



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS.

“Álbum Ilustrado ZZZZ ¿Y tú que haces antes de dormir?”

Tesina

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

Presenta:
Nohemi Patricia Cruz Torres

Director de Tesina: Licenciado Bogart Arturo Olvera Martínez

México D.F , 2011



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

*A mis padres
Hermano
Abuelita Eloisa
Abuelita Ceci
Y todos mis amigos
“I love you guys (:”*

Índice

Introducción	7
1. El Juego en el Desarrollo Infantil.....	10
2. Historia del Libro.....	13
2.1. Historia del Libro en México	
3. Diseño y comunicación visual.....	28
3.1. Diseño Editorial.	
3.2. Álbum Ilustrado	
3.3. Elementos del Diseño.	
4. Ilustración.....	38
4.1. Ilustración Publicitaria	
4.2. Ilustración Científica	
4.3. Ilustración Fantástica	
4.4. Ilustración Humorística	
4.5. Ilustración Decorativa	
4.6. Ilustración Tridimensional	
4.7. Ilustración Infantil	
4.8. Técnicas de representación gráfica	
4.8.1. Acuarela	
4.8.2. Acrílico	
4.8.2. Gouache	
4.8.3. Tinta	

Introducción

5. Revisión de 2 Libros Ilustrados para niños de 8 a 12 años.....48

- 5.1. Clasificación editorial.
- 5.2. Características de los lectores entre 8 a 12 años

6. Desarrollo del Proyecto.....56

- 6.1. Consideraciones del proyecto.
- 6.2. Planteamientos del proyecto.
- 6.3. Cuento
- 6.4. Boceto
- 6.5. Psicología del personaje
- 6.6. Ilustraciones definitivas.
- 6.7. Elección del formato.
- 6.8. El documento y la diagramación.
- 6.9. Elección de Tipografías
- 6.10. Composición del texto.
- 6.11. Formación.
- 6.12. Diseño de Portada y Contraportada.
- 6.13. Diseño de las Guardas.

Conclusiones.....73

Bibliografía.....75

Actualmente los medios electrónicos han tomado un lugar de suma importancia en nuestra sociedad. Puedo añadir que en mi niñez pasé muchas horas frente a ese gran objeto cuadrado de imágenes veloces.

Sin embargo los libros ilustrados, también llegaron y hasta la fecha los recuerdo como parte aguas del desarrollo de mi imaginación, el paso de la maduración la lectura y mi criterio. Robert Escarpit comunicador francés en “La revolución del libro” , señala la importancia del libro como agente de fermentación intelectual, en un instrumento revolucionario de la lucha social y la liberación; en lo que afirma que quienes durante la infancia, antes de aprender a leer, tuvieron a su disposición libros ilustrados son de mayores lectores más sólidos que quienes carecieron de ellos.

La integración del hábito de la lectura a una edad temprana es considerada una actividad placentera, una forma de evadirse de la vida con la posibilidad de alcanzar un orden, una integración armoniosa y equilibrada ante elementos contradictorios e intangibles de la realidad; con la posibilidad de lograr un aprendizaje emocional.

Con lo anterior se puede definir a la lectura como factor de juego que, comprende un ejercicio de poderes propios en el cual existe un

agente causal y libre; en que el momento de trascender y madurar sigue perdurando y enriqueciendo. Como nosotros, los niños siguen desde muy pequeños la imagen de lo cotidiano, por lo que es de suma importancia que se genere la habilidad de razonar e interpretar el mundo y la cultura que los rodea.

Una buena forma de dirigir su educación es a partir de los libros ilustrados (Figura 1) ya que el análisis de estos conlleva a muchas interpretaciones. Al observar una ilustración lo primero que vemos es un conjunto, después fragmentamos ese conjunto en detalles y volvemos a la imagen completa, una y otra vez. Se afirma que los niños pequeños llevan una ventaja significativa sobre los lectores experimentados en la percepción de los detalles; por lo que si se les apoya y se les otorgan todas las posibilidades para estar en contacto con estas, de mayores serán lectores con mejores niveles de atención y raciocinio. “A través de las imágenes adquirimos conocimientos, porque ver equivale a saber” afirma Marion Durand, ya que la actividad mental de “ver” es bastante sofisticada. Cuando el lector mira una representación automáticamente la nombra, la representación le recuerda un objeto que ya conoce. Cuando lo reconoce, y sabe que esa imagen corresponde a un objeto cuyo nombre conoce, entonces ha entendido la relación entre dibujo y realidad.

La producción creativa se manifiesta en la medida que el individuo se interesa efectivamente en la actividad que realiza. La lectura es una herramienta sumamente valiosa dentro de la educación, ya que las experiencias que los niños vivan a través de



Figura 1. El niño y el libro ilustrado.

ella, afectará positivamente otras esferas de su actividad dentro del medio ambiente escolar y familiar así como la estimulación de su creatividad; logrando con esto mejores capacidades y habilidades para enfrentarse a los problemas y situaciones que se le presenten, lo que implica un mejor desarrollo de su pensamiento, su imaginación, socialización y su capacidad creadora.

El Juego en el Desarrollo Infantil

CAPÍTULO PRIMERO

¿Para qué se juega? para distraerse, para divertirse, para pasar el tiempo. Hay un proverbio que dice: hay dos cosas que nunca aburren al hombre inteligente: ver correr el agua y ver jugar a los niños.

El aburrimiento ha llevado al hombre moderno a inventar la diversión y la distracción, formas masivas de pasar el tiempo que supuestamente le permiten recrearse o deleitarse a sí mismo. Distraerse es desviar, apartar, descarriar, por temor a sentir el tedio de no hacer nada y con el peligro de caer en algo más desagradable.

El juego es ensayo, aprendizaje y aculturación (Figura 2), muchísimos juegos reflejan e imitan el mundo de los adultos: los roles familiares, la producción industrial, las profesiones, el comercio, etc. Vemos el juego como la participación íntima y dinámica del individuo en su mundo físico y humano, como la esencia exquisita de la vida que es la imaginación, expresión, expansión y autorrealización. La orientación expresiva se manifiesta, entre otras cosas, en que el niño suele acompañar su acción lúdica con palabras: casi no hay juego infantil completamente mudo. Dicen fantasía, animismo, curiosidad, entusiasmo, diseño de estrategias, deseo de poder, intento de interpretar, sorpresa, esfuerzo, anhelo, etc.

A los niños les favorece ser espontáneos, son más libres no solo en el juego, sino en todo lo que hacen. Los juegos les permiten estar

activos, sobre todo mentalmente, se vuelven ágiles de cuerpo y de pensamiento. Todas las experiencias que viven van demostrándoles el poder que tienen para controlar sus acciones y por eso buscan con tanto ahínco la excelencia en los resultados. Por naturaleza el niño busca estados placenteros lo que produce que busque el resolver problemas.

En general podemos encontrar que los niños muy creativos han tenido padres y maestros capaces de desprenderse del rol estereotipado del adulto y de volver a ser alegres y espontáneos, Son creativos porque les gustan las sorpresas (hay quienes dicen que las fiestas suelen ser más divertidas cuando son inesperadas.)

