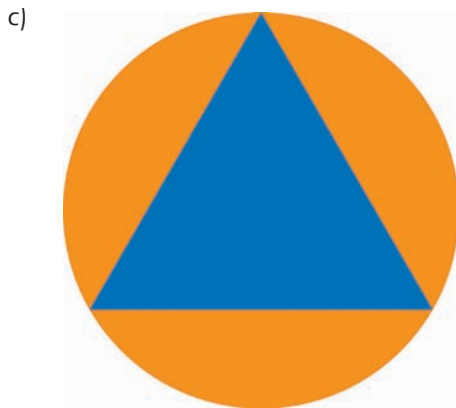


Esquemas motivados

Este nivel normalmente se usa para la sintetizar las formas y facilitar su lectura, generalmente, se toman estereotipos representativos para esclarecer los conceptos descriptivos y comunicar claramente la información (fig. 2.2b).

Esquemas arbitrarios

Se representa un conjunto de elementos muy sintetizados de un referente que se identifique fácilmente con el concepto. En esta esquematización influye mucho el medio geográfico y el ambiente sociocultural, ya que se requiere de un lenguaje en común que identifique al referente (fig. 2.2c).

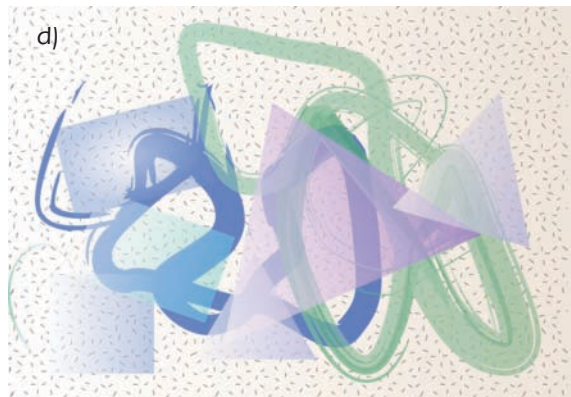


Representación no figurativa

Es la abstracción completa de los elementos, por lo tanto el tipo de interpretación al referente puede desligarse con la referencia (fig. 2.2d).

ALGUNOS GÉNEROS DE LA ILUSTRACIÓN

Se le llama así a la temática y forma que manejan las ilustraciones a partir del concepto, ya que dependiendo de ellos se elegirá el estilo.



Como medio de comunicación, las ilustraciones deben de encajar en donde se requieren, ya que en muchos casos se emplea como apoyo visual, por lo que se debe de encontrar una forma de enlazar la comunicación entre este apoyo gráfico y el receptor.

fig 2.2

a) Figura en línea
b) Mapa
c) Símbolo de Protección Civil
d) Varios elementos

Hay muchos géneros en los cuales se ajusta la ilustración, y a continuación se describirán los más comunes.

Ilustración conceptual

La ilustración conceptual no tiene la necesidad de basarse en algunas reglas, solo debe ser creativa y original, adaptado al estilo de un autor. Este género representa ideas en general y no puntos particulares. También evita influenciar al lector, ya que esto ocasionaría la manipulación de su imaginación al momento de leer el texto.

Este tipo de ilustración crea un contexto o un ambiente hacia el lector para que este imagine el tema del texto, o bien, la misma ilustración resume el escrito (fig. 2.3a).

Ilustración narrativa

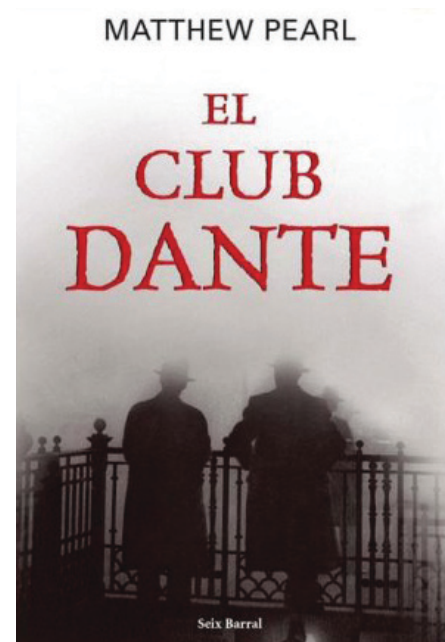
La ilustración narrativa debe de adaptarse al contenido del texto y mantener un equilibrio entre el estilo del autor y la imaginación del lector, por lo que se caracteriza por emplear imágenes que suelen guiar la imaginación del lector con las particularidades de las escenas y los personajes, de forma tal que se debe de hacer un estudio completo de las características de los personajes nombrados así como del entorno en el que se desarrolla la historia.

Dentro de este género, se encuentra la **historieta**, la cual es una serie crónica de eventos ilustrados con el fin de narrar una historia (fig. 2.3b).

Ilustración decorativa

Este tipo de ilustración nace en la edad media, en donde los escritores hacían una serie de trazos decorativos en los textos así como ornamentar cada letra inicial de los párrafos. El fin de este estilo es el de reforzar el contenido del texto y crear un ambiente estético (fig. 2.3c).

a)



b)



c)



fig 2.3

a) Portada Matthew Pearl, *El Club de Dante*, edit: Seix Barral, México, 2006

b) Caricatura Rius, *La biblia, esa linda tontería*, p.34 edit: Grijalbo México, 2004, pp 231

c) La ilustración decorativa tiene un fin estético



Ilustración científica

Es muy común encontrarlo en materiales relacionados con las **ciencias duras**¹¹, y vienen siendo desde ilustraciones de cuerpos, fenómenos naturales y hasta los organismos microscópicos. La función de este tipo de ilustraciones radica en el deseo de promover conocimiento y orientación.

En este género, podemos encontrar la ilustración **Natural**, la cual abarca los campos de la flora y la fauna (fig. 2.4a), su función frecuentemente es didáctica, aunque muchas veces sea estética. También llega a ser tan realista como simplificada, pero en general se debe de entender sus particularidades para identificarlo con otros elementos representativos de los seres orgánicos.

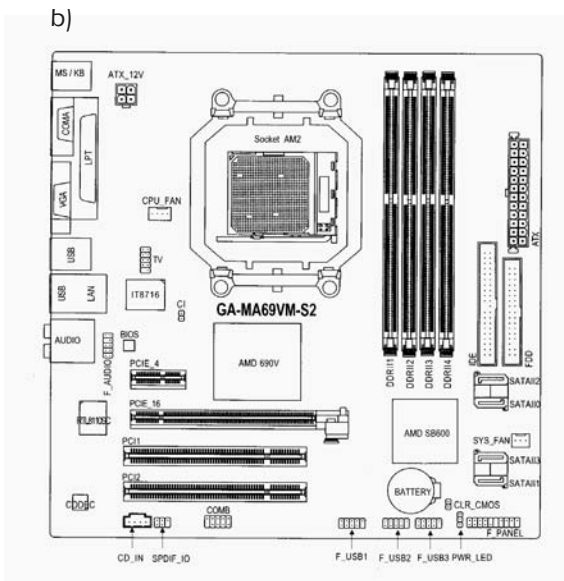


Ilustración técnica

Su función es transmitir información acerca de un mecanismo u objeto (fig. 2.4b). La ilustración técnica se especializa en proyectar las estructuras internas de cualquier máquina, ya sea con por medio de la sobreposición o por transparencias.



Ilustración en caricatura

Puede asimilarse en cierto grado a la narrativa, pues lleva en sí una historia, pero el estilo de dibujo que se utiliza aquí, se marca en los rasgos exagerados de los personajes (fig. 2.4c). En México, es común encontrar los de **humor**, basados en alguna reflexión político-social (muy utilizado en los periódicos) y se puede dar tanto en forma muda como con texto.

fig. 2.4
a) Mamífero
b) Motherboard Manual de instalación Gygabite GA-MA69VM-S2
c) Caricatura política

¹¹ Es un término que encierra a aquellos campos de las ciencias naturales que se basan en la experimentación

Ilustración de moda

Es un tipo de ilustración muy estilizada y expresa las características de la indumentaria en las revistas de moda (fig. 2.5a). El autor debe de saber manejar las texturas de las telas para que se vean espectaculares y sofisticadas.



Ilustración publicitaria

Actualmente, las empresas invierten en darse a conocer dentro de la sociedad, entonces requieren de un apoyo visual impactante que pueda atraer a los consumidores hacia ellos (fig. 2.5b).



Ilustración de envases

Es muy importante para darle impacto visual a los productos comerciales y hacerlos mas espectaculares y consumibles. Este tipo de ilustración debe de acoplarse a las medidas del envase, así como también al texto que debe de llevar, pero todo esto se combina en el diseño (fig. 2.5c).

Ilustración para libros infantiles

Es un género muy demandado, el cual varía ampliamente en cuanto a estilos y técnicas además se inclina a los fines recreativo y pedagógico. La característica más sobresaliente, es que debe de ser fácil de entender y visualmente atractiva para el infante (sin excluir el gusto de los adultos) Este género, tiene sus variantes por edades y estados socioculturales.



fig. 2.5

- a) Boceto enfocado a la ropa
- b) Folleto del restaurant LA RACLETTE
- c) Envase de Cereal Zucaritas

Este género es muy importante para el tema que nos interesa, por lo que esta lectura se enfocará principalmente a él a través de los capítulos.

HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN INFANTIL

Parece ser que la idea de la ilustración para niños, data de tiempos no muy remotos, ya que la ilustración se dirigía por igual a los niños que a los adultos, de hecho, los cuentos clásicos que conocemos de Europa como la de Blancanieves o Cenicienta, sin mencionar más, no eran historias tan amigables como los conocemos ahora.

La idea de hacer libros para niños, nace en Europa con el primer prototipo de ilustraciones para libros infantiles de Kunst und Lehrbüchlein, publicado en Frankfurt alrededor de 1580, en donde una página declara que es un libro de arte e instrucciones para jóvenes.

El otro punto clave en la historia, fue una publicación de 1658, en donde el Obispo Comenius encontró la necesidad de hacer que los textos fueran más atractivos para los niños; “para los niños, las imágenes son más asimilables porque aprenden al observarlas”.

Las primeras ilustraciones dirigidas a los niños estaban hechas en grabado sobre madera, por lo que únicamente permitía la presencia de una tinta (negro) y las sombras y texturas se conformaban de un conjunto de líneas. Este tipo de ilustraciones predominaron por mucho tiempo.

Hasta 1868, cerca del año de la aparición del cuento clásico de “Alicia en el País de las Maravillas”, nace la “era dorada de la ilustración infantil” ya que en América y en Inglaterra se comenzó a imprimir por medios de reproducción a color. Las primeras ilustraciones a color, estaban conformados por estilos muy realistas, inclusive predominaba el detalle, pero a la vez, nacía un estilo de imágenes creativamente incoherentes.

Gradualmente, en cuanto fué pasando el tiempo, las ilustraciones infantiles fueron tomando recursos recreativos y estilos simplificados muy representativos, los

cuales funcionaban con gran éxito entre los niños y los lectores en general. Al mismo tiempo, se fueron desarrollando diversas formas y técnicas de impresión, las cuales ayudaban en gran parte a la reproducción del material, por lo que la ideología de la ilustración infantil se fue expandiendo masivamente al grado que es uno de los más importantes del mercado.

LA ILUSTRACIÓN INFANTIL EN LA ACTUALIDAD

La ilustración deriva de varios sucesos históricos, así que ha pasado por diferentes periodos de transición en donde se ha visto bien aceptado o simplemente se perdía el interés por él.

Actualmente se depende mucho de los apoyos visuales, es por eso que la ilustración y el diseño han evolucionado tanto; mientras la sociedad se desarrolle, se deben de hallar más y mejores vías de comunicación.

La ilustración es uno de los primeros medios de comunicación que la sociedad usa para relacionarse con un niño, esta no solo se da como un apoyo visual para cumplir con las misiones didácticas, sino que también se da como medio de interés comercial en donde existe una inclinación hacia el capital.

Las ilustraciones como un medio didáctico tienen una participación variada, la cual depende de los temas a tratar y de los niños a quienes va dirigido. En las escuelas públicas del D.F., solo se puede trabajar con un número limitado de materiales textuales con ilustraciones, que son de distribución gratuita y se ha comprobado su funcionalidad. En el caso de las empresas, ellas necesitan hacer otras cosas para poder ofrecer sus productos; los libros infantiles que se encuentran en el mercado son trabajados con otros códigos visuales, y en muchos cuentos podemos encontrar ilustraciones “a la moda”, los cuales consisten en un conjunto de códigos que

los niños identifican gracias a los medios audiovisuales, también cuentan con una mejor calidad de papel e impresión, por lo que conservan los detalles del ilustrador. Y en cuanto al estilo y al concepto gráfico, dependerá completamente de los juicios y acuerdos de las editoriales y los ilustradores.

Normalmente las empresas, escogen las ilustraciones dándole prioridad a la venta, esto de cierto modo puede ser bueno, ya que se usan medios con un atractivo visual impresionante, por un lado, los niños escogen sus libros, y por otro, los familiares o amigos lo hacen para regalárselo, así que las ilustraciones deben de ser tanto para niños como para los mayores.

También tenemos algunas ilustraciones a las cuales llamaré como “ilustraciones de moda”, las cuales se basan de las características de los estilos que a los niños les gustan actualmente. En la mayoría de los casos, éstas provienen de algún medio, así que se aprovecha la familiaridad que tiene el pequeño con el estilo para tratar de ofrecerle un material comerciable.

El punto bueno de las ilustraciones de moda, es que usan códigos que el niño identifica bien, por lo que no necesita de referencias o de más atención para saber

de que se trata la ilustración.

El gusto de los adolescentes por estar de moda es aún mayor que el de los niños; después de la primaria, los chicos y chicas suelen aferrarse más a los medios y condiciones que los ayuden a encontrar una identidad que les acomode.

La ilustración debe de variar bastante en los adolescentes, porque aquella búsqueda de identidad los obliga de cierto modo a probar cosas diferentes y compartirla entre ellos.

Después de esta etapa tan complicada, en el momento en que los jóvenes ya descubren cierta identidad y encajan en un círculo social deseado, sus gustos se enfocan con más cautela a temas específicos, por lo que dejan de frecuentar otras alternativas, de esta forma, las ilustraciones se tienen que enfocar más en los detalles y formar variaciones creativas dentro de un mismo concepto social.

De la misma forma en que la gente comienza a enfocarse a ciertas ideas y la ilustración se acomoda a ellos por géneros y estilos. Muchas veces se hace una combinación de estilos para sacar más recursos, pero en general, se vuelven muy específicas para cumplir con las exigentes necesidades de la sociedad.

Últimamente, el recurso de las técnicas gráficas en computadora ha sido muy utilizado, ya que de cierta forma facilita mucho el trabajo, además de que los errores pueden ser modificados con sencillez, por esta misma razón, no se prestan aquellos “accidentes” que pueden crear más riqueza visual, y el trabajo puede llegar a perder la expresividad de las técnicas, esto mismo pasa con la calidad de línea, en donde ya no se mostraría la presión ni el grosor obtenido por la fuerza ejercida sobre el pincel (fig. 2.6).

Muchas veces, los ilustradores proponen el uso de las técnicas tradicionales por su sencillez y cualidad expresiva, sin



fig. 2.6
Las ilustraciones tradicionales pueden ser ampliadas sin deformación

embargo, el tiempo de vida del trabajo varía dependiendo de la técnica, material y del manejo. Las ilustraciones tradicionales son originales y únicas, ya que una copia exacta sería imposible, y lo más cercano, es el escaneo, fotocopia o fotografía.

En el caso de las ilustraciones digitales, se pueden hacer algunos cambios y el archivo puede copiarse y modificarse cuantas veces se requiera, no existe un original único, y su tiempo de vida es lo que el dueño le quiera dar, ya que simplemente lo puede borrar de la memoria o guardarlo en varios discos. Un problema que se encuentra en el manejo de este tipo de ilustraciones, es el hecho de que tiene un límite de ampliación, y si se hace muy grande, se verían algunos detalles poco deseados como la presencia de píxeles (fig. 2.7)

Indiferentemente de la técnica que se use, las ilustraciones deben de tener todas las cualidades que se requieran para poder expresar o representar ideas. En la mayoría de los casos, se encuentran sustentando al texto, pero eso solo es un medio más para promover información, el género y el estilo, también van a ser seleccionados para cumplir con su trabajo

Lo interesante, es como se ha estado utilizando la ilustración para los niños, pues la tecnología ha avanzado tanto que hay veces que los mismos ilustradores piensan en explotar al máximo las técnicas sin tomar en cuenta los códigos que los niños manejan.

El uso de las caricaturas 3D - digitales pueden ser una buena opción, pero hay que saber que tanta información se genera para que el niño sea capaz de decodificar todo aquello, o bien, que tanto llega a identificar el niño. Esto no significa que el menor no tenga la capacidad intelectual para entender una caricatura en 3D - digital, es decir que los niños así como los adultos, nos comunicamos con códigos

visuales diferentes, en este caso, el exceso de información puede ser un poco confuso e innecesario para los pequeños, por lo que aquellos detalles se vuelven en elementos de baja importancia o hasta confusos.

En algunos medios, existen ilustraciones para niños de nivel pictográfico parecidas a los que ellos crean, es decir, dibujar como un niño para un niño. Víctor Lewnfeld y Valdés Marín, son autores que ha hecho interesantes estudios sobre los niños y afirman que ellos entienden más los dibujos de sus compañeros que el de las ilustraciones proporcionadas por los adultos. Inclusive Valdés realizó un estudio en Cuba, en donde los niños creaban ilustraciones a partir de algunos relatos y al compararlo con las ilustraciones de los adultos, los niños en general, entendían mejor los grafismos creados por la gente de su edad (inclusive en diferentes zonas geográficas)¹².



fig. 2.7
Cuando una imagen de computadora se expande, pierde resolución

12 Valdés Marín, El desarrollo Psicográfico del niño, p. 136

Si esto es un hecho, como lo declararon sus respectivos autores, ésta podría ser una justificación por la cual las ilustraciones infantiles han evolucionado a un nivel esquemático tan interesante, ya que los niños crean códigos visuales que pueden identificar y asimilar.

Para concluir este tema, solo cabe mencionar que frecuentemente en la actualidad, las ilustraciones que se editan están más apegadas al gusto de los editores que a la conciencia de los ilustradores. Por un lado está bien, ya que se comparten opiniones, pero por el otro se debe de entender que muchos ilustradores están concientes de lo que hacen y de los códigos que manejan, por lo que el apego al gusto y criterio del editor puede concluir en resultados no muy deseables.



fig. 2.8
Grafito
Refleja la
presión

MATERIALES Y TÉCNICAS BÁSICAS

Técnicas en blanco y negro

Los monotonos, como su nombre lo dice, es trabajar por medio de una sola tonalidad pero variando la saturación del pigmento

Grafito

Para aquellos que entienden lo que es el valor tonal, tienen la necesidad de conocer la diferente variedad de rigidez que posee cada lápiz. El lápiz de grafito varía en tonalidades de 9H a 9B (comúnmente), en donde las letras son siglas en ingles; la H=duro y la B=blando.

La característica más destacable de un lápiz, es que responde a la presión y puede borrarse fácilmente con una goma o degradarse por medio de la fricción con otro objeto. (fig. 2.8)

Los niños suelen usar el lápiz para dibujar únicamente contornos, lo que promueve el desinterés a descubrir sus diferentes tonalidades. Hay veces que efectivamente manejan el grafito como textura de los cabellos de algún personaje humano o como relleno de formas a falta de colores.

Los materiales para trabajar con lápiz varían en cuanto a las necesidades de la textura y del grado de rigidez que se quiera usar. Una vez que se haya terminado el trabajo, se debe de proteger el mismo de accidentes casuales, y para eso se puede usar un fijador. Comercialmente se puede encontrar en aerosol, pero desafortunadamente este suele atentar contra el medio ambiente (daña la capa de ozono), por lo que como segunda opción, se puede adquirir el fijador en botella y rociarlo por medio de un atomizador o bien, como última alternativa, se puede usar el spray para cabello.

Pluma y tinta

La pluma común o bolígrafo, es una técnica que responde ante la presión y la textura del material. Se puede hacer degradados por medio de la presión o bien, diluirlo en alcohol para crear una solución de tinta; la saturación de esta dependerá de la cantidad de solvente que se le agregue.

Plumas especiales; entre ellas está la plumilla, la pluma fuente, el estilógrafo y los rotuladores en primer lugar. Esta técnica es de tinta fluyente, por lo que no importa que tanta presión se ponga, la tinta no se degradará, pero el soporte será el que responda a esta fuerza; esto significa que cada material puede absorber cierta cantidad de tinta, por lo que la presión que se le aplique a la pluma engrosará o adelgazará la línea.

La cualidad de esta técnica, es su muy funcional para las salidas de impresión en un solo color, ya que con ella se puede crear ilustraciones con calidad de línea, puntillismo o tramado, las cuales hacen sombras por saturación y luces por ausencia de tinta.

Afortunadamente, este material no necesita de un fijador, sin embargo no significa que no deba de cuidarse de otros agentes como el agua o algún solvente. Cuando cierto tipo de solventes toca este material, suele diluirlo y dejar una mancha alrededor del trazo (que por cierto, también se puede aprovechar como técnica)

La tinta es una combinación de pigmento con solvente, lo que indica que la tinta puede volverse más clara cuando lleva una concentración mayor de solvente (fig. 2.9). Esta técnica suele usarse como un tipo acuarela indeleble, es decir que en el momento en que se seca la primera capa de tinta, se crea resistencia a ser diluida por la segunda. El efecto que proporciona esta técnica, es de manchas que también dependen de la capacidad de absorción del soporte para crear efectos



fig. 2.9
Tinta
Saturaciones

Colores

Abarca toda la gama de los cromáticos y acromáticos. Son técnicas que nos permiten trabajar con amplias soluciones cualitativas de cada material.

Lápices de cera

Es lo que conocemos como colores de madera, ya que comercialmente se manejan igual que los lápices de grafito. Ésta técnica permite crear muchos detalles por su rigidez (fig. 2.10), aunque pueda llegar a ser muy tedioso al tratar de cubrir áreas grandes con ella.



fig. 2.10
Lápiz de cera

Permite desde el manejo individual del pigmento hasta la mezcla de los mismos en un porcentaje limitado, ya que la saturación del material sobre un soporte puede llegar a crear una capa de cera que rechaza la adherencia de más pigmento.

También es una de las primeras técnicas que conocen los niños, ya que es muy limpia y segura, además de que el medio comercial ha permitido que estos materiales se vendan a precios sumamente económicos aun que esto significa que carece de calidad.

La técnica es sumamente confiable, ya que el color que se adhiere a la superficie es el mismo que se puede ver en la punta del material, pues no pierde brillo al ser aplicado sobre materiales de color claro, sin embargo, cuando es aplicado sobre una superficie oscura, la porosidad del material provoca que la técnica nos permita ver un efecto parecido a la transparencia, por lo que el color se verá deteriorado.



fig. 2.11
Acuarela

Acuarelas

Las acuarelas son pigmentos molidos y mezclados con goma arábiga, su característica particular es que son muy solventes en agua. En el momento de secarse sobre un soporte, el pigmento queda adherido a este mientras que la goma arábiga tiene como función darle brillo al color (fig. 2.11)

De manera comercial se puede encontrar acuarelas en diferentes presentaciones; pastilla, tubo, lápiz, crayón e inclusive líquido. Cada una de ellas tiene una característica singular: aquellas que se presentan en forma de crayón o lápiz, sirven como tales, pero en el momento en que se les agrega agua, se disuelven como si tocaran un poderoso solvente. Estos dos tipos de acuarela funcionan muy bien para hacer texturas.

La acuarela en pastilla es la más común, ya que es fácil de transportar, además suele ser la más económica, ya que se ha hecho escolar y muy comercial, lo malo es que las versiones económicas de esta presentación tienden a contener una gran cantidad de yeso, por lo que en el momento de aplicarlos se pierden una gran cantidad de color y crea residuos blancos que se deshacen como polvo.

Las acuarelas líquidas o de tubo son mucho más fieles, pero difíciles de transportar, ya que si no se tapan bien o no se les cuida, terminan manchando lo que se les atraviesa. La cantidad de pigmento y la calidad de brillo de los colores es mayor, así como la resistencia de ser diluidos por el agua u otro solvente.

La cualidad más importante de la acuarela, es que el color es transparente, por lo que puede dar efectos impresionantes de degradado y mezclado, pero el exceso de capas puede maltratar el papel, por lo que es recomendable encontrar el color más preciso desde los primeros trazos y para obtener un brillo más claro, puede manejarse la carencia absoluta de

pigmento. La técnica se puede utilizar en forma húmeda para crear manchas, o seca (semiseca) para maniobrar con los trazos más precisos.

Es recomendable que el soporte para la aplicación de esta técnica sea un material que contenga algodón, ya que este puede resistir más la humedad. Asimismo, el grosor del papel tiene una presencia bastante significativa.

Gouache

El gouache es una pintura opaca a base de agua que contiene pigmento molido y goma arábiga. Es muy soluble al agua, pero si no se mezcla bien, el pigmento desciende y se separa de su diluyente.

Es recomendable aplicar el material en forma de pasta, ya que la intensidad del color se rebaja cuando se seca y el proceso suele dejar rastros de polvo. Si se desea crear otros colores se debe mezclar antes de aplicarlo en la superficie.

El único inconveniente es que las características del material no permiten con facilidad el manejo de degradados; primero por su secado rápido y segundo por que puede separarse de su solvente, además el gouache no tiene resistencia al agua, por lo que una segunda capa de pintura afectaría la que está abajo (fig. 2.12)

En los trabajos de los niños, se suele usar el gouache por su economía, opacidad y baja resistencia al agua; la opacidad les ayuda mucho, ya que cuando hacen un trazo mal, simplemente lo tapan con una capa más gruesa de color (que por cierto deja efectos muy curiosos) además de que su resistencia a ser combinado uniformemente crea contrastes muy interesantes en sus trabajos. La otra propiedad favorable es que si cae sobre la ropa de los niños puede lavarse con facilidad.

Los materiales de soporte más recomendables son los gruesos, ya que facilitan su transporte y conservación.



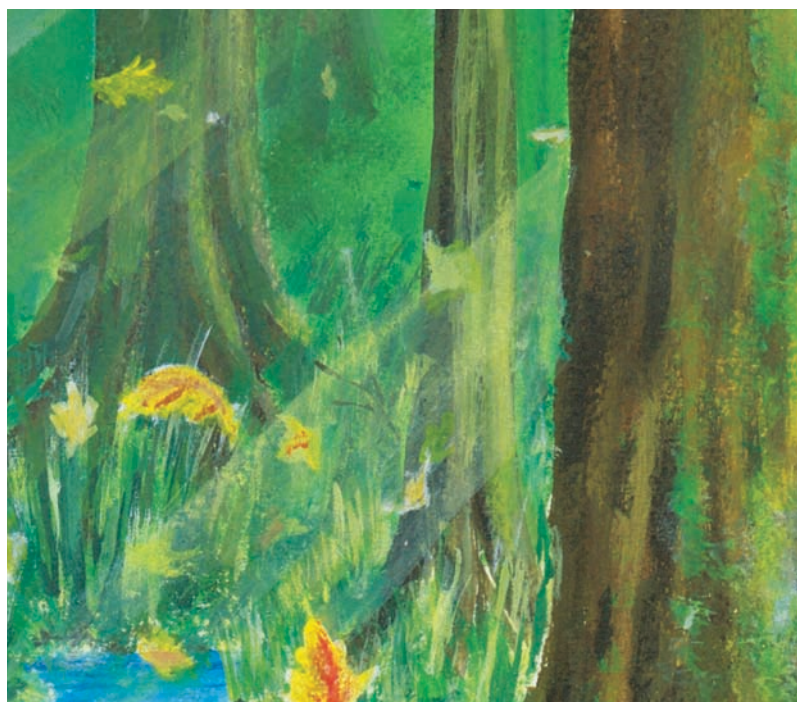
fig. 2.12
Gouache

Acrílico

Se le denomina así a las pinturas hechas a base de pigmento y alguna resina sintética. Se diluye en agua y de la misma forma, se seca al mismo tiempo que el agua se evapora.

La ventaja de usar acrílicos, es su opacidad e impermeabilidad, lo que hace que la segunda capa de pintura no se revuelva o dañe la primera, posteriormente puede ser diluida hasta obtener cierto grado de transparencia o bien, mezclarse directamente sobre el material (fig. 2.13).

fig. 2.13
Acrílico



Los acrílicos se pueden aplicar directamente, o bien ser mezclados sobre el soporte, además de que si se desea un secado más lento se le puede añadir un retardador, pero este último debe de usarse con prudencia, ya que en cantidades altas afectaría la composición del acrílico.

El único inconveniente es la limpieza del material en general, ya que si no se lava bien el pincel después de usarse, se secaría la pintura en la cerda y no habría otra opción para limpiarlo más que usando alcohol metílico o algún otro solvente agresivo, por lo que las cerdas del pincel quedarían deterioradas.



Arriba
fig. 2.14
Collage

Abajo
fig. 2.15
Digital



Collage

Collage es una palabra derivada de la lengua francesa; coller que significa pegar. Esta técnica puede hacerse con diferentes tipos de materiales, los cuales pueden darnos tanto figuras como formas, de hecho la textura que resulta de los pegados suele ser muy atractiva a la vista (fig. 2.16)

Esta técnica es muy básica para mejorar y ejercitar la actividad motriz de las manos, además de que ayuda a la mente en muchas cuestiones, como en desarrollar la creatividad y estimular la concentración.

Digital

La técnica digital puede llegar a ofrecer una amplia cantidad de soluciones, pero también es necesario tomar en consideración, que esta solo puede ser usada cuando se tienen instaladas las aplicaciones necesarias en la computadora (y ésta soporte los procesos).

Entre las aplicaciones o programas más conocidos están: Photoshop y Corel Painter, para crear retoques, modificaciones y aplicación de color; para 3D, se usa comúnmente Maya y 3D studio; y para vectores Illustrator y Corel Draw

Como la última técnica vanguardista, se le puede atribuir puntos buenos y malos. Los beneficios que ofrece el medio digital, es la accesibilidad a ser modificado en cualquier momento sin sufrir problemas con el soporte, inclusive se pueden manejar varias simulaciones de técnicas tradicionales, por lo que permite amplias posibilidades (fig. 2.15).

Muchos niños están en contacto con las imágenes que ofrece esta técnica, pero desafortunadamente, muy pocos son aquellos que las manejan, por lo que puede llegar a ser una buena solución para los ilustradores, pero no para el uso de los pequeños.

TÉCNICAS DE IMPRESIÓN

En esta parte voy a comentar un poco sobre los soportes que existen y que son usados frecuentemente para imprimir materiales educativos dirigidos a niños, tales como son empaques de juguetes, libros y juegos de mesa.

Estas técnicas cambian dependiendo de las características que tengan los materiales, y lo más importante es que estos sean viables para los niños.

Concepto y su importancia

Las técnicas de impresión son métodos que se usan para pasar las tintas a un sustrato de forma rápida, lo cual facilita el trabajo de reproducción de una obra.

En la actualidad existen varios métodos para imprimir, los cuales también han sido creados por medio de las necesidades de la sociedad, y cada una de ellas tiene su propia historia.

La primera fue la imprenta, la cual hasta la fecha es muy utilizada por su versatilidad y economía.

La imprenta es un medio que consiste en reproducir la obra en un grabado, se pasa la tinta sobre el material, y posteriormente se traspasará al papel, pero este método requiere de mucha presión, por lo que llega a dejar pequeñas marcas de relieve en el sustrato. A través de la historia se han ido sacando fórmulas para facilitar ese trabajo, por lo que ahora ya no es tan difícil.

Como la imprenta es un medio en donde participa el grabado y bastante fuerza de presión para transferir la imagen, se usa comúnmente para volúmenes de baja escala, por su economía y limitada calidad.

También es el proceso de impresión más fácil de entender para los niños, por lo que es la primera técnica que se le puede enseñar a un pequeño para reproducir imágenes, los cuales comúnmente los recrea como sellos.

A muchos niños no les basta el hecho de ver calificadas sus tareas, sino que también disfrutan mucho de las imágenes que algunos profesores se han motivado a poner como premio a su esfuerzo; estas imágenes son sellos que se estampan en los trabajos de los niños y que por lo tanto, llevan un valor simbólico de la calificación que obtienen. Ahora es muy común ver que en las papelerías se vendan sellos con dibujos para que los niños se entretengan con ellos, marcando una misma forma cuantas veces sea posible sobre las superficies que quieran.

Por otro lado, antes de imprimirse un libro, debe de pasar por pre prensa para de llegar a un sistema de impresión, por lo que se hace una separación de colores, que comúnmente se da en cuatricromía, pues la mayoría de libros para niños consiste en materiales a todo color.

Los libros de texto gratuitos, son en su mayoría materiales que llegan a cumplir el mínimo de calidad requerido para que un niño pueda manejarlo, tal como es el papel, colores, tamaño de texto y características técnicas de las ilustraciones.

Los niños se dejan llevar fácilmente por lo que les gusta en el momento, ellos son mas susceptibles a las imágenes que los adultos, por lo que las ilustraciones que se presentan deben ser claras y atractivas para llamar su atención.

Para las empresas editoriales, los libros infantiles deben de cumplir con la venta deseada, por lo que las ilustraciones llegan a ser muy atractivas, y sobre todo, se enfocan mucho en la calidad de impresión para que no se pierda la intención del ilustrador. El producto de esta inversión, es una alta calidad de color y definición, por lo que la ilustración se mantiene muy fiel a la original y gana gran atractivo visual y expresivo.

La calidad de la impresión no solo deriva del método, sino también del material en el cual se imprimirá, así como la tinta

que se use y la definición que se maneje. Estos rasgos son los más importantes para mantener una mayor fidelidad con el original propuesto.

Problemas y soluciones más comunes

Es muy normal que la primera vez que se manipule una imagen parezca perfectamente planeada, y que además, el primer intento de impresión haya quedado bien, pero esto se debe a que muchas veces las preimpresiones se hacen por medios digitales caseros o de bajos volúmenes, es decir, se usan impresoras de inyección de tinta y láser. Cuando imprimimos una imagen a través de estos medios digitales, puede quedar con una fidelidad impresionante, pero la técnica resulta ser extremadamente lenta en comparación de las imprentas a gran escala. Si se piensa hacer un trabajo de altos volúmenes, tales como los libros infantiles, implicaría la selección adecuada del soporte en el cual va a ser impreso, y sobre todo la tinta que se vaya a aplicar.

Hay que tomar en cuenta que el papel posee resistencia limitada, por lo que una tinta muy aguada podría ser absorbida por el sustrato y causaría manchas indeseables, en el caso en que sea muy espesa, ocasionaría problemas de limpieza y dejaría rastros en forma de relieve. Así que el material en donde se va a aplicar la impresión, debe de cumplir con cierta opacidad y resistencia para recibir la tinta sin permitir que esta cause problemas.

Para imprimir libros, es recomendable el uso de papeles blancos, o en su defecto, si es de material reciclado puede buscarse el más blanco posible, ya que el color del papel va a afectar directamente a la impresión.

Se recomienda que el material para la salida de impresión sea poco texturizado, ya que de esta manera recibirá con más facilidad la tinta. Muchas imprentas

prefieren usar el papel bond para los libros que llevan imágenes a color, debido a su blancura, economía, opacidad y resistencia; para el niño, este papel no resulta tan pesado para cargarse, y las ilustraciones expuestas tienen la ventaja de mantener una calida estable y considerable.

En el otro extremo, en donde los textos son muy cortos y la riqueza del material se basa en gran parte de la calidad visual, podemos encontrar cuentos que usan como soporte el cartón recubierto por una superficie blanca la cual se encarga de recibir la impresión. La característica del cartón, es que tiene una gran resistencia al trato duro por su grosor y sobre todo, es muy ligero por su porosidad. El terminado que se da en este material, suele ser el plastificado, lo que aumenta la calidad del material al igual que su mantenimiento.

Una vez entendido esto, tenemos que ser precisos en la parte técnica, la cual es la clave para que la impresión quede bien. Hasta aquí se entiende el proceso del manejo del material, pero hay algo que sucede cuando se comienza a imprimir.

Como ya hemos citado, las impresiones se preparan por medio de la pre prensa, e igual de importante es hacer pruebas de impresión, ya que si estamos hablando de una separación de tintas, en la mayoría de casos cuatricromía, entonces se entiende que los colores CMYK pasan a imprimirse uno por uno, por lo que es prudente considerar el orden, la calidad de la tinta y el soporte.

Un claro ejemplo a este caso, es cuando se combinan acrílicos, pues la mezcla de algún color primario con blanco resulta en un apastelado leve, pero si fuese el caso en donde se mezcla algún primario con el negro, el color se oscurece instantáneamente. Lo mismo sucede con las tintas de impresión, las cuales, además de oponer resistencia a ser absorbidas por el sustrato, tienen su propia "calidad de absorción"

Es muy difícil calcular la cantidad de colores CMYK que derivan de una ilustración tradicional, pero el problema de la salida de impresión puede verse resuelto si se evita el abuso de los colores oscuros, así como matices claros.

En el caso de la ilustración digital, se puede hacer manejo de los colores CMYK directamente, simplemente para evitar la cantidad de accidentes, es preferible usar los colores puros, o bien, regular la cantidad de negro y azul, ya que son las dos aplicaciones que causan más suciedad. Esto significa que estaríamos hablando de poner una baja cantidad de negros y azules, pues tienden a “comerse” el brillo de los otros colores.

Por otro lado, el material en donde se aplicarán los impresos deben de ejercer cierta resistencia al uso rudo, puesto que la mayoría de los niños son muy descuidados con sus cosas y tienen una inclinación imponente hacia maltratar casi todo lo que llega a sus manos. Un libro muy grande es de muy poca ayuda, puesto que el volumen aumenta la dificultad de manejo y disminuye la resistencia, pero un libro

pequeño, impreso en un soporte rígido, sería lo más adecuado ya que ejerce la resistencia adecuada y gozaría de un buen manejo.

Los libros para los niños deben de ser en general ricos en ilustraciones y breves en cuanto a texto; en una impresión, no importa que tan corto sea el texto, las letras deben de ser grandes y claras, ya que el menor apenas está conociendo las características de estas. El color más deseado es uno que contraste con el fondo, pero que no afecte a la vista del pequeño; me ha tocado ver en algunos caos, en donde los profesores prefieren el uso de la pluma azul, afirmando que esta cuidará mejor su vista, sin embargo este color causa cosquilleos en los ojos de muchos niños, ya que es brillante y no contrasta mucho con el papel por lo que el pequeño esfuerza bastante su vista. La tinta más deseable es la clásica, el color negro, ya que por su opacidad no refleja mucho la luz y contrasta con el papel blanco, y como se imprime directamente sin derivar de mezclas, la apariencia del acabado llega a ser más limpia.