Para el comportamiento creativo se requiere estar abierto a la experiencia total de uno mismo, es decir a las sensaciones, a los valores, a las inclinaciones y a todo lo que acontece a nuestro interior. Para ello es necesario alcanzar un estado mental propicio de recogimiento, de concentración; una tarea que nos permita desarrollar todo nuestro potencial.

El juego imaginativo como catarsis permite desahogar miedo e inhibiciones por medio de hacer cosas que uno no se atrevería en la vida diaria, de esta manera se asimila y se vence la realidad. La imaginación tiene un poder propio, se dice que con el solo hecho de imaginar algo es ya empezar a tenerlo y tanto los niños y los adultos pueden aprender a conservar y desarrollar esa capacidad.

“ Con gran dolor echo de menos un arte de la ociosidad fortalecido

Historia del Libro

CAPÍTULO SEGUNDO

Considero de suma importancia explicar la historia de lo que hoy conocemos como libro, ya que a lo largo de la carrera fue una gran satisfacción aprender de ella y me gustaría compartirla, por lo que me extenderé en este capítulo.

Desde el paleolítico hasta los periodos neolíticos, los pueblos primitivos de África y Europa dejaron pinturas en las cavernas, lugares que sirvieron de refugio para el hombre, a esto no se lo podría denominar arte sino una forma de comunicación que remitía a la sobrevivencia con fines prácticos y ritualistas (Figura 3). En todo el mundo desde África, Europa, América encontramos esta clase de representaciones, petroglifos, signos esculpidos o simples figuras en la roca.

En Mesopotamia la religión dominaba la vida en las ciudades-estado, así como sus enormes Ziggurats (Figura 4) (edificios de varios niveles hechos de ladrillos). Se considera que ellos fueron de los primeros en utilizar lo que hoy se considera lenguaje visual, ya que la necesidad de identificar los contenidos de sacos y ollas de barro utilizados para almacenar alimentos hizo que se hicieran pequeñas etiquetas de arcilla que identificaban el contenido con una pictografía. Este sistema evolucionó al paso de muchos siglos, se creó un sistema de cuadrícula para contener la escritura en espacios divididos vertical y horizontalmente.

y depurado por una solida tradición” dice Hermann Hesse 1890 y añade”... cuanto mayor ha sido el celo con que la ciencia y la escuela se han esforzado por arrebatarnos la libertad y la personalidad y por meternos desde la más tierna infancia en una situación de trajín forzoso y sin una pausa de respiro (situación considerada ideal) tanto más se ha producido una decadencia, un descredito y una falta de ejercicio de la ociosidad, junto a otras artes pasadas de moda”. El arte del ocio es una ocupación de la mente en lo significativo, todo lo opuesto a la preocupación, por ello la mente debe de aprender a cultivarse para el placer.



Figura 2. El juego es ensayo, aprendizaje y aculturación.



Figura 3. Caverna Altamira

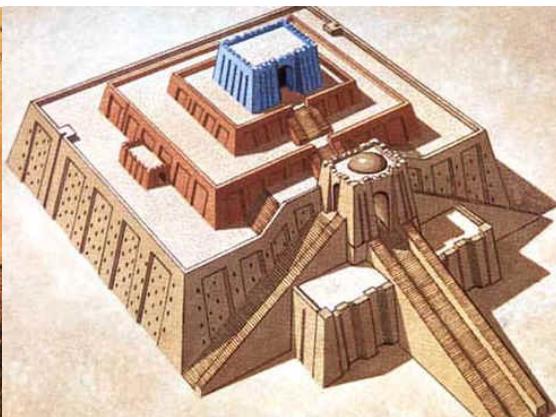


Figura 4. Ziggurat

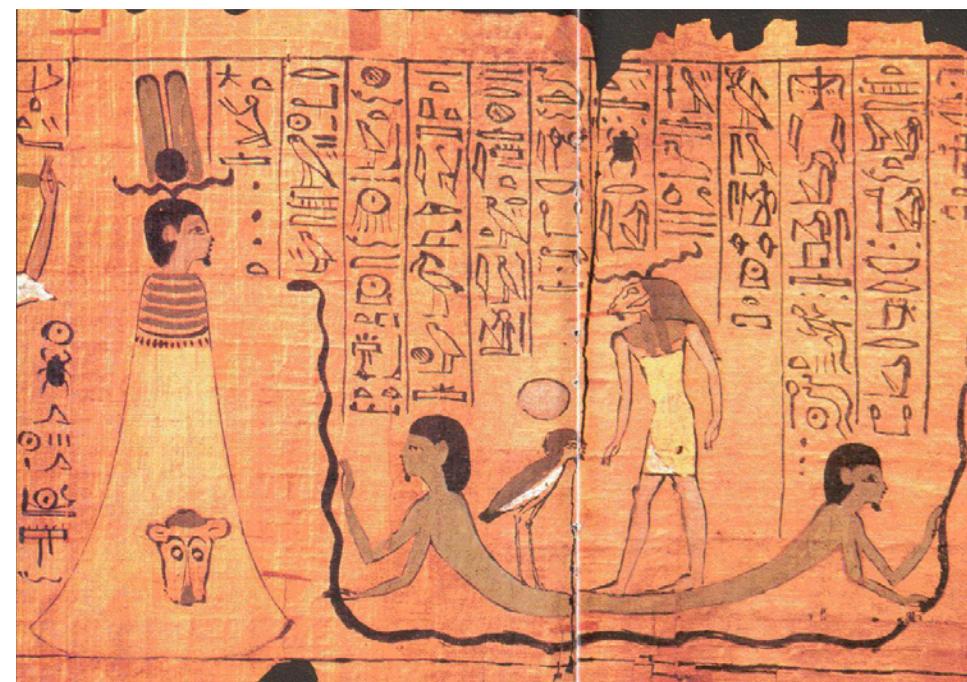
Conforme los escribas primitivos desarrollaban su lenguaje escrito para que funcionara de la misma manera que el habla, surgió la necesidad de representar sonidos hablados que eran difíciles de ilustrar. Esta escritura cuneiforme paso a ser jeroglífica, luego los dibujos se convirtieron en fonogramas que se representaron con el uso de signos abstractos para formar sílabas a partir de la combinación de sonidos más elementales. La escritura permitió a la sociedad estabilizarse bajo autoridad y ley. Mediante esta se estandarizaron los pesos y medidas, así también se realizaron los códigos legales como el de Hammurabi.

Los egipcios eran extraordinariamente sensibles en cuanto a la decoración y textura de sus jeroglíficos, este lenguaje visual aparecía por todas partes, los jeroglíficos se esculpían en piedra, imágenes realizadas en bajorrelieve que a menudo se les aplicaba color. Cubrían el interior, exterior de templos y tumbas además

de una gran cantidad de objetos.

Un importante desarrollo egipcio fue el papiro (Figura 5), que era utilizado como soporte para escribir sus manuscritos, los escribas ganaron autoridad en la sociedad, ya que aprender a leer y escribir el complejo lenguaje tomaba muchos años y esto los ubica en un rango social alto. El rollo de papel era sostenido con la mano izquierda y el escriba comenzaba por el borde derecho, haciendo columnas de jeroglíficos que iban desde la parte superior hasta la inferior. Esta escritura de jeroglíficos evoluciono a partir de la forma monumental y los escribas simplificaron los jeroglíficos inscriptos a un trazo rápidamente dibujado en lugar de la cuidadosa realización pictórica.