CAPÍTULO

III

Psicografía Infantil

Psicografía Infantil
grafismo infantil
icografía

PSICOGRAFÍA INFANTIL

Los dibujos y rayones son una forma de expresión gráfica de los niños. Es importante que se desenvuelvan a través de técnicas gráficas para poder liberar algunas cargas emocionales.

Los niños no sólo se alimentan de información, sino que también reflejan ese instinto comunicativo a través de los dibujos, pero dependiendo de la edad que tenga el niño, serán las características que tengan los trabajos elaborados.

¿Qué es la Psicografía? y su Importancia

Desde que un niño nace, los padres hacen lo mejor para tratar de entenderlo y cubrir sus necesidades ¿Pero de qué forma se puede hacer esto? Instintivamente, cualquier ser vivo nace con la necesidad de comunicarse, y niños lo hacen mediante ejercicios motores, o bien, en la mayoría de casos lloran para llamar la atención o expresar alguna incomodidad.

Con el paso del tiempo los niños desarrollan habilidades comunicativas como las verbales o las motoras, y dentro de las motoras están las habilidades gráficas. Al destacar el carácter gráfico vinculado a las disposiciones motoras, es porque los pequeños se ven limitados a los movimientos que en su cuerpo todavía no llegan a controlar.

Por medio del ejercicio motor, los niños pueden avanzar en cuanto a la calidad de la representación gráfica, pero esto tiene algunas variantes como la influencia de la cultura y la sociedad.

El simple hecho de que el niño tome un objeto y exprese sus ideas rayando sobre una superficie, creara un dibujo que lleva una carga cognoscitiva derivada de las emociones del menor.

A partir de los criterios científicos, hay un estudio que se encarga de hacer referencia a este tipo de dibujos: la **psicografía** (gramáticamente, esta palabra se conforma de raíces latinas; *psiquis* que significa mente y *graphos* que se refiere a lo escrito) que estudia las características gráficas de los niños para conocer sus cualidades psicológicas. Este tipo de estudio, ha servido de forma relevante a los pedagogos para comprender mejor al niño y ayudarlo a desarrollarse con más facilidad.

Hay que tener en cuenta que los niños crean un mundo propio en donde existe una comunicación exclusiva entre ellos, la cual se conforma de códigos infantiles que derivan de la influencia sociocultural y de las capacidades psicomotrices que cada niño desarrolla.

Existen varias referencias por parte de diferentes autores acerca de sus estudios psicográficos, entre ellas hay ligeras variantes en la capacidad de los niños que participaron, pero esto se debe a la estructura social en donde se hicieron estos estudios.

Entre los autores¹³ están; Butz, un investigador Español, que hace sugerencias técnicas para el estudio y el desarrollo psicográfico del niño, también tenemos a Valdés Marín, quien hace una pequeña limitación de los materiales gráficos. La razón por la que cito a estos dos autores conjuntamente, es porque Butz hace referencia a un sin número de materiales gráficos que para el investigador Valdés Marín serían muy difíciles de citar para la educación de los niños en Cuba. Esto significa que la condición sociocultural en donde vivimos es un agente sumamente importante; en Cuba, el desarrollo gráfico de los niños se ve limitado si se refiere a materiales, sin embargo en España, la situación económica permite a las escuelas

13 Estudio de niños en España / Butz N., *Arte Creador Infantil*, Edit. Leda, Barcelona-España, 1985

Estudio de niños en Cuba / Valdés Marín, *El desarrollo psicográfico del niño*, Edit, Caubanas, Nabana -Cuba, 1987

tener posesión de una amplia cantidad de materiales para los niños. Esto es importante, ya que el objetivo de este estudio se enfoca a las características de los niños en México, en donde los jardines de niños así como las primarias, no se ven abastecidas al grado en que los materiales fueran fácilmente accesibles para los alumnos.

Ante los detalles del párrafo anterior, se podría decir que esta investigación se ve limitada a las cuestiones informativas que ofrecen los autores extranjeros, pero no es así. Tal y como lo menciona el autor Luquet¹⁴ "los niños siempre tendrán su propio modelo interno" Esto es, que llevan una serie de conceptos mentales que solo la evolución (el tiempo) puede corregir, lo que significa que los niños nacen con capacidades motoras y cognitivas similares a otros, entonces, indiferentemente del lugar en donde estemos, el desarrollo motor y psicológico de los niños se da de forma progresiva, temprana o tardía, por lo que el uso de las técnicas gráficas funcionan como una serie de estímulos para que los niños se desarrollen más rápidamente.

Cabe destacar que los niños también se caracterizan por sus capacidades biológicas¹⁵, es decir, que la información genética que han heredado forman una parte muy importante de este desarrollo.

Regresando a las características psicográficas, debemos de tomar en cuenta que los estudios realizados por varios autores se hicieron por medio de métodos que tienen la similitud de haber sido realizados dentro de varios grupos de niños. Las respuestas que los niños le dieron a los investigadores por medio de los dibujos, tiene similitudes coherentes y que hacen resaltar diferencias por edades y grados de estudio, por lo que se ha decidido que el estudio psicográfico se divida en etapas por los rasgos más característicos en las edades de los niños.

La gran aportación que se ha dado al hacer este tipo de estudios, facilita a los pedagogos y educadores a comprender mejor a los niños y ayudarlos a desarrollarse en las escuelas o centros recreativos. Y eso no es todo, pues los seres humanos siempre estaremos siendo alimentados por los medios y por lo tanto, la ilustración, como un medio de comunicación gráfica, podrá tomar en cuenta los resultados de los análisis obtenidos en los estudios para sustraer los códigos de los niños y acoplarlo a sus necesidades visuales. La función de la ilustraciones infantiles, pueden ser tanto recreativa como didáctica, pero estos términos los veremos en otro capítulo.

Cuando se analizan los códigos visuales de referencia que usan los niños entre ellos, podemos notar que son diferentes a los que usan los mayores (quienes ya conocen la definición de la perspectiva) Los niños comienzan su etapa de desarrollo gráfico con los ejercicios motores, esto es, una serie de garabatos que funcionan como un medio de desahogo y culminan con la capacidad del manejo motor del cuerpo.

Los dibujos de los niños representan los conceptos y emociones que sienten, para ellos es necesario observar detenidamente un objeto con el fin de comprenderlo, pero la representación gráfica que hacen terminará siendo un reflejo del concepto mental que el niño tenga del objeto dibujado, de esta manera, llega a existir una gran riqueza expresiva en los trabajos infantiles.

También son capaces de desdoblar las imágenes de tal forma que van rompiendo completamente con la coherencia de la perspectiva; las razones por las que sucede esto es porque tienen un concepto personal de lo que significan y son las cosas para él, por lo que podemos aprovechar estas expresiones para comprender su complejidad mental. De hecho, la edad en

14 Georges-Henri Luquet, *El dibujo infantil*, p. 57 -61

15 Esta información se encuentra en el tema "Características psico-genéticas de los niños" , p. 59

la que se desarrollan los grafismos puede ser de gran ayuda para comprender el mismo progreso intelectual o emocional de los niños.

El autor Lowenfeld¹⁶ nos comenta que si un niño no puede desarrollarse en el ámbito gráfico, significa que el individuo estaría teniendo problemas de aprendizaje, o bien, sería un reflejo de su vivencia social. En el segundo caso se debería de recurrir a la estimulación ideal, el cual consiste en hacer que el niño recuerde momentos gratos o haga cierta clase de actividades en donde se sensibilice y pueda expresarse.

En varios estudios, se revela que los grafismos de los niños hacen referencia a casos vividos, por lo que la representación del elemento más importante del dibujo, se da con la presencia de detalles o la ampliación del mismo.

Hay que destacar el hecho de que se puede entender a los niños por medio de sus dibujos. Los autores Butz y Valdés insisten mucho en que los dibujos de los niños también pueden ser estudiados por partes; uso de colores, elementos gráficos y sobre todo, la distribución de cada uno de los personajes representados. Esto es sin olvidar su coordinación motora.

En el caso de los colores, debemos considerar que los niños tienen un concepto diferente al de los adultos. Varias veces se alude a la necesidad estética que tienen los niños para hacer uso del círculo cromático, pero ellos no suelen hacer mezclas de colores, ya que un color es absoluto y la combinación de ellos es poco aceptable por el concepto “denotativo”

También tenemos elementos gráficos que pueden ayudarnos a analizar sus emociones, aunque en algunos casos es

importante tomar en cuenta la edad, ya que el desarrollo motor es una variable que se debe considerar.

Es claro que la influencia social y cultural llega a imponer ideas y creencias a los niños, inclusive el medio puede participar como un agente que determina cánones en los dibujos infantiles¹⁷. Muchos de los resultados obtenidos por los cánones, es la repetición y retroalimentación de las características de los dibujos, tal es el caso del antropomorfismo existente en el sol (ojos, boca y hasta lentes). Esto se puede tomar como un agente más que apoya al niño en su desarrollo, ya que la calidad de la información que reciban lo ayudará para madurar como individuo.

Entonces, la psicografía es el estudio de los dibujos para conocer las características expresivas del niño. Esta “ciencia humana” tiene algunas variantes, pero se ha escogido la clasificación de los individuos por edades para hacer que estas variaciones sean un punto clave que nos aporte datos con el fin de conocer la mente de los pequeños. La función principal que tiene este tipo de estudio, es el de conocer a los niños para poder ayudarlos a desarrollarse mejor en su medio.

CARACTERÍSTICAS PSICO-GENÉTICAS DE LOS NIÑOS

Todos los seres vivos (flora y fauna), nos conformamos de células, que en nuestro caso, es la unión de dos células las que nos conforma. Entonces, a partir de esto, hay que recordar nuestras antiguas clases de biología en donde se hablaba de la genética. Los dos genes, XX o XY llevan con ellos, una enorme cadena de información.

16 Lowenfeld Viktor, Lambert Brittain, Desarrollo de la capacidad creadora, p. 138-141

17 En este caso, estaríamos hablando de los dibujos a la moda (son aquellos que salen en un medio de comunicación muy masivo y son vistos por muchos niños) Estos de cierta forma, crean cánones estéticos en los dibujos y gustos de los individuos.

¿Por qué hago resaltar esto? Cuando los niños nacen poseen características propias que originan la diferencia entre otros humanos. Al hacer el llamado a las particularidades genéticas, es con el fin de entender que los niños no nacen con el mismo cuerpo ni mente.

Otra característica que influye en los niños, es que las personas tenemos dos tipos de actitudes; el nato y el innato. El **nato**, es aquél que creamos a partir de las experiencias, estas son las que conformarán las respuestas que dará un niño ante nuevos estímulos. Mientras que la actitud **innata**, es la que poseemos desde que nacemos y son reflejos automáticos ante los estímulos que se reciben.

En el momento de nacer, todos los seres vivos tenemos un **temperamento**, esto es, que la información genética recibida de los padres nos permite tener una carga de rasgos psicossomáticos (la mente y el cuerpo) los cuales son características heredadas, estas reacciones también son las llamadas de carácter innato porque existen desde que nacemos. Por el otro lado tenemos el **carácter**, el cual es un rasgo adquirido como consecuencia al ambiente; social, cultural y geográfico. Esta respuesta, se da de forma nata y se desarrolla a partir de la información que percibimos.

Tanto el temperamento como el carácter son fundamentales para la formación de la personalidad, esta última la definen los psicólogos como "el conjunto de patrones de comportamiento único y relativamente estable de una persona"¹⁸.

Depende de la personalidad, se puede motivar su capacidad para desarrollarse en diferentes ámbitos, tanto motores como mentales, además se le adhiere otra barrera,

la cual es la **memoria**; los estudios dicen que en los niños estará bien desarrollada hasta que este alcance una edad promedio a los 4 años¹⁹.

Hay que tomar en cuenta que el aprendizaje deriva de las respuestas obtenidas ante los condicionamientos²⁰, ya sea física o psicológicamente, el niño es susceptible a los estímulos que se le da, por lo tanto gran parte de lo que aprende y refleja son las respuestas derivadas de las experiencias, pero no todos los estímulos y respuestas son aprendidas, ya que el **cerebro** tiene la capacidad de seleccionar de entre una gran cantidad de datos, solo aquellos que va a utilizar.

Los niños y las niñas, al nacer, llevan con ellos una serie de cualidades que les ayudará a desarrollarse, también hay que destacar que el medio sociocultural será el que les ponga pruebas para crear su carácter y formar su personalidad. A la par, el cuerpo reaccionará ante los ejercicios y el aparato motor podrá ser controlado con más facilidad por la mente. Por ende la cualidad y calidad gráfica, se modificará.

LA ENSEÑANZA CONSTRUYE EL APRENDIZAJE

Todo aquello que puede percibir un ser vivo, forma parte de un proceso sumamente importante en la vida de los seres humanos, al cual se le denomina **aprendizaje**.

Para aprender, es necesario que exista una fuente de información que llegue por medio de nuestros sentidos o bien se forme a través del ejercicio. Hay tres tipos de conocimientos que se pueden adquirir, los cuales son: psicomotor, intelectual y afectivo o emocional.

18 Dennis Coon, fundamentos de psicología, p. 312

19 Varios Autores, El gran libro de la salud, Ed. Reader's Digest, Mexico, 2000

20 Según los psicólogos, existen dos tipos de condicionamiento:

El clásico, que son las respuestas involuntarias (innatas); y el operante, el deriva de las experiencias

El conocimiento **psicomotor** se crea en gran parte a partir de los movimientos corporales, lo cual lo ayudará a controlar cada uno de los músculos del cuerpo.

El conocimiento **afectivo o emocional**, abarca a los sentimientos y las percepciones emotivas que se crean en el sujeto a partir de las experiencias y situaciones que vive el individuo. Gran parte de este conocimiento se desarrolla gradualmente en el temperamento y se atribuye principalmente a las experiencias sociales y sobre todo familiares.

El conocimiento **intelectual** se forma a partir de toda la información que el niño puede procesar en su mente. Es importante hacer que esta información sea clara e interesante, al mismo tiempo, es por eso que el proceso de enseñanza se puede dar tanto de forma didáctica como recreativa.

En la forma **recreativa** se estimula gran parte del conocimiento sensorial, la cual puede deducirse como enseñanza emocional.

La enseñanza en forma **didáctica** se enfoca en el conocimiento intelectual, por lo que suele ser seria y rica en datos realistas, de esta forma, llega a carecer de aquella fantasía mágica que le permite a un niño soñar y jugar con la información que ha percibido.

En la ilustración, es muy importante rescatar las maneras de crear las representaciones gráficas para ejecutar cada tipo de enseñanza, pues los elementos que aprenderá el niño dependerán de la forma en que se perciba. Un mismo elemento puede ser utilizado de diferente manera en el proceso de enseñanza en la forma didáctica y en la recreativa. Por ejemplo: La ilustración de un ave se hace de forma **naturalista** (fig. 3.1a) dentro de un contexto didáctico, pero esta misma ave, al entrar al mundo recreativo puede llegar a tener cuantiosas formas e inimaginables colores (fig. 3.1b), y aun así seguirá entendiéndose como un ave. Por otro lado, las cualidades

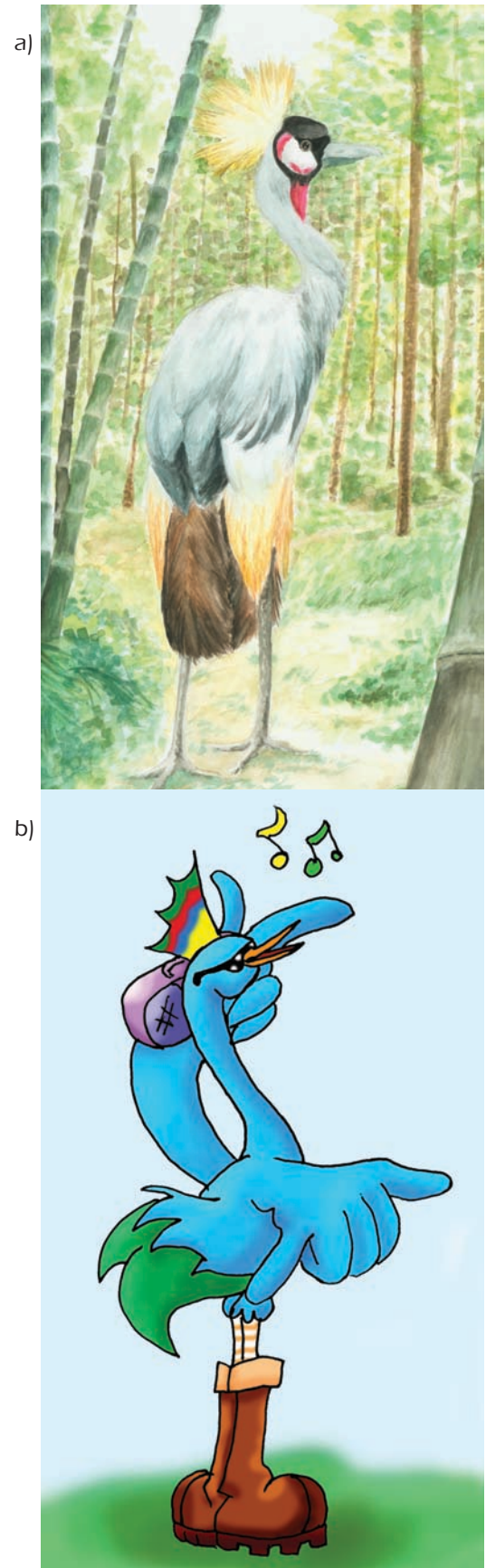


fig. 3.1

a) Ilustración de un ave para fines didácticos
b) Ilustración de un ave para fines recreativos

del ave, perceptibles por medio del tacto en un modelo tridimensional deben de ser manejadas con más precisión, ya que estamos acostumbrados a adquirir y reconocer mejor la información por medios visuales que táctiles.

Desde pequeños, hemos dependido mucho del sentido de la vista, por lo que se ha ejercitado nuestra mente para decodificar con más facilidad los mensajes visuales, así que la ilustración es de gran apoyo para la enseñanza.

He de rescatar que la **enseñanza** es un conjunto de mensajes externos que se enfocan en la modificación de la conducta por medio de la capacidad de aprendizaje de cada sujeto. Estos mensajes externos, nacen de la interactividad que tiene el individuo en el medio que lo rodea y de las experiencias que conlleva esta acción.

La calidad de la enseñanza es proporcional al aprendizaje, ya que en este proceso intervienen métodos y medios que se encargan de facilitar la transmisión del mensaje y garantizar una mejor decodificación por parte del que aprende. Desde tiempos antiguos, uno de los mejores medios para enseñar, ha sido la ilustración, puesto que es un lenguaje universal y muy descriptivo, actualmente se sigue utilizando para facilitar el proceso de aprendizaje intelectual y emocional, y a la vez promover el ejercicio motor.

RASGOS PRINCIPALES EN LOS GRAFISMOS DE LOS NIÑOS

Los niños siempre dejan una marca personal en sus dibujos, las cuales indican que la obra es de ellos y no una reproducción de algún adulto. Estos tipos de marcas, son las claves principales que

nos ayudarán a comprender su desarrollo psico-motor.

Los niños desarrollan motricidad y conocimiento de las cosas para poder interpretarlas, pero su estructura cognitiva suele ser muy personal y ahí es de donde nacen las expresiones gráficas.

Los rasgos que mencionaré, son los que considero los más importantes para poder comprender las interpretaciones de los niños. Me basé principalmente en el autor Valdés Marín²¹, pero no hay que olvidar que el estudio psicográfico toma en consideración las variantes que pueden interferir en el proceso, por lo que, siendo esto una serie de conclusiones sacadas por un conjunto de respuestas estadísticas, advierto que el resultado no es absoluto.

El Trazo

La comprensión y el significado que se atribuye a este tipo de expresión, dependerá muchísimo de la capacidad motriz. En este estudio, comentaré algunos puntos que proponen Wildlocher y Luquet acerca de la expresión de los niños a base de la motricidad.

Desde el momento en que un niño se mueve, ejercita el desarrollo motor que durará por toda su vida. Sus primeros rayones expresan ciertos sentimientos y los rasgos característicos de los trazos son su calidad de línea, es decir, la presión que ejerce el sujeto al rayar.

Al citar la influencia de la coordinación motriz en el ejercicio de este rasgo característico, entenderemos que los niños no manejan completamente bien el lápiz²², por lo tanto, si nos referimos a un niño de dos años, que apenas comprende el significado de rayar, estaríamos diciendo

21 Valdés Marín, op. cit., cap. 2 - 4

22 En este caso, me refiero a cualquier material que se use para rayar, pero como estándar se suele usar crayón o lápiz, ya que son los materiales que los niños usan desde preescolar.

que su mano todavía no ha sido bien coordinada por la mente y que en consecuencia, los movimientos que hará serán bruscos y poco controlados, pero en el caso de un niño de seis años, que cursa el primer nivel de primaria, ya tendría experiencia con la mano y podría hacer sus dibujos con más facilidad.

Mientras los niños crecen, descubren varias formas de rayar, tales como las líneas circulares o rectas que conforman figuras cerradas. El desarrollo de esta habilidad por saber controlar el rayado, se le conoce como coordinación óculo-motora, por lo que los niños podrán ser capaces de usar la opción de rayar para crear dibujos o expresiones gráficas.

Para los psicopedagogos, un niño es capaz de expresar parte de su personalidad por medio de los dibujos, y Butz nos ofrece unos datos en cuanto al estudio del trazo.

Cuando el trazo crea una línea fina, el niño expresa un temperamento muy sensitivo y un carácter débil o tímido; si es una línea firme y continua, significa que el niño tiene mucha confianza en él mismo, si llega a ser una línea gruesa y fuertemente trazada, se le detecta un carácter impulsivo. Todo esto, también está de forma ligada a la capacidad motriz y probablemente pueda ser afectado por la forma en que se le enseñe a rayar (fig. 3.2).

Izquierda
fig. 3.2
Observe que los trazos de este niño son muy fuertes y abarcan todo el espacio



derecha
fig. 3.3
Dibujo de una persona por un niño



Estructura

Con el término de estructura, Valdés Marín se refiere al parecido que tiene un dibujo representado por un niño a comparación del objeto real a representar, esto lo comenta como *la identidad o la no identidad con el objeto*²³.

Algunos comentan que la cantidad de detalles es un punto clave para referirse al parecido con un objeto, pero el "parecido" de un objeto también tiene que ver con lo que el niño piensa que es y su forma de representarlo en línea de contorno. Esto es, que no siempre los detalles definen al objeto ya que muchas cosas, pueden ser simplificadas y se entienden.

Los niños chiquitos, suelen dibujar los objetos con contornos y pocos detalles, esto es a causa de su falta de observación y es común en su desarrollo.

A los seres humanos se les suele dibujar con figuras geométricas; en muchos casos, la cabeza es un ovalo con ojos, nariz y boca; las extremidades y el tronco, un círculo con líneas, o en caso de pocos detalles, se realiza la clásica representación de lo que solemos dibujar los adultos (fig. 3.3); un círculo de cabeza, en donde sale una línea horizontal (extremidades superiores)

23 Valdés Marín, op. cit., p. 21

y una vertical (el tronco) intersecado en la parte inferior por dos líneas angulares (extremidades inferiores).

Gradualmente, mientras el niño crece, descubre la importancia de dibujar los dedos en las manos y en los pies. Al igual que ponerle varios pétalos a una rosa o adornar una alfombra. Estas adiciones se le llaman detalles, y demuestran que el niño está poniendo más atención a las cosas que ve. Es normal que aún con la existencia del detalle, siga interpretando los dibujos bajo su propio concepto de las cosas y no exactamente lo que ve.

Los niños, en la etapa más desarrollada se vuelven capaces de dibujar detalles por medio de la memorización, también lo llegan a hacer solo por gusto y por razones estéticas.

Contenido

En esta parte, se hablará tanto del contenido gráfico como del conceptual, pero posteriormente se complementará el tema con las etapas psicográficas del niño.

Los niños suelen dibujar experiencias, pero ¿qué tipo de experiencias son las que prefiere? Los más pequeños se ven subordinados a sus movimientos aún poco controlados, y a consecuencia de esto, en sus dibujos se ven las repeticiones de las figuras que practica como un gesto de descubrimiento y mientras va creciendo, dibujará experiencias relevantes.

Varios autores concluyen de que los niños recrean vivencias que resaltan en su vida, en donde los personajes principales son los familiares (incluyendo mascotas) y figuras estereotipadas. Los temas a ilustrar, pueden ser experiencias propias o recreadas a partir de cuentos o sensibilizaciones por parte de alguna persona.

Cuando es a partir de cuentos o lecturas, se le puede mostrar o no apoyos visuales. Las ilustraciones lo ayudan a conocer las características que se describen del cuento, las cuales guían su imaginación. Por un lado estimula la observación, pero por otro, podría ser una limitante a su creatividad. En el caso de la narración sin apoyo visual, estimularía al niño a ser más creativo y atento, pero nos arriesgaríamos a perder su atención si esto no les es atractivo.

Una solución a lo anterior, es la sensibilización a partir de vivencias individuales, en donde los niños comparten una experiencia similar y dibujen lo que para ellos resalta más en la historia. Normalmente plasma de forma más grande y detallada lo que para él debe de resaltar.

En una conversación que tuve con una pedagoga²⁴, me demostró que los niños son necios para escuchar a los demás, pero desean comentar su vida. Si se logra la confianza esperada, el niño puede contarnos todos sus sentimientos, experiencias e historias que vive en la sociedad, incluyendo aquellas que le pidieron que guardara en secreto, ante esto último, el menor no olvida mencionar que eso era “un secreto” que le contaron y que no le digamos a nadie sobre esto.

Otra opción temática, es cuando se les enseña una forma de representar un objeto, tal es como un gato hecho por un círculo de cabeza, dos triángulos como orejas, dos puntos de ojos, una doble-u como hocico y tres líneas de cada lado representando los bigotes. Si este esquema es agradable y sencillo para los niños (a parte de ser simbólico), aceptará el descubrimiento y lo expresará en sus dibujos.

Conforme pase el tiempo, descubrirá la existencia de otros objetos y seres vivos en el planeta, los cuales si llegan a

24 Lic. en pedagogía, Lucila Pamela Peña Aguilera, estudió en la UNAM y participó en el Antiguo Palacio del Arzobispado como guía turística para los grupos escolares.

ser de importancia para él, los describirá gráficamente en sus obras, en caso contrario, sólo lo hará si se lo piden.

Por el otro lado, llegará la edad de la **guerra de géneros**, me refiero a que los niños y las niñas se separan elitistamente en grupos de **“solo niños”** y **“únicamente niñas”**. Estas diferencias las marcan poco a poco por consideraciones más de carácter que de temperamento.

Mucho medios de comunicación se enfocan a los niños, un ejemplo muy importante son los juguetes (fig. 3.4), que hacen una marcada referencia a la diferencia de actividades y juegos por el tipo de sexo. A los niños se les educa con carritos o superhéroes de caricaturas, en cuanto a las niñas, se les hace mención a los juguetes referentes a actividades hogareñas, modas, y actualmente en algunos países, a heroínas de películas y caricaturas.

Varios autores, como Valdés y Lowenfeld, hacen referencia a los contenidos gráficos de las obras de los niños y niñas, citando las preferencias entre animales y objetos. Cabe destacar que estos dibujos representativos tienen que ver con el concepto sociocultural que han aprendido de su entorno.

En el caso de las niñas, se crea un favoritismo por los animales “bonitos” como la mariposa, las aves y los caballos, en el caso de los niños, se habla de la representación de animales feroces, como leones, osos, águilas, etc. En cuanto a paisajes, los niños y niñas dibujaban en su tempranísima infancia la casa con un jardín de “flores”, pero cuando el niño crece se olvida de dibujar las flores porque así lo impone la sociedad.

El contenido gráfico tiene cierta similitud con las cosas representadas, pero su concepto, dependerá de la forma de pensar de cada uno. Al principio, los niños no creen en una marcada diferencia que hay entre el sexo opuesto, pero la fuerza social es tan grande, que forma a los individuos mediante convencionalismos socioculturales.

También hay que destacar que en este nivel, el control psicomotor es mayor, por lo que la representación gráfica puede ser más parecida a la imagen que el pequeño tiene en mente. La práctica motriz permite que los niños se enfoquen con más facilidad a los detalles que quiere hacer, inclusive se cansa cada vez menos al escribir o dibujar.

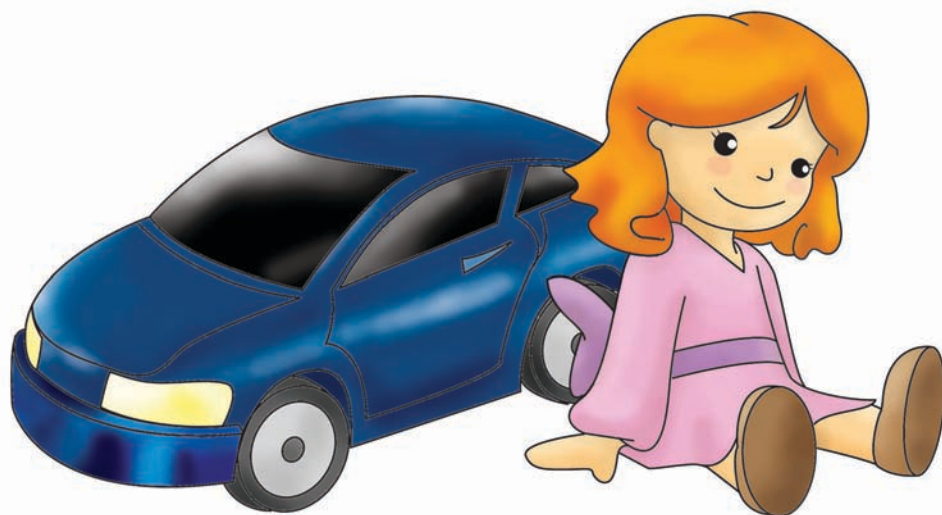


fig. 3.4
Izquierda:
Juguete de
niños
Derecha:
Juguete de
niñas

CARACTERÍSTICAS VISUALES DE LOS DIBUJOS INFANTILES

Citaré de las tantas características existentes en los dibujos infantiles, las tres que son de gran importancia para facilitar la comprensión de las obras de los niños.

La manera en que dibujan los niños, refleja su interés hacia la representación de lo real, y las características que manejan en sus dibujos son el resultado de la representación cognoscitiva del objeto.

A la vez también pueden ser dibujos enseñados (estructuras hechas por otros), las cuales aprenden y reflejan. Como resultado se crean las morfologías y los estereotipos.

Los niños quebrantan totalmente las leyes de la perspectiva y de los planos gráficos, para ellos, todas las cosas que existen en frente de ellos (se vea o no), son dibujables y se pueden representar en una hoja de papel con todos sus atributos.

Para comprender lo interesante que puede llegar a ser los dibujos de los niños, podemos comenzar a hablar acerca de las características visuales de las obras infantiles.

Representación cognoscitiva

Cuando los niños observan una serie de figuras y ve que hay unas enfrente de otras, descubre inconcientemente la existencia de elementos que están escondidos atrás de las que ve, y aunque se vean incompletas, el concepto de que existe algo más, se refleja en los dibujos.

El autor Valdés²⁵ hizo una serie de prácticas con los niños, en donde no importaba lo escondido que colocara las dos asas de un jarrón, el niño terminaba

dibujando ambas porque sabía que existían, aunque en realidad la posición las escondía.

Luquet afirmaba que esto se deriva de la realidad propia de los niños, ya que para ellos no existe una realidad visual, sino conceptual, pero hay solución para esto. Para dibujar solo lo que se ve, hay que saber liberarse de toda inferencia intelectual y olvidar lo que se sabe²⁶.

Un niño es capaz de deformar la realidad con tal de dibujar lo que fue percibido por él, para esto, recurre al uso de aplicaciones gráficas para ordenar los elementos que en la realidad existen.

Una característica principal es la **yuxtaposición**, en donde los dibujos se hacen uno sobre otro o de lado a lado, esto es para no tapar las figuras que están detrás de otras, es decir, rompen con los planos de profundidad y trabajan solamente con uno (fig. 3.5)

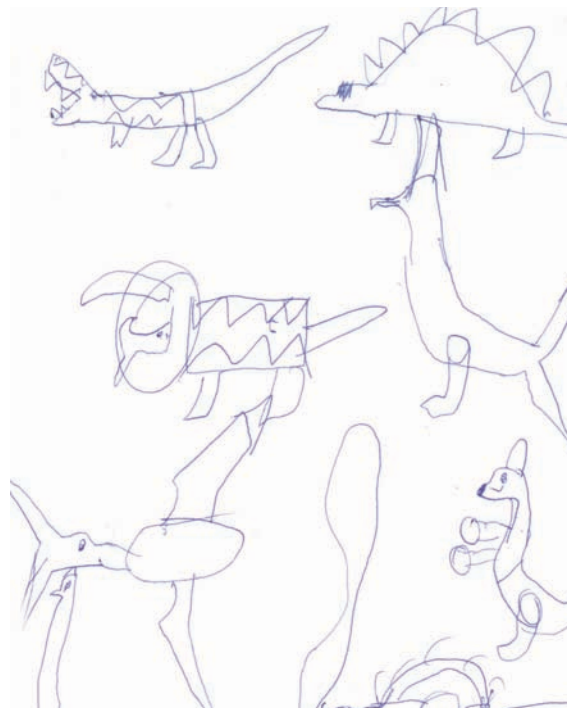


fig. 3.5
Dibujo de muchos dinosaurios usando la yuxtaposición

25 Valdés Marín, op, cit., p. 28-29

26 Georges-Henri Luquet, op, cit., p. 57

También tenemos al **abatimiento**, en donde no existe la perspectiva, pues los elementos se desdoblaron en un solo plano conocido como vista aérea (fig. 3.6a), y la profundidad en la mayoría de los casos, se da como primer plano lo que está más pegado al marco inferior de la hoja o aquello que se representan con dibujos más grandes.

El abatimiento es muy recurrido por los niños, ya que es más fácil para ellos entender que todo lo que se ve existe, y por ende se puede y se debe de dibujar.

Como otro punto sustancial, tenemos la **transparencia** (fig. 3.6b), la cual consiste en la vista a rayos X. Para entender mejor este concepto, citaré un ejemplo clásico; cuando un niño piensa representar su casa y dibujar lo que hay adentro, arbitrariamente

desaparece las paredes y se enfoca en la representación de los sucesos internos de su hogar en donde coloca personas y objetos.

La otra forma de la transparencia, es representada en el agua, la cual por experiencia saben que es traslúcida

Por si esto pareciera ser poco, los niños no recurren a solo una de estas representaciones, ya que son capaces de usar las tres al mismo tiempo derrotando todas las barreras de la perspectiva y la percepción visual.

Morfologías

La morfología se refiere al cambio de las formas, en este caso, hablaremos de las formas y estereotipos clásicos que el niño suele usar para sus dibujos.

Examinaré primero el valor de la forma; un jarrón suele ser dibujado sencillamente por un conjunto de líneas curvas sin más que adherirle, pero un sol se representa en forma circular, con líneas que simbolizan el brillo, y al mismo tiempo, el niño le otorga vida a esta estrella con un par de ojos y una boca muy sonriente.

A la acción de ponerle ojos, nariz y boca a los objetos (y en varios casos alguna otra parte humana), se le conoce como **antropomorfismo**. Esta forma de animar a los objetos es muy común y es un ideal aprendido, ya sea que lo hayan visto en alguna parte o les hayan enseñado a dibujarlo. Para Piaget²⁷ el antropomorfismo es la tendencia a concebir las cosas como vivas y dotadas de intencionalidad.

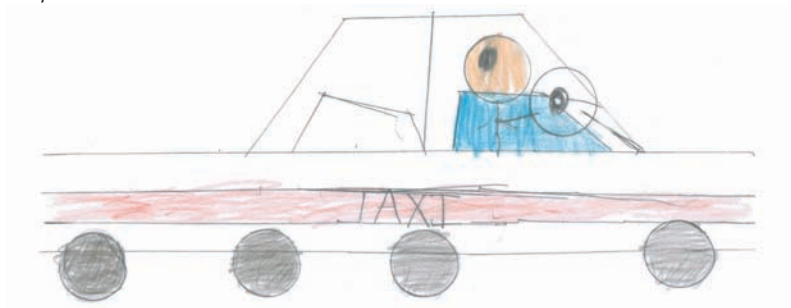
El antropomorfismo generalmente es una cualidad que se otorga al sol con mucha regularidad. Según los estudios de Valdés, los niños suelen darle vida al sol, pero no es muy seguido que esto le pase a

fig. 3.6
a) "Vista aérea"
El abatimiento
b) Transparencia
aplicada en un
taxi

a)



b)



27 Jean Piaget es considerado como el más grande psicólogo del siglo XX



la luna. En México, muchos niños dibujan objetos con cualidades antropomórficas, el rasgo radica con mayor presencia en el sol (fig. 3.7a). Lo que son otros objetos, como los árboles o casas, muy rara vez son representados con estas características.

La mayoría de antropomorfismos que se les atribuyen a los animales, son a causa de los medios de comunicación. Los niños aprenden mucho de la televisión, y al ver que los animales son caracterizados de esta forma, realiza una copia en sus dibujos. A esto, se le conoce como estereotipo, pero no hay que confundirlo con la estereotipia.

El autor Valdés nos habla de la estereotipia como el mismo modelo realizado en forma automática para la representación de un determinado objeto²⁸; La estereotipia es la reproducción continua e innecesaria de expresiones, movimientos o gestos. Esto se deriva principalmente de la práctica motriz.

Cuando descubra que todas las cosas pueden ser representadas de otra forma o otra representación, tratará de sustituir a la anterior, siempre y cuando sea el caso en que su descubrimiento le sea grato.

Al principio una casa puede ser representada con un triángulo sobre un rectángulo, o bien, un edificio es un rectángulo lleno de cuadraditos que son las ventanas. Otra estereotipia que se suele encontrar, es en la representación del pasto (fig. 3.7b), y hay tantas formas de dibujarlo que el niño aprenderá a variar entre ellas poco a poco (fig. 3.7c).

Por otro lado, tenemos al estereotipo, el cual es el condicionamiento a dibujar las figuras de forma parecida a alguna que se ha mostrado. Los niños suelen usar mucho los estereotipos, ya que habitualmente, este es un condicionamiento continuo (estereotipia). Los estereotipos suelen ser enseñados por la sociedad y los medios.

fig. 3.7
a) Un sol con características humanas
b) Estereotipia en el pasto y el árbol
c) Estereotipia en el pasto, el árbol y la flor. Obsérvese los pétalos de la flor y las hojas del árbol

28 Valdés Marín , op. cit., p. 32

Puede ser que en la escuela, el niño aprenda a dibujar el sol con líneas a su alrededor, las cuales representan el brillo, al igual que atribuirle características antropomórficas.

Al conjunto de atributos gráficos que se le suelen dar a un dibujo para volverse representativo, se le llama estereotipo. Al igual que la estereotipia, este podrá modificarse a través del tiempo.