Figura 5. Papiro Egipcio



No se nos puede pasar china, como los grandes inventores de papel, se menciona que Ts'ai Lun invento el papel y reporto su descubrimiento al emperador Ho en el siglo 105 d.C. A Lun se le adoró como el dios de los fabricantes de papel. El proceso de fabricación continuó casi sin cambio hasta el siglo XIX. En las primeras décadas de la invención del papel los ancianos chinos lo consideraban como un sustituto barato de la seda o el bambú.

Se cree que el alfabeto nació en la ciudad más antigua del estado de Fenicia: Biblos, así denominaron a los papiros debido a que se exportaban por este puerto. La palabra biblia deriva de biblos que proviene de la frase griega “libro” papiro. Este alfabeto contaba con más de 100 caracteres que constituyeron un paso importante en el camino al alfabeto.

Los griegos adoptaron el alfabeto y lo desarrollaron ampliamente; cambiaron cinco consonantes por vocales, las cuales son sonidos que unen consonantes para formar palabras, existen muchas especulaciones acerca de como viajó el alfabeto desde Fenicia hasta Grecia, pero se cree que Cadmus de Mileto, quien creó prosa o diseño algunas de las letras del alfabeto griego, fue quien lo trasladó.

La civilización griega y su alfabeto aumentaron su influencia a lo largo del mundo. A partir del alfabeto griego se organizaron el alfabeto etrusco, el latín y el cirílico. Después de que los romanos conquistaran Grecia, tanto eruditos como bibliotecas completas

fueron enviados a Roma. Los romanos se apoderaron de la literatura, arte y religión griega, la adaptaron a las condiciones, poderío y la extendieron a lo largo del vasto Imperio Romano. Alrededor del año 190 a.C. se volvió común el uso del pergamino como material de escritura, este fue realizado en la ciudad de Pérgamo a partir de una rivalidad entre Tolomeo y Eumenes, quien impidió que los embarques de papiro llegaran. Por lo que ingeniosamente para salvar el obstáculo se inventó el pergamino a partir de pieles de animales domésticos, particularmente de borregos y cabras.

Casi al iniciarse la era cristiana en Roma un revolucionario diseño llamado Codex que suplantó al rollo, se reunían en grupos de dos o cuatro u ocho hojas las cuales se doblaban, cosían y combinaban en códices con páginas, como un libro moderno.

Durante las últimas décadas del imperio romano, el formato gráfico se convirtió en símbolo de creencia religiosa, lo cual elevó a los libros a un nivel mayor ya que el cristianismo buscaba universalidad y la conversión de todos los pueblos. La grandeza de la sociedad romana ilustró muchos de los aspectos posteriores de la cultura humana y su alfabeto se convirtió en la forma de diseño de los lenguajes modernos occidentales.

La literatura cristiana que comenzó a manifestarse junto a la griega y latina, propició que las comunidades religiosas fueran formando bibliotecas en las iglesias y monasterios, con textos

bíblicos y libros litúrgicos. La orden de los Benedictos fue sin duda la que más se dedicó al estudio de los libros antiguos, aunque debe decirse que fue llevada por la necesidad de conocer el griego y el latín. La copia de los libros constituyó una de las principales ocupaciones de los monjes quienes en sus monasterios tenían un *scriptorium* destinado particularmente a la elaboración de los libros. (Figura 6)



Figura 6. Scriptorium

En la Edad Media el oficio más prestigiado era el de copista e ilustrar manuscritos antiguos. Estos libros se destacan por la gran riqueza visual, con la cual fueron elaborados, también denominados libros iluminados, a partir del manejo religioso que estos contenían. En mayor medida que en la Roma antigua, la cultura del libro fue privilegio de las clases superiores, debido entre otros factores al alto precio de los libros y a que muchos de ellos estaban escritos en latín.

Hasta los siglos XIV y XV la burguesía de las ciudades no alcanzó una condición sociocultural y económica que le permitiera coleccionar libros, razón para esperar a que se difundiera el uso del papel en lugar del pergamino y que los libros se escribieran en las lenguas nacionales. Fue entonces cuando la encuadernación se convierte en un oficio independiente de los monasterios.

En el Renacimiento, al generalizarse el papel, se imprimió en Europa con planchas (de madera o metal, imágenes de santos, naipes, calendarios, etc). de las que se conocen unas 3000 hojas sueltas del siglo XV. Hacia 1430 se producen los primeros libros xilográficos en Holanda y Alemania que contenían por lo general literatura popular, aunque escrita en latín y sus ilustraciones eran coloreadas a mano. La llegada de la imprenta se sentía en el aire, un holandés Janzooom Coster, habría logrado hacer pruebas de impresión con caracteres móviles hacia el año del 1440 pero su procedimiento para la elaboración de tipos era sumamente laborioso y por ende poco práctico. Pero la paternidad de la imprenta se la lleva Johannes Gutemberg (muchos no están de acuerdo con esto) pues él fue el primero en fundir tipos de metal móviles con ayuda de matrices de cobre y latón que permitían reproducir muchas letras iguales, al moldear cada letra en el extremo de un prisma metálico se ajustaba exactamente con los prismas de las demás letras (Figura 7).

La impresión en el papel se realizaba con tinta grasa, mediante la utilización de una gran prensa de roble. Los primeros libros impresos (los que se hicieron de 1450 hasta el año de 1500) reciben

el nombre de incunables (del latín incunabulum, cuna) para así indicar la condición primigenia del arte tipográfico.

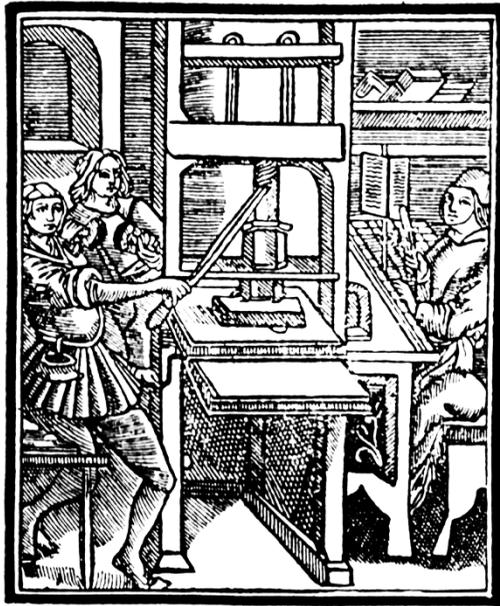


Figura 7. Imprenta de Gutemberg

El editor e impresor, Aldo Manucio, quien de manera especial publicó ediciones críticas de los clásicos y usó la encuadernación editorial de lujo. Se destaca como el que introdujo el formato del libro de bolsillo, así como la letra cursiva humanística ligeramente inclinada hacia la derecha “tipo itálico”.

El grabado en cobre fue ganando peso en el siglo XVII, con la contribución de Plantin, que en lugar de madera con la que se solían hacer los grabados para ilustrar los libros se empezaron a utilizar láminas de cobre; se diseñaban portadas e ilustraban libros, también se contrataron maestros del gremio de la imprenta.