Como ejemplo clásico de estereotipo en la ciudad de México y que al parecer es sacado de la televisión y los libros; **La casa de techo triangular;** dentro del DF, es muy difícil encontrar casas con este característico tejado. Pues este ángulo funciona para evitar que la nieve se estanque, y en la ciudad de México es casi imposible que nieve, por lo que no es necesario que existan estos techos en las construcciones. Con esto podemos decir que el techo triangular que los niños dibujan, es la respuesta a un estereotipo, ya que no conocen ese tipo de casas pero saben que el dibujo es representativo del concepto hogar.



fig. 3.8
Dibujo delimitado por una línea en el suelo, lo mismo sucede en las fig. 4.7b y 4.7c

Planos gráficos

Para representar la perspectiva, los niños recurren a varias técnicas para poder hacer que un dibujo parezca tener profundidad.

Hay una forma clásica que usan para limitar su dibujo y los elementos que hay en él, la cual es el uso de la **línea**. Así mismo, también tenemos una técnica visual que es muy importante para crear el efecto de profundidad, la cual se llama **traslapo**.

En primera, se hablará acerca de la **línea delimitadora** (fig. 3.8). Cuando un niño es muy pequeño, no conoce la importancia del espacio, hasta puede dibujar sin límites utilizando absolutamente toda la hoja y los bordes. Cuando el niño crece, adquiere la capacidad de ordenar sus ideas, y de la misma forma sus dibujos. Tal como Lowenfeld lo menciona, un niño de ocho años ya será capaz de dibujar el suelo, delimitándolo con una línea, lo cual representa las primeras marcas del concepto espacial.

Al limitar el suelo, el niño está colocando los elementos en un mundo firme, lo mismo pasa cuando se recurre al **abatimiento**, ya que el hecho de doblar la hoja crea otro plano visual para los pequeños.

Otro concepto con la presencia de la línea, es el límite de tierra y cielo, en donde ya se sabe que los elementos a dibujar tienen que estar en el espacio representativo de la tierra, y que las nubes, estrellas y aves, pertenecen al cielo.

Por el otro lado, tenemos al uso del **traslapo**, que es la cualidad que tienen los objetos opacos para tapar a otros, o bien, es una superposición de elementos.

En edades tempranas, esta representación es imposible e inaceptable, ya que su percepción se enfoca en la existencia de un solo plano, pero mientras crece, comienzan a romper con las condiciones del abatimiento y la transparencia para adentrarse más en la perspectiva.

El traslapo, solo se puede observar cuando el niño tiene el propósito de hacer más importante a algún elemento de su dibujo, tal es el caso en donde coloca personas paradas y atrás un edificio que resulta verse incompleto por la gente que dibuja al frente. De la misma forma sucede con la rosa que vemos en el la fig. 3.9.

La etapa anterior al traslapo, es la presencia de la transparencia, en donde todos los objetos que dibuja se deben de ver completos.

ASPECTOS SOCIOCULTURALES EN NIÑOS DE 6 A 12 AÑOS

Los niños tienen sus propias formas de representar las cosas, es decir, entre ellos existe una especie de códigos que usan para comunicarse entre sí, que al parecer los adultos no los entendemos y lo ignoramos, pero esto no es mas que culpa nuestra, porque no pasamos tiempo con ellos y en muchas ocasiones imponemos ideas y reprochamos a los niños. El simple hecho de criticar sus obras, alienta al niño a hacer solo lo que los adultos esperan de él y eso delimita la capacidad creadora de los pequeños.

El trato que el niño recibe de la sociedad, es una fuente muy importante para formar el carácter, y muchas veces, las críticas de la gente cercana suelen afectarlo a mal, condicionándolo a sólo hacer lo que otros quieren.

En una ocasión de visita, me encontraba en un salón con los niños de primer grado de primaria; el ejercicio que estaban realizando era el de iluminar a personas (un niño y una niña) Observé principalmente a una pequeña que me llamó la atención por su inquietud, en el momento en que la profesora se levantó, se acercó a ella y vio que la niña iluminaba las caritas de color rosa. Lo primero que hizo fue preguntarle

bruscamente la razón del uso de “ese color”, aclarando que ese no era el que se debía de poner en las caras y que usara otro. En lo personal, me imagino que ese tipo de reacciones afectan emocionalmente a los niños y los condicionan a hacer sólo lo que el profesor quiere, ya que de lo contrario recibirían otro grito.

El caso anterior también se presenta en casa, pero de otra forma, en donde la mamá o el papá no se encuentran de humor para platicar con ellos y en vez de halagarlos por sus logros, solo los reprimen por su falta de perspectiva y naturalismo²⁹.

Por otro lado, considerando las prioridades de las mamás (que en la mayoría de los casos, son quienes se encargan de los niños) Muchas veces ignoran que los niños necesitan más atención psicológica



fig. 3.9
El Traslapo es el primer paso para conocer la profundidad

²⁹ El naturalismo es la representación de la realidad visual, es decir, se dibujan las cosas tal y como se ven, sin necesidad de tomar en cuenta el concepto de cada una de ellas.

que fisiológica, por lo tanto, al regresar de la escuela solo los dejan al “cuidado” de la televisión mientras preparan la comida.

Para las mamás, la televisión es un medio muy efectivo para mantener a los niños quietos y callados, pero en cierto grado se vuelve en una influencia social enorme. Cuando un pequeño comienza a gustar de la televisión como medio de entretenimiento siempre termina teniendo a su héroe favorito, el cual tiende incondicionalmente a admirar o imitar.

Este último caso, se puede notar en la actitud de los niños cuando juegan y dicen ser X personaje. Otro punto relevante que demuestra la necesidad de “imitar” al favorito, está en los juguetes, tanto de niñas como de niños; y pondré énfasis en las niñas porque parece ser que una gran parte del mercado de juguetes está hecho para ellas³⁰, aunque la balanza se puede equilibrar con la gran cantidad de comerciales del canal cinco³¹ en donde casi todos los juguetes son dirigidos a los niños. Los juguetes de muñecas de “usa su vestido” o “píntate como ellas”, que incluyen accesorios para que las niñas imiten a un grupo de chicas que vieron en un programa o un comercial, son de cierta forma, una manera de crear idolatría en ellas. Esto también pasa con los niños, pero sus juguetes consisten en carritos, personajes ficticios y armamento.

El hecho de crear ídolos que motivan a los niños a consumir juguetes, es una forma indirecta de integrarlos en la sociedad³² (a parte del interés comercial). Todos los programas que ven, tienen que tener un final en donde el bueno gane (ya sea desde la caricatura más sencilla hasta la película de horror más temible) La influencia que

crea este medio masivo es impresionante, ya que el mensaje se da de forma tan consecutiva, diversa y persistente, que la idea gradualmente se impregna en la mente del niño, de esta forma, se llegan a reconocer actitudes calificadas como buenas o malas.

Actualmente es raro ver que los niños jueguen actividades clásicas al aire libre con otros de su edad, ya que en la ciudad las familias prefieren la seguridad y difícilmente se le permite al niño salir a otros lugares recreativos o con otros niños (a menos que sea planeado).

Cuando los niños son muy pequeños, tienen la oportunidad de participar en varios juegos recreativos en las escuelas, algo que los motiva a escoger juegos que tengan que ver con la participación de otros niños. Es por eso, que muchos tienen su círculo de amigos y comparten ideas entre sí, a veces esas ideas, se transforman en descubrimientos para él y suele copiarlos y reflejarlos, tales como conductas o expresiones gráficas.

Aún dentro de la escuela, los niños se sienten inseguros, por eso siempre buscan a alguien en quien confiar y jugar, una vez que encuentra a estas personas, aprenderá de ellos y compartirá experiencias. En muchas ocasiones, se detectará que entre ellos aprenden a copiarse los trabajos y prestarse los útiles. También llegará el caso en que se peleen por cosas insignificantes, pero la indiferencia ideológica siempre hará que se reconcilien cuando tengan ganas de jugar.

Cuando llegan a la edad de ocho años, los niños y las niñas suelen hacer grupos formados por el mismo sexo, es decir,

30 Acerca de la industria del juguete, no he hecho un estudio profundo ni escrito. Lo que comento, se basa de lo que he visto en las jugueterías y comercios.

31 Canal televisivo dentro de la República Mexicana. Esta observación se da fuera de la temporada navideña.

32 Esta es una pequeña observación que hago después de haber leído “el reglamento de la ley federal de radio y televisión”. En la parte de generalidades se especifica que el contenido, de ser informativo o recreativo, nunca debe de ser contrario a las buenas costumbres. En este caso, las buenas costumbres se ejercen y califican por la sociedad.

comienzan a encontrar diferencias de género que los hace sentir hasta cierto grado, incómodos por los otros. Lowenfeld y Lambert³³ nos aclaran que los niños y las niñas aunque se separen en los juegos y en algunas actividades, **los dos tienden a tener un especial interés hacia el sexo opuesto**, en donde las niñas tienen a su galán de secundaria y los niños una modelo de alguna revista.

Mientras están cursando la primaria, no falta la clasificación de los compañeros por características: “el más travieso”, que es nombrado así porque juega mucho y llama la atención de los demás por su conducta; la “más barbera”, en todos los casos que he visto, son las niñas quienes tienen más cercanía a las maestras, ya que les ayudan en todo y además platican con ellas; al final, está “el o la más inteligente”, este último personaje tiene el papel de pasarle la tarea a sus amigos o explicarles las cosas, aunque en muchos casos, suele negarse a ayudar a los demás.

La clasificación hecha por los niños es otra forma de dividir el trato social. En una ocasión, me hicieron ver que la razón por la cual en el D.F. los niños llevan uniforme, no es solo para diferenciarlos de otras escuelas, sino también porque juzgan mucho la forma de vestir de los compañeros y limitan su capacidad para valorar a la gente por su personalidad.

Fuera de la escuela, a los pequeños les gusta imitar a los mayores, ya sea un amigo o un familiar que quieren. De ellos, dependen mucho los valores del menor. En algunos casos, estos valores solo son momentáneos, y su carácter se va modificando mediante el gusto por imitar otras cosas. En las niñas esta conducta es muy evidente, pues comienzan a adquirir un gusto por la moda.

DESARROLLO PSICOGRÁFICO

El desarrollo psicográfico, en todo ser humano comienza desde la primera vez que tomamos algún objeto para rayar; esto incluye cualquier cosa que deje marcas gráficas sobre alguna superficie.

Un bebé es capaz de aprender del medio, sin embargo, en esa etapa no es muy consciente de lo que hace, solo explora y trata de manifestar formas por medio de un conjunto de trazos curiosos para él.

Mientras pasa el tiempo, la capacidad mental del niño se desarrolla junto a sus habilidades físicas, lo cual le da más facilidad para dibujar formas cada vez más complejas. Este desarrollo del dibujo depende de la realidad que el niño acepta y recrea, esto significa que dibujan su idea personal que tienen del mundo.

En un estudio sociocultural de los niños acerca de lo que más les gusta hacer, podemos descubrir que la televisión es un “ser” manipulador. Normalmente los niños que regresan de la escuela, van a sus casas a comer, pero mientras la mamá prepara la comida el niño busca algo que lo entretenga, y en la mayoría de los casos es el televisor (no podemos ignorar el hecho de que muchas mamás prenden el televisor para que el niño esté quieto)

Lo que los niños ven suele ser lo que los influencia, y esto a la vez, termina siendo lo que les gusta, consecutivamente, lo que les gusta lo aceptan y lo reflejan. Así comienzan los dibujos de los niños, con un poco de influencia televisiva³⁴, familiar y escolar.

Mientras el niño esté mejor informado y menos influenciado, sus dibujos tendrán mayor calidad expresiva, ya que suelen expresarse mejor con actitudes que con palabras. Ante las características gráficas

33 Lowenfeld Viktor, op. cit., cap. 8

34 Se hizo un capítulo especial para el caso de los dibujos infantiles en la televisión, p. 100

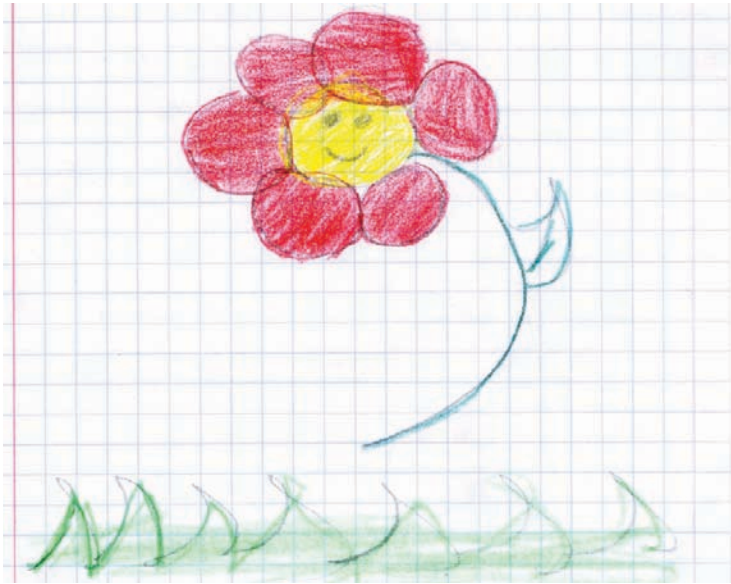


fig. 3.10
A partir de los dibujos de los niños podemos conocer algunos elementos psicográficos

de los niños, se debe de estudiar sus códigos y su nivel de realismo (fig. 3.10). Esta cantidad de información que no la manejamos los adultos, es muy relevante para hacer propuestas gráficas y estimular su aprendizaje.

La denominación de cada nivel psicográfico varía entre autores; citaría la de Luquet, sin embargo los conceptos que maneja Viktor Lowenfeld, son más concisos y claros. Los cuales son los siguientes.

Nivel 2 - Etapa Preesquemática **Niños de 4 a 7 años**

Esta etapa marca el principio de la búsqueda por una representación gráfica. El autor Lowenfeld³⁵ incluye a los niños de 4 a 7 años de edad, aunque esta etapa puede desarrollarse hasta los 6 años ya que el inicio de la primaria es el punto clave para el desarrollo del próximo nivel.

Características principales

El Kinder se caracteriza por ser el primer nivel educativo, en donde los niños tendrán que aprender a socializar con sus compañeros³⁶, esto es, que comienza a crear lazos amistosos con nuevos sujetos de su misma edad y podrá descubrir que hay gente similar a él. Esto ayudará a que desarrollen sus capacidades de manera conjunta.

La forma de educar a los niños de preescolar es por medio de juegos físicos y distracciones gráficas, esto es, que los niños aprenden jugando entre ellos y así desarrollan sus capacidades motoras, mientras que las cognitivas se darán por medio de conceptos gráficos y juegos sutiles de palabras³⁷. Lo que sucede en este nivel, hace que el desarrollo motor de sus manos evolucione bastante.

Muchos de los ejercicios gráficos que se le dan a los niños de este nivel, son los dibujos para iluminar, con esto, pueden hacerse la idea de lo que son los animales y los objetos que lo rodean.

En esta etapa dibujan las cosas como piensan y las representan pintado sobre una hoja de papel hasta los ladrillos de la pared. De cualquier forma, el dibujo se vuelve representativo, pero ¿de qué? Para los niños de este nivel, representar lo que está más cerca de ellos es lo más importante, ya que se alimentan de ese entorno.

También es capaz de representar figuras simples (formas geométricas) y hasta animales cotidianos como los perros, gatos y pájaros, que veces los para de dos patas, pero es algo muy común porque tienden a

35 Lowenfeld Víctor. Es un autor en el campo del estudio psicopedagógico, ha escrito varios libros acerca de la psicología infantil, sobre todo cuando se trata del arte de los niños

36 Esto puede pasar antes, si es que el niño ha estado en una guardería, ya que el ambiente pedagógico y social es diferente al de un Kinder

37 Los juegos de palabras consisten en canciones y formas de retención de información, así como el teléfono descompuesto (Es un juego en donde los niños se sientan en forma consecutiva, el primer niño comenta una idea y se van diciendo uno por uno lo que escuchó del niño anterior hasta llegar con el último, quien dirá qué escuchó)

humanizar lo que les importa. Muchos de los animales que dibujan son de perfil, pero esto suele cambiar con la estereotipia.

A la vez, aparecen rasgos característicos en sus dibujos, los cuales van a servir como estereotipos para todas sus demás imágenes.

Curiosamente, a esta edad nace la representación de la casa con techo triangular. Si le preguntamos a un niño de dónde sacó la casa, solo nos hará entender que así se lo enseñaron.

En la mitad de esta etapa, el niño adquiere sensibilidad ante los estímulos, por lo que dibujan de forma ampliada alguna fracción de la mano, cabeza, cuerpo o cualquier parte de él que ha recibido una sensación importante. Esto también coincidiría con la destacada presencia del "yo" que tiene el niño al representarse a él mismo en la mayoría de sus obras.

En cuanto al uso del espacio, su representación es por abatimiento perfilando algunos elementos (fig. 3.11). Además no solo comienzan a dibujar formas reconocibles, sino que también son capaces de leer pictogramas.

Principio del conocimiento de las técnicas

Actualmente se usan plastilinas de modelado para niños, las cuales tienen una consistencia suave y poco pegajosa, esto los ayuda a mantener cierta higiene en las manos y le garantiza más seguridad a los padres ya que el material no es tóxico. También están los megabloks, que consisten en cubos armables que tienen un tamaño considerablemente grande para evitar el riesgo de ser ingerida.

En esta etapa aun carece de control motor, por lo que, aparte de las prácticas, tienen que ejercitar su cuerpo y su mano. Esto es para adoptar una mejor costumbre gráfica y a la vez definir su lateralidad.

Primeramente, se le permite al niño usar los lápices y los "colores de madera", ya que son económicos y borrables. Otro material gráfico que usan mucho, es el crayón, que aunque sea un poco costoso, tiene la cualidad de hacer trazos delgados y gruesos, por lo que es muy fácil iluminar con ellos. La consistencia de este material deja rastros de textura, la cual los puede motivar a conocer el traspaso de figuras por medio de relieves (calcar el relieve).

También es común llenar las figuras con pasta, es decir, de una figura dibujada, le aplican pegamento y posteriormente se pegan figuritas de sopa de pasta. Muy rara vez se usa pasta de color por el costo y los pocos colores que ofrece.

Otra técnica, es el collage, en donde el niño juega con papel china, periódicos o cualquier recurso gráfico para romper y pegar, como resultado crean formas con la mezcla de colores y texturas de los materiales, pero no es sino hasta la etapa esquemática cuando se consume este conocimiento.

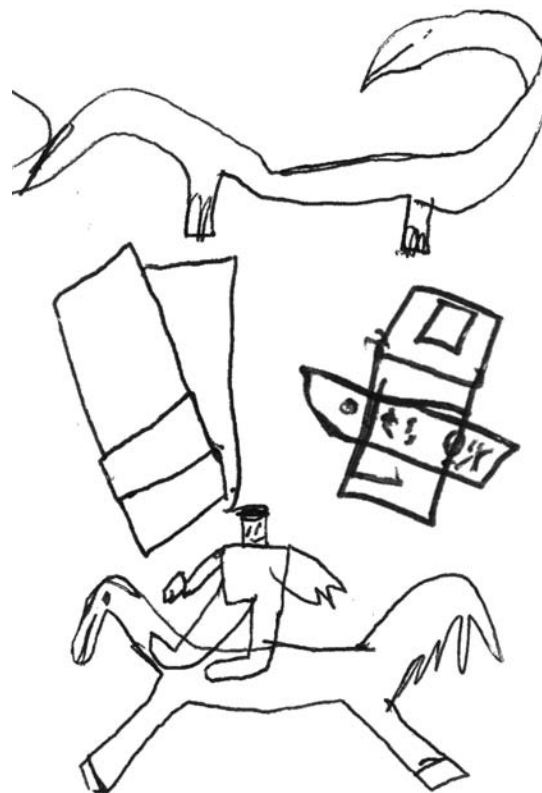


fig. 3.11
Estos son
varios dibujos
de un niño de
6 años

Algo sorprendente de esta etapa, es el uso del color en forma recreativa, los niños pueden ser conscientes de que las cosas tienen un color propio, pero prefieren ignorarlo y pintar los dibujos con los colores que quieren y que es de su agrado. Lo único que no hacen es mezclarlos, ya que para ellos, el color es único y mezclarlos podría convertirse en un problema conceptual.

Nivel 3 - El Esquematismo Niños de 7 a 9 años

En esta etapa el niño despierta más su mente, se vuelve más curioso que de costumbre y sabe preguntarse el porqué de las cosas, sus respuestas no son desinteresadas y aprende tímidamente a aceptar sus errores cuando se le dan a conocer.

El principio del realismo intelectual comienza alrededor de los primeros meses cursados en la escuela primaria, ya que los códigos visuales que usa son un poco diferentes, por que cerca de él cursan niños mayores.

Desafortunadamente en el caso de las primarias a las que he visitado, en esta etapa se le enseña al pequeño a encontrar grandes diferencias entre niños y niñas; el primer paso es pidiéndole a los padres que forren de color azul los cuadernos de los niños y de rosa el de las niñas. Por el lado de orden y la identificación esta bien, pero desde que se da este primer paso, los niños comienzan a encontrarse diferencias incompatibles y es por esto que en esta etapa, los pequeños comienzan a juntarse en grupitos del mismo género.

Por la parte gráfica, los niños descubren otra serie de técnicas nuevas y rompen con algunas estereotipias para crear consecuentemente otras. Esta etapa es muy recreativa, y aunque les guste repetir las imágenes que descubren, aprenden un poco más de las características propias de los objetos.

La riqueza intelectual que el niño adquiere a la mitad de esta etapa, le permite encontrar pequeños detalles en su entorno, los cuales van a ser representados en sus dibujos de manera figurativa o estética.

Características principales

Desde el momento que ingresan al nivel primaria alcanzan otro mundo, probablemente con nuevos compañeros y una didáctica diferente. En este grado es cuando comienzan a descubrir una parte estructural de la comunicación (a través del idioma español) la cual los ayudará a comprender que las cosas tienen un orden y una relación. Cuando el niño comienza a pensar en las estructuras y el acomodamiento lógico de las palabras, ejercita su mente y nace el interés por saber las razones de todo.

La representación de los objetos que lo rodean, se vuelven aún más parecidos a la realidad en cuanto a su forma, detalle y color, además las formas son más controladas por su motricidad.

En sus dibujos, aparecen los primeros rasgos de interés hacia el detalle; cada vez que el niño le pone más detalles a sus dibujos, cambia su estructura normal y maneja una nueva estereotipia.

La estética es representada por la cantidad de elementos que pueden ser sobrantes en el dibujo, esto también significa que está tomando conciencia de las cosas que le rodean y que cada una de ellas tienen sus propios rasgos característicos.

En cuanto al dibujo de los cuerpos humanos, mantiene esa necesidad de hacerlos simétricos (en cuanto a partes), es decir, debe de tener los dos ojos, orejas, manos y pies, y si es el caso de pecas, se le colocan en las dos mejillas por igual.

Todos los objetos, animales y humanos que pertenecen a su dibujo, comienzan a tener una relación ambiental o temporal

entre ellos, a la vez se pierde el interés por las representaciones de las experiencias personales y revela una obra con los personajes que lo rodean.

Se hace una representación más realista, sin embargo, todavía es cognitiva y la forma en que maneja el espacio, se mantiene en un solo plano, acomodando los elementos de manera en que lo más importante tenga un tamaño o posición contrastante.

Para controlar el espacio se recurre al uso de la línea como delimitador del suelo, La otra forma de traducir la profundidad, es mediante el abatimiento para dividir la tierra del cielo, a la vez pueden crear otro plano dibujando en la parte posterior de la hoja.

Además de todo suelen usar la transparencia (fig. 3.12), así como es el caso del agua y la casa, este último es el más común entre los pequeños.

El aprendizaje ambiental es mayor, y "un pájaro en la jaula" podría cambiar de nombre a "canario". A través de los medios de comunicación, conoce nuevas razas de animales, pero aún así, solo los entiende y representa por las características que más destacan en ellos y los traduce a una especie de estereotipia.

Los colores que maneja, poco a poco se van distinguiendo por parecerse más al de los objetos dibujados, pero aún no es capaz de encontrar la diferencia entre el pasto verde más amarillento al más azul.

A la edad de los ocho años, afirma Lowenfeld, que la costumbre por humanizar al sol y a la luna, se vuelve superior a cualquier otra etapa, pero a la vez, comprende que está fuera de la realidad y en el momento en que se le indica tratará de borrarlo³⁸.

Las representaciones de esta etapa, son muy variables y aunque exista un estereotipo, la forma de dibujarlo cambiaría

constantemente. El único estereotipo poco transformable es el de la media luna, el cual parece, solo cambiaría de posición. En el caso del sol, se mantiene redondo, pero los rayos de luz cambian constantemente en cuanto a línea, color y tamaño.

Uso formal de las técnicas gráficas

Ya se les permite hacer uso de las tijeras, por lo que se abre camino al collage controlado (por medio de recortes y no rompiendo piezas de papel) esta alternativa es muy recreativa, ya que los recortes suelen ser muy ricos en colores y texturas (además de que se requiere observación)

El manejo de las sopas de pasta continúa hasta el final del primer grado de primaria, y es sustituido en los próximos años por el papel china o crepé.

El uso de lápices de colores es más frecuente. Como están en una etapa en donde se hacen muchos dibujos, deben de tener a la mano una gran variedad de colores para realizar las representaciones de forma más conveniente.



fig. 3.12
Dibujo de un niño de 9 años

38 Valdés Marin, op. cit., p. 60-61

El crayón ya lo pueden explotar en toda su expresión técnica; como delineador, color y marcador de texturas sobre lugares “rasposos”.

Para las formas tridimensionales está la plastilina, que se ha utilizado desde la etapa anterior, pero ahora deben de presentar maquetas y figuras más elaboradas.

Se introduce el uso de la acuarela, por su economía, no toxicidad y sobre todo, limpieza.

Las pinturas espesas como el guache y acrílico, suelen usarse en tareas y muy rara vez dentro de los salones. Las escuelas primarias del sector público Mexicano que he visitado, no presentan un taller especial que se preste a este tipo de actividades, ya que demandaría por lo menos una toma de agua y un drenaje cercano.

A partir del tercer grado de primaria, ya se les pueden dar figuras de madera armables (con el aviso de que les pidan ayuda a sus padres) En este mismo año, muchos de ellos ya son capaces de entender el origami.

Nivel 4 – Pseudorealismo **Niños de 10 a 12 años**

Comprende de quinto a sexto grado de primaria, el niño aprende mucho sobre las ciencias que lo rodean y comienza a dejar un poco las artes para adentrarse al mundo social.

La actividad artística que se suele impartir a esta edad es la música, donde se usa la flauta y el pandero. El dibujo y las representaciones gráficas solo se hacen en las tareas y tienen un fin meramente naturalista.

A diferencia de las etapas anteriores, el dibujo como medio expresivo y recreativo, pierde fuerza y se hace a un lado, sólo es en ocasiones especiales cuando se hace uso de estas actividades dentro del salón de clase.

La materia de ciencias naturales y geografía, lo ayudan a descubrir que existen más animales, entornos y climas. La comprensión del ecosistema es aún mayor y eso se puede ver reflejado en los trabajos que hace.

Desde quinto grado, se imparten clases de educación sexual, las cuales pueden motivar al niño a crear una diferencia aún mayor entre los del sexo opuesto.

Los dibujos se relacionan más a las actividades y gustos que comparten entre los grupos amistosos (fig. 3.13), tales como la vestimenta, juegos, animales característicos y temas.

El trabajo en equipo, es aun más serio y mayor, ya que comienza la etapa de las exposiciones y los niños aprenden a tomar en cuenta los comentarios e ideas de los demás, esto da como resultado el desarrollo social.



fig. 3.13
carta de una
pequeña de
quinto grado
donde dibuja a
su ángel de la
guarda

Características principales

Desde que hacen conciencia de que ellos pueden y son capaces de muchas cosas, comienzan a comprender que tienen un papel social; la socialización del niño, ya no se limita a solo unos cuantos, sino que descubre que él es un ser que forma parte del ambiente en el que vive la familia y todos aquellos que lo rodean.

Así mismo, ganan independencia y se liberan un poco más de los adultos. Los niños y niñas se apoyan entre grupos del mismo sexo y comparten ideas y gustos. La etapa de la adolescencia está llegando y sus gustos y actividades cambian más; las niñas se molestan poco a poco en parecerse a algún estereotipo que vieron en alguna revista, al igual que los niños tiene el sueño de parecerse a algún deportista.

La diversidad del conocimiento, les abre varias puertas a diferentes representaciones gráficas, y es por eso que el niño cambia sus estilos de dibujar y evoluciona a formas más realistas. Los estereotipos y estereotipias que ha estado manejando desde hace tiempo, pueden ser alterados a su gusto.

En los cuadernos, se presenta aún más la cantidad de estampitas y adornos que en cualquier otra etapa. Todas las imágenes que pegan son representativas de los gustos individuales o grupales.

En cuanto a dibujos, las niñas son más expresivas que representativas, pues pueden seguir dibujando estereotipos (siendo conscientes de su irrealismo) y elementos con fines meramente decorativos.

En los niños, el gusto por los carros o aviones, aumenta considerablemente, además son más selectivos y saben decir qué juguetes o dibujos son los que les gustan. La capacidad de seleccionar lo que quiere, significa que su criterio se amplía, y puede llegar a criticarse a sí mismo corrigiendo aquello que no le agrada.

Alcanzando al conocimiento gráfico

En esta última etapa del desarrollo psicográfico, se amplía sus conocimientos generales y disminuye el interés hacia la representación de las experiencias personales. La capacidad de entender los fenómenos físicos y sociales le dan una referencia para conocer los ambientes en donde se puede dibujar a una persona o un animal.

En el caso de los animales, su conocimiento de la biodiversidad, lo ayuda a entender que cada uno tiene características especiales y los puede ubicar en su propio hábitad.

También es capaz de colocar elementos en un espacio y deja a un lado la transparencia lo cual sustituye por el traslapo.

La temática central de los dibujos de las niñas, suele ser sobre los animales, en cuanto a los niños, se aferran mucho a los autos y aviones. En esta etapa se puede ver una gran diferencia de gustos por las clases de representaciones y la cantidad de detalles que proponen.

En cuanto a calidad expresiva, ya no hacen uso de la exageración del tamaño para representar lo más importante de cada personaje. Con todo el conocimiento que tienen, solo es necesario adherirle una serie de detalles más específicos a los elementos que deben de resaltar.

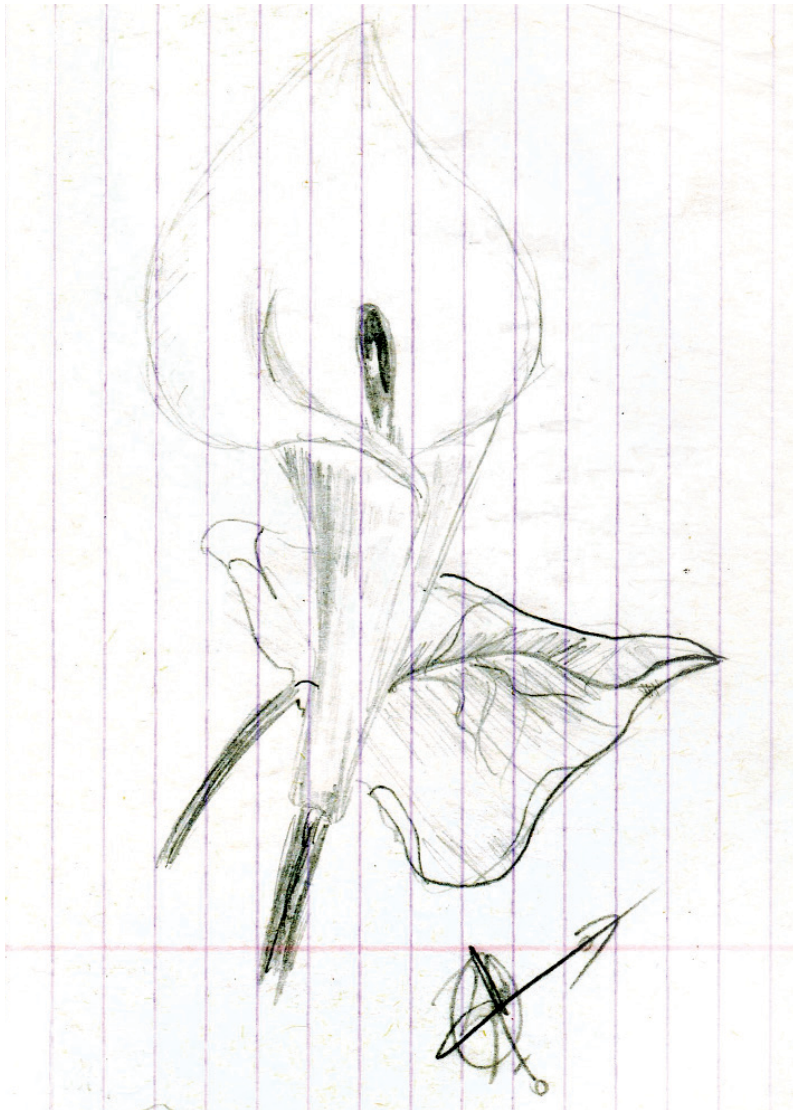
Los colores que utilizan para pintar cada elemento son lo que considera más representativos, pero a diferencia de la etapa anterior, la presencia del color en los detalles se vuelve un rasgo específico de este nivel, no obstante, aún comprendiendo la importancia de las luces y sombras, muy pocos niños son capaces de representarlo.

El uso de los colores y materiales, depende muchísimo del gusto del niño, ya que no se le suele obligar a usar una técnica específica para las tareas.

fig. 3.14
Dibujo de una
niña de 11
años.
Observe que
la flor alcatraz
ya está dotada
de luces y
sombras.
También
hay que
notar que las
proporciones
son correctas

Aún después de conocer varias técnicas, los dibujos todavía se limitan a algunas representaciones cognoscitivas. La aparición de la perspectiva puede haberse enseñado, pero todavía es cuestión de tiempo para que el niño pueda entender este fenómeno (fig. 3.14).

Los dibujos que hace en este nivel gráfico, ya no necesitan estar dentro de un conjunto de elementos ambientales para que tengan un significado, es decir, las representaciones que se hacen, pueden salir del dibujo y ubicarse en otro sin perder su significado gráfico.



CAPÍTULO IV

**Ilustraciones para Niños;
en Cuentos y otros Medios**

Ilustraciones n
recreativo dida
Niños

ILUSTRACIONES PARA LOS NIÑOS

Las ilustraciones conforman un lenguaje alternativo que los adultos usamos para comunicarnos mejor con los niños, ya que la comunicación visual es más descifrable que la verbal. Todos los elementos que conforman estas imágenes, deben de tener relación con los códigos que los niños han aprendido a manejar y crear.

En este capítulo hablaremos de las diferentes ilustraciones que el niño lee por medio de los libros de texto y a través de la televisión.

RETROALIMENTACIÓN CON EL MEDIO

Como se suele decir, “toda acción tiene una reacción”, y esto es algo que se aplica en la vida cotidiana. En la psicografía, se traduciría como “todo aquello que recibe el niño, lo traduce y lo puede expresar gráficamente”.

Existen diferencias en los códigos y en el comportamiento de los niños que van de 6 a 8 años y en aquellos que tienen 9 a 12 años de edad, pero los rasgos de estos grupos también suelen tener similitudes por razones sociales.

En el Distrito Federal, la zona centro se integra por viviendas que en su mayor parte se conforman de edificios y unidades habitacionales, por lo que los niños tienen la oportunidad de comunicarse fácilmente con sus vecinos por la corta distancia en la que viven. Cuando los niños se encuentran entre vecinos existe una mayor confianza, así que pueden jugar en grupo en los patios y pasillos de las viviendas mientras son vigilados y cuidados por un mayor.

Cuando la situación geográfica cambia, como en una zona llena de casas y viviendas de familias grandes, hay menos comunicación con otros niños, por lo que el círculo social de los pequeños se ve

limitado a la amistad con sus familiares, aunque por un lado es bueno porque le ofrece completa seguridad.

Los niños de seis a ocho años, tienen como preferencia principal el jugar con compañeros de sus edad. También suelen ser muy territoriales, por lo que a veces se les encontrará peleando por obtener lo que otros tienen y en el momento de adquirirlo, lo dejan por otro bien que tenga un sujeto diferente a él (desafortunadamente este tipo de conducta llega a perdurar por bastante tiempo)

Al pasar a cuarto año de primaria, el niño comienza a dejarse influenciar por los comerciales y a formar parte de la sociedad consumista; no solo se conforman por tener un juguete, sino que precisamente buscan aquel que ha salido en un medio de comunicación.

Para los niños mayores de nueve años, su círculo social se limita voluntaria y inconcientemente, pues comienzan a descubrir el entretenimiento por medio de la televisión o computadora. Las caricaturas, son en forma general la programación de los niños, ya que los colores y códigos que usan son estéticamente agradables y fácilmente legibles. En esta etapa es cuando el televisor comienza a ser una fuerte influencia para los niños, no sólo en caricaturas, sino también en telenovelas.

Se puede decir que a temprana edad, los niños son muy susceptibles a su entorno, pero su atención es tan poco estable que busca diversas cosas y entretenimientos de poca duración para divertirse, ya que se distrae con mucha facilidad y no soporta actividades monótonas, pero al crecer, poco a poco se van identificando con algún tema en especial y se destacan por buscar su propio grupo de amigos con los cuales no solo juega, sino que también comparte sus gustos y características personales.

Aquello que se puede expresar, es lo que se ha tomando del medio y de la respuesta de su temperamento, de la

misma forma, pueden transmitir y recibir información de forma que entre ellos existe una retroalimentación.

CUENTO INFANTIL

Es de gran importancia, el hecho de conocer las cualidades de los cuentos para poder explotar más esta riqueza cultural. Todo aquello que encierra lo imaginario, es un punto clave para el ejercicio mental-creativo; al contar historias, los oyentes y el narrador suelen pensar en los sucesos, y cada participante crea su propio mundo en donde los personajes se desarrollan.

¿Qué es el Cuento?

Para Ramon E. y Pereda, el cuento es un género, un modo de expresión y comunicación del hombre, que se ha dado en todas las culturas, lenguas y en todos los tiempos. Es una actividad humana que ha rebasado las fronteras artificiales que se han podido imponer y cada comunidad lingüística ha ido adaptando y modificando su estructura, sus motivos o sus desenlaces originales³⁹.

Este género literario tiene relación con las culturas y sus costumbres; las características morales, así como la conducta de los individuos que forman el cuento, el concepto de lo que es bueno o malo, las aptitudes, necesidades y acciones de cada personaje nos pueden ayudar a darnos una idea de lo que era la sociedad en ese entonces. Cada cuento puede nacer en diferentes culturas y adaptarse a su actualidad dependiendo de las convicciones socioculturales.

¿Qué es el Cuento Infantil?