En el siglo XVII destacamos a François Didot por sus magníficas ediciones de los clásicos griegos y latinos, que se distinguen por su formato pequeño y calidad de impresión. De un modo más significativo destacaron las innovaciones que aportaron la fundición de nuevos caracteres romanos las cuales habrían de conquistar la forma perdurable con la tipografía Didot. Su hijo Firmín Didot al que se le atribuye la invención de la estereotipia, procedimiento que permite reproducir el texto por medio de planchas donde cada página esta fundida en una sola pieza, así como el método para la reproducción tipográfica de mapas. Otras aportaciones fueron la introducción del cicero como medida para los tipos de imprenta y la modificación de la medida del punto tipográfico que se debe a Fournier.

El siglo XX marca un periodo decisivo en la historia del libro, que encuentra sus bases en la extraordinaria creación literaria de la época y en los adelantos técnicos derivados de la Revolución Industrial.

Así mismo mucho tuvieron que ver las transformaciones socio-culturales que produjo la revolución francesa y el influjo de las grandes corrientes del pensamiento filosófico que hicieron posible la masificación de la lectura, fenómeno al que empezó a sumarse la mujer. Otros acontecimientos que inciden en el libro fue el surgimiento del periodismo.

2.1. Historia del Libro en México

En la época prehispánica los códices eran manuscritos con el propósito de salvar del devenir de la historia, por medio de la historia, la cronología, la ciencia astronómica, la mitología, la genealogía de los soberanos y las glorias militares con la subsecuente dominación de algunos pueblos; alcanzando con esto la continuidad del conocimiento mágico de los sacerdotes y afinando la conciencia del poder temporal de los grandes gobernantes.

La literatura producida en México antes de la llegada de los españoles conjuga las visiones cosmogónicas y la crónica de los hechos históricos (Figura 8). Algunos ejemplos son las muestras de exquisita poesía, notable por la exactitud de su lirismo. Las obras más importantes son el Popol-Vuh y el Chilam Balam. Estas fueron plasmadas por medio de procedimientos pictográficos en materiales especiales (corteza de amate, piel de venado).

A la llegada de los españoles en el año de 1539, arribó a la Ciudad de México el italiano Giovanni Paoli o mejor conocido como Juan Pablos, dependiente del taller tipográfico del alemán Hans, quien a instancias del obispo Fray Juan de Zumarraga y el Virrey Antonio de Mendoza, mandaron a instalar a Juan Pablos un taller de imprenta, publicando a fines de ese año la obra Breve y Más Compendiosa Doctrina Cristiana en Lengua Mexicana y Castellana. Escrita por el propio Zumarraga. Se convirtió por



Figura 8. Códice Maya.

tanto el primer impreso mexicano conocido y a Juan Pablos como el primer impresor en América.

El papel de la primeras ediciones era de buena calidad, grueso, con filigranas o marcas de agua, se usaban tipos góticos o semigóticos llamados letra de Tortis, pero también alternando con frecuencia el tipo romano hasta 1589, pues este y los cursivos se introdujeron en 1554.

Siguiendo con la costumbre española, casi todas las páginas estaban impresas en plana entera, pero cuando tenían textos en letras indígenas tenían dos columnas. Las doctrinas, catecismos y aun otros libros se adornaron con grabados y viñetas, la mayor parte en madera y algunas veces cuando se trataba de asuntos místicos estaban abiertas en planchas de plomo. El tamaño se designaba por: folio, el pliego por la mitad para formar otras dos, el octavo que era la forma más común, pero también hubo dieciseisavo. La encuadernación era de pergamino, escribiendo

sobre el lomo con tinta negra el título abreviado de cada obra. También encontramos libros de coro que se encuadernaron con piel, broches y manzuelas de hierro o latón.

En el siglo XVII se continuó con los mismos métodos de impresión y grabado del siglo anterior, siguieron editando libros de gramática o artes en lenguas indígenas y libros de crónicas acerca de las órdenes religiosas establecidas en el país, libros piadosos y algunas obras de ciencias. De los cuales destacan algunos impresores que son: Melchor Ocharte, Blanco de Alcázar y Juan Ruiz hijo de Enrico Martínez; el cual sobresalía debido a la limpieza de sus publicaciones en la cuales predominaba los tipos de letra romana ancha.

Se imprimió por vez primera en Nueva España unas hojas volantes con el título de Gacetas, contenían noticias muy variadas de interés general seguido apareció el Mercurio Volante de Sigüenza y Góngora. El papel se siguió trayendo de España. E imperó el uso de las letras romanas con sus variantes.

Hacia el siglo XVIII la tradición y la cultura indígena se incorporan a los elementos españoles occidentales surgiendo así el embrión del México independiente, la producción de tipografía fue abundante, continuada en la impresión de libros estilo barroco predominantemente en las artes. Sobresale la producción religiosa; el feliz arribo de la flota de Veracruz o de la Nao de Manila a Acapulco; el parto de la reina, certámenes literarios, honras fúnebres por monjas, clérigos, oratoria; especialmente ésta ya que

era una válvula de escape del deseo de opinar, decir y juzgar.

Hubo excelentes tipógrafos, sobresaliendo la familia Hogal, Bernardo Hogal se estableció en 1721 y durante 20 años hizo prosperar su taller tipográfico, consumó una proeza para la época de imprimir tres mil ejemplares de Reglas de San Francisco con notas de canto llano. Nombrado Impresor Mayor de la Ciudad y Ministro e Impresor de la Santa Cruzada. Con su hijo al mando, el taller fue nombrado Imprenta Real que llegó a ser de importancia por el número y variado de sus caracteres, viñetas y grabados; a tal grado que el Virrey Marqués de Croix lo escogió para imprimir en 1767 el Edicto de expulsión de los Jesuitas, y en 1781 obtuvo el privilegio de imprimir los billetes de Lotería.

Por su parte los Jesuitas tenían su propia imprenta en el Colegio de San Idelfonso, de donde salieron gran número de obras pedagógicas. En el siglo XIX es trascendente la aparición del Diario de México la primera publicación de carácter cotidiano en Nueva España (Figura 9), fundada por Jacobo Villaurrutia y Carlos María de Bustamante; constaba con un pliego común 4 paginas de 15x20 cm. Junto a este periódico circulaba la Gazeta de México con el nombre de Gazeta del Gobierno de México que después fue llamada Gazeta Imperial, fue impresa por Juan Manuel de Arizpe quien tenía una librería. Los años de lucha por la libertad política y económica crearon un ambiente de desconfianza, pobreza e inseguridad de tal manera que la tipografía no pudo destacar en impresiones debido al fuerte costo de estas.

Tanto las prensas controladas por el gobierno, como de las pocas y pobres insurgentes; salieron hojas volantes y folletos a partir de 1810; las cuales contenían el ingenio, la sátira, la burla, pero fueron descuidadamente presentadas debido a las planas atascadas, los tipos viejos y heridos. Consumada la independencia volvió la paz y con ella la confianza, la tipografía poco a poco fue ganando seguridad y estilo. En 1822 Lucas Alamán importó de Europa una imprenta y fundó con ella El Sol, periódico que por mucho tiempo estuvo a cargo de Martín Rivera. En 1827 el tipógrafo Americano Cornelio C. Shering introdujo en la imprenta que montó en la ciudad los métodos modernos de composición, distribución de la caja, tirado y éntrela; empleó los cilindros de goma en lugar de las balas.