El cuento infantil es una rama del cuento literario y es un conjunto de sucesos con un propósito en común, ordenado de forma sencilla y que va dirigido a los niños.

Este tipo de cuentos, tienen una finalidad didáctica y recreativa, así que esta actividad se presenta en forma dinámica, divertida y favorable para el niño.

Entre sus características esenciales, está la sencillez de la lectura, es decir, no existe un amplio léxico, por lo que las palabras suelen repetirse; otro punto es el ineludible final feliz, que es lo más importante, pues se desea que entienda que todo tiene una solución y las cosas siempre se verán favorables a aquellos que se portan bien.

Los buenos y los malos deben de identificarse fácil e inmediatamente por sus características, ya sean físicas o psicológicas (amenos que el propósito del cuento exija lo contrario). En los cuentos clásicos, las brujas siempre llevan su ropa negra, en el caso de los animales, el malo suele tener rasgos que resaltan su agresividad. Los héroes humanos se han manejado como estereotipos convenidos y en el caso de los animales, se hacen rasgos suaves y ocasionalmente estereotipados.

Se debe recalcar que las ilustraciones no son absolutas, sino que sirven de apoyo visual a los cuentos y son referencias, por lo que las ideas de los ilustradores, no deben de crear estereotipos en la imaginación de los pequeños.

El estilo del narrador, debe ser fácilmente comprendido por el niño, e inclusive, atractivo para evitar distracciones. Esto se logra con la búsqueda de una empatía con el lector.

Clasificación de los Cuentos Infantiles

Cuento de hadas. Proviene de los relatos maravillosos que contaban los pueblos anglosajones y se expandió por toda Europa. Por su herencia geográfica e histórica, muchos de estos relatos se desarrollan en bosques, pueblos y castillos.

39 José Manuel Trigo Cutiño. "El Niño de hoy ante el cuento investigación y aplicaciones didácticas" p. 25-26

Los personajes generalmente son magos, hadas o brujas, los cuales tienen fuerzas sobrenaturales y usan palabras mágicas (en forma de rimas) y accesorios místicos.

Cuentos humorísticos. Son típicos de México, los personajes tienen características completamente normales, a los que la suerte tiende a favorecerles para que sucedan cosas maravillosas.

En este género, es imposible que se hable de eliminar personajes o matarlos. Si se citan sucesos de fantasmas o de muertos, estos terminarán participando en acciones cómicas.

Cuentos realistas. Son aquellos que aluden a los personajes o sucesos reales (o parecidos a la realidad). La escena en donde se realiza la historia, tiende a ser un lugar familiar para el niño, ya sea la casa, la escuela o lugares a donde éste ha ido.

Los protagonistas, generalmente son personas conocidas por el niño por lo que no es necesario que se desarrollen en el cuento.

Cuentos heroicos. Se le denomina así a los cuentos con moraleja. El propósito principal es enseñarle al niño por medio de los personajes (con los que el niño se identifica) valores socio-culturales. A estos cuentos también se les conocen mediante dos conceptos, los cuales son; fábula y apólogo.

La **fábula** es un relato corto, en donde los personajes son meramente animales, (pueden tener algunas características antropomórficas), se basan en las cualidades que tiene o puede poseer cada animal, más el valor moral que se quiera dar a conocer. La forma en que está constituida esta narración, es en **prosa**, es decir que no se requiere de gran conocimiento literario para poder interpretarlo. Por la sencillez y brevedad de las fábulas, se han vuelto

un soporte importante para la educación moral por medio de ejemplos.

En el **apólogo** los personajes son alegóricos y humanos. Al igual que la fábula, este deja un valor moral, pero no se recomienda su uso en la educación infantil ya que se conforma de versos y estructuras gramaticales cultivadas.

Cuentos creativos. Se ocupan de crear confusión y duda, no tienen historia ni suceso único, simplemente sirve para despertar el interés y prepararlos a escuchar un cuento con historia. A continuación se comentarán algunos subgéneros:

- **Cuentos desechos.** Se basan en los cuentos familiares, se le permite al niño modificar lo que no le gustó del relato, por lo que queda como resultado un cuento con muchas incoherencias.

- **Cuentos al revés.** Se destruye arbitrariamente las características de los personajes de un cuento conocido, digamos que es la versión disparatada de los clásicos.

- **Ensalada de cuentos.** Se toman personajes de otros cuentos y se mezclan en uno.

Características de los Cuentos Infantiles por Edades

Por último, podemos hacer una referencia de temáticas y características por las edades de los niños⁴⁰ y por el nivel de educación

Para menores de seis años

Estos cuentos pueden ser muy variados, pero son breves y muy característicos, los personajes deben de contrastar mucho para que el niño pueda diferenciarlos con facilidad. También es bueno crear cuentos en donde el pequeño es el protagonista de la historia.

40 Petrini Enzo, Estudio crítico de la literatura infantil, p. 58 - 81

Los cuentos gráficos para ellos suelen tener muchas ilustraciones, las cuales a la vez deben de ser muy representativas y sencillas.

Niños de seis a nueve años

Los temas preferidos son las fábulas, o relatos sobre niños o animales. El niño busca conocer por medio de los personajes, nuevos mundos o bien, mundos parecidos al que él está viviendo.

El niño a esta edad se deja llevar fácilmente por la magia, pero esta limitado, ya que a ellos les gusta un final feliz y una solución a los problemas planteados en los cuentos.

Cada personaje debe de ser fácilmente reconocible por sus características físicas y morales. Los hechos buenos o malos deben enlazarse cronológicamente para que el niño no pierda el hilo de los sucesos y los pueda identificar.

Niños de diez a doce años

Esta ya es una etapa un poco más realista para el niño, de hecho esto se vuelve más interesante ya que a los cuentos que leía se le pueden adherir hechos y temas basados en la realidad. De esta forma, el enfoque social aumenta para él. Los hechos que se le anexen tienen la finalidad de concienciar e inducir su interés hacia la sociedad.

Por mi parte, creo que todo es un truco más del sistema educativo para manejar la conducta de la sociedad, aunque moralmente si funciona, pero por otro lado, hay que recordar que la moral es relativa.

IMPORTANCIA DEL CUENTO PARA LOS NIÑOS

El cuento "infantil" tiene orígenes muy actuales, y nacen por la necesidad social de moralizar a los niños por medio de las acciones de los personajes con los que el niño se ve identificado.

Los cuentos que leemos en la actualidad fueron afectados por las diferentes culturas e ideologías a las que han sido expuestos y mientras transcurre el tiempo, estos se irán acomodando a las necesidades de cada sociedad. A continuación, se comentarán algunos aspectos de la importancia que tiene el cuento sobre los niños.

Desarrollo intelectual. El hecho de leer o de escuchar un cuento hace que el niño desarrolle funciones como la comprensión, análisis e interpretación de las historias. por lo que su sentido de la lógica se agudiza.

El cuento generalmente ejercita la imaginación; muchas veces ya tiene una versión ilustrada o animada, la primera funciona como apoyo visual, por lo que ayuda al niño a visualizar unas cosas, y obliga a que el resto dependa de su imaginación; en el segundo caso, está la animación o sucesión de imágenes que casi no estimulan el desarrollo mental ya que imponen sucesos.

Memoria. A través de ésta se logra la retención de los conceptos, en este caso son los valores que contiene cada cuento.

El hecho de que un niño recuerde la moraleja o los sucesos con valores que trae el personaje, invitan al mismo a imitarlos, lo que refuerza la intención moral de la sociedad.

Creatividad. El hecho de leer o escuchar relatos, obligan a cualquier lector a imaginar las acciones de los personajes en un ambiente previamente descrito. En el caso de los libros infantiles que tienen ilustraciones, apoyan al niño a reconocer los sucesos (pero esto significa que limitará un poco su imaginación), los niños toman a los personajes vistos para recrear las partes no ilustradas. Esto es, que las ilustraciones funcionan como apoyo visual para estimular la imaginación y aterrizar las ideas de los niños en el cuento.

Formación social. Los cuentos son adaptados a las necesidades socioculturales

y algunos tienen la finalidad de entretener y dar un valor moral indirectamente por medio de una serie de aventuras imaginarias.

Empatía. Proviene de una palabra griega que significa simpatizar y sentir algo en común. Este concepto trae consigo cuestiones sentimentales y psicológicas.

La empatía se da cuando un sujeto es capaz de sentir emocionalmente la información que está recibiendo, lo cual refiere a ser conscientes de lo que otros sienten y tratar de comprender esos sentimientos.

EL PREDOMINIO DE LAS ILUSTRACIONES EN LOS CUENTOS INFANTILES

Es muy importante encontrar un buen medio de comunicación hacia los niños, si queremos dar a conocer conceptos más completos y universales, no hay nada mejor que la ejemplificación visual, en este caso, las ilustraciones.

En los cuentos, hay muchos objetos que se describen, pero que no forman parte de la vida cotidiana de los niños, por lo que se les debe de ejemplificar por medio de ilustraciones. Al narrar las aventuras en un bosque encantado o un castillo, es necesario hacerle entender al pequeño el ambiente en donde se desenvuelve la historia. Entonces, si la ilustración sirve para representar objetos que el niño no conoce, entonces estaríamos hablando de una forma de comunicación didáctica.

Las ilustraciones que se ponen en los cuentos, no solo funcionan como un apoyo visual, sino también como un receso en el texto y una forma de lenguaje más agradable y comprensible para el menor. La descripción de los personajes puede ser muy aburrida, al igual que la de su ambiente, es por eso que las ilustraciones sintetizan aquellas características y ayudan a la búsqueda de una mejor interpretación.

Entre texto y dibujos, los niños prefieren los dibujos, por su atractivo visual y su fácil comprensión, sin embargo, el uso continuo de un mismo estilo puede llevar a los niños a caer en el estereotipo.

Los cuentos conforman un papel muy importante, pues son ilustraciones relacionadas entre sí, pero que a su vez permiten que el niño imagine y recree lo que ve.

Las ilustraciones narran el cuento; a la edad de seis años, los niños todavía no saben leer bien, de hecho apenas comienzan descifrando el abecedario, por lo que un cuento por medio de imágenes, sería lo ideal para ellos.

La mejor forma de comunicarse, es por medio de los códigos visuales de los niños que también tienen que ver con su aprendizaje y capacidad de descifrar ilustraciones, digamos que estos códigos visuales infantiles son el propio lenguaje gráfico de los pequeños.

Esta técnica de enseñar por medio de la ilustración ha sido utilizada desde hace tiempo y podemos citar como ejemplo los murales de los conventos, los cuales tenían el fin de narrar historias bíblicas a los analfabetos o aquellos que desconocían el lenguaje verbal de alguna sociedad.

Un exceso de detalles puede llegar a ser rico visualmente, pero confuso a la vez, también se debe de considerar el color, no específicamente el correspondiente de los objetos que se tratan de representar, sino aquél que llegue a ser agradable y aceptable para el pequeño.

Los elementos de las ilustraciones se deben basar en las características principales que se narran y se refieren en la historia, tanto de los personajes como del ambiente en el cual surgen las aventuras.

Si los adultos les narran un cuento a los niños, es primordial que les ayuden a reconocer los personajes, ambientes y acciones por medio de las ilustraciones, o

bien, en el caso en que se decida estimular su creatividad, se puede optar por motivar al pequeño a imaginarse los sucesos por medio de un par de elementos gráficos.

Las ilustraciones son muy ricas en mensajes y ejemplificaciones, funcionan tanto en medio didáctico como recreativo.

EL PROPÓSITO DE LAS ILUSTRACIONES: DIFERENCIA ENTRE EL FIN DIDÁCTICO Y RECREATIVO

Antes de comenzar, vamos a recordar un poco del propósito general de la ilustración, el cual es participar como un apoyo visual con el fin de establecer una comunicación por medio de imágenes bien planeadas. A partir de esto, se subdivide el propósito general en dos medios, los cuales tienen finalidades diferentes; ilustración didáctica y recreativa.

Ilustración Didáctica

La ilustración didáctica tiene como característica, la búsqueda de la cultura y la ciencia, esto es, comunicar significados gráficos realistas que se forman estableciendo un vínculo entre la ilustración y el objeto a representar.

Este medio es usado comúnmente en los libros de ciencias, así como en historia, geografía, antropología, biología, química y física, en donde el apoyo visual debe de llevar el mayor grado de realismo y basarse en información verídica exponiendo los elementos importantes (fig. 4.1),

En los libros de historia podemos ver ilustraciones bastante trabajadas y basadas en las características descritas de los hechos y personajes (a veces se usan pinturas de aquellas épocas y en otras ocasiones se investigan las características de un tema para crear una ilustración). En el caso de alguna representación de los mayas, se estudia desde su forma de

vivir, sus ciudades, actividades, vestimenta, anatomía y por supuesto, colores; esto permite que la ilustración sea más completa y tenga mayor relación con la realidad, entonces por medio de los elementos que encierra la ilustración, se puede encontrar un apoyo visual descriptivo.

Las ilustraciones con características históricas son imágenes que se crean dentro de la mente del ilustrador por medio de la información que adquiere, y que por consiguiente lo plasma en un soporte. Si se llega a descubrir alguna nueva información, es de esperarse que las características de las ilustraciones cambien, y se actualicen.

Es más fácil leer la descripción de los personajes históricos por medio de ilustraciones que por texto, pero ambos medios tienen sus propias ventajas y al momento de ponerlas a trabajar en conjunto forman un medio informativo infalible. La ilustración didáctica funciona como el medio descriptivo de un conjunto de características en un espacio de tiempo estático, y el texto, viene siendo la narración de las actividades cronológicas que suceden alrededor de la ilustración.

fig. 4.1
en las ilustraciones didácticas se pueden omitir los detalles que aún no se desean estudiar



En los libros de geografía, se usa la ilustración como medio de referencia a los temas planteados; funciona de la siguiente manera; en una buena ilustración podremos encontrar énfasis en los elementos en los que se hace referencia como a la ubicación de las montañas, ríos, lagos, etc. Digamos que es un ejemplo visual simplificado, se eliminan o se le quita importancia a los elementos poco relevantes, por lo que la información se vuelve más breve y clara.

En el caso de las ilustraciones de biología, ya sea fauna o flora, se puede hacer una referencia visual simplificando elementos

innecesarios, pero esto varía también por edad y grado de conocimiento del lector, si son niños pequeños, es normal encontrar representaciones sencillas (fig. 4.2a) y si se habla de gente mas grande, las ilustraciones son mas detalladas, y hasta se llega a usar la fotografía (fig. 4.2b).

Las características atribuidas a los animales, deben de llevar un grado de representación sintetizada de la anatomía y mantener cierto equilibrio con los adjetivos calificativos que simbolizan al mismo. Por ejemplo; al león se le atribuyen propiedades como la fortaleza y grandeza, entonces su representación gráfica debe de consistir en las características que enfatizan estas particularidades importantes para el niño.

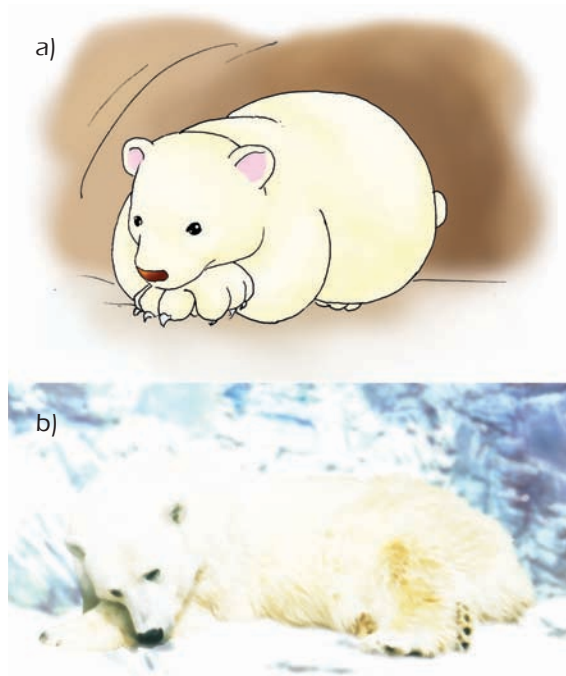
También debemos de considerar que todos los adjetivos que el niño usa para representar a un animal, son adquiridos por medio de varias fuentes de comunicación, tales como los cuentos o la televisión. En una ilustración didáctica, no se deben de atribuir características falsas, todas las que se pueden usar son referencias reales simplificadas.

La ilustración también es usada como medio visual-informativo en ciencias como la física y la química, ya que describe desde fenómenos visibles hasta los no visibles, pues en muchos casos encontramos representaciones de reacciones naturales que no podemos analizar a simple vista.

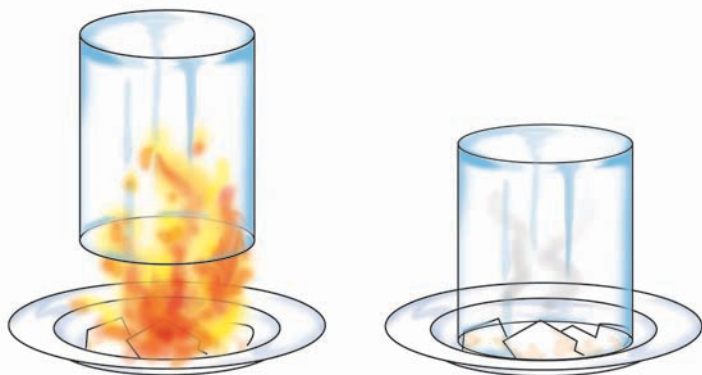
Como ejemplo está la descripción del fenómeno del aire, el cual es un conjunto de gases, pero un niño no lo ve así y por eso se recurre al experimento del vaso que cubre y apaga el fuego; el aire “desaparece” en presencia del fuego (fig. 4.3). Es necesario hacer uso de la ilustración en ejemplos de fenómenos “no visibles”, por medio de referencias “visibles” que ejemplifican los sucesos.

A nivel Primaria, estas dos materias se dan de forma conjunta e indirecta dentro del concepto de “**ciencias naturales**”, el

Arriba
fig. 4.2
a) Ilustración didáctica los más pequeños
b) Ilustración didáctica para niños más grandes



Abajo
fig. 4.3
Ilustración didáctica para un experimento clásico de química



cual también incluye a la biología. Ahora que hablamos de ello, también podemos citar un ejemplo importante, el cual se da en la representación del ciclo de la vida. Por una parte están los objetos visuales, tales como los animales, plantas, agua y huesos, que se ilustran de manera descriptiva, y por el lado de los compuestos químicos como el oxígeno, dióxido de carbono, nitrógeno y luz, que se hacen por medio de imágenes representativas y en la mayoría de los casos, nos encontramos con la fórmula química dentro de la ilustración (fig. 4.4).

Para los niños, estos elementos son todavía poco estudiados, y por eso se hacen referencias visuales y textuales sencillas para introducirlo al mundo de los fenómenos naturales.

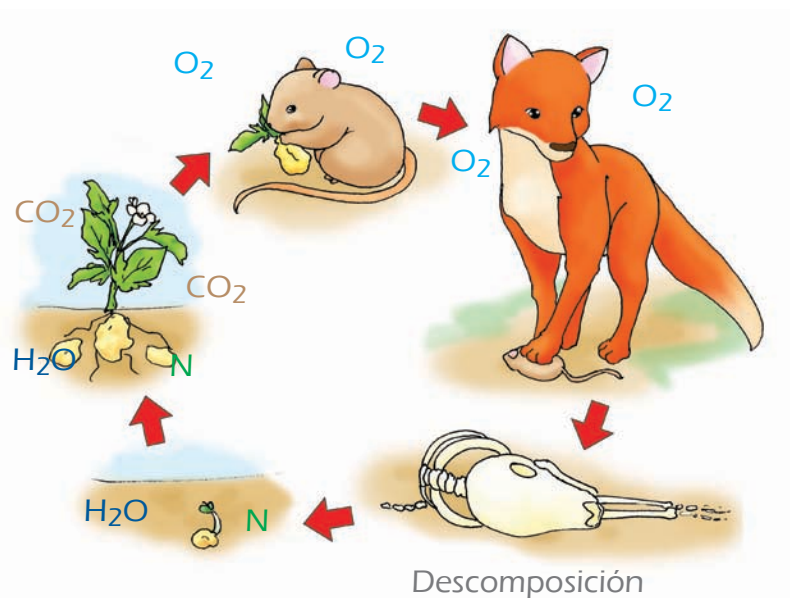
Ilustración Recreativa

En este tipo de ilustraciones se vale todo, inclusive se toma en cuenta los disparates del exceso de imaginación el cual normalmente es poco serio, concepto que podemos enfatizar para el desarrollo genuino de la creatividad.

La ilustración recreativa funciona para probar varias técnicas, figuras y formas, lleva consigo una riqueza estética y visual, así como muchas ideas fantásticas, por lo que llega a ser un recurso muy viable para los niños.

Como los dibujos de los niños tienen más relación con las formas recreativas que realistas, se puede hacer uso de este tipo de comunicación visual para encontrar un mejor vínculo con ellos.

Las formas recreativas, comúnmente son utilizadas en libros que necesiten de ejemplos que no requieran del naturalismo o un alto nivel de figuración para que sea bien entendido, además se busca una identificación técnica y visual para crear un atractivo gráfico que sea capaz de despertar el interés y retener la atención de los niños.



Los libros de los cuales se citan estos ejemplos, son comúnmente los cuentos, los libros literarios, o bien hasta podemos ver que se ha hecho uso de este recurso en las matemáticas (fig. 4.5).

Lo más común es encontrar este tipo de ilustraciones en los libros literarios, ya que consisten en pequeñas prosas, versos y rimas sencillas que desde cierto punto de vista son dinámicos. En Primaria, los niños gustan de los juegos que les cause diversión, tengan o no sentido, y entre ellos, se incluyen estas alternativas literarias.

Las ilustraciones recreativas que se usan en los libros de matemáticas, son

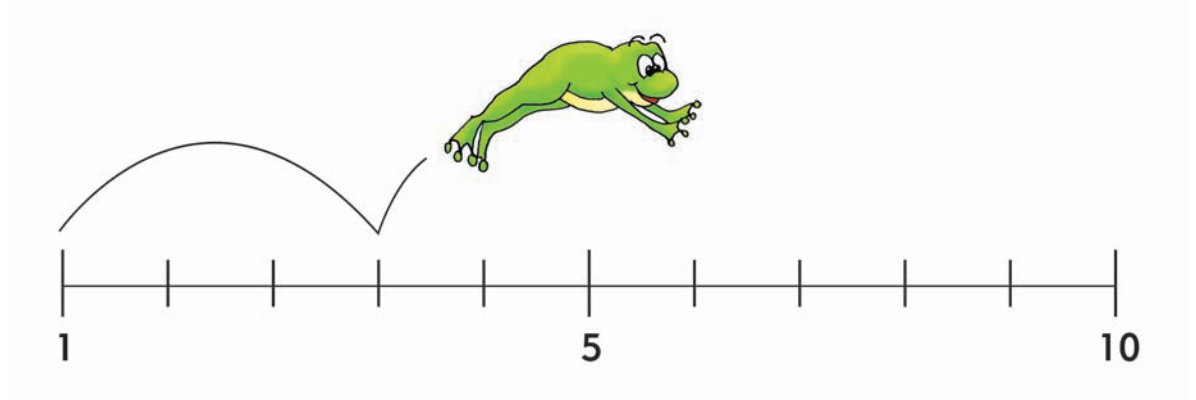
fig. 4.4
En muchas ilustraciones didácticas, podemos encontrar los elementos químicos representados con fórmulas



fig. 4.5
Ilustración recreativa. Un niño usa una trompeta para hacer bailar al número 2

fig. 4.6

Ilustración recreativa. Una ranita salta de un número a otro



fundamentales para retener la atención y hacer que algo que parezca tan complicado para ellos, sólo sea un juego en donde el pequeño participe ayudando a los personajes a resolver sus dudas. Hay muchos ejemplos en donde participa la ilustración recreativa, tal como el de hacer que una rana brinque de un número a otro (fig. 4.6), o bien, hasta en los juegos de mesa de azar como serpientes y escaleras, los cuales llevan consigo varios personajes con características recreativas.

También se puede hacer uso de este recurso en la sopa de letras, crucigramas y hasta en buscar figuras escondidas en los

garabatos. Todos ellos, pertenecen a los pasatiempos, pero sin lugar a duda, son parte de unos juegos didácticos que suelen auxiliarse de la recreación.

Para finalizar tenemos al cuento, el cual comúnmente usa imágenes fantásticas que efectivamente rompen con algunos lineamientos de la realidad. Hay que tomar en cuenta que cualquier ilustración que participe en él, debe de considerar el contenido, ya que funciona como un apoyo visual en donde las características no descritas por el relato deben de ser concluidas por el ilustrador.

Tanto en cuentos como en fábulas, los atributos de los personajes pueden ser muy variables; inclusive en algunos animales se le puede aportar variaciones morfológicas al punto que hasta parece una quimera, o bien, una gaviota puede ser hasta morada o un león más pequeño que un ratón. Todos estos juegos de colores, formas y tamaños tienen que ver con los códigos y la identificación del niño hacia ellos (fig. 4.7).

Hay veces en donde los cuentos deben de llevar ciertas características realistas, por lo que se puede dar una mezcla de las dos ilustraciones. La intención que tiene la ilustración recreativa es dar a entender una idea por medio de los juegos visuales, ya sea para ayudar al niño a visualizar mejor los ejemplos o bien simplemente para entretenerlo.

fig. 4.7

En la ilustración recreativa se pueden presentar conceptos y elementos fantásticos



LIBROS COMERCIALES

Las ilustraciones que conforman los libros comerciales llevan códigos que cumplen en gran parte las expectativas mercantiles, caso que conlleva a la manipulación de los elementos gráficos en formación del consumismo.

Los niños son muy influenciados por sus gustos y se dejan llevar fácilmente por un estilo que les agrada. En la mayoría de casos están conformados por códigos basados del cine y la televisión. La televisión facilita la legibilidad de algunos códigos ya que llevan movimiento, como el niño ya está acostumbrado a ese lenguaje, identifica con mayor facilidad el estilo en estado estático.

La cantidad y calidad de ilustraciones y texto, dependen del género y del público, ya que la venta del material obedece al gusto del lector. El material que se utiliza es selecto, y para los niños chiquitos está elaborado específicamente para resistir el trato duro. La calidad de impresión es superior, ya que se elige un soporte que reciba correctamente la tinta, así que los detalles como el brillo de los colores se mantienen al nivel de la ilustración original.

Los estilos que se manejan son sumamente variables. Se puede decir que la diversidad de estilos de los cuentos infantiles, es tan amplia como la cantidad de autores que existen en el medio de la comunicación gráfica infantil.

Ilustraciones Usuales para los Cuentos Infantiles

En esta parte hablaremos de las técnicas más usadas y se citarán ejemplos que se han sacados de las portadas de algunos libros de cuentos dirigidos a los niños.

En estos últimos años, me he dado cuenta de que fuera de la ilustración tradicional, se está haciendo uso de las técnicas digitales.

Las técnicas tradicionales llegan a tener un atractivo visual incomparable, ya que llevan la riqueza de la textura del soporte y el gesto de los trazos de cada autor; las técnicas más utilizadas para las ilustraciones infantiles son la acuarela y el acrílico, ya que son fácilmente combinables y los colores se prestan a ser muy brillantes y/o atractivos.

Las técnicas digitales pueden aplicarse de varias formas, muchos usan degradados suaves, otros prefieren matices contrastantes y tal vez algunos más adhieran alguna textura a la imagen.

A continuación veremos algunos ejemplos y observaremos las variaciones de las técnicas y códigos que se han estado manejando en la actualidad.

La portada de la fig. 4.8, pertenece a un cuento de 1989; los cuerpos de los enanitos, al igual que el de Blanca Nieves, todavía mantienen una proporción realista.

Los personajes que encontramos en esta ilustración entran las normas de dibujo de los ochenta-noventa. Si somos observadores, las ilustraciones de algunas monografías, caricaturas extranjeras e ilustraciones de libros de ese tiempo, cuentan con un estilo similar a este.



fig. 4.8
Mis mejores cuentos,
Blanca Nieves,
Hemma/
Larousse, 1989,
pp12

La ilustración de portada de la fig. 4.9a, pertenece a un cuento de 1997, tiene unos códigos infantiles parecidos a los que usan las caricaturas de Estados Unidos en los años ochenta - noventa.

El trazo que vemos como líneas de contorno, son de formas onduladas, también podemos notar que comienza la exageración de las características, tales como el uso de los ojos grandes.

Los personajes comienzan a adquirir movimiento y expresiones características, el colorido se vuelve aún más alegre y se presentan detalles sencillos.

La cubeta lleva cierta cantidad de códigos infantiles, tales como la exageración del grosor de la madera y la colocación desbalanceada de los cellos (aros que mantienen unidas las tablas de un barril o una cubeta). Estos detalles que parecen errores para lo realista, son claves adecuadas a la comunicación de los niños; el mismo caso, lo podemos ver en la atractiva inclinación que se usa en el candil.

Esta ilustración (fig. 4.9b) pertenece a una colección de cuentos ecológicos, aquí podemos ver el degradado de los colores en ausencia del negro. Es importante mencionar que se hace uso del contraste en los personajes principales y la hoja que vuela es muy grande, código que representa la importancia de estos elementos en la ilustración. También podemos notar la humanización del perro, por ser un animal cercano a las personas.

La fig. 4.9c, es funcional por la riqueza visual que guarda en su ligera mezcla de colores. Para los niños, los matices pasteles son muy atractivos visualmente, tanto que los adultos lo han adjudicado como colores representativos de los niños.

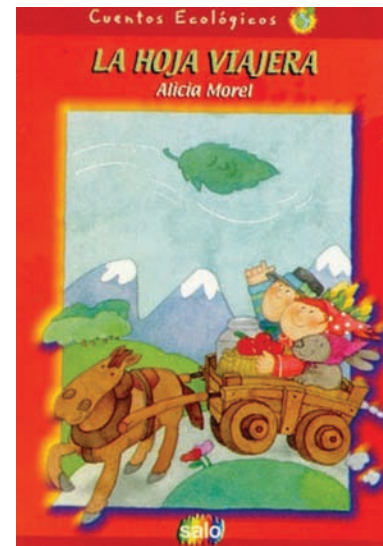


fig. 4.9

- a) Clásicos de siempre, Cenicienta, publicaciones Fher/edamex, 1997, pp16
- b) Alicia Morel, Cuentos ecológicos, La Hoja Viajera, Salo Erds, México, 2000, pp 16
- c) Cuentos en relieve Sigmar, La Coneja Busca Casa, ed. Sigmar, Argentina, 2000, pp45



La ilustración de la fig. 4.10a con elementos geométricos se crea a base de figuritas muy simplificadas, los cuales le dan una legibilidad sorprendente.

Se usan muchísimos colores y en los personajes predomina la línea. La mezcla de matices también tiene un efecto agradable a la vista, y como lo estudiamos, a los niños no les importa el color real en las representaciones, código que se ejemplifica aquí.

También predomina la fantasía, desde el cerdo volador hasta el cielo de colores y sobre todo, en las ondulaciones que se ven en el asfalto pintado que sirven de base para las casa, es un código utilizado por los menores de nueve años de edad, pero aún los mayores lo continúan disfrutando.

Esta otra ilustración me impresiona mucho por la capacidad de humanizar una casa (fig. 4.10b), y como lo hemos comentado, los niños son capaces de crear y leer antropomorfismos de animales y objetos, la aceptación de estas características es muy importante para crear empatía.

Se usan figuras geométricas muy sencillas y colores brillantes y contrastantes, cosa que se vuelve significativa para los pequeños, inclusive se observa que la casa lleva un acento gráfico, lo que indica que es un elemento primordial.

La portada del libro que vemos a continuación (fig. 4.10c), es en lo personal muy interesante, puede ser que contenga elementos realistas, y tal vez sea un poco difícil de leer por la cantidad de detalles, pero el juego de colores le da un atractivo visual infalible y pasivo. Como códigos infantiles, podemos tomar en cuenta la riqueza de los colores, pero, aunque sea una ilustración fantástica para mí y para los niños, los detalles y la saturación de elementos retardan un poco la lectura, aunque a la vez la hacen agradable.



Fig. 4.10
a) Emilio Angel Lome, cantos y cuentos, Décimas lúdicas, cómicas, cálidas, Ed. Trova SA de C, 2002, pp 23
b) Series: cuentos fantásticos, La casa que tenía sueño, Ed. Sudamericana, 2003, pp 8
c) Jane Brierley, Érase una vez, Tormont publications 3ª edición, 2003, pp 255

En esta portada (fig. 4.11a), podemos encontrar algunos códigos aztecas. Esta ilustración es didáctica y lleva personajes detallados con fondos ligeramente simplificados. Al parecer se tomaron varios factores culturales y realistas para la representación de los personajes.

Lleva un orden de lectura adecuado para evitar confusiones, y si tomamos en cuenta que se deben de integrar varios códigos prehispánicos al lenguaje gráfico de los niños, pienso que el resultado es sumamente acertado.

Esta última ilustración (fig. 4.11b) que también lleva con sigilo varias características prehispánicas y podemos notar un gran contraste entre los personajes y el fondo.

Los colores que se usan en la imagen principal, son demasiado brillantes, caso que hace resaltar los elementos importantes en la ilustración. Sucesivamente, el juego de la combinación de colores crea un ambiente recreativo muy atractivo, pero el personaje que se encuentra en la parte superior, pierde importancia visual al matizarse con el fondo. Este personaje, cuenta con muchos detalles geométricos y texturas poco predecibles por lo que puede retardar la lectura.

Por último la fig. 4.11c, que contiene animales bastante antropomórficos. Usa colores que conservan un gran contraste y a la vez armonía. Otra parte muy funcional es su calidad de línea, la cual causa que los personajes resalten y la información en general sea bien concreta.

Los rasgos sobresalientes y la gran simplicidad en que se manejan los animales, crean un efecto visual muy atractivo y legible.

Por último, cabe decir que todas las ilustraciones que podemos encontrar para los niños, están conformados por varios códigos que facilitan la comprensión de la información.

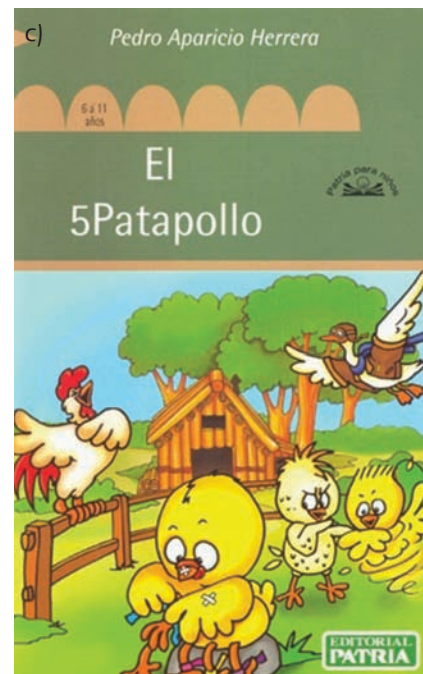
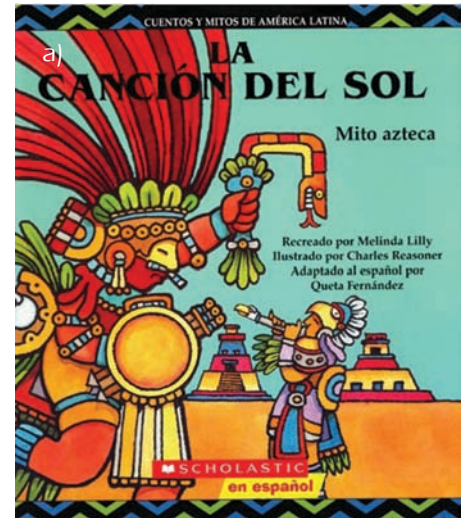


fig. 4.11

a) Melinda Lilly, canción del Sol (Mito Maya), Ed. Scholastic Inc, Mexico, 2002, pp 32
b) Hernán Lara Zavala, Tuch y Odilón, Ed. Trova SA de CV, Mexico, 2002, pp 23
c) Pedro Aparicio Herrera, El 5 patapollo, Ed. Patria, Mexico, 2005, pp 149

LIBROS DE TEXTO GRATUITOS

En esta parte hablaremos sobre algunas características que poseen las ilustraciones de material didáctico que maneja la SEP.

Las portadas que poseen estos libros, se relacionan más con la riqueza cultural mexicana que el contenido del mismo, ya que todas ellas han sido hechas por artistas mexicanos de renombre, por lo que su permanencia en las portadas a través de los años deriva del interés cultural del gobierno hacia los niños. Desde 1960, la SEP y la Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos hicieron un acuerdo en donde se invitaron a grandes artistas plásticos para dejar su obra permanentemente en las portadas de estos libros de texto⁴¹.

El contenido y el soporte se modifican de vez en cuando. Esto favorece a gran medida la calidad de la impresión, por lo que los colores se ven más atractivos.

Cabe destacar que los libros que se analizarán en este capítulo han sufrido como última modificación, la actualización de 1993 por la SEP. Citaré algunos ejemplos interesantes de los libros de texto gratuitos de Primaria; comenzaré desde el primer grado, para terminar con el sexto año⁴².

Primer año de Primaria

Estos libros son dedicados en general a niños de seis años, por lo que su contenido debe de ser en gran medida gráfico y se enfoca en la parte recreativa de los niños.

Los libros cuentan con muchas ilustraciones que además son ricas en colores, puesto que se busca una alternativa didáctica por medio de las imágenes y que por cierto se encuentran presentes en todas las páginas (fig. 4.12). La presencia de colores y contrastes se vuelven

determinantes para la identificación de los elementos de la página, ya sea en donde el niño deba de escribir, recortar, leer u observar.

Las ilustraciones tienen algo en común; se hace uso de un código infantil infalible, el cual es la exageración de las partes representativas de algún animal o de las personas. Por ejemplo, las mujeres casi siempre llevarán vestido y los hombres pantalón, en cuanto a los animales, lo que resalta de un conejo son sus largas orejas, o bien, en las aves las alas. Esto es parte de la representación descriptiva de los personajes, lo cual ayuda a los niños a identificar a cada personaje o elemento.

En el caso de mapas con calles, encontraremos el uso del abatimiento; las casas son planas y vistas frontalmente. Estos elementos se diferenciarán por los contrastes de los colores.



fig. 4.12
Libro de actividades
Primer grado, SEP.
p. 200
México, 2004

41 UNIVERSUM Exposición temporal "Pintando la Educación"

42 Las ilustraciones que se mencionan en este tema, son propiedad de sus respectivos autores, todas ellas, tomadas de los libros de texto gratuito de la Secretaría de Educación Pública

El libro de matemáticas también destaca por la cantidad de ilustraciones que funcionan como un atractivo apoyo visual, que a la vez envuelve a los niños en los problemas de los personajes.

Lo interesante es que manejan un libro de lecturas, el cual contiene varios juegos de palabras y cuentos clásicos, de los cuales, algunos de ellos pueden cantarse. Este libro es importante para nuestro interés, ya que es una clave que introduce al niño al mundo de la lectura y sobre todo a los cuentos ilustrados.

Segundo año de Primaria

En este nivel los niños tienen la misma cantidad de materias y libros que el año pasado, y las actividades que realiza también son similares.

Como parte del aprendizaje de la lengua está el libro de español, dividido en tres; actividades, lecturas y recortes. Al parecer, las ilustraciones son similares, aunque en

realidad se puede notar un poco más de detalles, sobre todo en algunos animales.

El libro de recortes todavía consiste en formas cuadradas (fig. 4.13), pero se comienza a hacer uso de las fotografías e ilustraciones más relistas y detalladas.

En el libro de lectura los cuentos tienen más personajes, y los juegos de palabras como rimas o canciones pierden relevancia, digamos que por este momento se hace un descanso de ellos. En cuanto a ilustraciones, van de la mano con la temática de los cuentos, que es la presencia de más personajes y detalles. En algunas páginas del libro, se comienza a combinar colores complementarios para crear luces y sombras, caso que está un poco fuera de los códigos que se aceptan en esta edad, pero que sin embargo tienen un atractivo visual y recreativo impresionante.

También está el apoyo fotográfico, dentro de este mismo libro, comienza la etapa de la concientización ambiental, de forma que puede ser una introducción al mundo de las ciencias naturales.

Tercer año de Primaria

Además de las materias pasadas se introducen otras asignaturas, como historia, geografía y ciencias naturales, por lo su conocimiento sobre varios temas se verá ampliado.

Las ilustraciones de los libros cuentan con más detalles, inclusive, claramente se puede notar que se comienza a hacer uso de la perspectiva, aunque con abatimiento.

En el libro de lecturas, podemos encontrar que muchas de las ilustraciones presentes tienen relación con algunos datos culturales-históricos, es decir, existe una relación en cuanto al conocimiento cultural del niño con las ilustraciones que encuentra en sus cuentos.

En cuanto al texto, la tipografía se ha reducido como mínimo dos puntos, por lo

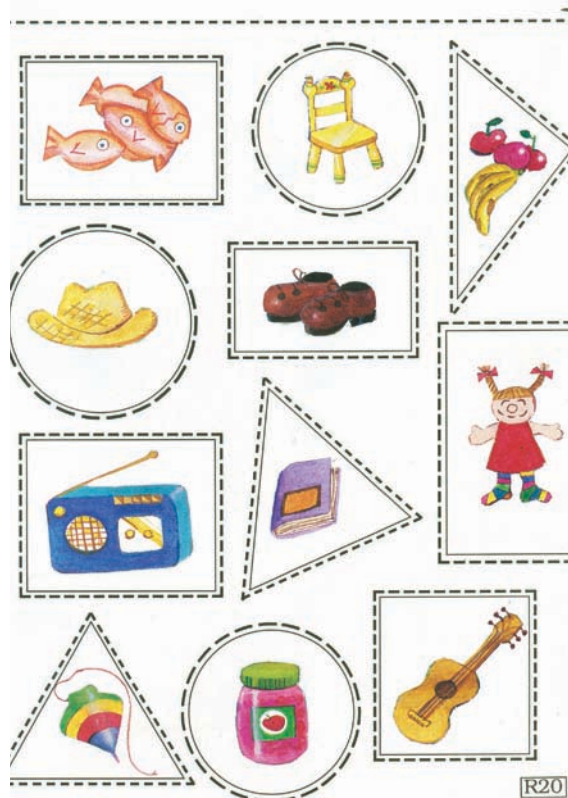


fig. 4.13
Libro integrado
de recortes
Segundo
grado, SEP,
p. R-20
México, 2002

a)



que la lectura es más larga por el espacio adquirido, además, las ilustraciones (aún predominantes) suelen darse en menor medida (tamaño y cantidad).

El libro de historia y geografía (combinado) está masivamente ilustrado por fotografías o pinturas de los lugares y momentos históricos, solamente se puede apreciar una mínima presencia de ilustraciones didácticas, aunque el de ciencias naturales recurre continuamente a estas (fig. 4.14a).

Cuarto año de Primaria

Cuentan con otras dos materias nuevas, las cuales son "civismo" mejor llamado como "conoce nuestra constitución" y geografía (explícitamente geografía de México).

Ya se dan bastantes ilustraciones con la presencia de una perspectiva bien aplicada, tanto en casas como en calles y paisajes.

El libro de español sigue siendo muy dinámico y posee muchas ilustraciones, las cuales aún mantienen un nivel recreativo muy alto (fig. 4.14b), aunque gradualmente podemos notar que varios de los personajes que participan en los ejercicios ganan realismo.

El libro de lecturas aún sigue siendo el más predominante en cuanto a cantidad de ilustraciones y códigos infantiles; al parecer los cuentos se mantienen cortos. También podemos ver que varios de los relatos avanzan por medio de viñetas.

En general, los libros de texto gratuitos que maneja el niño a esta edad, se conforma de un tanto de ilustraciones y otro tanto de fotografías, aun que las ilustraciones son un poco más predominantes.

Por otro lado, también podemos notar que se comienza a incorporar datos sobre el cuerpo humano, ya que se enseñan los nombres y funciones de los huesos y los músculos.

b)



fig. 4.14
a) Ciencias naturales Tercer grado, SEP, p. 49 México, 2003
b) Español, lecturas cuarto grado, SEP, p. 227 México, 2002

Quinto año de Primaria

El número de materias son las mismas que el año anterior.

El libro de lecturas continúa siendo el que cuenta con más ilustraciones y colores; podemos encontrar realismo, detalles, perspectiva y códigos aún más descriptivos. Las lecturas son más largas y nuevamente nos encontramos con los juegos de palabras, como son los versos y canciones que se presentan en gran magnitud.

Las modificaciones en el libro de matemáticas son impresionantes, ya que presenta muy pocas ilustraciones y la mayoría de ellas son figuras geométricas. Casi todos los ejercicios que se encuentran en este libro se apoyan de fotografías.

En el caso de las ciencias naturales, se ofrece un amplio conocimiento de la diversidad de los animales y entornos geográficos (fig. 4.15a). Y los temas que tienen relación con la anatomía se presentan con ilustraciones didácticas.

Sexto año de Primaria

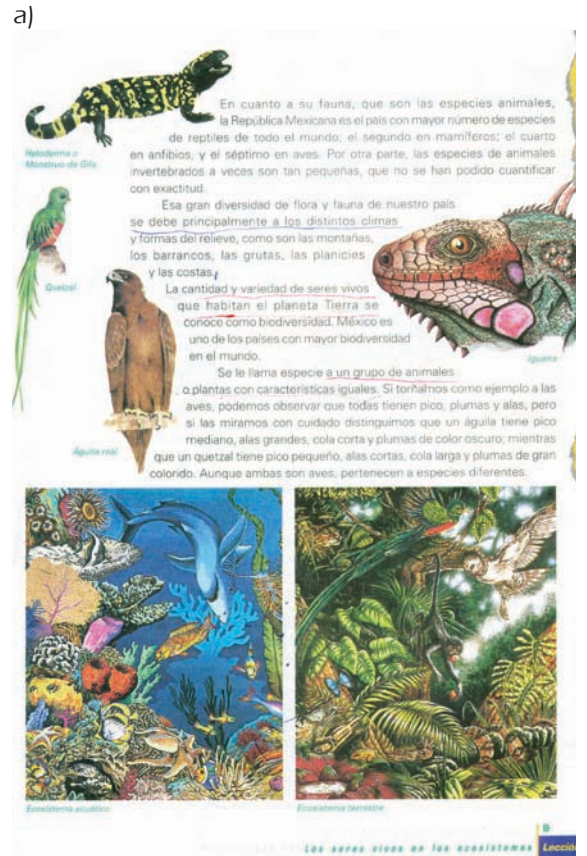
Las ilustraciones son más realistas y detalladas que en las etapas anteriores, además el texto es lo que predomina.

El libro de matemáticas usa los mismos recursos gráficos que en quinto año, aunque el de español pierde ilustraciones, y aquellas todavía presentes, carecen de color y los sombreados y texturas se dan por medio de la saturación de elementos.

El libro de lecturas es lo único que podemos rescatar como el medio de ilustraciones recreativas. Fuera de esto, todos los demás manejan el fin didáctico (fig. 4.15b), es decir, prevalece la cualidad descriptiva y realista de las ilustraciones.

Las imágenes para el tema de anatomía, son ilustraciones descriptivas. Así mismo se comienza a combinar la ilustración con fotografías que ejemplifican las actividades de los niños.

fig. 4.15
a) Ciencias naturales, Quinto grado, SEP, p.7, México, 2003
b) Geografía Sexto grado, SEP, p.20, México, 2004



TELEVISIÓN: ESTILOS UTILIZADOS EN LAS ILUSTRACIONES ANIMADAS

La televisión es un medio de comunicación de grandes masas, por lo que se le considera como medio masivo.

Mientras el niño va creciendo, su atención se va enfocando poco a poco a la televisión y es de esperarse que todos tengan sus propios gustos, ya que se transmiten desde caricaturas, telenovelas, noticias y hasta documentales.

Lo que nos interesa de la programación, son las caricaturas, pues tienen bastante influencia en los niños e indirectamente en sus dibujos.

Estando en el territorio americano, la mayoría de caricaturas que se transmiten proviene de Estados Unidos y después podemos citar las animaciones fuera del continente como las de Japón y algunos clásicos que rara vez pasan por televisión, que son de Europa o Rusia.

Es importante considerar la situación sociocultural y geográfica para conocer el tipo de caricaturas que se transmiten, ya que quienes tienen cable, podrán disfrutar de más programas a comparación de los que solo ven televisión abierta.

En una encuesta realizada⁴³, los niños le dan preferencia a la programación del canal cinco ya que transmite más caricaturas.

Para simplificar y generalizar los rasgos de la programación, este capítulo se enfocará en los estilos de animaciones que se transmiten en televisión abierta⁴⁴.

Con la intención de dar un orden, voy a acomodarlos por estilos dependiendo de la región geográfica en donde fueron creados. Desafortunadamente los estilos de las caricaturas son sumamente criticados, y más por los que ya no son niños.

Estilo Americano

Aquí tenemos mucha información, ya que se han usado varios estilos en las animaciones y la variación de los códigos es impresionante. Algunas ilustraciones llegan a gustar tanto a niños como a grandes, pero hay otras que solo gustan a niños. Esto se debe al manejo de los códigos visuales.

Se puede citar algunos clásicos del canal cinco (ya que es aquel que más caricaturas transmite), los cuales han sido emitidos desde hace bastante tiempo hasta la fecha y no han evolucionado, ni modificado

- Don gato y su pandilla	- Loony toons
	- Supersónicos
- Pantera rosa	- Picapiedra

Las caricaturas clásicas que han sufrido una actualización constante, son las siguientes

- Batman	- Superman
----------	------------

Y entre las más actuales están:

- Jimmy Neutron	- Transformers
- La vaca y el pollito	- El laboratorio de Dexter
- Padrinos mágicos	- Bob esponja

Del cual parece que aquellos que más han tenido éxito entre los pequeños son:

- Bob esponja (fig. 4.16a)
- Avatar
- BEN 10 (fig. 4.16b)

⁴³ Heraclio Ramírez, "fundamentos teóricos de la ilustración infantil. Teoría e Historia de la Pintura y la Ilustración", tema de clase, ENAP-UNAM

⁴⁴ Este análisis lo hice escogiendo el estilo de las animaciones más comunes



fig. 4.16
 a) Bob esponja, Stephen Hillenburg, 1999, ©Nickelodeon
 b) Ben 10, Man of Action, 2006, ©Cartoon Network

Estilo Surasiático

Este estilo de dibujo, es también llamado estilo “manga”, ya que nació en Japón, aunque en la actualidad lo estén usando China y Corea en productos comerciales para niños y adolescentes.

Este tipo de ilustración también se divide en varios géneros y el sector infantil es el más predominante. Por supuesto que México ha traído varias, de las cuales algunas se han vuelto clásicos y se repiten continuamente en la televisión.

Muchas de estas ilustraciones se basan más en la estética y estilo de los autores que en los códigos infantiles, aunque también podemos ver una mezcla de ellos

Entre los clásicos que se han repetido continuamente y que todavía tienen varios fans, están los siguientes:

- Saint Seiya	- Yuugi Oh
- Pokémon (fig. 4.17a)	

Los más recientes que se han transmitido por televisión abierta son:

- Transformers
- Bakugan (fig. 4.17b)
- Bey blade

Y otras animaciones que probablemente no sean tan vistas, por ser de canales de paga, pero que se conocen por ser muy comerciales.

- Naruto	- One Piece
----------	-------------

fig. 4.17
 a) Pokémon, Satoshi Tajiri, 1997, ©tvTokyo ©Nintendo,
 b) Guerreros Bakugan, 2007, ©Sega Toys Co., Ltd.



VALORES PSICOGRÁFICOS QUE CONTIENE EL ESTILO

En general, todas las ilustraciones, indiferentemente si son o no infantiles, llevan consigo una carga sociocultural. Así que como hemos visto, cada estilo es comparable a la firma de un autor.

Las características que tienen los personajes de las caricaturas creadas en diversos países presentan grandes diferencias, las cuales son aún mayores cuando comparamos animaciones del occidente con el oriente. De la misma forma, pero en menor magnitud, existen rasgos característicos entre las empresas que manejan este material dentro de una misma área geográfica.

A pesar de esto, los niños aceptan estas ilustraciones ya que todas llevan como propósito en común, la intención de mantener cierta comunicación con el público. Además las animaciones de cada país llevan una carga cultural propia. Esto es a conciencia de las empresas las cuales saben que el producto final llegará a otro lugar del mundo.

Los niños de seis a ocho años aún son muy accesibles al material preesquemático, y no solo gustan de él, sino que también lo conocen y pueden encontrar un vínculo comunicativo, es decir, es un lenguaje fácil de descifrar (sin ser aburrido)

Muchas de las caricaturas clásicas de Estados Unidos como las que producen Warner Bros o Walt Disney, tienen códigos que gustan tanto a niños como a grandes (fig. 4.18), de hecho estas series se respaldaban mucho en la comedia y en el caso de películas animadas basadas en una historia, montan una trama con tensión e incensurablemente se encontrará un final feliz para los protagonistas.

Con un estilo diferente, en cuanto a historia e ilustración, tenemos los clásicos de Japón, los cuales también gustaban a chicos y adultos, y se basaban en el drama.

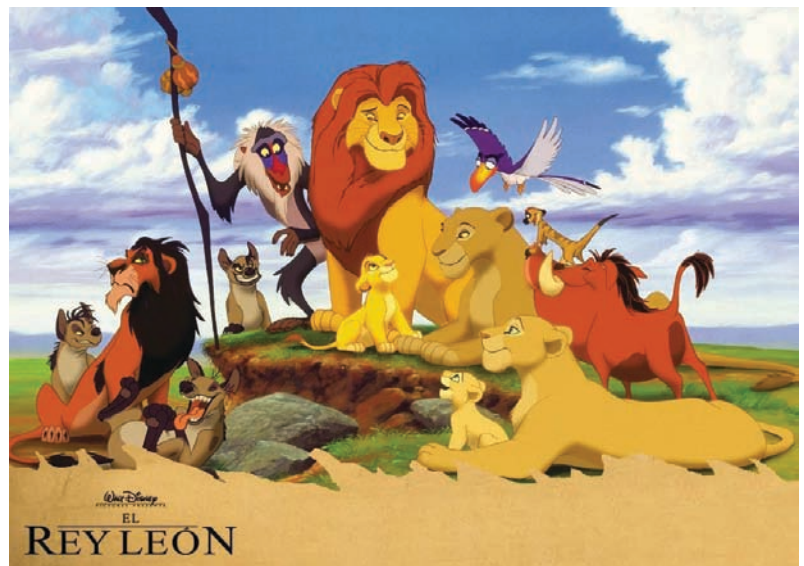
El estilo que manejaban ambas regiones geográficas tenían en común ser dirigidas tanto para niños como para adultos; era un entretenimiento familiar, pero actualmente, de forma gradual, se está estableciendo un margen que identifica definitivamente a las caricaturas para niños o grandes.

Recientemente, las empresas se han dedicado a sacar animaciones hechas solo para niños, **guste o no a otras edades**. El lenguaje verbal que se usa debe de ser aceptable por la sociedad infantil, incluyendo los sucesos y el drama. Estas animaciones tan características para los niños, llevan como referencia inconfundible la presencia de los códigos más importantes para los pequeños, como son la calidad de línea y exageración en los elementos que más deben de resaltar en el momento.

Por ejemplo, la cabeza tiende a ser sumamente grande al igual que las manos, aunque los brazos y piernas se dibujan muy delgados y cortos. Esto es, que usan como medio de comunicación la exageración, lo cual es un lenguaje que los niños manejan cuando se les sensibiliza.

Inclusive los gestos de los personajes llegan a ser bastante expresivos, tanto en la cara (emociones) como en el cuerpo (acciones). Estos códigos son muy identificables, por lo que tenemos como

fig. 4.18
Walt Disney,
El rey León,
1994,
©Disney



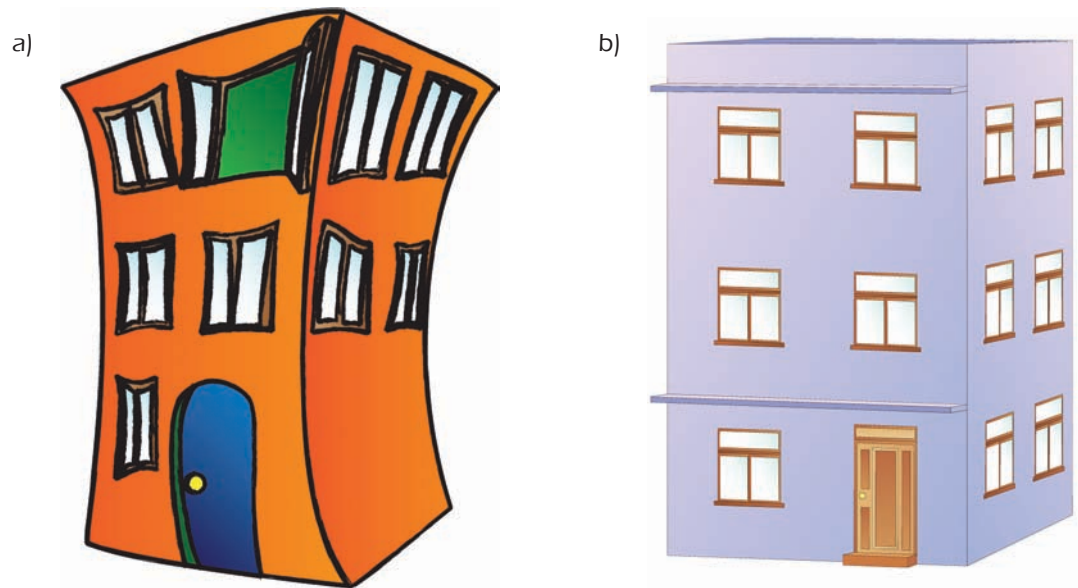


fig. 4.19
a) Ilustración de un edificio para una lectura recreativa
b) Ilustración de un edificio de forma realista

consecuencia una atención estable por parte de los niños.

Los colores que se manejan tienen un valor recreativo mayor que en los clásicos, pues no toman como referencia a la imagen natural; una paloma puede tener todos los colores existentes, al igual que su nido y árbol. El valor cromático recae en la cualidad expresiva que puede ofrecerse a los niños, y en ellos existe un gran contraste entre el fondo, las cosas importantes y los personajes, caso que hace inconfundible a los elementos que participan en los sucesos.

Los protagonistas suelen ser "personajes de temprana edad" (humanos o animales) por que crean un ambiente empático.

En las caricaturas más serias, se usan códigos infantiles en forma mínima, es decir, el personaje definitivamente es un menor de edad o tiene la actitud de un pequeño y vive sucesos (reales o fantásticos) que tienen relación con las actividades o experiencias de algunos niños. Además, al momento de explicar algún asunto, son muy claros y repiten constantemente (de forma directa o indirecta) la intención que se busca. Los ejemplos de esta clasificación se encuentran en las caricaturas con moraleja.

En el estilo, la empatía debe ser primordial para que los niños encuentren un atractivo en el, ya sea en los personajes, sucesos u otros elementos, todo lo que puede rodear a los niños son recursos válidos para comunicarse con ellos, se debe de encontrar el código adecuado para que lo entiendan.

Como otro factor de los estilos está el manejo de figuras geométricas que cada día gana más terreno, y al usar elementos tan sencillos, el mensaje es más claro y fácil de descifrar.

Un código que se puede encontrar en los estilos infantiles, es que los objetos no siempre mantienen su forma original, inclusive un edificio puede deformarse (fig. 4.19a), es decir, es como una copia bien hecha de los códigos que hace el pequeño; digamos que es la imagen ligeramente alterada de un objeto real (fig. 4.19b), pero que es más dinámico y agradable a la vista de los niños.

En los estilos más trabajados, que por lo general llevan ya cierta calidad de perspectiva, detalles y realismo, pueden ser para chicos como para grandes, esto varía también por los colores y el tipo de animación. Probablemente a los niños chiquitos les costará más trabajo asimilarla,

pero no hay mucho riesgo cuando se trata de animaciones o imágenes consecutivas, ya que en presencia del movimiento, las características del personaje son más claras. El inconveniente se daría en las ilustraciones no animadas, ya que se debe de encontrar una buena solución para que los elementos importantes resalten y sea agradable al mismo tiempo, es por eso que la presencia de colores y la calidad de línea son tan importantes.

El valor que lleva el estilo, dependerá del tipo de niños que lo reciban, pero mientras más sencillos y expresivos sean, será más asimilable. La calidad de síntesis y sobre todo contraste, revelarán la cantidad de información que puede ser rápidamente legible. El exceso de detalles provocan que la lectura sea más lenta, o bien, puede ser el caso en el que haya tanta información que a los niños les cueste trabajo identificarla, pero por otro lado estos detalles pueden darle más atractivo visual, por lo que tal vez retengan la atención de los pequeños y los motive a leerla.

Aspectos Técnicos para las Ilustraciones Infantiles

Algo muy importante para darle una buena calidad en la salida de impresión, son las técnicas y colores que se usarán para resolver un trabajo.

Bajo el estudio de varios autores, se ha comprobado que los niños gustan mucho de la presencia cromática, hasta el punto en el que encuentran agradable escribir cada letra de su nombre con todas las plumas de colores que tengan a la mano. Esto demuestra que el color es muy importante para los niños, así que pueden encontrar una empatía a través de ellos, pero para lograr mejores resultados, vamos a ver algunas características técnicas que tienen las ilustraciones infantiles.

Características principales de los personajes en las ilustraciones infantiles

Los rasgos más expresivos que podemos encontrar en este tipo de ilustración, son los elementos importantes que resaltan en los sucesos, y entre ellos están los personajes. La importancia de los relatos no se encuentra solamente en la historia, sino también en los sucesos que se crean a partir de ella, y para lograr esto es necesario la aparición de un protagonista, sea o no humano.

A los objetos se les humaniza por medio del antropomorfismo, lo más importante son los ojos (que por lo menos debe de tener uno) y la boca. Como elementos menos importantes en la cabeza, están la nariz y los oídos. Aparte, tenemos las manos y los pies o un sustituto a sus extremidades. En la fig. 4.20, podemos ver la imagen de una pantalla en donde hay píxeles de ojo y unas líneas de ecualizador representando la boca; el objeto real no tiene esto, pero los píxeles y las líneas que se proyectan en forma de ecualizador, son una forma descriptiva de darle vida al objeto.

La misma humanización se aplica en los animales. Últimamente han estado pasando animaciones en donde los animales no son tan humanizados, sin embargo, las características mínimas para que se de este fenómeno, están presentes.

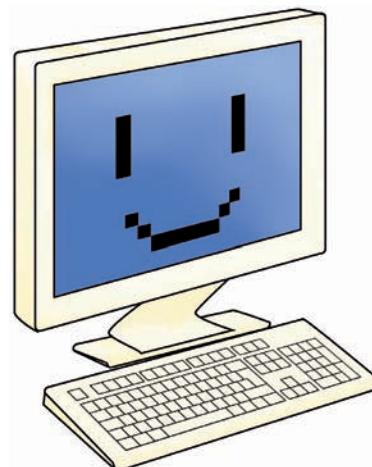


fig. 4.20
Una computadora puede tener elementos antropomórficos

La parte del tronco en los animales solía ser similar en todos los medios televisivos, a veces el pelo cambiaba (corto y largo), al igual que el color, y era muy común que estuviera dividido en la parte frontal con un color más claro y la espalda con un color más oscuro (fig. 4.21). Como podemos apreciar en la imagen, se busca una representación de los animales por medio de códigos referenciales que **no** usaban los niños.

A causa de esta última manifestación, los niños han aprendido este código y pueden identificarlos y hasta dibujarlos.

He dejado la representación de los personajes humanos al final, por que están compuestos por bastantes códigos, y todos ellos se componen de elementos con relación a la sensibilización de las partes del cuerpo desde el punto de vista de los niños, es decir, como los niños usan más sus manos, pies y cabeza, es muy común que no olviden dibujarlos, a demás la sencillez o el detalle que se encuentra en ellos, son una pista ejemplar para entender este elemento principal.

Lo más importante es la cabeza (en todos los personajes, ya sean humanos, animales u objetos). Puede ser el caso en el que un pequeño dibuje a un personaje, empezando por adherirle elementos a la cabeza y trazar líneas sencillas con cuatro

bolitas (manos y pies). Gradualmente se dará cuenta de que las manos funcionan para tocar, explorar cosas, hacer y deshacer. Cuando descubra su importancia, le da más créditos y posteriormente puede llegar a dibujar los dedos, uñas y hasta los nudillos.

Los pies también son importantes, pero parece ser que no es más que una herramienta que sirve para caminar o correr, pues lo toman como un medio que funciona para transportarse y se encuentra en un segundo plano de importancia.

Al principio, en las ilustraciones clásicas de los 70's a 80's se hacía una representación de la cabeza y sus elementos de forma realista, pero poco a poco, ha habido un cambio, los ojos comenzaron a redondearse más y terminaron por ser sumamente grandes en la actualidad, y los demás elementos se alteran dependiendo de los estilos. Los ojos son muy grandes porque en ellos se lleva todo tipo de cargas emocionales, ya sean lágrimas o incluso formas simbólicas de representar cualquier sentimiento, como el caso del amor el cual se da por medio de corazones, y a la vez pueden sustituir al mismo ojo, en otras ocasiones, como en las cómicas, era muy común poner una tache o una espiral en los personajes noqueados o mareados.

En el caso de la boca, se le han atribuido bastantes formas y elementos los cuales no están tan fuera de la realidad, pero son exageraciones bastante expresivas. pues puede una elasticidad impresionante, la cual adquiere cualquier forma. Por otro lado está la presencia de los dientes; si son colmillos refieren a algo malo, salvaje, violento o terrorífico, y en caso de dientes chiquitos, se refleja una amabilidad, dicho de otra forma, la falta de agresividad.

Los personajes pueden variar excesivamente en cada a estilo, su pose, vestimenta, características físicas, colores, etc. Pero ¿que pasa con las características psicológicas? Es muy importante conocer

fig. 4.21
Normalmente, en las ilustraciones de animales, el color de la espalda es más oscuro



la mente de un personaje antes de representarlo gráficamente. El autor de los escritos siempre remontará la historia a algún lugar o época, por lo que se debe de relacionar las ideas para encontrarle atributos físicos a un personaje y a través de ello, reflejar el carácter de cada uno.

Como es de esperarse, los protagonistas deben de ser representados por rasgos suaves y agradables, y los antagonistas con características fuertes y agresivas. El hecho de que los personajes tengan características tan contrastantes, es para ayudar a los niños a identificar las actitudes y emociones que se encuentran en ellos.

Uso de los colores para los niños y su importancia

La problemática que se plantea proviene de la parte connotativa del color, también conocida como psicológica, eso implica que los efectos que provee el color sobre las personas es variable y todo depende de la sociedad y cultura, por lo que en algunas partes geográficas se podría encontrar una contradicción.

Los niños tienen un sentido más puro de los colores. Esto es a causa de que han recibido menos información formativa por parte de la cultura, por lo que el efecto y el significado del color podría variar. En los dibujos de los niños, podemos observar la presencia de muchos colores y en el caso de los más pequeños se nota un uso arbitrario de ellos, siendo que llegan a colorear de cualquier matiz lo que desea (fig. 4.22).

Como podemos apreciar en este ejemplo creado por una niña de cinco años, la casa está llena de un rico colorido, talvez usó todos los que tenía a la mano, o bien los que le gustaban (desde el punto de vista recreativo esto es completamente válido). Probablemente se diga que esto es absurdo, y que las casas no deben de colorearse de esa forma, pero es un código que los niños han inventado y que por lo tanto es una forma de expresión que manejan.

El uso del color para los niños en la etapa preesquemática y esquemática, se da en favor de sus gustos, esto significa que no es necesario que los matices que se usen tengan algo que ver con la realidad. Por otro lado, es importante que ellos entiendan la diferencia de fantasía y realidad, por lo que los elementos principales que participan en las escenas ilustradas para los niños, han contenido como un mínimo, algunos elementos relacionados con el ambiente que los rodea.

En las ilustraciones se deben de usar los códigos infantiles, pero hay que tener cuidado, ya que hacer obras parecidas a las de ellos no los ayudará mucho, por lo que es recomendable buscar un estándar de un nivel psicográfico superior al que manejan, y en el caso de grupos que usen códigos diferentes, se debe de encontrar un nivel intermedio.

El color, desde cierto grado debe de tener alguna referencia con la realidad, y a la vez, funcionar como un atractivo visual. Para lograr esto, las casas dejan de ser un par de figuras geométricas iluminadas



fig. 4.22
Una casa puede tener cuantiosos colores

arbitrariamente y se convierte en un conjunto de formas sencillas y coloridas que funcionan como detalles de la misma, por lo tanto la presencia del color esta completamente justificada.

Pero en el momento en que los detalles se transforman en una excusa para que haya una mayor presencia de colores, se debe de considerar la cantidad de matices que participarán en el objeto para no opacar la presencia del elemento principal (si es que participa un personaje en el suceso). Los colores utilizados tienden a ser contrastantes, lo que crea algunos acentos dispersados en la obra.

También es necesario colocar datos realistas, por lo que aquellos elementos inconfundibles se presentarán de los colores naturales, es decir, el pasto será verde, el cielo de un día despejado azul al igual que el agua y las nubes blancas. Es evidente que existan otros elementos más, los cuales son identificados por los niños en características denotativas y clasificados por colores, y viceversa.

La presencia de los objetos, a los cuales se le ha atribuido un color denotativo, conforman el primer paso para entrar al mundo realista. Los niños entienden un pasto como verde, pero todavía no entra en su mente la idea de que el pasto pudiera ser más amarillento o azul, de la misma forma, no requiere de la presencia de la perspectiva, por lo que se puede dar el caso en el que los colores se prefieran puros y sin degradados.

Posteriormente, podrá requerir de la perspectiva, o en ausencia de ella, la participación de luces y sombras. Como es de imaginarse, los pequeños todavía no entienden bien la mezcla de colores, así que es muy común encontrar ilustraciones en donde los objetos y personajes cuenten con luces y sombras delimitadas (se usan varias tonalidades, pero nunca se combinan).

En el caso donde haya luz, se usa el mismo color pero en menor saturación, y si se quiere hacer una ilustración mas detallada y rica en colores, las luces y sombras pueden ser trabajadas con una mezcla degradada derivada de otros matices, sin embargo estas deben de darse gradualmente para no romper bruscamente con el concepto de color que tienen.

Para los niños, la connotación de los colores apenas comienza a ser importante, aunque probablemente ya les esté creando un efecto (diferente al sentimental o emocional), pues son sensibles ante el espectro lumínico que se refleja en el pigmento y que llega a su retina. Probablemente los efectos connotativos que adquiere cada color en los niños, tenga alguna referencia con sucesos o experiencias que hayan vivido, por lo que se puede decir que tienen un valor más denotativo o cercano a lo simbólico.

El uso del color es muy importante porque le da vida a las obras; las vuelven atractivas y representativas. Para el pequeño, no siempre es necesaria la presencia de elementos realistas, pero para nosotros funciona con fines didácticos. En el caso de la búsqueda de la recreación por parte de los niños, se puede optar en hacer ilustraciones representativas de un animal, pintándolo de un color al gusto pero basándose en alguna lectura para que el pequeño no crezca con una idea equivocada.

Simplificación de los elementos en las ilustraciones infantiles

Al analizar la evolución de los estilos para los niños, podemos decir que ellos aprecian mucho las características sobresalientes en los personajes, por su puesto que esto se asocia con la edad del niño, ya que mientras más grande sea, adquirirá mayor destreza para descifrar la información que recibe, por lo que los rasgos que resaltan mucho pueden hasta ser antiestéticos.

Antes de hablar de la simplificación de los personajes, sería muy conveniente analizar algunos escenarios o fondos que los rodean.

Los más pequeños son indiferentes ante la presencia de la regularidad de formas, por lo que puede no importarles el desequilibrio de algunos elementos que formen parte de un suceso. La geometría de cierta manera juega un papel muy importante en la formación de figuras simples como referencia a los personajes y al ambiente

Las casas y los muebles pueden llegar a carecer de perspectiva, o al contrario, llevarla en forma exagerada. También se pide un mínimo de elementos para que el objeto sea fácilmente identificable por el niño. En el caso de los niños más grandes, se les adhiere más detalles, es decir, la simplificación ya no es tan exagerada, y la perspectiva se vuelve más realista. De la misma forma, el color debe de acercarse cada vez más a la imagen natural. Cuando hablamos de personajes, la simplificación depende completamente del estilo, ya sea que se use un contorno para separar los personajes con los fondos, o bien, se juegue con los colores, detalles y tamaños.

Para los más pequeños, es interesante trabajar con personajes simplificados, es decir, poco detallados y muy descriptivos. Los elementos importantes como los ojos o la cabeza deben de ser lo suficientemente representativos como para reflejar expresiones. Las partes más características de los personajes se dan de forma exagerada para que se identifiquen bien, como son la cabeza y las extremidades.

En el caso de la ropa, tiende a ser de muy pocos matices, normalmente son uno o dos los que se mezclan, porque el detalle le puede quitar importancia al personaje y atraer la atención del pequeño a un punto al cual no se busca (a menos que la finalidad del personaje pida lo contrario)

En los animales, el pelaje puede darse con trazos ondulados o igualmente con un par de rayones característicos en algunas zonas específicas (orejas, codos, cabeza, etc.), la cual el niño puede concluir por medio de experiencias, que se trata de la presencia de pelaje. Inclusive, la humanización de los personajes animales es una forma de simplificarlos para incluir algunos códigos psicográficos.

CAPÍTULO

V

**Metodología y Propuesta
Gráfica para el Cuento
“Lazo Astral”**

Propuesta Gráfica
Metodología
Lazo Astral
Cuento

METODOLOGÍA EN EL DISEÑO DE ILUSTRACIONES EN CUENTOS PARA NIÑOS DE 6 A 12 AÑOS DE EDAD

A fin de llevar un desarrollo más universal, la metodología que se empleó fue la del autor Bruno Munari, ya que permite comprender por partes específicas el proceso de la selección y elaboración del diseño de ilustraciones para el cuento "Lazo Astral".

SELECCIÓN DEL CUENTO

Al principio pensé en usar un cuento de estilo clásico de hadas o heroico, pero al recurrir a cuentos familiares, ya se predispone al niño a recrear sucesos de la historia e identificar a los personajes de tal con algún tipo de ilustración ya conocida por él, por lo tanto, desde el principio, por experiencia ya reconoce fácilmente las escenas y sobretodo el final.

La idea de escribir el cuento, fue para tratar de ofrecerle una historia similar a los que normalmente lee (sin ser uno que conozca), en donde por "norma de evolución" debe de haber un final feliz para los protagonistas.

Escogí la fábula porque aparte de dejar un valor moral, no requiere que la historia gire sobre el suceso único, y por ende es un cuento largo. Me basé en lo que generalmente pasa en las narraciones clásicas; hay uno o dos personajes principales, los buenos, el más malo o los malos, y los que pasan desapercibidos formando parte del escenario. El título de esta fábula, es "**Lazo Astral**", ya que en el final se narra la relación del sol y la luna.

DISTRIBUCIÓN DEL CONTENIDO

Con el fin de facilitar la comprensión y atenuar la lectura textual, procuré colocar de uno a dos párrafos de texto por página, lo que también favorecería en la

ilustración descriptiva de las acciones de los personajes y permitiría desarrollar mejor la relación amistosa (parte fundamental ésta la fábula). Así mismo, las páginas no deberían de contener prosas extensas ya que se les dificultaría bastante a los niños de seis a siete años.

También consideré los diálogos y narraciones que cronológicamente describieran la relación de los personajes y el desarrollo de la historia; sin contar el telón de apertura y cierre, son veinte escenas, distribuidas en veinticuatro páginas.

PROCESO

Para comprender mejor las ilustraciones infantiles, tenía como referencia las características natas que conforman el temperamento y orientan al carácter, los cuales son los primeros responsables de que el cerebro admita o rechace información, en este caso de los medios visuales.

Con el fin de conocer lo que conlleva el temperamento y la maduración mental, existe un conjunto de capacidades intelectuales y motoras que se catalogan universales y se observan a través de la psicografía. Ésta expone la capacidad de clasificar los elementos significativos de los signos para los niños, y muestra nivel por nivel su desarrollo gráfico y perceptivo.

Por otra parte, está el desarrollo intelectual y de carácter que es afectado por los medios externos como la cultura y sociedad. Entre los medios más importantes, están los mass media, que son un eterno, variable y adaptable partícipe de la comunicación. Por lo tanto fue importante conocer el tipo de ilustraciones que manejan estos medios y comprender la razón por la cual se aplican y evolucionan.

A partir de la investigación psicográfica y de los medios, se puede comprender la diversidad de los estilos, y por supuesto, el grado de iconicidad y tipo de composición que se debe manejar por edades y capacidades perceptivas.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Hay dos maneras de interpretar un cuento; la forma didáctica o la recreativa. En función de que es una fábula para niños, decidí usar la forma recreativa ya que facilita el uso de colores y simplificaciones, además de implicar un nivel de iconicidad abstracto al figurativo.

Por mi intención de crear escenas descriptivas escogí el nivel figurativo, pues permite que los elementos sean fácilmente identificables por su relación con los signos reales y la psicografía infantil.

En función de lo que dibujan los niños, se observa que tienen un nivel perceptivo en donde los personajes deben de resaltar ante el ambiente, al igual que la presencia de los elementos significativos en la composición.

En cuanto al estilo, comparando la evolución de los libros y los medios, podemos notar que gradualmente, la ilustración ha adquirido como una de sus herramientas, la simplificación de los elementos para alcanzar mayores grados de expresión y a la vez lograr variables estéticas.