Figura 9. Diario de México

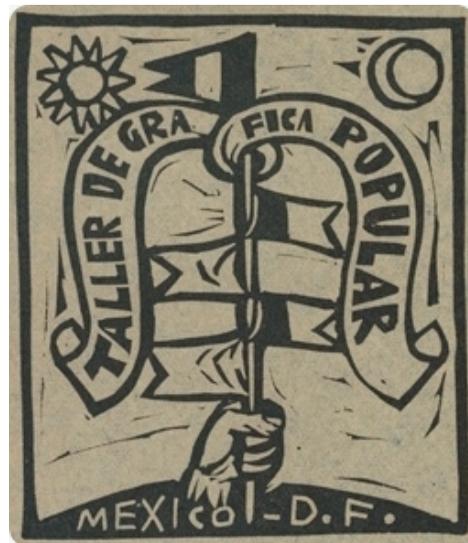


Figura 10. Taller de Gráfica Popular

En el siglo XX llegada la Revolución Mexicana nace el Taller de Gráfica Popular (TGP) en el cual el país vive una etapa de reestructuración tanto en cuestiones políticas, culturales, artísticas, etc. Es por esto que su aparición resulta un acontecimiento tan oportuno y necesario en México. Rápidamente el TGP (Figura 10) se convierte en una organización de trabajadores al servicio del arte mediante carteles, telones para reuniones políticas masivas, carpetas de grabados, libros ilustrados y otras aplicaciones populares. En cuestiones de comunicación, fomentó entre sus miembros una concepción del grabado que consideró a este género como un arma de combate del pueblo contra los explotadores de la miseria pues vio la posibilidad de llevar al pueblo, en forma de reproducción en serie, el mensaje que antes solo el mural podía proporcionar en forma masiva, figurativamente era un mural más activo gracias a su capacidad de movimiento.

Después de este recuento vemos a través de las etapas, siempre ha habido una necesidad, a veces con motivación religiosa, propagandística y recreativa que ha despertado el ingenio del hombre, por lo que es de suma importancia no dejar que las comodidades modernas nos arruinen el intelecto, la determinación y creatividad, sino al contrario; aportar nuevos conocimientos.

Diseño y comunicación visual

CAPÍTULO TERCERO

La comunicación es un proceso de interrelación entre dos o más individuos que tiene como finalidad transmitir información. Para que exista esta transmisión de contenidos, es necesario hacerlo por medio de un intermediario el mensaje, el cual considera todos los elementos y los codifica, los transmite y puede ser captado por el receptor. Este mensaje tiene que ser siempre accesible al que este dirigido.

Visualmente esta forma en la que se transmiten las ideas se materializa en un fragmento del entorno óptico, que es susceptible de subsistir a través de la duración y constituye uno de los componentes principales de los medios masivos de comunicación. Un ejemplo de esto, son los diseños publicitarios que su función es anunciar de manera breve ciertos objetos mercantiles, pero algunos fueron hechos de manera tan exquisita que a pesar del tiempo siguen perdurando como referencias.

“El diseño es un proceso de creación visual con un propósito [...] Una unidad de diseño gráfico debe ser colocada frente a los ojos del público y transportar un mensaje prefijado. Un producto industrial debe cubrir las necesidades de un consumidor. En pocas palabras, un buen diseñador es la mejor expresión visual de la esencia de <algo>, ya sea un mensaje o un producto

Esto es lo que Wucios Wong define como diseño, partiendo de una premisa en donde existe una necesidad comunicativa el diseñador tiene todas las herramientas para resolver y transmitir.

En el diseño existe un lenguaje concreto, funcional y una organización visual que determina ciertos parámetros; “es una actividad productiva creativa que consiste en idear e imaginar formas sensibles nuevas que respondan como satisfactores a necesidades humanas y expresarlas en un lenguaje simbólico gráfico.” En ella encontramos que diseñar tiene relación con transportar un mensaje y con saber de signos con los cuales está diseñando este. Los signos funcionan como un punto de partida y por lo tanto como origen del trabajo del diseño, estos nos son visuales sino lingüísticos. A esto se refiere la definición de Wong cuando menciona que el diseño gráfico “transporta un mensaje prefijado” dando las pautas lingüísticamente ya sea de manera oral o escrita. El diseño gráfico tendría entonces su razón de ser y su fundamento en las interpretaciones que realiza el diseñador de los mensajes prefijados previamente por su cliente.

Un diseñador requiere de una educación formal que proporcione los conocimientos generales que le ayuden a lo largo de toda la profesión, no solo para que sea fecundo su propio trabajo, sino también para que sea efectivo. La versatilidad es una característica esencial, debido a las tantas alternativas existentes: diseño comercial, editorial, de envases y señalética, ilustración, fotografía, medios audiovisuales, entre otros. Todos estos requieren de ciertas

especializaciones por las diferencias técnicas o de difusión, pero en el núcleo comparten el mismo objetivo y proceso creativo.

3.1. Diseño Editorial.

El diseño editorial es la rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos. Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción. Los profesionales dedicados al diseño editorial buscan por sobre todas las cosas lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación, que permita expresar el mensaje del contenido, que tenga valor estético y que impulse comercialmente a la publicación.

El cual exige al diseñador tener un conocimiento tipográfico, de diagramación (es el que permite visualizar y acomodar el desarrollo del soporte a través de una retícula), cálculo de papel, además de una buena memoria visual y cultural, estas dos últimas amplían y enriquecen la visión del proyecto, en muchas ocasiones para los diseñadores experimentados el diseño se convierte en un rico juego de cocina, en donde a partir de ciertas recetas, conocimientos previos, la espontaneidad, estilo propio y una gran curiosidad; llevan a resultados excelentes.

Particularmente en los libros infantiles el sistema de signos que utiliza tiene que ser analizado profundamente, ya que puedes transmitir mensajes erróneos y los niños son muy susceptibles a un mal manejo de la comunicación.

3.2. Álbum Ilustrado

Se conoce por libro-álbum o álbum ilustrado a toda obra literaria, por lo general, dedicada al público infantil, que se caracteriza por aunar en una misma página un contenido textual y un contenido ilustrado o imagen; (Figura 11) donde ambos se complementan aportando conexión, coherencia y contenido a la obra literaria. Suelen estar editados en tapas duras y son obras de pequeña extensión que varía entre las 26 y las 35 páginas, siendo las más comunes aquellas formadas por 32 páginas.



Figura 11. Álbum ilustrado.

Su nacimiento se sitúa entre la década de 1960, aunque, anteriores a esta fecha, se conocen ejemplos de libros ilustrados que se podrían incluir en esta definición. En la actualidad este género, dado que nos encontramos en la época dominada por las imágenes, se encuentra en su “edad de oro”, ya que son numerosas las editoriales que apuestan por este formato, por resultar más visual y práctico a la hora de transmitir ideas que bien pueden ser sencillas o complejas.

Estas publicaciones, en sus inicios tenían un formato donde cada página contenía un fragmento del texto acompañado por una única imagen. Este género ha ido evolucionando de tal forma que existen obras sin texto, compuestas exclusivamente por la característica narrativa de las ilustraciones o imágenes, próximas al género de la novela gráfica, y otras que no combinan estas dos formas de expresión en el mismo espacio, sino que se ubican en lugares independientes de la obra.

Los libros ilustrados para niños, constituyen una forma de relato elaborado, donde la expresividad adquiere uno de los elementos más importantes en los personajes; estos comunican sentimientos, situaciones, actividades, etc. Las cuales generan afinidad al identificarse con ellos y se crea una conexión emocional que impulsa a los niños a seguir leyendo y hasta buscar ciertas soluciones en los libros.

Otra función que cumple la lectura de las ilustraciones es el imaginar. El lector crea un hecho o situación nueva a

partir de lo que vio, sumándole sus experiencias, deseos o frustraciones. Los sentimientos y conocimientos lo llevarán a compartir en su mundo interior todo este ir y venir de ideas y pensamientos que lo harán sondear no sólo en libros si no en emociones e ideales, que al expresarlos se convertirán en una comunicación que genera conocimiento mutuo, bienestar, el deseo de volver a encontrarse entre las imágenes de otro libro. Los libros llevan a explorar las imágenes.

3.3. Elementos del Diseño.

Los elementos de diseño a emplear en esta investigación son:

Composición:

Se define como la creación de una unidad orgánica entre el campo y las formas que contiene. Siendo entonces el valor de la unidad nuestra meta al momento de diseñar, debemos conocer las propiedades de los elementos y como se relacionan entre sí.

Manejo del color:

En el diseño de libros para niños es común escuchar la idea de que estos materiales deben ser coloridos para llamar la atención de los pequeños. Sin embargo, el utilizar muchos colores no garantiza un buen resultado, el atractivo de un libro radica en que todos sus elementos estén totalmente integrados. En realidad, “para encontrar la armonía de colores es necesario emplear sólo unos

cuantos y escoger solo uno como dominante. La armonía puede proceder tanto de la semejanza como de la disimilitud”. afirma Salisbury, Martin.

Lo más importante es no olvidar los planteamientos del proyecto y las metas que se tengan, si el criterio lo determina se puede resolver la ilustración de un libro mediante monocromía o duotono y resultar agradable a su sencillez. En esta decisión el ilustrador es el que tiene la palabra de más peso, pues se trata de su trabajo, pero el editor y el diseñador pueden aportar opiniones valiosas que deriven en un libro más unificado.

Textura:

Se denomina así no sólo a la apariencia externa de la estructura de los materiales, sino al tratamiento que puede darse a una superficie a través de los materiales.(Figura 12) Puede ser táctil, cuando presenta diferencias que responden al tacto, y a la visión, rugosa, áspera, suave, etc. La textura es expresiva, significativa y transmite de por sí reacciones variables en el espectador, lo que puede dirigir al niño a ciertos reconocimientos y relaciones con el mundo que lo rodea

Contraste:

Necesitamos de este para percibir la forma. (Figura 13) Tomando en cuenta que las áreas de fondo también tienen forma y tanto la forma positiva como la negativa tienen importancia en el diseño.

Agrupamiento

La organización de los elementos en el campo se basa principalmente en la atracción entre estos, es decir, cada figura contenida en el campo visual ejerce una fuerza que atrae al resto de los elementos denominada tensión espacial (Figura 14). Esto se debe a que “ la mente esta constituida de tal manera que siempre tratamos de agrupar los elementos en unidades más amplias” La agrupación de las figuras puede darse mediante su semejanza, ya sea color, textura, por medio de la dirección que tienen respecto al campo o bien por el intervalo de dichas figuras.



Figura 13. Contraste.

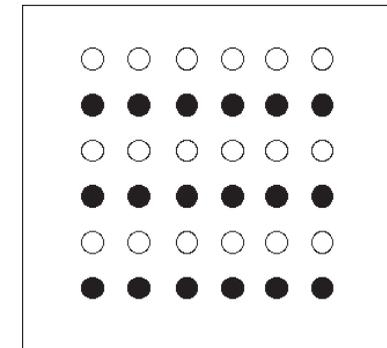


Figura 14. Agrupamiento.

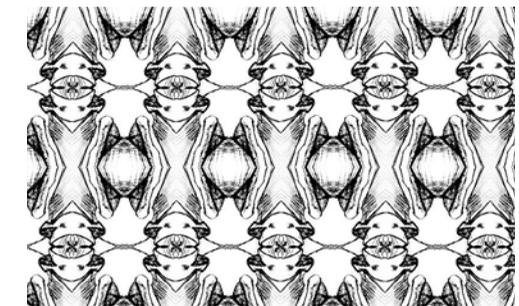


Figura 12. Textura

Tipografía:

Definimos la tipografía como el arte o técnica de reproducir la comunicación mediante la palabra impresa, transmitir con cierta habilidad, elegancia y eficacia, las palabras.

La tipografía es el reflejo de una época. Por ello la evolución del diseño de las mismas responde a proyecciones tecnológicas y artísticas. El signo tipográfico se ha considerado como uno de los miembros más activos de los cambios culturales del hombre.

En los primeros signos de escritura, cada signo nos expresa una idea, un concepto o una cosa; estos signos se combinan entre sí para comunicar ideas más complejas. Estos sistemas de escritura son el pictogramático, jeroglífico e ideo gramáticos.

Entonces la tipografía es el proceso de impresión con formas o moldes en relieve, ya que este término aparece precisamente con la invención de la imprenta en el siglo XV.

Las características formales de la letra han sido especial motivo de estudio y experimentación desde el inicio de la escritura. Antes de la imprenta la caligrafía desarrolló diversos estilos y la composición de los textos fue planteada desde los tiempos antiguos.

Al tratarse del diseño de un libro infantil debemos tener mucho más presente la tipografía como vehículo para transmitir un mensaje. Tomar en cuenta la legibilidad al momento de la experimentación. “La tipografía es un campo de creatividad infinita... pero siempre

ha de estar al servicio de un fin primordial: la lectura” Martin, José Luis. Manual de tipografía: Del Plomo a la Era Digital.

Es importante comprender que la elección de la fuente tipográfica en un libro dirigido a los niños, contribuye a la formación visual y estética de las próximas generaciones. Estar informados y entender la historia que nos concierne, significa ejercer nuestra profesión con responsabilidad.(Figura 15)