A través de esta tesis, podemos notar que los niños suelen tener un mayor interés hacia los materiales que le son atractivos. Entonces si le ofrecemos ilustraciones que le gusten, y que sean sencillas y representativas en un cuento, sería muy útil para invitarlo a acercarse a dicho material.

Para hacer más legibles a los personajes del cuento, me basé en los códigos visuales que generalmente conoce y llega a recrear, así como la estilización de los personajes y

el uso de algunos colores para identificarlos como buenos, malos o simplemente neutros.

Empecé a bocetar a los personajes principales porque son aquellos que deben de tener una mayor presencia en la composición. Como datos técnicos tenía que, el águila era un ave grande, que podía volar hacia lugares muy altos, por lo tanto, sus alas tenían que tener un tamaño relativo a esta interpretación para representar dicha acción. El conejo, resaltaba por ser un roedor tímido, amigable (cuando enlaza amistad con el águila).

Desde mi punto de vista fue muy interesante notar que una línea más, o bien una calidad de línea, pudieran cambiar totalmente el estilo de los personajes y su expresión, de hecho hasta la cantidad de plumas que se trabajaron en el águila, elevaban o bajaban el nivel de iconicidad. Estos bocetos los podemos ver en la figura de abajo

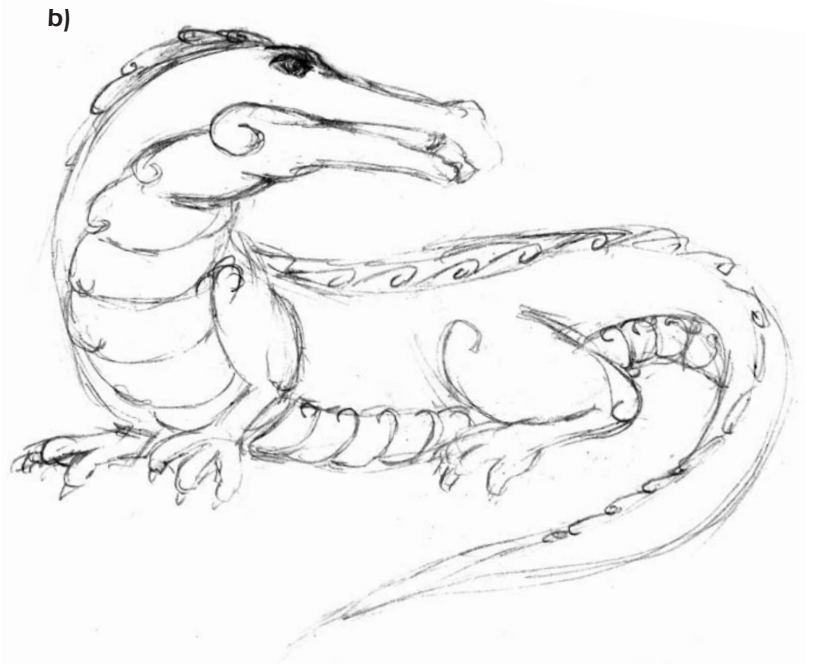
En lo que refiere a la selección, primeramente fue por los elementos que tenía cada uno para trabajarlos en los otros personajes y se escogió de entre ellos, los que se muestran en grande (fig. 5.1). Los trazos en forma de caracol, son los que se usarán para aplicarlos en los elementos en general ya que eran los más marcados de los bocetos.

Aquellos personajes que deberían de tener una fuerte presencia, son los que tienen actividad directa en los sucesos del cuento, entre ellos están los protagonistas (el águila y el conejo) y el malo (el toro), también tenemos a un neutro (el cocodrilo), el cual no está de ninguno de los dos lados, pero se encarga de eliminar al "malo".

La representación de los cuatro, debe de resaltar ante los otros animales que generaliza el cuento y que son los personajes que "pasan por desapercibidos", es decir, forman parte del escenario y no se especifica la acción personal de alguno de ellos.



fig. 5.1
Algunas pruebas de estilo en los personajes principales



Al toro lo traté de marcar un poco por ser más cuadrado ante el estilo en general, resaltando los rasgos agresivos que tendría dicho personaje, también se tiró de la comisura de la boca hacia abajo y se le añadió ceños fruncidos para aumentar su nivel de expresión como el “malo”. Esto se basa en las experiencias visuales ante diferentes expresiones faciales en los niveles emotivos de la gente que nos rodea y que por lo tanto, este signo ya tiene un valor muy específico (fig. 5.2a).

En cuanto al cocodrilo, podría haber tenido la misma expresión pasiva de los animales en general, sin embargo como tiene la misión de deshacerse del “malo” del cuento y llegó a ser un personaje peligroso

para los animales, lo relacioné con los mismos ojos agresivos que tiene el toro, pero sin llegar a hacerlo resaltar como el “malvado de la historia”, ya que solo contaría con los ceños fruncidos y poses ofensivas en momentos específicos (fig. 5.2b).

Los personajes terciarios, o aquellos no especificados por el cuento, pudieron ser cualquiera que viviera en un hábitat similar al que alude la historia (fig. 5.3), siempre y cuando no opacaran a los principales. Esto es, ya que se usan para complementar sucesos y añadir elementos al escenario. También evité repetirlos constantemente a fin de mantener su nivel como terciarios, de esta forma, un animal puede salir hasta solo una vez en el cuento.

fig. 5.2
a) Diseño final del toro
b) Diseño final del cocodrilo

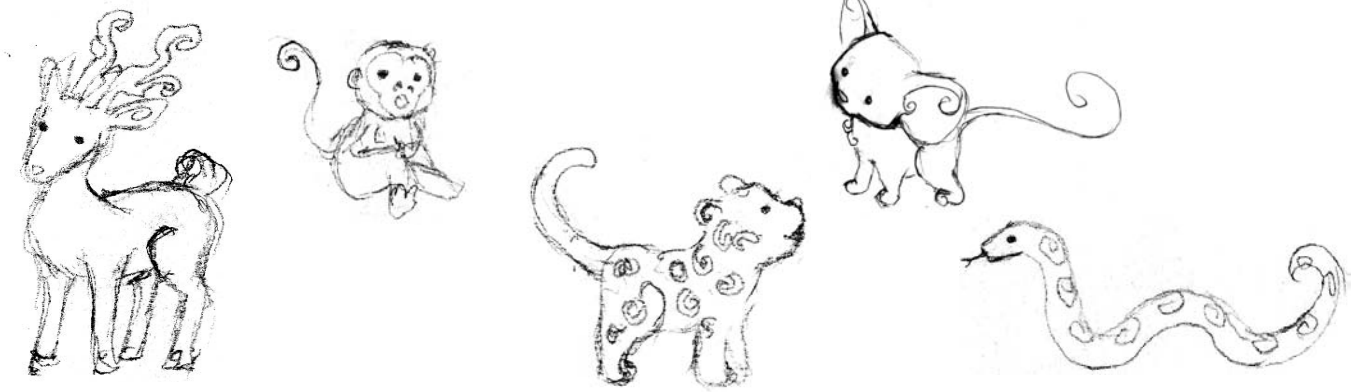


fig. 5.3
Diseño de algunos personajes terciarios

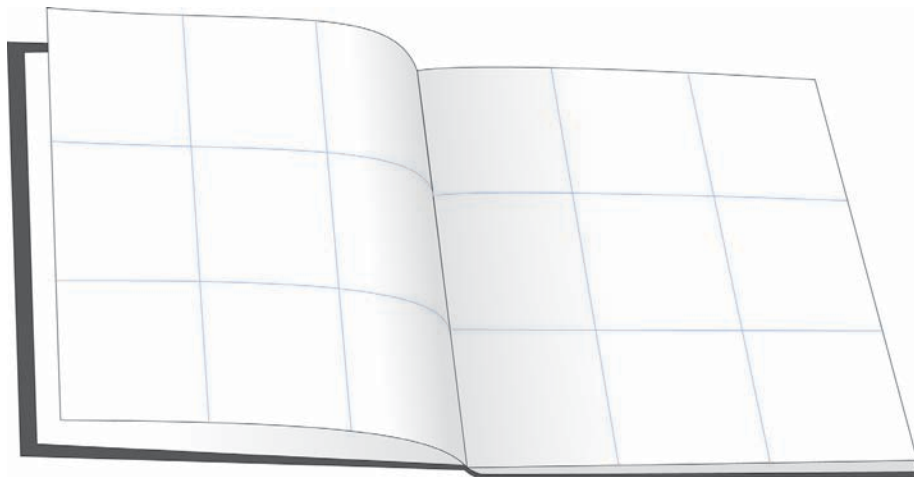
FORMATO

Con el fin de ofrecer una mayor comodidad para el manejo físico del cuento, elegí un formato mediano que es conveniente para que las ilustraciones y el texto tengan un tamaño considerable. Así mismo, las dimensiones que tomé fueron simétricas, ya que realizaban las imágenes de dos páginas destacando los sucesos.

fig. 5.4
Formato cuadrado con retícula en tercios

En cuanto a la diagramación, se basó en una retícula de tercios para que se presentara un orden de lectura evidente y a la vez sutil (fig. 5.4).

La tipografía, se aplicaría de forma clásica respetando la diagramación de tercios. Sin embargo no es el punto principal de la demostración del cuento, por lo que las características tipográficas están abiertas a comentarios de expertos.



COMPOSICIÓN

La composición se planteó de manera descriptiva con el fin de interpretar la acción del texto, así mismo los personajes principales deben mantener un nivel de importancia mayor ante los demás, los cuales se proyectan mediante planos gráficos y/o dirección de lectura que se sugerirá la imagen.

En cuanto a la perspectiva no veía un gran problema, ya que los niños están habituados a dibujar una línea base como piso en donde se colocan los personajes o crear un entorno en donde ubicarlos, por lo tanto, mientras haya un suelo en donde se encuentren estos, no habrá riesgo de causar confusiones.

Por la forma en que dividí los sucesos del cuento, se aplicó una imagen por cada uno, y únicamente las partes principales o más importantes, se ilustraron en dos páginas.

Para simplificar la diagramación, se usaron figuras simples que pudieran representar a los personajes con el fin de distribuirlos junto al texto. Así mismo, apliqué una prueba previa de color (fig. 5.5).

También se integró una página de título en el cuento, el cual únicamente se presentarían los protagonistas en línea con el fin de dar a entender que se abre el telón.

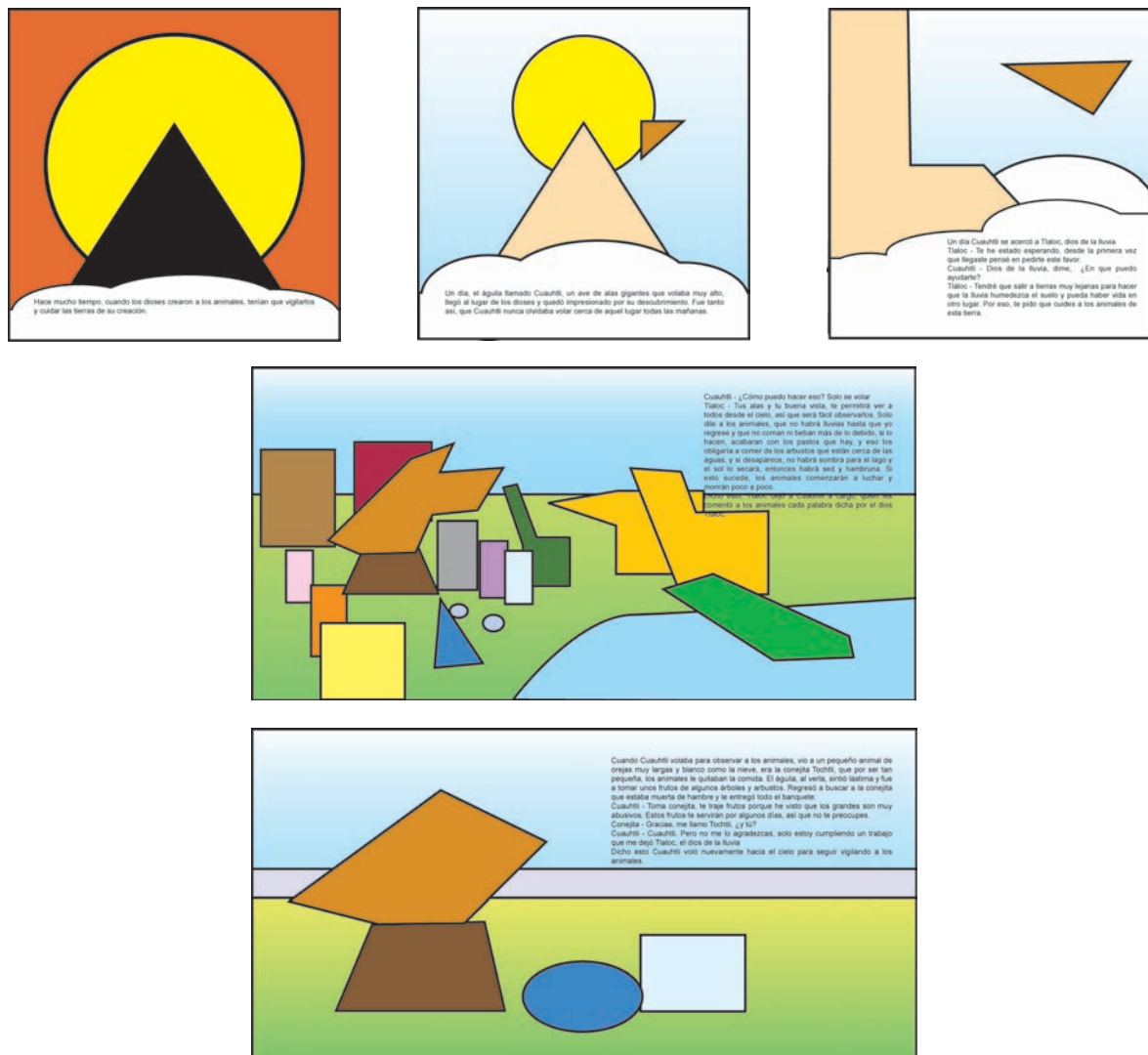


fig. 5.5a
 Diagramación con prueba de color.
 Páginas 1 - 7

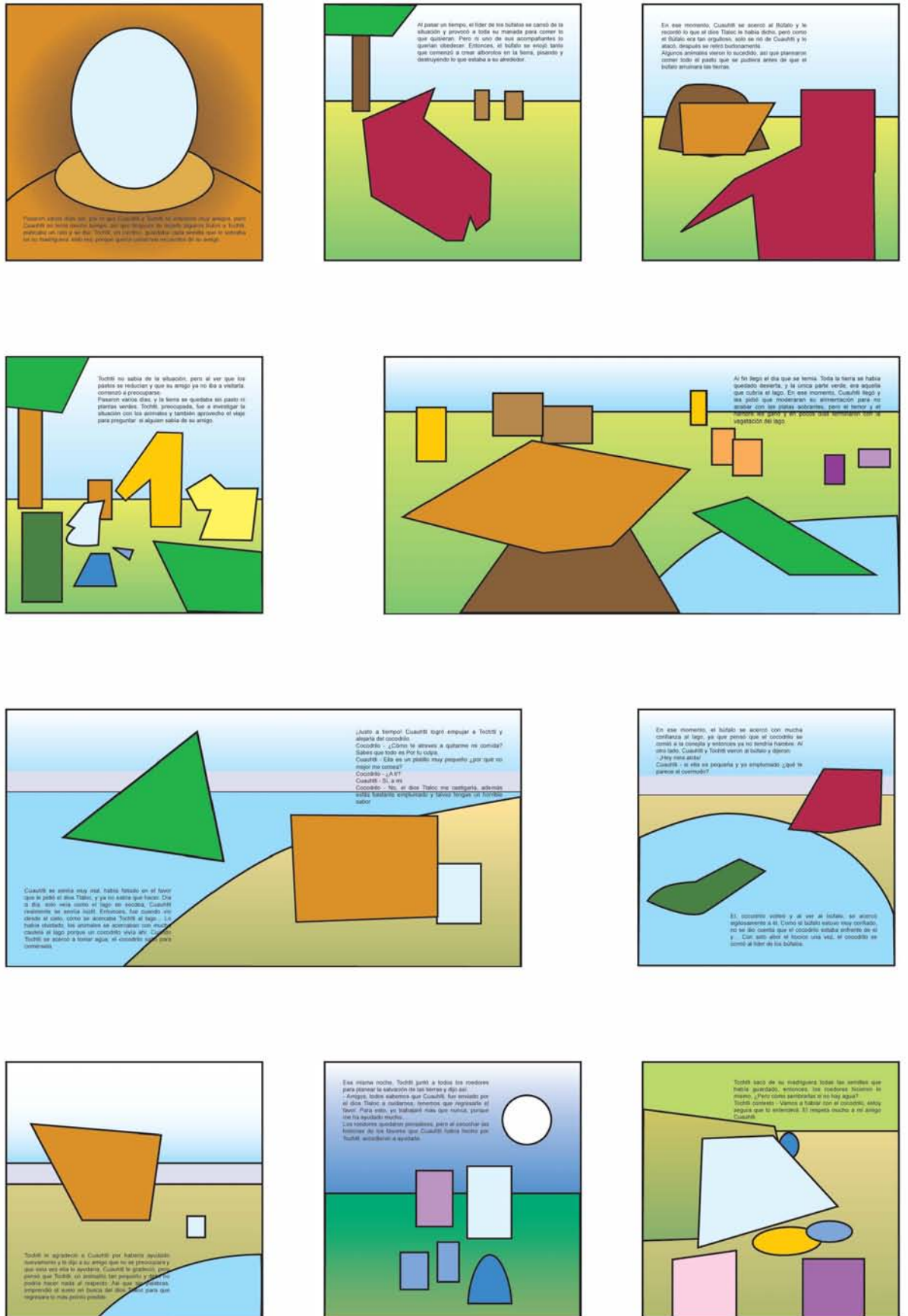


fig. 5.5b Diagramación con prueba de color. páginas 8 - 19

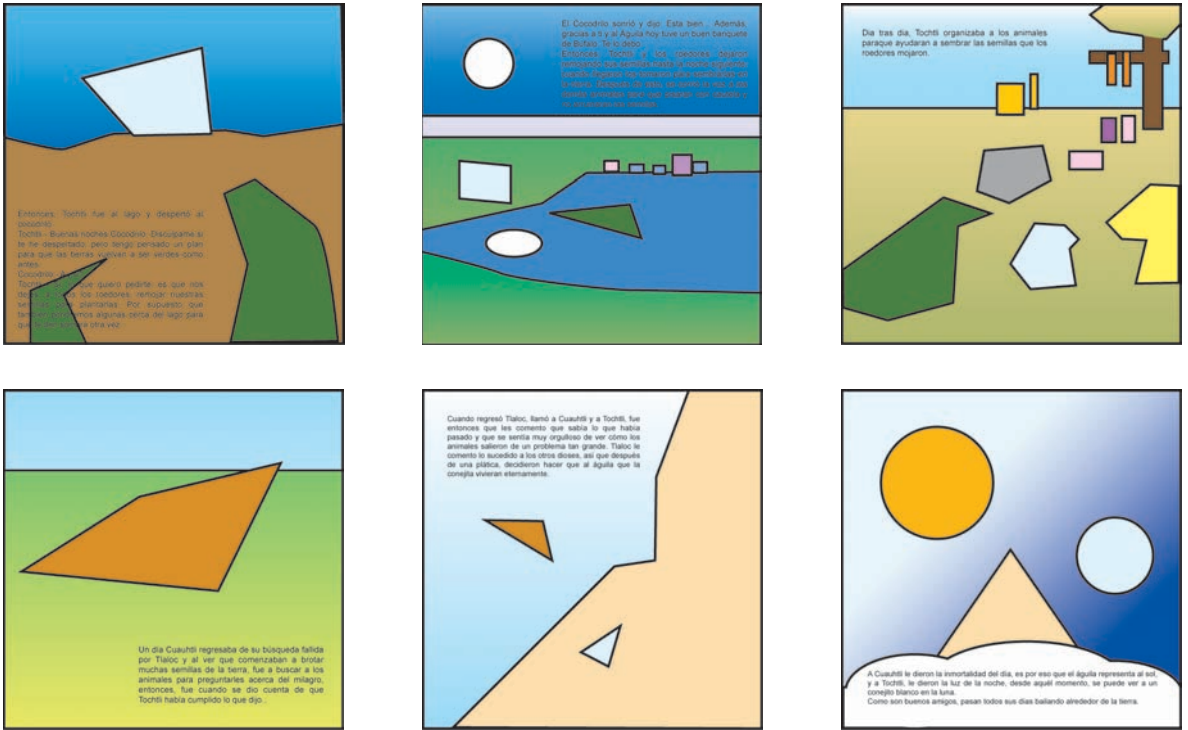


fig. 5.5c
Diagramación con prueba de color.
Páginas 20-25

BOCETOS

Se describirá el boceto de cada página basado en la composición planeada. Las muestras son las figuras 5.6 a 5.17.

Página 1

Es la presentación de la historia, en donde se trata de remontar a un ambiente y no debe de venir ningún personaje ya que todavía no se indica por la historia.

En estas presentaciones en donde se narra el tiempo o lugar, deduje que era más recomendable ver un escenario como vínculo introductorio al personaje ya que si no se dicen las características de este, podría pasar por desapercibido o causar un ruido al presentarse sin identidad.



fig. 5.6
boceto de la página 1

Página 2

Se presenta a uno de los protagonistas, el cual tiene características específicas, que fueron aplicados en el diseño de personajes.

Coloqué las nubes bajo la pirámide para indicar que el lugar es muy alto y puse al águila volando hacia la pirámide para causar una dirección visual (es parte del evento). También decidí colocar de espaldas al águila para conocer sus características principales, que son las alas gigantes.

a)



Página 3

Puse al águila con alas entrecerradas, simulando un ligero aterrizaje hacia la pirámide.

Evité representar al dios en cualquier escena, ya que éste tiene características extremadamente específicas y este exceso de detalles, podría afectar mi intención recreativa y hacer que pasara a ser didáctica, ya que el fin de estas ilustraciones es invitar al niño a acercarse al cuento y facilitar la comprensión de éste.

b)



fig. 5.7

a) boceto de la página 2

b) boceto de la página 3

Páginas 4 y 5

Por lo que comenté, solo usaré ilustraciones dobles para eventos específicos. Consideré que la reunión de animales era importante porque es el punto en donde se desenlazan los problemas.

Presenté a los otros tres personajes principales como parte del escenario, aunque el cuento no los ha introducido aún, ya que lo consideré necesario porque son los que van a armar los eventos principales.

Páginas 6 y 7

Uno de los sucesos primordiales es en donde se conocen los protagonistas. Pensé que era mejor colocar el momento en el que el águila le entrega comida al conejo y se vuelven amigos, pues esta acción, es la que enlaza a los personajes principales.

Coloqué el águila a la derecha por el orden de lectura, ya que aún se considera el más importante de la historia, además, lo ubiqué sobre las piedras como una forma de representar su importancia.

Al conejo lo puse sonriente para describir su gratitud y el lazo de amistad que se está creando en el momento.

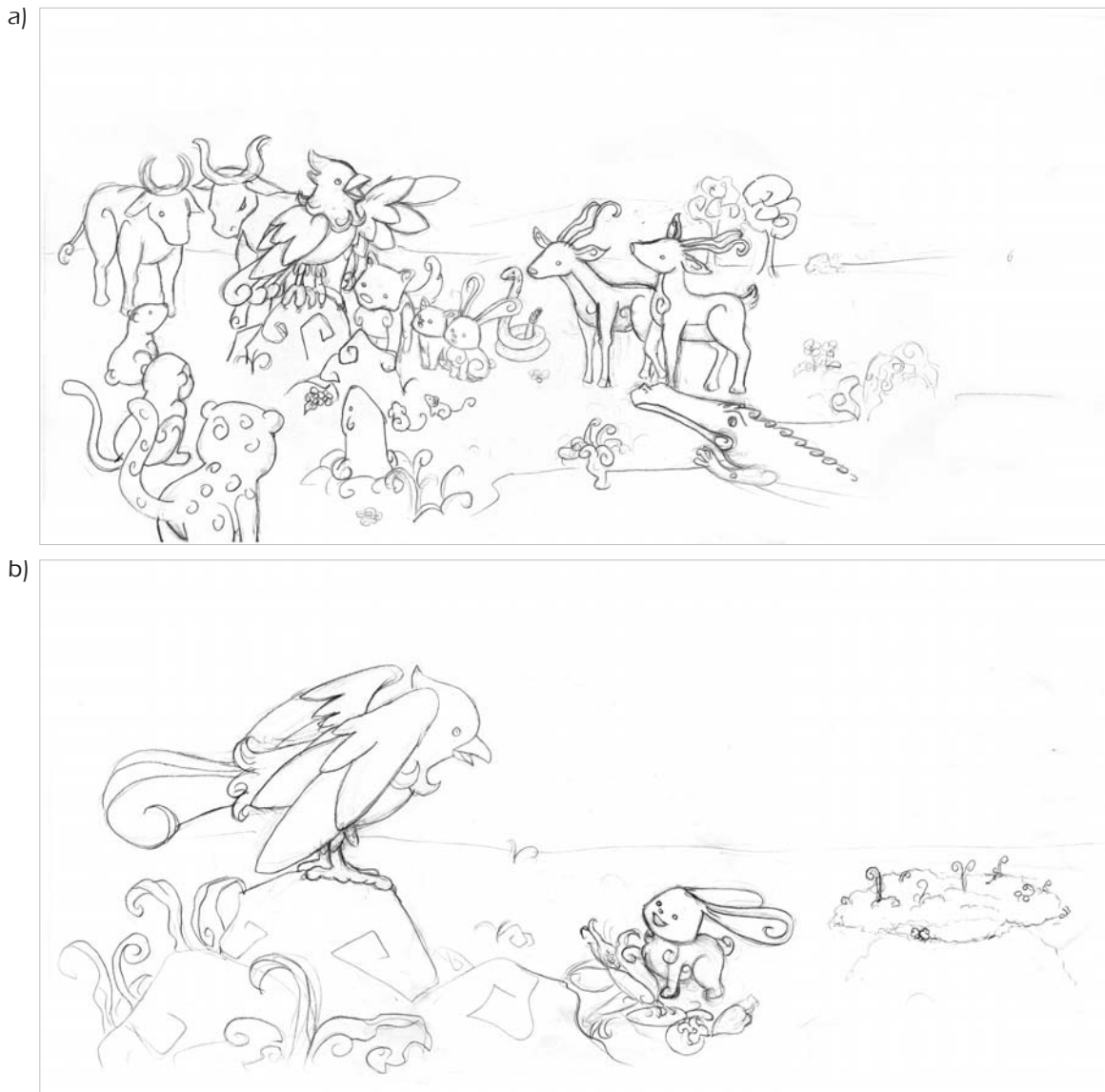


fig. 5.8
a) boceto de las páginas 4-5
b) boceto de las páginas 6-7

Página 8

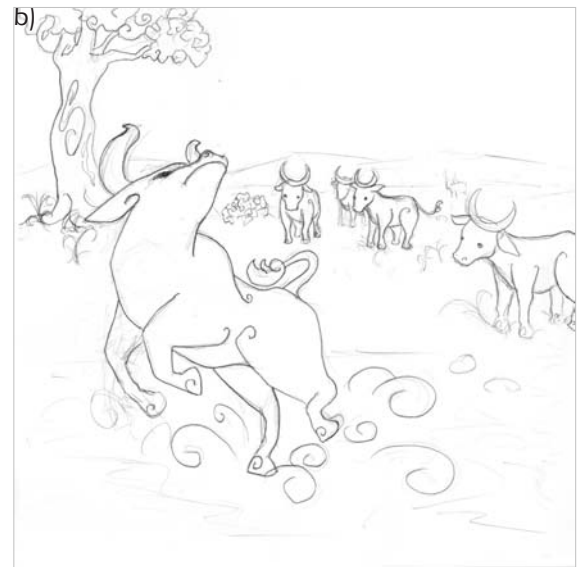
Al principio dudé si colocar al conejo de frente o de perfil. Si estaba de perfil, tendría que darle importancia visual a las semillas haciendo uso de la técnica del abatimiento o bien, usar una ligera exageración en este elemento, mientras que la opción de frente, me permitía darle importancia a las semillas y a la acción del momento, aunque no era necesario que las enterrara, pero es una forma de representar que las estaba guardando.



Página 9

Coloqué al personaje "malvado" en forma dinámica, tratando de que se notara bastante movimiento como forma de representar la agresividad del mismo, así mismo, puse nubes de tierra, de forma que se aplicara fuerza en el impacto de las patas.

Aquellos que lo rodean, están estáticos para evitar competir con la representación del Toro, más bien son personajes terciarios que conforman parte del escenario.



Página 10

En esta imagen debería de haber representado el momento del golpe, pero por razones éticas, como no se pretende mostrar escenas en donde se afectan directamente a los personajes, pude escoger entre la escena previa que es poner al águila discutiendo con el toro, o bien, la posterior que es el resultado que se da después del golpe.

La decisión de colocar la acción posterior al golpe, fue para que se viera que efectivamente hubo un ataque por parte del toro, pero sin pasar a más de aquella ofensa. Por lo tanto, el toro debería de estarse retirando sin hacer otro daño.

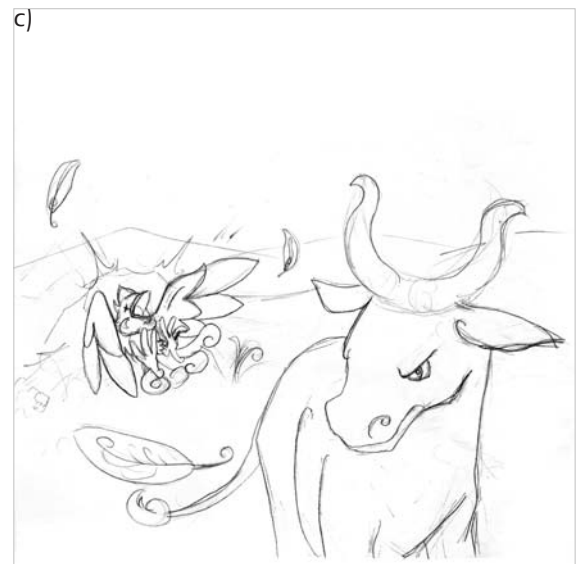


fig. 5.9
a) boceto de la página 8
b) boceto de la página 9
c) boceto de la página 10

Página 11

Pude escoger entre varios animales para crear el escenario ya que el cuento no especifica a otros participantes más que al conejo. La selección se hizo al tomar animales con rasgos muy diferentes con la intención de mostrar que el conejo preguntó por muchos medios y a muchos animales.

Páginas 12 y 13

Otra parte que me pareció importante es el momento en el que los personajes terciarios abren puertas al clímax de la historia.



Evité colocar a los animales claramente identificados como carnívoros ya que la acción se refiere a la destrucción de la vegetación, por lo tanto usé a aquellos que ya tienen una calificación de herbívoros y también los que lo imitan, en este caso son los roedores ya que comen tubérculos y frutos, pero incluyen en su dieta a los insectos.

Los personajes principales que participaron, fue claramente el águila, en la acción de hablar con los animales. Y el cocodrilo, que es uno de los afectados por el problema.

El orden de lectura en los protagonistas, es primero el águila, quien tiene el rol más importante en el momento. Y el cocodrilo, a quien traté de representarlo de forma que se viera agresivo por ser el afectado, pero que no llegara al punto de ser realmente ofensivo por el valor simbólico que ya tiene.

Entonces, mi intención fue colocarlos de forma que pareciera que ambos tuvieran el mismo propósito. La acción de los dos, es tratar de convencer a los animales que no alteren la vegetación.

fig. 5.10
a) boceto de la página 11
b) boceto de las páginas 12 - 13

Páginas 14 y 15

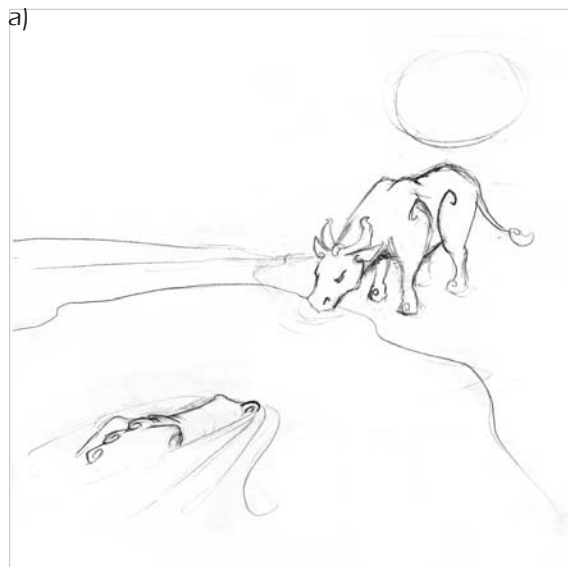
Esta es una de las escenas en las que más dudé, puesto que los eventos pudieron ser entre la depresión del águila, el conejo acercándose al lago, el cocodrilo atacando al conejo o el águila salvando al conejo.

Estas dudas fueron ya que la primera era el resultado directo del suceso de la página anterior; la segunda, es una acción pasiva en donde se evita la violencia y refiere al descuido del personaje, aun que no quedaría muy claro el suceso principal

de esta parte; la tercera, evidentemente era agresiva, pero sumamente significativa, y la cuarta, permite la participación de tres personajes principales, aunque con la tercera, comparte el hecho de que sea una imagen a cierto grado violenta, pero como está apoyando al texto, este aclara que el cocodrilo no se comerá a ninguno de los dos, por lo tanto, me pareció correcto colocar al cocodrilo en pose de ataque, al conejo en sorpresa y al águila, en medio de los dos, interfiriendo segura y seriamente.

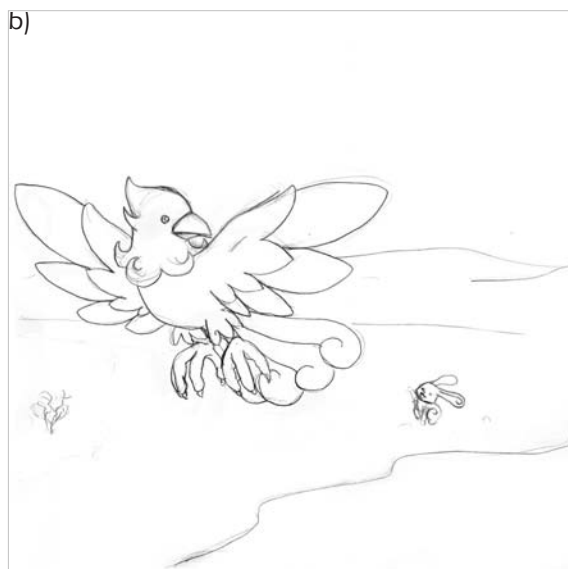


fig. 5.11
boceto de las
páginas 14 - 15



Página 16

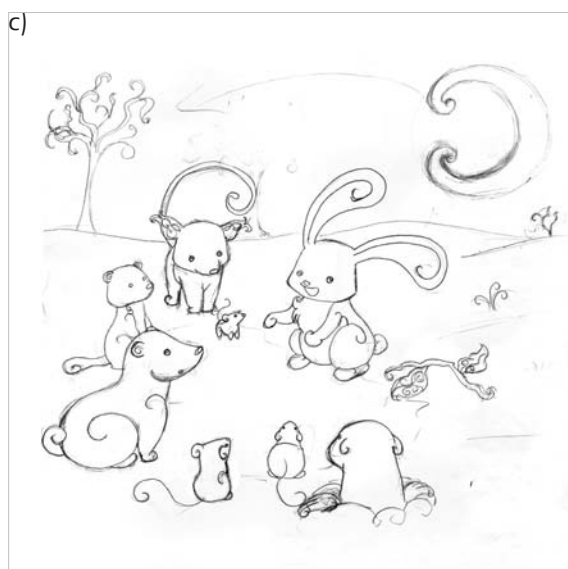
Para hacer muy descriptiva la acción, como lo intenté aplicar en las otras imágenes, pude haber puesto al cocodrilo comiéndose al toro, o bien, los huesos del toro flotando en el agua con el cocodrilo satisfecho, pero por motivos meramente éticos, basándome en la evolución de los cuentos infantiles (textual y visualmente), coloqué el antes de la acción, aunque me arriesgaba a hacerla menos descriptiva, pero como el cocodrilo ya tiene un valor simbólico muy fuerte, me imaginé que bastaba colocarlo de forma en el que se acercara al toro como naturalmente lo hace este depredador.



Al toro, lo dejé con los ceños fruncidos para seguir representando su "maldad" como parte del papel que tiene en el cuento, y sus ojos observan hacia el agua de forma que describa su descuido al no ver al cocodrilo.

Página 17

Quise representar la escena de una despedida normal, en donde parezca que el conejo confíe en si mismo, esto es por el diálogo que se da. Como esta parte se enfoca en la ida del águila, la coloqué en el primer plano. También evité colocar al cocodrilo aunque podría ser parte de la escena, porque se encuentra en un suceso posterior a una escena agresiva.



Página 18

Lo que exigía este evento, era la presencia del conejo y que todos los personajes presentes, entren en la clasificación de roedores, sin importar la familia en la cual pertenezcan.

Aunque el conejo no esté en primer plano, la mirada de los personajes conlleva a una dirección de lectura en la cual, se trata de resaltar al conejo como el personaje primordial.

fig. 5.12
 a) boceto de la página 16
 b) boceto de la página 17
 c) boceto de la página 18

Página 19

Al igual que en la página anterior, se coloca al conejo de frente y a los personajes secundarios en primer plano, pero de espaldas, de forma que muestre un orden y jerarquía de lectura.

Coloqué al conejo en su madriguera para representar la acción de "sacar las semillas", las cuales se pusieron unas pocas con el fin de compensar al párrafo que indica que los otros roedores hicieron lo mismo.

La otra opción que tuve, fue colocar a varios roedores sacando sus semillas y que entre todos las junten, pero desde mi punto de vista, serían muchos elementos y retardaría la lectura de la imagen y probablemente, también sería menos descriptiva al suceso que se indica.

Página 20

Escogí poner una vista desde abajo del agua, ya que se vería claramente al cocodrilo y se figure el momento en el que sale a hablar con el conejo, el cual también debe de estar en el suceso. A éste último lo deformé un poco por el efecto del agua, aunque esto podría ocasionar un acento indeseable en la lectura de los niños, ya que se altera el nivel icónico que se ha estado manteniendo, sin embargo, lo consideré interesante y en función de que ya hay muchos medios multimedia en donde se identifica este tipo de escenas, no resulta tan incoherente el uso de esta representación.

a)



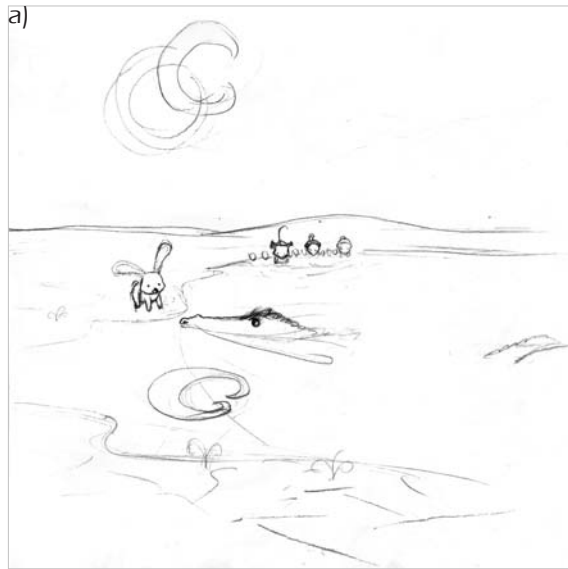
b)



fig. 5.13

a) boceto de la página 19

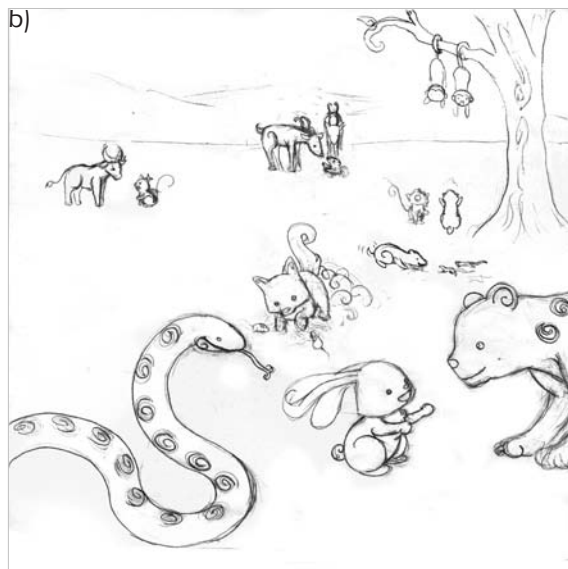
b) boceto de la página 20



Página 21

Los personajes indispensables de este evento son el conejo y el cocodrilo, pero la acción sugiere que se presenten a los roedores "remojando las semillas". En esta imagen, se presentan dos acciones importantes, en la cual están la conversación de dos personajes primordiales y la tarea algunos terciarios específicos.

Esta vez, el orden jerárquico de los elementos trata de insinuar la importancia del escenario, ya que traté mostrar la sequía que se encontraba alrededor del lago, de la cual se deberían de enfrentar los personajes.



Página 22

En este evento, los roedores, en especial el conejo, deben de ser quienes ejerzan la acción del diálogo. Como primer plano, coloqué al conejo, de forma que insinuara que está explicando algo a los animales. Al centro de la composición, coloqué a uno de los personajes terciarios cavando la tierra de forma que se relacionara con la acción de "enterrar semillas".

Página 23

El águila se colocó con un poco de perspectiva con el fin de representar su regreso y describir la aparición de algunas áreas verdes. Esto es, ya que la acción exige que se muestre que el águila observa desde el cielo la expansión de las plantas.

El águila también se pudo haber puesto centrada, mostrando un horizonte lejano, pero ésta perspectiva le ofrece un mayor dinamismo y se espera que facilite la identificación de la distancia entre el águila y el suelo.

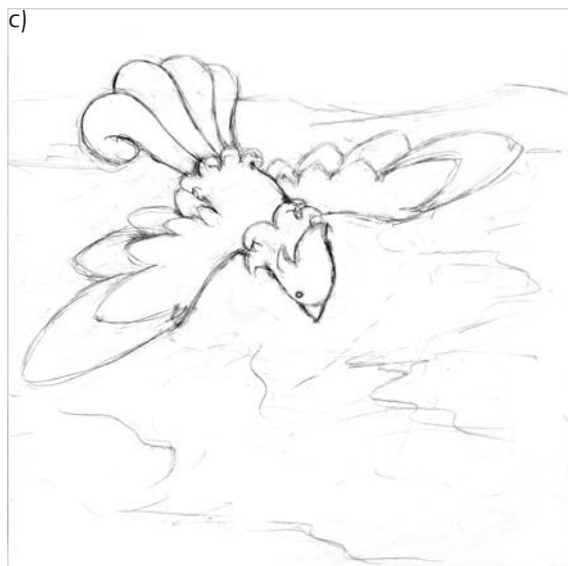
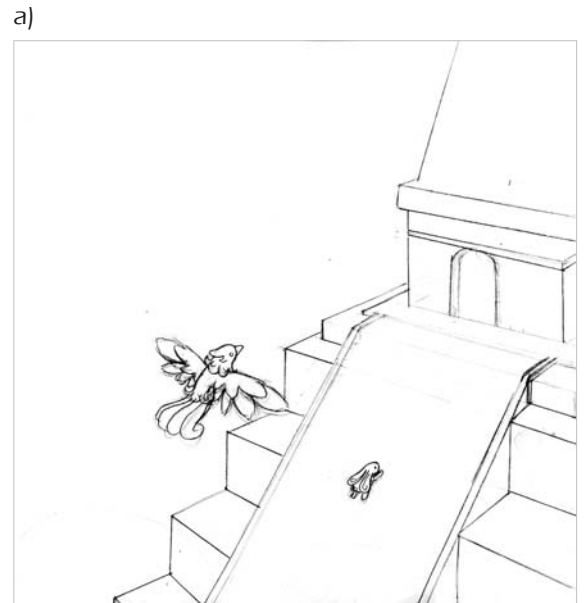


fig. 5.14
a) boceto de la página 21
b) boceto de la página 22
c) boceto de la página 23

Página 24

El resultado que saqué de este evento podría parecer un poco ilógico, ya que pude haber escogido entre colocar a ambos protagonistas frente a la pirámide del dios o bien, que el águila ayude al conejo a subir las escaleras. En la primera, siento que saltaría muchas acciones; en la segunda, si pongo al águila sujetando al conejo para ayudarlo, podría entenderse que lo planea sacrificar.

La solución, fue colocar al conejo subiendo las escaleras como si fuera una actividad ordinaria, sin ponerlo agotado, ya que el águila está volando y parece una tarea más sencilla. También, como se refiere a ver a un dios, relacioné el concepto con el esfuerzo que ellos mismos hacen para llegar a la cima. Esto tal vez suene como un tipo de costumbre, pero la palabra "dios" (por experiencias socioculturales) conlleva a alguna especie de grandeza y respeto.



Página 25

Junté la idea principal del evento colocando el día y la noche en una misma escena; el águila dentro de un sol y el conejo en la luna, usando la pirámide para representar la intervención divina y un orden de lectura diagonal sugiriendo dinamismo.

Las nubes en la parte inferior, funcionan como signo para sugerir la altura y distancia que los elementos ubicados sobre ella tienen con la tierra.

También se mantiene la forma de tres tercios de luna ya que es el estilo de luna que ha participado en las ilustraciones del cuento, al mismo tiempo, ofrece menos peso y más dinamismo.

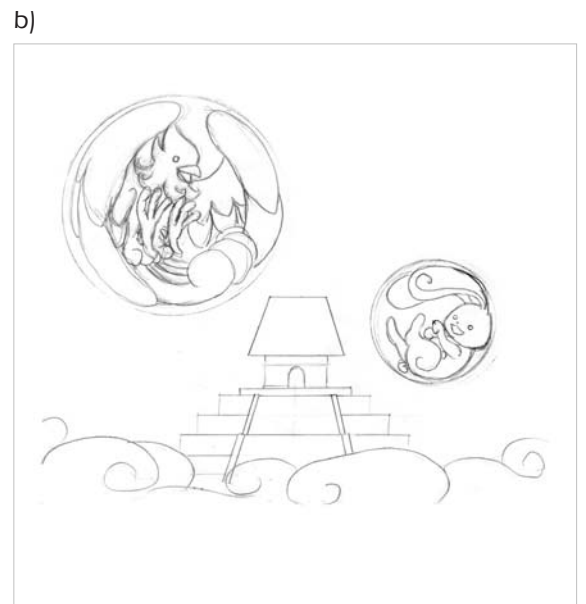
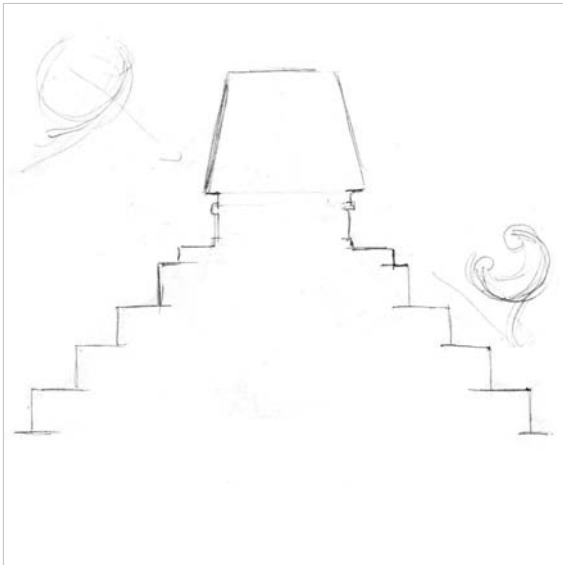


fig. 5.15
a) boceto de la página 24
b) boceto de la página 25

Página 26

La última imagen es por razones meramente estéticas, ya que es en donde se narra el "final con un futuro feliz", y ya no es necesaria la aparición de los personajes. De la misma forma en la que se abre el telón del cuento, lo cerré, de manera que parezca un espejo entre el principio y en final.

a)



Portada y contraportada

Desde mi punto de vista, creo dudé mucho en el momento en que formé esta composición, ya que podría haber puesto a uno de los protagonistas en la portada y otro en la contraportada. Pero como los personajes terciarios también participaron de forma significativa, me pareció interesante presentarlos.

La otra duda, fue colocar el día o la noche, ya que ambos tienen la misma importancia, así que analicé las escenas del cuento y la mayoría de eventos suceden en el día, por lo tanto, decidí colocar a los dos protagonistas en la portada, a la luz del día y atrás de ellos la pirámide que representa aquello que comenzó la historia y la terminó.

En la contraportada, coloqué al cocodrilo y al búfalo, en un escenario en donde aparecen los personajes terciarios. El cocodrilo es bastante grande, así que no hay forma de que pase por desapercibido, pero el toro lo escondí tras un árbol, para representar de cierta forma, su enemistad con los otros animales.

También coloqué un espacio entre el lago y el árbol, con el fin de que se prestara para ubicar la sinopsis.

b)



arriba
fig. 5.16
boceto de la
página 26

abajo
fig. 5.17
boceto de la
cubierta

APLICACIÓN DE TÉCNICA

En este proceso me enfrenté al planteamiento técnico pues es muy amplio, por lo que se planea presentar dos opciones para conocer la respuesta del receptor. Ambas van a ser a base de la misma técnica, pero con determinadas diferencias en el estilo.

Elegí la acuarela porque permite fácilmente el uso de las tonalidades, degradados y transparencias (además de ser uno de los materiales que el niño suele usar en la escuela por la limpieza).

En la primera prueba se detallarán los escenarios, mientras que en la segunda opción, se usará la misma técnica tradicional, pero con retoques digitales por medio de filtros para modificar tono, saturación y contraste. Éste estilo será más sutil y se economizarán detalles en los escenarios con el fin de acentuar a los personajes.

Para ayudar a distinguir la relevancia de personajes, se planea que el águila, conejo y cocodrilo, tengan colores denotativos comunes para su identificación, además, el conejo es blanco por su relación con la luna, y el águila tiene plumas amarillas ya que corresponde al sol. Por otro lado,

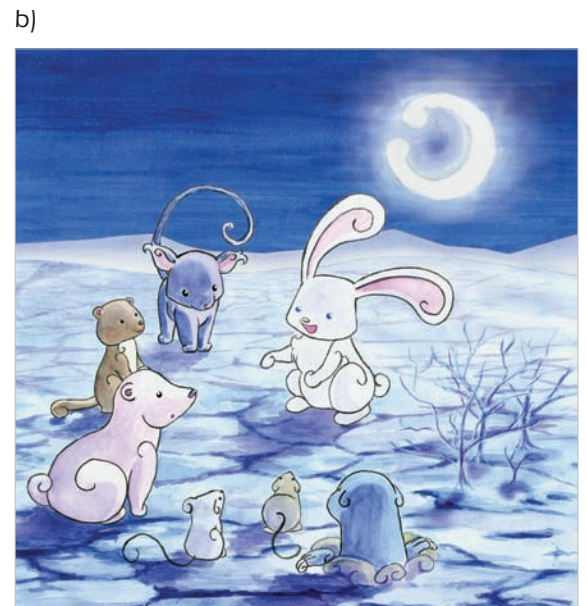
los terciarios reflejarán la forma recreativa, con colores connotativos que procedan de alguna de sus características realistas. El toro en cambio, se creó a partir del rojo, el cual por su connotación, inmediatamente lo ubica como antagonista.

En cuanto al escenario, se hará de forma descriptiva al momento de cada suceso, aplicando en la primera propuesta colores denotativos, mientras que en la segunda, se exagerará el tono para lograr una connotación y sensibilizar más el ambiente.

Tomé una imagen al azar, que en este caso fue la página 18 y apliqué la técnica (fig 5.18). Con el fin de separar la figura con el fondo y dar más fuerza visual a los personajes, decidí manejar contornos oscuros en ellos. En cuanto al fondo, se encontró otra cuestión; se puede trabajar con personajes muy simplificados en fondos detallados (y viceversa), o bien, manejar un mismo nivel iconográfico en la composición.

Ambas pruebas ofrecen una sensación visual muy diferente, aunque refieren al mismo suceso. En la primera, se puede observar aún el pasto (a pesar de la sequía) y se encuentra saturado de elementos y

fig. 5.18
a) Prueba en técnica acuarela con texturas y saturación media de elementos
b) Prueba en técnica mixta con simplificación de elementos



texturas, en cuanto a la otra, se representa una sequía total reflejado en elementos simplificados.

Con el fin de conocer el tipo de aplicación más representativa para el niño, se tomaron las dos imágenes a encuesta añadiendo un breve contexto del suceso, en donde se le mostró a 8 niños de primaria al azar y con el total de votos a favor, la aplicación simplificada fue la elegida, aunque los comentarios de la texturizada

referían a que tenía una gran riqueza visual (referido con otras palabras por parte de los encuestados)

A partir de esto, el mismo estilo simplificado se aplicaría en las demás escenas.

En la fig. 5.19, se expone la aplicación de retoque digital sobre el original tradicional y se resaltaron algunos elementos, por ejemplo, en la fig. 5.19b es muy clara la textura del cocodrilo.

a)



b)



fig. 5.19
a) Imagen original
b) Imagen con filtros digitales

ILUSTRACIONES FINALES

A continuación se muestran algunas ilustraciones finales del cuento (fig. 5.20), las cuales se podrán apreciar mejor en el dummy que está anexo a esta tesis.

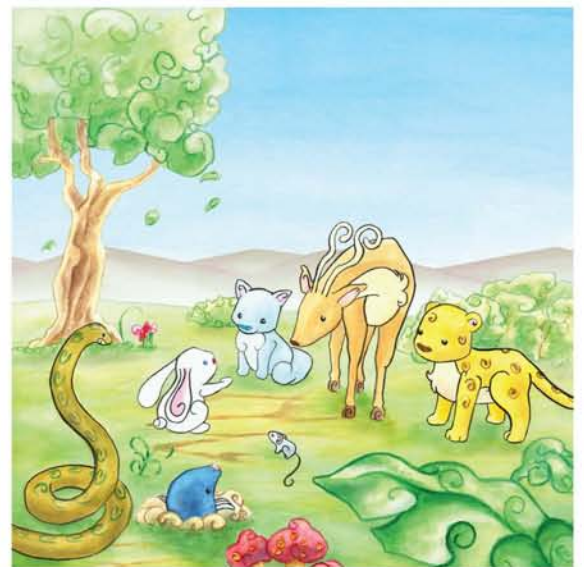


fig. 5.20
Muestras de
ilustraciones
finales

CONCLUSIONES GENERALES

La carrera profesional que tomé me ayudó bastante, pues como disciplina la aplicación no solo deriva del oficio, su rutinario uso y la experiencia, sino se desenvuelve de pensamientos teóricos que son necesarios para comprender el lado lógico de su empleo, comenzando con la compleja relación que existe entre elementos (reales o fantásticos) y los receptores, así como la forma en la que derivan como signos, significantes, significados y por supuesto, interferencias que pueden llevar un mensaje claro a la desorientación.

También existen generalidades psicológicas socioculturales que a la vez comparten particularidades que deben de ser consideradas para definir y refinar los planteamientos gráficos, y por ende el diseño tiene razones de ser y no se da al azar.

En lo particular me inclinaba bastante en lo que para mi temperamento y carácter resultara estético a la vista. Y gracias a esta carrera descubrí diversas formas de comunicar mensajes de manera clara usando elementos que inclusive pueden ser grotescos a mi parecer.

Así mismo me fue de suma importancia conocer las características físicas y químicas de los soportes y materiales, para poder manipularlos a mi gusto o a necesidad.

En cuanto a esta tesis, hice una investigación que podría sonar redundante en los primeros capítulos, sin embargo es un muy breve resumen que llevan los datos más básicos de esta carrera.

Los otros capítulos de la investigación, fueron de suma importancia ya que describe de forma general, que como seres humanos, nacemos con características biológicas que nos rigen y que a la vez tenemos un lado que puede ser modificable bajo condiciones geográficas y socioculturales a los cuales estamos expuestos.

Como esta tesis se enfoca a los niños, pude apreciar la forma en la que evolucionaron las ilustraciones infantiles a través del tiempo y la aceptación que se tiene actualmente por los elementos que se manejan, así como el nivel expresivo aplicado en diferentes personajes de las historias. Un ejemplo importante fue la humanización en los animales (indiferentemente si es parcial o total), detalle que es indispensable para lograr la empatía en ellos y la comprensión de un mensaje.

El diseño de personajes basado en signos descriptivos y la aplicación técnica me mostraron que las composiciones de un cuento deben de llevar un orden lógico y predecible para facilitar la lectura. A la vez me enfrenté a limitantes morales en los que tuve que censurar acciones descriptivas y encontrar la mejor solución posible.

Sobre el uso de la técnica, la tradicional permite detalles bastante expresivos que no suelen ser intencionales (a veces son inconscientes), que funcionan y además se ven bien. También me convencí de que los recursos digitales simplifican impresionantemente el trabajo, permitiendo infinidad de retoques y modificaciones. Pienso que esta es la razón por la que actualmente se ha usado de manera creciente en los mass media, además de economizar en soportes.

En cuanto mi experiencia con los niños fue muy grata pero corta, y en sentido figurado, descubrí que a su edad conocen perfectamente el concepto de negociación, aplicado en el intercambio material de los dibujos del capítulo psicografía infantil con algún bien que les interesara.

Para terminar, definitivamente estoy convencida de que el diseño es una disciplina impresionante que ejercita las neuronas, y gracias a ello he podido crear conciencia en el planteamiento de soluciones, respetando todos los elementos posibles que hay que considerar de cada problema. A la vez, me parece claro que como medio de comunicación social, debo de mantenerme actualizada ya que la evolución del diseño y sus soluciones son constantes y dependen mucho del intercambio y desarrollo socio-cultural.

BIBLIOGRAFÍA

- Alan Swan, *Bases del diseño gráfico*, Edit. Gustavo Gili, Barcelona - España, 1998
- Alan Swan, *La creación de bocetos gráficos "Communicating with rough visuals"*, Edit. Gustavo Gili, Barcelona - España, 1993
- Andrew Loomis, *Creative illustration*, Librería Hachette, Buenos Aires Argentina, 1953
- Anno Stern, *Aspectos y técnicas de la pintura infantil*, Edit. Kapeleusz, Buenos Aires-Argentina
- Arnold Eugene, *Técnicas de ilustración*, Edit. Leda Madrid - España, 1982
- Bruno Munari, *Diseño y comunicación visual*, Edit. Gustavo Gili, España, 1998
- Barron´s, *All about techniques in illustration*, Edit. Parramon´s Team, New York- USA, 2001
- Butz N., *Arte creador infantil*, Edit. Leda, Barcelona-España, 1985
- Carlos J. Biedma, *El lenguaje del dibujo*, Edit. Kapelusz, Buenos Aires - Argentina, 1960
- Carlos Gispert, *Psicología infantil y juvenil*, Vol. 1, Edit. Océano, Barcelona España, 1999
- Charles Perrault, *Cuentos de Charles Perrault*, Ed. Beascoa, Mexico, 2005
- Chirtopher Hart, *How to draw cartoon animals*, publisher by Watson-Guptill Pubns, United States.
- Donis A. Dondis, *La sintaxis de la imagen*, Edit. Gustavo Gili, Barcelona - España, 1990
- Dalley Terence, *Guia completa de ilustración y diseño*, Edit. Tursen Hermann Blume, Madrid – España, 1981
- Elizabeth Munsterberg Koppitz, *El dibujo de la figura humana en los niños / Evaluación psicológica*, Edit. Guadalupe - Biblioteca pedagógica, Buenos Aires, 4º ed, 1976.
- Estrella Ortiz, *Contar con los cuentos*, Edit. Junta de Comunidades de Castilla la Mancha, España, 2002
- Frank Thissen, *Screen design manual*, Edit. Springer, New York - USA, 2004
- Georgina Ortiz, *El significado de los colores*, Edit. Trillas, México, 1992
- Georges-Henri Luquet, *El dibujo infantil*, Edit. Médica y técnica S.A.,Barcelona Padilla, 1978
- Leonore Arfuch, Norberto Cháves, *Diseño y comunicación; teorías y enfoques criticos* Edit. Paidós, Barcelona - España, 1997

Heraclio Ramírez Nuño, Fundamentos teóricos de la ilustración infantil. Teoría e historia de la pintura y la ilustración, **tema de clase, ENAP-UNAM**

Ian Simpson, La nueva guía de la ilustración, **Edit booksales Publisher**,

Jose Manuel Trillo Cutido, El niño de hoy ante el cuento, **Edit. Guadalmena, Portugal.**

Jean-Marie Gillig, El cuento en pedagogía y en reeducación, **Fondo de cultura económica, México, 2000**

Jose Antonio Paoli, Comunicación e información, **Edit. One Trillas, 1996**

Juan Acha, Introducción a la teoría de los diseños. **Ed. Trillas, Mexico 1988**

Justo Villafañe, Introducción a la teoría de la imagen, **Edit. Ediciones Pirámide, Madrid, España, 2006**

Lowenfeld Viktor, El niño y su arte, **Edit. Kapeluz, Buenos Aires, Argentina, 1995**

Lowenfeld Viktor, Lambert Brittain, Desarrollo de la capacidad creadora, **Edit. Kapeluz, Buenos Aires, Argentina, 1980**

Martin Salisbury, Illustrating children's books, **Edit. Barrons, Ney York - USA, 2004**

Oscar Wilde, Los mejores cuentos de Oscar Wilde, **Ediciones Leyenda S.A., Mexico, 2004**

Pastenca, Dibujando caricaturas, **Ediciones, CEAC, S.A., Barcelona-España., 1977**

Petrini Enzo, Estudio crítico de la literatura infantil, **Ediciones: RIALP. Madrid-España., 1963**

Pierre Guiraud. La semiología, **Edit. Trillas, México, 1976**

Rob Howard, The illustrators Bible, **Edit. Watson-Guptill, New York, 1993**

Valdés Marin, El desarrollo psicográfico del niño, **Edit. Caubanas, Nabana -Cuba, 1987**

Varios Autores, El gran libro de la salud, **Ed. Reader's Digest, Mexico, 2000**

Victo M. Reyes, Pedagogía del dibujo, **Edit. Porrúa, México, 1962**

Wucius Wong, Principios del diseño y color, **Edit. Gustavo Gili, España, 1999**

Wildlocher Daniel, Los dibujos de los niños, **Edit. Herder, Barcelona España, 1982**

"Cuentos de los hermanos Grimm", **Editores Mexicanos Unidos, S.A. México, 2004**

"La composición en artes gráficas", **Edit. Don Bosco, Barcelona, 1970**

"Pintando la educación; las obras de arte en libros de texto gratuitos", **SEP, México, 2002**

"Libros de texto gratuitos", **SEP, Ediciones: Varias, Tomos: varios, 1º a 6º grado**

APÉNDICE

**Encuesta,
Observaciones y Conclusiones**

Encuesta encue
encuesta Encuesta
Encues

El lugar que se escogió para aplicar la encuesta, fue en la escuela primaria Revolución que se ubica en la calle Arcos de Belén No. 20, en la colonia centro del Distrito Federal, esto es, porque cuenta con ambos turnos (matutino y vespertino), además de que se ubica en el centro de la ciudad, por lo que es muy probable que haya niños con diversos estados socioculturales y económicos, lo cual podría ayudar a que los resultados de las encuestas se generalicen.

Se solicitó el servicio de un **encuestador capacitado** para hacer el sondeo. De esta forma, los resultados estarán libres de cualquier interpretación relacionada con el autor de las ilustraciones y el cuento.

La primera forma que se planteó, fue escoger a cinco niños de cada grupo y encuestarlos al mismo tiempo, sin embargo, consideré que este ejercicio no se hiciera de forma grupal para disminuir la probabilidad de fueran influenciados por sus compañeros, por lo que el encuestador presentó el cuento a los niños individualmente y o en grupos máximo de tres personas.

Para conocer si las ilustraciones del cuento son funcionales para el texto, la encuesta se divide en dos partes; la primera es mostrar una sección del cuento sin texto para ver que tan descriptiva es la composición de la imagen; la segunda corresponde a la lectura general del cuento (ya sea por parte del encuestador y/o del niño).

La primera puede verse como una encuesta innecesaria pero interesante, esto es, ya que se tomaron algunas imágenes al azar y se les contó parte de los sucesos anteriores para conocer que tan predecible eran los hechos expuestos en las ilustraciones y descubrir parte de la polisemia de las mismas. Este ejercicio, se calificó a partir de la precisión de los sucesos descritos en las ilustraciones, y en complemento, se colocó una tabla de observaciones, si es que se presentaron.

Aprovechando la oportunidad, se hizo una encuesta acerca de los hobbies que consideré más comunes por los rasgos que se vieron el capítulo 3, esto era con el fin de relacionar los resultados de las actividades cotidianas de los niños con las características que apliqué en las ilustraciones del cuento. También se dejó un espacio libre para que se apuntaran otros hobbies que no estuvieran en la lista (no se usó)

Otra cosa importante que se consideró es si les gustó o no las características del cuento; como el color y los personajes, ya que es una parte fundamental de la promoción a esta lectura.

Los encuestados se tomaron al azar, sin considerar género o edad (siempre cuando esté dentro de los 6 a 12 años), esto fue para disminuir las consecuencias que pudiera ocasionar la selección del encuestador. El primer paso fue preguntarle a cada niño el grado escolar y su edad. Posteriormente, el encuestador tuvo que tomar la actitud más adecuada para relacionarse con ellos, esto significa que existen algunas variantes que se aplicaron en la encuesta dependiendo del grado en que cursaba el niño.

Una variante general que es muy importante, fue la hora en la que se hizo la encuesta, la cual comenzó alrededor de las 12:15 pm (horario de salida de los niños de primaria), por lo que están libres de la presión de la escuela, algunos estaban esperando a sus padres y otros fueron encuestados mientras la mamá platicaba (con el respectivo permiso)

En la segunda parte, para comprobar que el cuento se entendió, se consideró el papel de los personajes principales, que son el águila, conejo, cocodrilo y toro, y los eventos más importantes, que abarcan a las acciones de los protagonistas y el final, evitando presionar al niño en cuanto a la cronología de los sucesos. Esto se dio como diálogo entre los niños y el encuestador, por lo que a los de primero

y segundo se les ejemplificó con algunas imágenes (después de escuchar y ver el cuento), esto fue ya que presentaban algunos problemas para expresarse y se les ayudó reduciendo las respuestas a; si, no, nombre de los personajes (o animal), y completar ideas (los sucesos del cuento) con palabras sencillas relacionadas a la historia. Esto también se trató de aplicar con los niños de tercer grado, pero como hubo una mejor interactividad entre encuestador-encuestado, el ejercicio se dio de forma abierta, permitiendo que los niños respondieran con su propia forma de expresión. Lo mismo se aplicó con aquellos que cursan del cuarto al sexto grado. En esta sección, no se pondrá tabla alguna, ya que el encuestador, calificó de forma positiva lo que corresponde a esta parte.

A los niños de primero y segundo año se les leyó el cuento, considerando que debió de ser lentamente y a la vez tomar una actitud connotativa en algunos diálogos, permitiendo que observen cada hoja mientras escuchan la lectura. Si es que llegara a haber una interrupción, el encuestador escucharía al niño. En estos casos, lo único que se registró fueron pequeñas interrupciones por parte del niño al tratar de seguir el texto.

La actitud se planteó de forma diferente con los de tercer grado, al principio se pretendía dejar que ellos leyeran el cuento, sin embargo, como parte del ejercicio que se aplicó por igual a los próximos años, se les motivó a leer, aunque permitiéndoles elegir entre escuchar el cuento o leerlo. Con los niños de este grado, la lectura fue más rápida ya que deberían de estar más acostumbrados al lenguaje y asimilarlo mejor. Un comentario del encuestador, fue que también consideró la forma en la que los niños hablaban con él, que generalmente demostraban tener ideas más claras y sabían expresarse con más facilidad.

Se considera que los niños de cuarto y quinto año deben de leer bien, y aquellos que escogieron ser oyentes, se les debía de leer el cuento de forma continua aplicando menor tiempo entre las pausas.

Sin embargo, al parecer estos niños tomaron la decisión de ser lectores, aunque el encuestador los ayudaba de vez en cuando.

Los niños de sexto año, fueron motivados a leer el cuento, y se planeaba que en caso de que mostraran alguna incomodidad, el encuestador ofrecería la opción de ser oyentes del cuento.

Un comentario curioso de esta actividad, fue que los niños de tercer grado de primaria se mostraron extremadamente sociables con el encuestador, al grado en el que al principio o final de la encuesta, llegaron a preguntarle datos personales, caso que no se presentó con los niños de primero, segundo y cuarto, aunque rara vez se llegó a dar con los de quinto y sexto grado.

Otra observación que me parece muy importante, y que tal vez pudiera considerarse como variante en las encuestas, es la actitud de los niños de sexto grado, los cuales trataban de demostrar que pertenecían a un sector sociocultural diferente a sus compañeros. Con las palabras del encuestador es algo como "el principio de la revolución del adolescente", esto es, ya que los sujetos encuestados presentaban rasgos de identidad que les proporcionaba una gran confianza al relacionarse con él y a la vez limitar su contacto, actitud que ocasionó que el encuestador los invitara a leer y rara vez ofrecerse como lector.

A continuación, se muestran las notas generales del encuestador y posteriormente los resultados de la encuesta relacionada a la primera etapa con el respectivo porcentaje de cada una.

ANOTACIONES GENERALES

Primer grado

El encuestador leyó completamente el cuento y las características de la lectura fueron las siguientes:

- Los nombres de los personajes se pronunciaron muy despacio
- La lectura en general fue lenta
- A veces el encuestador señalaba a los personajes y describía acciones relacionadas con los sucesos
- Se identifica a los buenos y malos, aunque hay algunos problemas con los sucesos y su orden (sobre todo con el cocodrilo y el toro)
- 2 niñas comentaron que el azul de la noche parecía hielo

Segundo grado

El encuestador leyó completamente el cuento y las características de la lectura fueron las siguientes:

- La lectura en general fue lenta
- Únicamente 2 sujetos decidieron interrumpir y leer partes del cuento
- El cuento se entiende al igual que los sucesos
- Un niño comentó que el aguila parecía una gallina

Tercer grado

El encuestador leyó completamente el cuento y las características de la lectura fueron las siguientes:

- Velocidad de lectura regular, aunque en algunos puntos consideró hacerla lenta
- Se permitió que 2 sujetos leyeran el cuento

Cuarto grado

- El encuestador motivó a que los niños leyeran, aunque los ayudo en varias partes
- Una niña leyó a la perfección tanto la narración como los nombres propios, respetando puntuaciones y diálogos,

Quinto grado

- El encuestador motivó a que los niños leyeran, aunque los ayudo en varias partes

Sexto grado

- El encuestador motivó a que los niños leyeran, aunque los ayudo en varias partes permitiendo que repitieran los textos o palabras en donde se encontraron problemas
- Los dos sujetos que contestaron que no saben leer, no presetaron grandes problemas, de hecho leyeron como sus compañeros

1er grado

1er grado						Datos y actividades											
	Sexo		Edad			Jugar con amigos	Ver TV	Cantar	Ver o leer libros	Dibujar	Estudiar	Juegos de video	Tocar Música	Computadora	Sabe leer		
	H	M	5	6	7										Si	Regular	No
1		X		X		X	X			X	X	X		X			X
2		X		X		X	X	X	X		X	X	X	X	X		
3		X		X		X	X			X	X					X	
4		X		X		X				X	X		X				X
5	X		X			X	X		X	X	X	X	X	X	X		
6	X			X		X	X	X	X	X	X	X	X		X		
7	X				X	X	X			X	X	X		X			X
8		X		X		X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	
9		X		X		X	X	X		X	X	X	X	X		X	
10	X			X		X	X	X		X	X	X	X	X			X
11	X			X		X	X	X	X	X	X		X	X	X		
12	X			X		X	X			X	X	X	X	X			X
13		X		X		X	X			X	X	X					X
14		X		X		X	X			X	X		X	X			X
15		X		X		X	X	X		X	X	X					X
Promedio	40%	60%	7%	86%	7%	100%	93.3%	46.6%	33.3%	93.3%	100%	73.3%	66.6%	66.6%	26.7%	20%	53.3%

1er grado

	Leyó el cuento			¿Te gustó el dibujo?		¿Te gustó el color?		Imagen	Puntos de comprensión	Observaciones
	Completo	Partes	No	Si	No	Si	No			
1			X	X		X		10 - 13	5	
2			X	X		X		3 - 6	7	
3			X	X		X		8 - 10	6	El conejo va a la cueva (8)
4			X	X		X		24 - 26	7	La piramide no se entiende (26)
5			X	X		X		6 - 9	4	El conejo se esconde (8) El toro salta (9)
6			X	X		X		20 - 22	7	El conejo se enoja (22)
7			X	X		X		18 - 20	4	El conejo se esconde (19) El cocodrilo se lo quiere comer (20)
8			X	X		X		2 - 4	6	
9			X	X		X		19 - 21	5	La rata huele la comida (19)
10			X	X		X		12 - 16	6	El cocodrilo quiere comerse al águila (14 - 15)
11			X	X		X		16 - 18	6	El toro quiere comerse al cocodrilo (16)
12			X	X		X		19 - 21	3	Están comiendo (19) el cocodrilo quiere comerse al conejo (20) están sobre el hielo (21)
13			X	X		X		23 - 25	7	
14			X	X		X		4 - 8	7	
15			X	X		X		9 - 11	6	
Promedio	0	0	100%	100%	0	100%	0	0	86	

2do grado

2do grado				Datos y actividades											
	Sexo		Edad	Jugar con amigos	Ver TV	Cantar	Ver o leer libros	Dibujar	Estudiar	Juegos de video	Tocar Música	Compu-tadora	Sabe leer		
	H	M	7										Si	Regular	No
1		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	
2		X	X	X	X	X	X	X	X	X		X		X	
3		X	X	X				X						X	
4	X		X	X	X	X	X	X	X		X	X	X		
5	X		X	X	X	X	X	X	X	X		X	X		
6		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
7		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
8	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
9		X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X		
10		X	X	X	X		X	X	X	X		X	X		
11	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
12	X		X	X	X		X	X	X	X	X	X	X		
13		X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X		
14	X		X	X	X	X				X	X	X	X		
15	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
Promedio	46.7%	53.3%	100%	100%	93.3%	80%	86.6%	93.3%	86.6%	80%	66.6%	93.3%	80%	20%	0

2do grado

	Leyó el cuento			¿Te gustó el dibujo?		¿Te gustó el color?		Imagen	Puntos de comprensión	Observaciones
	Completo	Partes	No	Si	No	Si	No			
1			X	X		X		2 - 5	6	
2			X	X		X		20 - 22	5	
3			X	X		X		23 - 25	6	
4		X		X		X		10 - 15	4	
5			X	X		X		20 - 22	7	
6		X		X		X		6 - 8	6	
7			X	X		X		12 - 16	5	El pájaro se asustó (12 - 13) se quiere comer al conejo (14 - 15)
8			X	X		X		11 - 15	5	Están hablando (11) La gallina escapa del cocodrilo (12 - 13) Cocodrilo muy enojado (14 - 15)
9			X	X		X		17 - 19	7	
10			X	X		X		3 - 7	6	
11			X	X		X		8 - 10	7	
12			X	X		X		22 - 24	8	
13			X	X		X		16 - 18	5	
14			X	X		X		3 - 7	8	
15			X	X		X		17 - 19	5	
Promedio	0	13.3%	86.6%	100%	0	100%	0		90	

3er grado

3er grado					Datos y actividades											
	Sexo		Edad		Jugar con amigos	Ver TV	Cantar	Ver o leer libros	Dibujar	Estudiar	Juegos de video	Tocar Música	Compu-tadora	Sabe leer		
	H	M	7	8										Si	Regular	No
1		X		X	X	X	X	X	X	X			X	X		
2		X		X	X			X		X		X	X	X		
3		X		X	X	X		X	X		X	X		X		
4	X		X		X	X	X	X	X		X	X	X	X		
5	X			X	X	X	X		X		X	X	X	X		
6	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
7	X			X	X	X		X	X		X		X	X		
8		X	X		X	X	X	X	X		X	X	X	X		
9	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
10	X			X	X	X	X		X	X	X	X	X			X
11	X			X	X	X			X		X				X	
12	X			X	X	X		X	X	X	X		X	X		
13	X			X	X	X			X	X	X		X	X		
14	X			X	X	X	X	X	X	X	X		X	X		
15	X			X	X	X		X	X	X	X		X	X		
Promedio	73.3%	26.7%	13.3%	86.6%	100%	93.3%	53.3%	73.3%	93.3%	60%	86.6%	53.3%	86.6%	86.6%	6.7%	6.7%

3er grado

	Leyó el cuento			¿Te gustó el dibujo?		¿Te gustó el color?		Imagen	Puntos de comprensión	Observaciones
	Completo	Partes	No	Si	No	Si	No			
1			X	X		X		8 - 10	4	El toro está bailando (9)
2			X	X		X		16 - 18	8	
3			X	X		X		19 - 21	6	
4			X	X		X		17 - 19	7	
5			X	X		X		2 - 5	8	
6			X	X		X		18 - 19	7	
7		X		X		X		19 - 21	6	El conejo ve al cocodrilo (20)
8			X	X		X		2 - 5	5	
9			X	X		X		6 - 9	6	Toro corriendo (9)
10			X	X		X		19 - 21	5	
11		X		X		X		21 - 23	6	Me gusta el color azul (21)
12			X	X		X		6 - 9	6	Conejo escondiéndose (8)
13			X	X		X		16 - 18	9	
14			X	X		X		3 - 7	7	Ave volando (3)
15			X	X		X		11 - 15	5	
Promedio		13.3%	86.6%	100%	0	100%	0		95	