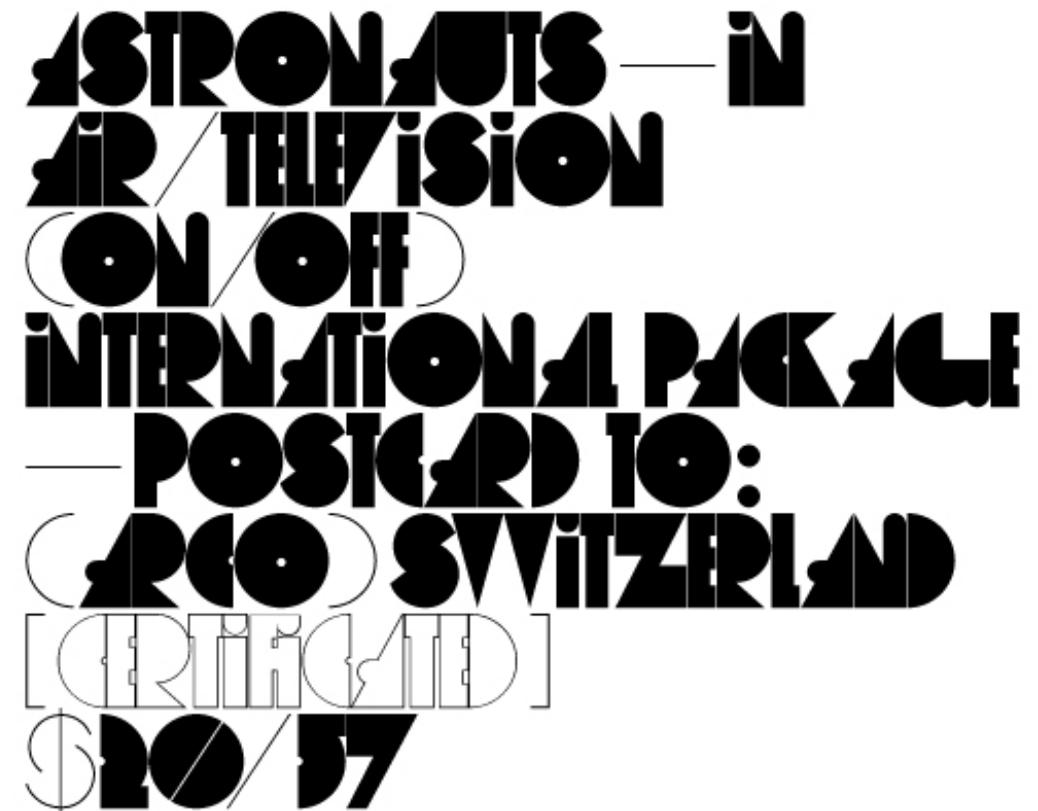


Figura 15. Tipografía experimental.

Ilustración

CAPÍTULO CUARTO

Una buena imagen es comprendida por aquellos que no saben leer, por personas que hablan diferentes idiomas en extremos opuestos del mundo, es capaz de detener el camino de alguien cuando lleva prisa, puede marcar de por vida y se llega a cargar con un potencial para enseñar y aclarar lo que no se entendía antes..

La ilustración es una representación visual en dos dimensiones, es el arte que ayuda a hacer la información más clara y atractiva, son las estampas o grabados que adornan un libro; la ilustración sirve como un descanso para la vista, es una interpretación del texto, capaz de descubrir aspectos que otros no veían, materializa sueños, ideas y crea mundos.

Dondis 1992 menciona “ el propósito del ilustrador es referencial... se pretende en esencia llevar una información visual planificada a un público, información que usualmente implica la extensión de un mensaje verbal”. Por lo que la ilustración no es solo una referencia sencilla sino que otorga valor y eficacia al mensaje, evitando la incongruencia dentro del diseño, al final se convierte en un solo elemento que puede ligar ambos medios y provocar un flujo continuo de información.

Actualmente es un medio muy utilizado ya que es muy adaptable y se le puede dar la estructura que se desea y necesita. Existe una gran variedad de estilos que propiamente le otorgan los ilustradores y a partir de ahí se generan cosas extraordinarias.

La ilustración ha adquirido su propio camino, esta abriendo su propio mercado y se esta vendiendo a si misma. Esta proliferación separa a la ilustración en varios tipos según su propósito:

4.1. Ilustración Publicitaria

Es aquella que involucra todo lo que sea comercial, editorial o cualquier otro soporte, su propósito es vender. No requiere una técnica específica, sino que responde a una necesidad o a un producto. Un ejemplo sería ilustraciones para Coca-Cola. (Figura 16)



Figura 16. Ilustración Coca-Cola

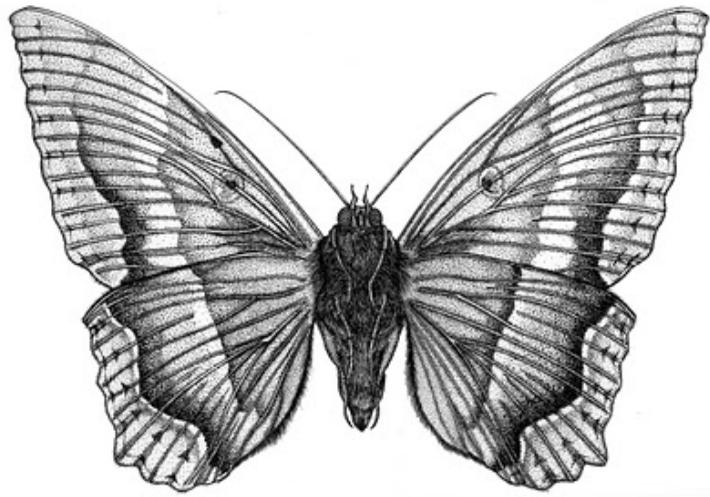


Figura 17. Polilla, Diccionario Larousse.

4.2. Ilustración Científica

Su propósito es representar la realidad tal cual es, sin puntos de vista e invenciones. La técnica es muy importante ya que se requiere del mayor realismo posible.(Figura 17)

4.3. Ilustración Fantástica

Es aquella manera de representar algo que no existe si no en la imaginación, es hacer nuevos mundos, personajes; en contraste de lo real y lo imaginario. En ella hay una gran aplicación de técnicas debido a que algunos ilustradores buscan un realismo impresionante para llevar a estos seres a lo real.(Figura 18)



Figura 18. Ilustrador VONPRK



Figura 19. Ilustrador Quino

4.4. Ilustración Humorística

Su objetivo es transmitir de manera clara y precisa el mensaje, comentarios o punto de vista. Otorgando un toque de humor, el dibujo suele tener trazos sencillos y sueltos, aunque encontramos algunos muy trabajados.(Figura 19)

4.5. Ilustración Decorativa.

Son aquellas que decoran un texto o algún otro soporte, como viñetas, márgenes, letras capitulares.(Figura 20) Su objetivo es darle un toque a lo que se esta ilustrando, de manera simple sin conllevar concepto necesariamente.

4.6. Ilustración Tridimensional.

Actualmente ha habido una explosión de ella, la reconocemos en los soportes multimedia, tales como stop-motion, vídeos, etc. Esta técnica demanda en ocasiones una visión más real ya que se representa el mundo de una manera más natural a nuestra percepción de la forma. (Figura 21)



Figura 20. Capitulares de Adamo de San Stéphano



Figura 21. Ilustración 3D, Jorge de Anda.

4.7. Ilustración Infantil

La ilustración en el libro infantil se distingue de la que está destinada a cualquier otra área editorial. Su principal característica es que cumple un papel protagónico y no secundario, es decir que su fin no es solamente acompañar al texto sino complementarlo o incluso contar una historia paralela. En el diseño de un libro ilustrado, o como mencionamos anteriormente “Álbum Ilustrado” es importante la calidad de las ilustraciones en cuanto a su originalidad, técnica y reproducción, pero esto

debe complementarse con una buena planeación del espacio y secuencia que tendrá a lo largo de todo el libro. (Figura 22)

En *El Libro y El Niño* se mencionan ciertos puntos acerca de la importancia de la imagen en los libros infantiles; a continuación algunos de ellos:

- El libro de imágenes presenta un lenguaje directo, proporciona intimidad al lector analfabeto y le permite dirigir el pensamiento a su propio ritmo.
- Cuantas más imágenes de real valor artístico y menos texto tengan los libros, más pronto el niño o persona que este en proceso de aprender a leer comprenderán el lenguaje y mensaje del libro.
- Las ilustraciones incluyen detalles que enriquecen la imaginación infantil y esto a su vez contribuye a su desarrollo intelectual.
- Entre más simbólicas y no descriptivas sean las ilustraciones se invita al lector a usar su imaginación y desarrollar su creatividad, por otro lado la ilustración realista que es fiel al texto tiene como resultado una comunicación lineal sin mayores estímulos de pensamientos.
- El libro sin ilustraciones solo llega a aquellos que ya tienen el habito de la lectura.
- La variedad de ilustraciones, siempre y cuando sean de buena calidad, agudizan la percepción, desarrollan la observación y forman en el lector un tipo de protección hacia los materiales visuales estereotipados con los que se puede cruzar a diario.
- Las ilustraciones pueden permitir a los niños interpretaciones que sean exclusivamente suyas.