4to grado

4to grado						Datos y actividades											
	Sexo		Edad			Jugar con amigos	Ver TV	Cantar	Ver o leer libros	Dibujar	Estudiar	Juegos de video	Tocar Música	Computadora	Sabe Leer		
	H	M	9	10	11										Si	Regular	No
1	X			X		X	X			X		X		X	X		
2	X		X			X	X	X	X	X		X	X	X	X		
3	X		X			X	X			X		X		X	X		
4	X			X		X	X		X		X	X		X	X		
5	X		X			X	X			X	X			X	X		
6	X			X		X	X	X	X	X	X			X	X		
7	X			X		X	X		X	X	X	X		X	X		
8	X		X			X	X	X	X	X	X	X		X	X		
9	X		X			X	X	X	X	X	X	X		X	X		
10	X		X			X	X			X		X			X		
11		X			X	X	X		X	X	X	X		X	X		
12	X		X			X	X			X		X	X	X	X		
13		X	X			X	X		X	X	X			X	X		
14		X		X		X	X	X	X		X	X		X	X		
15		X	X			X	X			X		X		X	X		
Promedio	73.3%	26.7%	60%	33.3%	6.7%	100%	100%	33.3%	60%	86.6%	60%	80%	13.3%	93.3%	100%	0	0

4to grado

	Leyó el cuento			¿Te gustó el dibujo?		¿Te gustó el color?		Imagen	Puntos de comprensión	Observaciones
	Completo	Partes	No	Si	No	Si	No			
1	X			X		X		17 - 19	5	
2	X			X		X		14 - 17	5	El cocodrilo se come al ave (14 - 15)
3			X	X		X		11 - 15	4	Rojo... (se cuestiona si se refiere al cielo de la p 14 - 15)
4	X			X		X		24 - 26	5	
5	X			X		X		1 - 3	8	
6		X		X		X		10 - 13	6	El topo está atorado (11)
7		X		X		X		16 - 18	7	El toro está enojado (16)
8		X		X		X		18 - 20	6	La rata está corriendo (19)
9		X		X		X		22 - 24	6	Pájaro volando (23)
10			X	X		X		9 - 11	7	El conejo cuida de los demás (11)
11	X			X		X		6 - 9	6	Toro Brincando (9)
12			X	X		X		4 - 8	7	
13	X			X		X		3 - 7	8	
14	X			X		X		16 - 18	9	
15		X		X		X		19 - 21	9	
Promedio	46.7%	33.3%	20%	100%	0	100%	0		98	

5to grado

5to grado						Datos y actividades											
	Sexo		Edad			Jugar con amigos	Ver TV	Cantar	Ver o leer libros	Dibujar	Estudiar	Juegos de video	Tocar Música	Computadora	Sabe Leer		
	H	M	10	11	12										Si	Regular	No
1		X		X		X		X	X	X			X	X	X		
2	X			X		X	X			X		X		X	X		
3		X	X			X	X		X	X		X		X	X		
4	X		X			X	X			X	X	X		X	X		
5	X		X			X	X		X		X	X		X	X		
6	X		X			X	X		X	X	X	X		X	X		
7		X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
8	X		X			X	X		X		X	X		X	X		
9	X		X			X	X		X	X	X	X		X	X		
10	X		X			X	X		X		X	X		X	X		
11		X	X			X	X	X	X	X		X	X	X	X		
12		X	X			X	X			X		X		X	X		
13	X		X			X	X		X	X	X	X		X		X	
14	X			X		X	X		X	X	X	X	X	X	X		
15		X	X			X		X	X	X	X		X	X	X		
Promedio	60	40	73.3%	20%	6.7%	100%	86.6%	26.6%	80%	80%	66.6%	86.6%	33.3%	100%	93.4%	6.6%	0

5to grado

	Leyó el cuento			¿Te gustó el dibujo?		¿Te gustó el color?		Imagen	Puntos de comprensión	Observaciones
	Completo	Partes	No	Si	No	Si	No			
1	X			X		X		2 - 5	8	Me gustó el dibujo
2		X		X		X		10 - 13	7	
3	X			X		X		12 - 16	8	
4			X	X		X		16 - 18	8	
5		X		X		X		19 - 21	4	
6	X			X		X		2 - 6	7	Aterriza el águila (3)
7	X			X		X		14 - 17	9	
8		X		X		X		20-22	6	
9		X		X		X		24 - 26	8	
10			X	X		X		11 - 15	6	Están jugando (11)
11	X			X		X		16 - 18	8	El toro se va a comer al cocodrilo (16)
12			X	X		X		22 - 24	7	Pájaro Cayendo (23)
13	X			X		X		11 - 15	5	Pájaro grita (12 - 13)
14	X			X		X		21 - 23	7	
15		X		X		X		4 - 8	8	El pájaro visita a los demás (4 - 5)
Promedio	46.6%	33.3%	20%	100%	0	100%	0		106	

6to grado

				Datos y actividades											
	Sexo		Edad	Jugar con amigos	Ver TV	Cantar	Ver o leer libros	Dibujar	Estudiar	Juegos de video	Tocar Música	Computadora	Sabe Leer		
	H	M	11										Si	Regular	No
1	X		X	X	X				X	X		X			X
2		X	X	X	X	X	X			X	X	X	X		
3	X		X	X	X	X		X		X		X		X	
4		X	X	X		X	X	X	X		X	X	X		
5		X	X	X		X	X	X			X	X	X		
6		X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X		
7		X	X	X	X		X	X	X	X		X	X		
8	X		X	X	X	X	X		X	X	X	X	X		
9		X	X	X	X	X		X	X	X		X	X		
10	X		X	X	X	X	X	X	X		X	X	X		
11	X		X	X	X			X		X		X			X
12	X		X	X	X	X			X	X		X		X	
13		X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X		
14		X	X	X		X	X	X			X	X	X		
15		X	X	X		X	X	X	X		X	X	X		
Promedio	40%	60%	100%	100%	73.3%	66.6%	66.6%	73.3%	66.6%	66.6%	60%	100%	73.4%	13.3%	13.3%

6to grado

	Leyó el cuento			¿Te gustó el dibujo?		¿Te gustó el color?		Imagen	Puntos de comprensión	Observaciones
	Completo	Partes	No	Si	No	Si	No			
1	X			X			X	12 - 16	8	
2	X			X		X		24 - 26	5	
3	X			X		X		2 - 5	9	
4	X			X		X		6 - 9	8	
5	X			X		X		9 - 11	5	
6	X			X		X		12 - 16	8	
7	X			X		X		21 - 23	8	
8	X			X		X		16 - 18	8	
9	X			X		X		19 - 21	5	
10	X			X		X		10 - 13	8	
11	X			X			X	18 - 20	8	
12	X			X		X		1 - 3	9	
13	X			X		X		4 - 8	8	
14	X			X		X		10 - 13	5	
15	X			X		X		12 - 16	7	
Promedio	100%	0	0	100%	0	86.6%	13.3%		109	

Tabla General de Promedios

Datos y actividades														
Grado	H	M	Jugar con amigos	Ver TV	Cantar	Ver o leer libros	Dibujar	Estudiar	Juegos de video	Tocar Música	Computadora	Sabe leer		
												Si	Regular	No
1	40%	60%	100%	93.3%	46.6%	33.3%	93.3%	100%	73.3%	66.6%	66.6%	26.7%	20%	53.3%
2	46.7%	53.3%	100%	93.3%	80%	86.6%	93.3%	86.6%	80%	66.6%	93.3%	80%	20%	0
3	73.3%	26.7%	100%	93.3%	53.3%	73.3%	93.3%	60%	86.6%	53.3%	86.6%	86.6%	6.7%	6.7%
4	73.3%	26.7%	100%	100%	33.3%	60%	86.6%	60%	80%	13.3%	93.3%	100%	0	0
5	60%	40%	100%	86.6%	26.6%	80%	80%	66.6%	86.6%	33.3%	100%	93.4%	6.6%	0
6	40%	60%	100%	73.3%	66.6%	66.6%	73.3%	66.6%	66.6%	60%	100%	73.4%	13.3%	13.3%
Promedio	55.6%	44.5%	100	90%	51%	61%	86.6%	73.3%	78.9%	48.9%	90%	76.7%	11.1%	12.2%

Grado	Leyó el cuento			¿Te gustó el dibujo?		¿Te gustó el color?		Puntos de comprensión
	Completo	Partes	No	Si	No	Si	No	
1	0	0	100%	100%	0	100%	0	86
2	0	13.3%	86.6%	100%	0	100%	0	90
3	0	13.3%	86.6%	100%	0	100%	0	95
4	46.7%	33.3%	20%	100%	0	100%	0	98
5	46.7%	33.3%	20%	100%	0	100%	0	106
6	100%	0	0	100%	0	86.6%	13.3%	109
Promedio	32.3%	15.5%	52.2%	100%	0	97.7%	2.2%	97.3

OBSERVACIONES

El efecto de las técnicas tradicionales, pueden ofrecernos una amplia gama de texturas, las cuales a la vez son elementos que proporcionan un nivel sensitivo y/o estético, que en cualquiera de los dos casos pueden o no ser atractivos para el público receptor.

Cuando se hicieron las pruebas de color con una técnica tradicional y una retocada (mixta), el gran contraste en los resultados podría indicar que las composiciones más llamativas para los niños que cursan el nivel primaria, se conforman de elementos simplificados, en las cuales la textura se muestra sutilmente, así como la variación de los colores que la conforman.

También tenemos como variante, todos los medios de comunicación que han creado, recreado y sobre todo evolucionado los códigos infantiles, en donde los personajes y fondos pueden llegar a conformarse desde el nivel de figuración más alto al más bajo, a la vez se ha notado que el uso de los personajes sencillos pueden ser muy expresivos, lo que probablemente ayudó a que la imagen sintetizada fuera elegida.

La primera imagen (p.151 fig.7.16a) mostraba una gran mezcla de verdes presentes en el pasto y un cielo que parecía de fantasía por su textura poco uniforme, de esta forma el fondo saturado podría competir con los personajes sencillos, aunque por tener una figuración mayor, a primera instancia pensé que funcionaría y el exceso de textura alentaría a una lectura más lenta. La contraparte está en la aplicación mixta y simplificación de elementos de la segunda imagen (p.151 fig.7.16b) la cual exponía de inmediato el contenido del texto y era muy rápido de leer. Como ambas presentaron características diferentes en tiempos de lectura y textura, se decidió ponerlas a prueba en una pequeña encuesta que demostró que la

Nota importante:

Puntos de comprensión por cada una de las ilustraciones mostradas:

1 = no

2 = algo

3 = si

Los comentarios del rubro observaciones, se basan en lo que los niños dijeron mientras describían las ilustraciones (no se les presionó ni se motivó para que dieran observaciones)

La facilidad de lectura fué autocalificada por cada niño

El rubro del gusto de color y dibujo, fué contestado por los niños y analizado por el encuestador, ya que tenía que fijarse en la expresión facial y connotativa de las respuesta para comprobar la veracidad de ésta.

simplificación puede alcanzar grandes niveles de aceptación a demás de ser muy clara y estética

Como la técnica con texturas más planas fue aceptada, indicaría que la aplicación de esta misma en todo el cuento demostraría que el estilo total de la combinación de técnica, diseño de personajes y fondos, debería de funcionar bien, por lo menos en cuanto al gusto de los niños y la facilidad de lectura que ofrecería. Es de aquí en donde sale la primera y segunda parte la encuesta principal (resultados de la comprensión del cuento).

Y en efecto, el nivel de iconicidad y el estilo aplicado en las ilustraciones, funcionó de forma esperada, con gran aceptación de los niños, esto pudo ser ya que en general los códigos usados para conformar las ilustraciones son fácilmente identificables y descriptivos, sin mencionar que ya se había seleccionado un estilo.

Cuando se presentó el cuento a los niños, los planes de encuesta que se elaboraron previamente, sufrieron algunos cambios ya que no se esperaba que muchos niños entre 8 a 10 años de edad, presentaran tantas dificultades para leer, al punto en el que el cuento se arriesgaba al conformarse de dos cuartillas de texto. Y aunque los resultados de las encuestas indicaban que muchos niños sabían leer (cualquier tema de su interés), el tiempo de lectura era largo para algunos. A la vez esto era interesante porque comprendía la finalidad de las ilustraciones y de este ejercicio.

Ante los resultados obtenidos, creo que hubo un factor muy importante que se debe de considerar, el cual es el tiempo y ambiente en el que el encuestador se presentó con los niños; A falta de presiones externas y contando con tiempo libre, ningún niño presentó problemas de atención, esto es a excepción de aquellos que repetían frases u oraciones hasta leer

completamente el texto o reían entre ellos al cometer un pequeño error. Algunos niños fueron encuestados solos y otros en grupo.

He de dejar claro que todo lo relacionado a las tablas, implica que se basa en los resultados obtenidos de la interpretación de los sucesos del cuento en ausencia de texto.

Un punto importante, era lograr la comprensión de los sucesos componiendo las imágenes de forma descriptiva, en lo que se obtuvo un excelente resultado, siempre y cuando acompañara al texto, aquí lo interesante son los elementos que se obtuvieron de la encuesta en donde la imagen no contaba con texto y debía hablar por sí sola.

Los resultados fueron bastante buenos en cuanto al diseño de personajes, pues cuenta con el 100% a favor, si bien en la aplicación de color se presentó una mínima desventaja, vista en el 13.3% anotado en sexto grado (2.2% del total), en porcentaje general es una cantidad muy pequeña pero llamativa por el hecho de existir.

La interpretación de las imágenes sin texto tuvo resultados muy curiosos y se aplicaron con una breve explicación de la(s) secuela(s) anterior(es), las cuales variaban dependiendo de las páginas y escenas. Las anotaciones se ven en el rubro "observaciones" de las tablas.

Comenzando esta parte, me pareció muy curioso que al conejo se le interpretara como rata, a pesar de sus orejas largas, en el caso del águila nunca lo habría relacionado con un pollo, aunque después del comentario admito que tiene algunas denotaciones y connotaciones afines, tales como el color y su pico carente de agresividad.

En cuanto a personajes secundarios, cumplieron perfectamente su función, sin siquiera tocar la relevancia de los

protagonistas. Tampoco se presentó más que un comentario de ellos por lo que me parece que el resultado fue favorable (el caso del topo en la página 11 del cuento, observación de un niño de cuarto grado).

Algo que me pareció bastante gracioso pero también curioso, fue el resultado de la página 16, en donde se anotó que el toro quería comerse al cocodrilo, más que nada es porque fueron 2 sujetos que hicieron la misma observación, con una diferencia de 4 años, pues fue en los niños de primero y quinto grado... En ese caso creo que el color rojo o el simple contexto de que el toro es el antagonista, fueron los factores principales de esta exagerada interpretación. Esto me preocupa un poco, porque aunque sean dos personas y en porcentaje total represente un número bajo, en observaciones se ve bastante significativo (las observaciones se llenaron al 35.5% y 2 notas abarcan el 6.25% del total de las observaciones).

Por otro lado, sé que fue una buena decisión hacer esta composición, pues como lo describí en el proceso de bocetaje, esta es de las imágenes en las que más dudé porque tenía que evitar ilustrar los sucesos agresivos, de hecho creo que es la imagen menos descriptiva de todas por el tipo de evento.

Aún así en la lectura completa, esto se entendió bastante bien y no veo que haya ocasionado algún problema en la comprensión del cuento.

El comentario de la pag. 14-15 en donde "el cocodrilo quiere comerse al águila", me parece bastante coherente, pues aun conociendo el contexto y el suceso anterior, es una descripción certera ya que el águila se encuentra en pose "defensiva" justo en frente del cocodrilo que lleva la boca abierta y amenazantemente, también hay que considerar que atacó a otro protagonista y esto se puede ver como "el cocodrilo es malo".

En la pág. 9, se opinó que el toro parecía bailando, corriendo o brincando (este último es el más certero), caso que veo interesante ya que es un contexto que se le atribuyó, siendo mi intención, el dinamismo del personaje como primer plano de la escena. Por lo que se puede decir que el color rojo no afectó al carácter del toro, si no que la primera lectura que se le dio fue por la pose que tenía (composición de la forma) y la manera en la que se hizo resaltar ante los demás.

Por otro lado, un comentario que me llamó mucho la atención, es el único caso en donde se involucra a un personaje secundario, pues traté de hacer lo posible para que se incorporaran al escenario como complemento y no resaltaran tanto ante los sucesos. Esto fue en la pag. 11 en donde aparecen varios animales con el conejo, y en color azul al topo como el segundo personaje más pequeño, seguido del ratón, los cuales desde mi perspectiva, nunca imaginé que destacara sobre el conejo. Más que nada, también es por la interpretación del suceso en el topo, el cual según la lectura de la imagen por parte del niño, el "topo esta atorado", eso puede significar que al parecer hubo un breve análisis en el personaje secundario. En este caso, lo único que me hace pensar que puede ser un comentario aislado, es el hecho de que la imagen no llevaba texto y que fue caso único. Malo hubiera sido si este comentario se diera en otra persona más, como en la cuestión de "el toro quiere comerse al cocodrilo", lo que me haría pensar si fue o no correcta la manera en la que manejé a los personajes secundarios.

En la parte en donde el conejo está en la cueva, se anotó que estaba escondiéndose. Este es un comentario que me parece bastante prescindible, ya que se puede interpretar la oscuridad y soledad como un escondite y de hecho la pose con la cabeza agachada también es un signo relacionado al miedo.

Algo que me agradó mucho en los resultados, fue que al cocodrilo se le relacionara con hechos buenos y malos, pues hasta en el texto sus acciones son con fines de interés personal y llega a afectar positiva y negativamente a los personajes primarios.

Por otro lado, creo que es importante destacar el uso del color azul o la excesiva presencia del blanco en las escenas nocturnas aplicadas en las montañas, la cual sin el texto del evento, daba la impresión de que era hielo, en este caso me imagino que hubiera sido mejor usar tonos más oscuros, pues es lo que se suele manejar en los materiales animados y estáticos. Probablemente este fue un fallo significativo, aunque es variable ya que no sucedió en la presencia de texto.

Así mismo, al tratar de usar colores brillantes y diferentes a los sucios o muy oscuros en las escenas nocturnas, me ayudaron mucho a recrear un mundo más fantasioso y menos serio.

Por lo que se puede ver, hay algunas ilustraciones que tuvieron comentarios en donde mostraban la polisemia de la composición, tales como son la pag. 9 en donde el toro destruye las tierras, pues se dieron varias interpretaciones de la acción del toro y en segundo lugar está la famosa escena de la pag. 16 en donde el toro piensa comerse al cocodrilo. En el primer caso, la denominación de la acción del toro, no afectó en ningún sentido el efecto que tuvo sobre el escenario.

La composición 20, en donde se cuestiona el color y las intenciones del cocodrilo, pudo haber sido hasta cierto punto, una mala decisión y tal vez funcionaría mejor un encuadre para que se vieran más de cerca las actividades y gestos de los personajes, de esta forma se interpretaría mejor el suceso, de hecho al es la única escena en donde los personajes se ven tan pequeños.

Curiosamente los niños de sexto grado no tuvieron ningún comentario, aunque por otro lado se dio a entender que en la encuesta eran los menos sociables con el encuestador, por lo que podríamos considerar esto último como una variable.

En los resultados finales, los puntos que se obtuvieron de la comprensión de la imagen, aumentó muy poco por año, pudiéndose observar en la tabla general un escaso incremento de siete puntos como máximo. Aunque sea pequeño es importante, ya que implica que las ilustraciones se comprendieron de forma regular.

Se puede decir que los puntos de comprensión por grado, son de 45 (no se entendió), 90 (regular) y 135 (excelente). Como promedio, obtuve 97.3 puntos de comprensión, lo cual implica que el resultado no es precisamente el deseado en ausencia de texto, pero es lo que se puede esperar por la polisemia de la imagen, aunque no se sabe si probablemente podría tener resultados aún más satisfactorios o en caso contrario peores.

Acerca de la relación de los hobbies o intereses, los 6 grados variaron impresionantemente en música y canto, aunque por los demás rubros se identifica una gran similitud a pesar de la diferencia de edades. Un punto clave de esto, es que hubo una importante inclinación hacia los amigos, lo que implica que existe una retroalimentación cultural entre ellos y que comparten un círculo social semejante, por lo que también era de esperarse resultados parecidos.

Sobre los medios tecnológicos como la computadora y los videojuegos, muestran la gran variedad cultural que puede aprender el niño, y así mismo, todos los elementos gráficos que facilitan estos medios, los cuales son infinitos, pero generalmente con relación a los temas de éxito mundial o nacional.

También podemos observar que les agrada dibujar, lo cual implica que están ejercitando su imaginación y capacidad de observación, al igual que descubrir los elementos más importantes de cada objeto para poderlo representar. Esto pudo ayudar bastante en los resultados de la lectura de las imágenes, pues se basaron en las características de los códigos mencionados en el esta tesis.

El único ejemplo que casualmente se adquirió para mostrar la excesiva polisemia de las imágenes, fue por un error en la cual el encuestador omitió casi todos los pasos. Hubo una niña de primer grado que tuvo una respuesta muy interesante en el ejercicio (sus resultados los aislé de los 15 encuestados).

Esto involucra las ilustraciones de las pág 18 y 19, (en donde el conejo aparece platicando con los animales en la noche) Al parecer la niña inventó un cuento realmente extraordinario, en donde el conejo es el líder de una pandilla de animalitos del bosque que planean involucrarse en un extraño juego de escondidillas a media noche, etc... Se comentó que el relato fue extremadamente largo y fantasioso, en donde involucraba más sucesos que personajes.

Según el encuestador esto se dio porque no encontró la oportunidad de intervenir, ni dar una breve reseña del suceso anterior (o los sucesos) o comentarle de qué trataba la entrevista y mucho menos de detenerla, así que hasta cierto punto, prefirió seguir el relato, por lo que la niña interpretó de forma libre dos de las tres ilustraciones que tenía. No llegó a la tercera imagen a falta de tiempo, ya que llevaba alrededor de 20 minutos creando una historia a partir de las dos primeras imágenes.

Algo muy sorprendente, que veo interesante comentar de este caso, no solo es la imaginación, si no el grado de socialización que tenía una niña de primer

grado, como para quedarse relatando un cuento a una persona completamente desconocida y considerada como adulto (además de que el tiempo que tomó para esto que no fue para nada breve).

La anotación la puso el encuestador porque le pareció muy interesante el grado de imaginación que tenía la niña, aunque para el fin que se buscaba de este ejercicio, se tuvo que remover de la lista de encuestados y colocarla como un ejemplo, pues su caso es de considerarse al mostrar interés en las ilustraciones y reflejar la polisemia que pueden tener.

Como resultado final de este ejercicio, se puede ver reflejado que las imágenes siempre van a ser polisémicas y requieren de un contexto para leerse y comprenderse correctamente, no se espera que sea preciso, pues las definiciones verbales y conceptuales siempre van a variar dependiendo de las personas.

También podemos ver que en existencia de un contexto, en este caso la lectura, tanto la ilustración como el cuento textual se apoyaron mutuamente, aportando resultados positivos.

En consecuencia a todo, el objetivo de que las ilustraciones que se manejaron funcionaran como señuelo para que los niños leyeran o escucharan un cuento largo, funcionó de manera positiva también, además de aportar significativamente en la comprensión de la lectura.

El manejo de la técnica como el diseño de personajes fue bien recibido, aunque no excelente pues existieron pequeños inconvenientes ya mencionados en el uso de los blancos o azules de la pag 21.

A la par, se demostró que a pesar del excesivo uso actual de las imágenes claramente computarizadas y realistas como el silicon graphic, los polígonos y el 3D, en el campo de los medios masivos y comunes de comunicación, las ilustraciones

simplificadas con técnicas tradicionales en 2D funcionan muy bien y siguen siendo muy aceptadas y funcionales para el público infantil. Para ver resultados aún más satisfactorios sólo se debe de considerar su contexto actual, lo cual depende generalmente de la ubicación geográfica, la cultura, sociedad y los medios.

También la composición de los planos gráficos fue leída en el orden correcto, es decir, primero las acciones de los personajes principales, secundarios y después el escenario.

En general, los resultados salieron bien con mínimos puntos negativos que se encuentra en la primera parte de la encuesta y entre ellos, está la ilustración de un suceso que no debe de ser descriptivo (pag. 16).

Como referencia personal he de mencionar que las ilustraciones definitivamente tienen relación con el contexto social en el que vivimos y es mucho más fácil de representar sucesos cuando se conoce un código en común con el receptor (en este caso) los niños, de la misma manera, estos no se crean ni aparecen de la nada, sino se adaptan y evolucionan dependiendo de las características inatas y las que se aprenden por medios sociales y culturales, los cuales con el tiempo pueden moldear la forma de lectura y comprensión de los estilos que se utilizan.

En esta generación, parece ser que el avance y la incorporación masiva de los estilos gráficos ya sean tradicionales, mixtos o electrónicos, no han implementado modas (esta es una conclusión muy personal) si no que se han visto obligados a

competir para que sean clásicos, esto es que los estilos que están apareciendo y los que estaban, tratan de evolucionar a su manera implementando conceptos variables para ajustarse al público o modificarlo, lo que nos da como consecuencia una impresionante mezcla ideológica y socio-cultural, que si la sabemos apreciar, nos puede proporcionar mucha riqueza visual y sensorial (valores recreativos).

Así mismo, la trascendencia de los estilos dependerá de su persistencia en los medios a través del tiempo, por lo que no deben dejarse desplazar por sus evoluciones o tendrán que tomar otro camino para salir nuevamente al público.

Por otra parte, algo que me cuestionaban o me comentaban seguidamente, fue la idea de disponer de palabras mixtecas en el nombre de los personajes. De hecho al principio pensé en la posibilidad de aplicar un concepto didáctico realista, pero el lado recreativo permite una cantidad infinita de percepciones, por lo que decidí manejarlo con formas figurativas más comunes para la sociedad actual a pesar de los nombres, lo cual como segunda intención sería la introducción de personajes mitológicos y nombres prehispánicos para sugerir subconscientemente el interés hacia la cultura (sin tener que presentar al cuento como uno relacionado a la mitología prehispánica) pues pienso que el material con aspecto didáctico histórico, podría llevarlos a relacionar una actividad meramente recreativa y ficticia (cuentos fantásticos) con experiencias de la escuela.

Con los resultados que se obtuvieron en total, creo que las ilustraciones aplicadas en el cuento cumplen con su cometido de manera efectiva.

CONCLUSIONES

Con el fin de detectar de manera más específica los resultados que se obtuvieron de las ilustraciones en el cuento, se puede hacer uso de los tres niveles de lectura del signo. En este caso, podemos citar los conceptos básicos del autor Charles Morris, puesto que describe de manera universal los tres niveles.

Así mismo se podrá apreciar una comparativa de los elementos y composiciones del proceso de bocetaje con los resultados adquiridos de la encuesta añadiendo las observaciones anotadas por parte de los niños.

En cuanto a la semántica y sintáctica, referirá a la relación de los elementos y qué respuesta (pragmática) se obtuvo por parte de los niños en esa sección específica.

Mientras que en la parte pragmática me enfocaré en la finalidad del ejercicio que se basa en cuánto a funcionalidad de las ilustraciones en y con el texto; atención y comprensión.

Sobre la **semántica** (que es la relación del signo con el objeto real). Podemos referir primeramente el nivel iconográfico que se manejó, que es el figurativo, adaptado a un propósito recreativo, donde los personajes aluden a animales reales, pero no necesariamente deben de tener sus colores y formas específicas.

La figuración más realista se aplicó en los personajes primarios y secundarios, que son el águila, conejo, toro y cocodrilo, mientras que la figuración fantástica y poco realista se dió en los terciarios que no se especifican en el cuento y conforman parte del escenario.

En la primera parte de la encuesta, la importancia de los personajes primarios no se vio opacada más que por una observación (la del topo), por otro lado, la expresión facial y las poses tuvieron resultados positivos, pero el conjunto de elementos en el águila y el conejo se vieron afectados por una observación en donde se confunden por un pollo y un ratón.

El diseño de personaje del águila, se justifica en las garras, pico y tamaño. Además se le añadió la cresta y el cuello, que corresponden a diferentes águilas, pero hacen referencia a la especie; la cresta se identifica fácilmente por el escudo nacional, mientras que el cuello se añadió por un canon común usado en los medios. Aún así, el águila llegó a ser confundida con un pollo, y esto pudo ser resultado del uso de la forma del cuello, puesto que también las representaciones gráficas de los gallos, suelen presentar el cuello en forma de plumas abiertas, aunque en color rojo y café.

Las orejas largas, cola pequeña, color blanco y formas ovaladas, eran de hecho elementos muy comunes que representan al conejo, e inclusive, es un nivel figurativo alto, en la cual no pude comprender la razón por la que se identificó con la de un ratón, aunque sea un roedor el simple uso de las orejas, que es un elemento único en el conejo y libre, no debió de confundirse.

El toro, fue fácilmente ubicado como tal y antagonista, y el cocodrilo mostraba ser bueno y malo a la vez, ambos no presentaron problemas en su simplificación con el animal real.

Así pues, entre los personajes terciarios se identificó al topo, a pesar del color azul que se aplicó en él, y a los ratones.

Esto es, que en cuanto al diseño de personajes, uso de color y estilo, funcionó casi a la perfección con muy pequeñas desventajas.

La **sintaxis** (la relación de los signos entre sí), se traduce mejor como la concordancia de los personajes con y en el escenario, dependió mucho del nivel representativo cada escena y el contexto previo de cada una.

Esto se refleja muy bien en la primera parte de la encuesta en la calificación de lectura de la imagen. Teniendo como resultado, un nivel normal en la aplicación de las ilustraciones sin texto, pero con un contexto previo. Mas la escenas de apertura en donde no aparece personaje alguno, llegó a ser cuestionada por su falta de contexto y personajes.

La actividad de los personajes aplicados en cada escenario, la considero certera, ya que expuse de forma descriptiva los hechos que correspondían a cada una, a excepción de la pag. 16 por motivos ya dichos. Estas actividades fueron comprendidas en general por los niños de forma correcta relacionando los personajes con sus expresiones, movimientos corporales y escenarios.

La forma en que acomodé los planos y distribuí los elementos, tenía la finalidad de crear un orden de lectura el cual fue respetado a la perfección, aunque la relación de los animales no se mostró tan prescindible y algunos hechos se medio o mal interpretaron, a pesar de que se entendía la acción del personaje. Esto me hace pensar que muchas veces se aislaba a los personajes del contexto, o bien, se omitían o exageraban sucesos.

También podemos citar nuevamente a la identificación del topo en la pag. 18, puesto que es el único animal que cava hoyos en la tierra, y que por cierto es lo más representativo de él.

En la segunda parte de la encuesta, la calificación fue totalmente positiva, pues las ilustraciones y la lectura interactuaban juntas, por lo que no existieron comentarios o respuestas negativas.

Por último, el resultado dado en la **pragmática** (la interpretación del signo por el sujeto), debo recordar que parte de ésta se puso en comparativa en la semántica y sintáctica.

Este resultado se puede ver desde dos puntos de vista que fueron ambas partes de la encuesta:

De la primera se rescata el valor estético, en donde el color fue bien calificado y funcionó positivamente a excepción de la escena en la página 21 y los dos comentarios de los niños de sexto grado.

Hay que aclarar que el valor de la estética cobre un gran porcentaje del interés que puede mostrar un sujeto ante un objeto, y en este ejercicio, se puede considerar como una carta de presentación.

En cuanto al diseño de personajes gustó mucho y fue muy bien recibido, además los primarios se pudieron reconocer y diferenciar fácilmente de los secundarios, a pesar de que solo se ofreció un breve contexto del cuento. Al mismo tiempo, los terciarios conformaban estética y funcionalmente los escenarios.

El cuento sin texto fue comprendido de forma regular y muy bien aceptado por su valor estético, pues retuvo la atención del niño y lo invitó a leer las escenas, por lo que se cumple uno de los objetivos que es la motivación a la lectura visual y la retención de la atención.

La parte en donde el texto es auxiliado por ilustraciones (segunda parte de la encuesta), tuvo resultados totalmente positivos, es decir que el estilo que se usó, así como la composición de las ilustraciones SI funcionaron y de manera excelente, para invitar y apoyar en una lectura larga, así como prevenir la pérdida de interés hacia el material. El encuestador leía generalmente con el uso de connotaciones, por lo que a los niños de primero a tercero se les ayudó mucho en la comprensión del cuento, mientras que aquellos que lo leyeron se basaron en su propia interpretación.

En los niños de 1er a 3er año, esto dependió en gran medida del encuestador, pues era él quien los guiaba con la lectura. En cuanto a los niños de 4to a 6to año, gran parte estaba sujeto a su capacidad de leer y del diseño de personajes. En esta etapa, se demostró que los personajes principales son fácilmente reconocibles y a pesar de la sutil expresión de las caras, la pose de cada uno, así como el plano gráfico en el que fueron ubicados, fue muy acertado.

La comprensión de esta segunda parte fue muy clara, aún después de haber pasado por la primera parte de la encuesta, en donde el concepto que quedaba de la primera vista pudiera ser diferente al cuento en sí.

Por otro lado, basado en los resultados y más a las variantes y observaciones dadas por el encuestador, se puede decir que el estilo propuesto está dirigido primordialmente a los niños de tercero de primaria hasta los de quinto. Esto es ya que los niños de primero y segundo mostraron algunas dificultades para relacionar los personajes y comprender bien los sucesos, mientras que los de sexto tuvieron una actitud poco sociable y se comportaban como si los cuentos ya no formaran parte de su contexto social.

Para finalizar, si tomamos la calificación general de las tablas, el estilo de ilustración que se propuso, para motivar a los niños de primaria a leer un cuento relativamente largo, funcionó bien y cubrió las expectativas de atención como de comprensión de lectura.

GLOSARIO

Abatimiento. Característica icónica en donde los elementos parecen ser vistos desde arriba sin perspectiva

Acromático. Carencia de color

Amstrong. Medida universal de ondas electromagnéticas

Aprendizaje. Proceso en el cual se adquiere información por medio de la percepción y el ejercicio

Carácter. Conjunto de características psíquicas adquiridas como consecuencia social, cultural y geográfica.

Ciencia Factual. Ciencia que se determina por obtener resultados a partir de la observación y la experimentación (prueba-efecto)

Ciencia humana. Forma coloquial para denominar a la ciencia factual

Color. Reflejo de ondas electromagnéticas de luz visible

Composición. Conjunto de elementos con un orden adecuado que forman una configuración visual.

Comunicación. Transmisión de información a través de un medio en el cual los datos se entienden con la mayor claridad posible

Condicionamiento. Forma de aprendizaje en donde un sujeto asocia una acción con un efecto

Connotar. Característica subjetiva de los elementos

Conocimiento. Conjunto de información obtenida a través de la experiencia, percepción, razonamiento, aprendizaje y memoria

Creatividad. Capacidad psicológica para aplicar ideas y conceptos a partir de información

Cromático. Referente al color

Cualisigno. Cualidades de un signo

Denotar. Característica objetiva de los elementos

Didáctico. Actividades que tienen la finalidad de brindar conocimiento.

Disciplina. Formación y enseñanza de conceptos y técnicas que llevan un orden adecuado

Empatía. Capacidad de sentir lo que un sujeto percibe dentro de un mismo contexto sociocultural

Enseñanza. Conjunto de mensajes externos que se enfocan en la modificación de la conducta por medio de la capacidad de aprendizaje

Esteriotipia. Término que utiliza el Psicopedagogo Valdés Marín para denominar una serie de dibujos característicos de los niños, y en este caso, no hay que confundirlo con una enfermedad mental

Esterotipo. Conjunto de características que tiene un elemento y conforma una imagen idealista común

Estético. Características determinadas que tienen los elementos para verse atractivos en ciertos grupos socioculturales

Estilo. Conjunto de características que componen un objeto

Fantasia. Conjunto de elementos que hacen que un cuerpo esté fuera de la realidad

Físico. Referente a las características anatómicas corporales

Imagen. Conjunto de elementos visuales

Información. Conjunto de ideas que tratan de dar a conocer un mensaje

GLOSARIO

Legisigno. Denominación de forma arbitraria de un signo

Léxico. Palabras que conforman un idioma en una región específica

Monosemia. Denominación de los objetos que tienen un significado

Morfología. Referente a la forma y estructura de los cuerpos

Motor. Referente al movimiento corporal

Polisemia. Denominación de los objetos que pueden tener varios significados

Psicografía. Representación gráfica a partir de conceptos psicológicos

Psicológico. Referente a las características mentales

Psicomotor. Relación entre las características psíquicas con los motores

Psicosomático. Síntomas del cuerpo que se derivan de las reacciones psíquicas, las cuales son emocionales y mentales.

Recrear. Actividad que tienen como fin el entretenimiento estimulando sensaciones físico-psicológicas

Semiótica. Ciencia que estudia el uso y significado de los signos

Signo. Elemento que consiste en un significante y significado

Signo Visual. Elemento visible con significado

Sinsigno. Existencia del signo, se conozca o no

Sintaxis. Orden y acomodamiento de ideas para dar a conocer un concepto

Sociocultura. Corresponde a los aspectos de la sociedad y la cultura de un medio geográfico

Soporte. Material físico en el cual se aplican las técnicas, herramientas y consumibles gráficos

Técnica. Aplicación del uso de herramientas basado en el conocimiento que se tiene de estas

Temperamento. Conjunto de características psíquicas adquiridas por medio de la herencia genética

Textura. El elemento que provoca que lo visual o táctil tenga sensación suave, lisa, áspera o dura

Transparencia. Característica de los elementos a ser traslúcidos y permitir que otros elementos se vean a través de él, generalmente se recurre a esta técnica, para ver lo que hay dentro de los cuerpos opacos

Yuxtaposición. Característica de la composición en la cual todo el cuerpo de los elementos es visible

NOTAS

Se agradece de antemano a todos los pequeños que participaron amablemente proporcionando sus dibujos. De la misma forma, también a sus familiares por permitirme usar el derecho de emplearlos, los cuales como se les prometió, se integrarían a esta tesis con fines informativos.

Conjuntamente, debo de aclarar que varios dibujos fueron editados, seleccionando partes de ellos para hacer énfasis en los ejemplos.

Los colores que se ven en los dibujos varían a los originales, ya que la digitalización e impresión afectan directamente en sus características.

Asi mismo, todo el material ajeno al autor de esta tesis con Derechos Reservados, fue utilizado de manera estrictamente informativa y sin fines lucrativos. Se anexó a ellos, la información bibliográfica y/o de Copyright.