El libro ilustrado puede identificar la cultura regional y nacional, ayudando así a la comprensión de las culturas y del mundo en general.



Figura 22. Ilustración libro David Polonsky "Una noche sin luna".

Otra característica que abre una nueva gama de posibilidades es la de las Diferentes técnicas de representación gráfica:

4.8. Técnicas de representación gráfica.

4.8.1 Acuarela:

La acuarela es una pintura sobre papel o cartulina con colores diluidos en agua. Los colores utilizados son transparentes (según la cantidad de agua en la mezcla) y a veces dejan ver el fondo del papel (blanco), que actúa como otro verdadero tono.

Se compone de pigmentos aglutinados con goma arábiga o miel. En sus procedimientos se emplea la pintura por capas transparentes, a fin de lograr mayor brillantez y soltura en la composición que se está realizando. (Figura 23)

4.8.2. Acrílico

La pintura acrílica es una clase de pintura que contiene un material plastificado, pintura de secado rápido, en la que los pigmentos están contenidos en una emulsión de un polímero acrílico. Aunque son solubles en agua, una vez secas son resistentes a la misma. Destaca especialmente por la rapidez del secado. Asimismo, al secar se modifica ligeramente el tono, más que en el óleo. La pintura acrílica data de la primera mitad del siglo XX, y fue desarrollada paralelamente en Alemania y Estados Unidos (Figura 24)

Figura 23. Ilustración con acuarela de "Yaisha"



Figura 24. Ilustración con acrílico de "AMALIA SATIZABAL"



Figura 25. Ilustración con gouache

4.8.3. Gouache

El gouache o guache, es una acuarela opaca. Es distinto de la pintura transparente sobre papeles brillantes, si uno quiere puede pintar aplicando campos lisos, con líneas precisas, pero normalmente es utilizado para producir un efecto de pinceladas con un flujo espontáneo. Un gouache bien pintado no debe tener gruesos empastes ni capas muy espesas de pintura, sin embargo produce un efecto de ser más espeso de lo que en realidad es. Su luminosidad no depende de la base, si es blanca o no, sino que su brillo está en la misma pintura. Debido a su opacidad, los colores claros pueden pintarse sobre los oscuros sin que estos aparezcan a través de los claros. Además, puede rebajarse en agua, dándole una transparencia parecida a la de la acuarela. (Figura 25)

4.8.4 Tinta

La tinta constituye un material de dibujo de primer orden y es el protagonista principal de algunos de los mejores dibujos de la historia de la pintura; a pesar de sus aparentes limitaciones ofrece una multitud de atractivas posibilidades. El dibujo a tinta es uno de los medios más antiguos de la expresión plástica; en China, su uso remonta al año 2500 AC. En la actualidad disponemos de tintas permanentes y solubles al agua, apropiadas para una extensa variedad de plumas y de estilos. (Figura 26)



Figura 26. Ilustración en tinta de Vasco Vicente

Revisión de 2 Libros Ilustrados para niños de 8 a 12 años.

CAPÍTULO QUINTO

“*An Awesome Book*” de Dallas Clayton

“*El Misterioso Caso Del Oso*” de Oliver Jeffers

Estos libros se escogieron porque al igual que “*ZZZ ¿Y tú que haces antes de dormir?*” abarcan el tema de la imaginación y como viajar a través de ella, de igual forma los 2 están hechos a partir de ilustraciones y tipografías hechas a mano. Se hace mención de estos dos diseñadores ya que de manera integral manejan el área de la ilustración y la autoría del cuento, demostrando que con cierto cuidado un diseñador puede tomar un rango multidisciplinario a la hora de proponer nuevos libros infantiles.

Debido a la gran empatía que tengo con estos dos ilustradores, fue que se escogieron para formar parte de mi archivo visual, ya que para mi han sido una inspiración con su labor en el ambiente de los álbums ilustrados para niños.



5.1. Clasificación editorial.

El Fondo de Cultura Económica (Figura 27) maneja un amplio catálogo de obras para niños y jóvenes. Cuenta con una sección de ficción o narrativa (cuentos, relatos, novelas) que se reúne en la colección “A la Orilla del Viento”. En cuanto a la no ficción, está la colección “Los especiales de ciencia”, con obras que buscan despertar en los lectores la curiosidad por la investigación científica, y “ El Nombre del Juego es...” que propone un acercamiento a la vida de personajes celebres de la historia a través de un lente lúdico.

Maneja cuatro categorías según la edad de los lectores a los que van dirigidos los libros: los que están aprendiendo a leer (3 a 5 años), los que empiezan a leer (5 a 8 años), los que leen bien (8 a 12 años) y los grandes lectores (12 años en adelante).



Figura 27. Logotipo Fondo de Cultura Económica

5.2. Características de los lectores entre 8 a 12 años

A los 8 años el niño empieza a dominar el ambiente en que vive y es capaz de imaginar condiciones de vida distintas de las que le rodean. Posee intereses concretos, su pensamiento es intuitivo y egocéntrico. Sólo posee una idea concreta del espacio. Define las cosas por su uso.

A partir de los diez años los niños manifiestan una transformación rápida. Empiezan a liberarse del egocentrismo infantil, adquiriendo un pensamiento más objetivo. Ya son capaces de entrever la idea de causa, pero su pensamiento posee una estructura en la que descubre las relaciones causa-efecto más por intuición que por un proceso reflexivo. Es el pensamiento pre-conceptual. Aparecen ahora, los intereses especiales. Los niños entienden bien lo que leen, tienen una imaginación viva, y una memoria que se desarrolla rápidamente y que les permiten aprender y retener gran cantidad de datos.

Se desarrolla progresivamente el proceso de localización, la capacidad de una observación más objetiva, se orientará al estudio del medio local. El medio deja de ser una realidad global para convertirse en objeto de análisis. Estas observaciones directas y analíticas le proporcionan elementos de juicio para empezar a razonar, clasificar y captar la interdependencia de unos hechos

con otros. La enseñanza tiene un tono más bien descriptivo e intuitivo, pero la observación y el análisis deben ser completados con clasificaciones sencillas. El niño de esta edad es ya capaz de generalizar aunque de un modo limitado.

Esté análisis se enfocó en el uso de la tipografía y su relación con la imagen, el color y el diseño de portada-contraportada. Se buscaron valores como legibilidad, ritmo y composición de las páginas, para comprender todos los elementos de diseño y contemplarlos en mi libro.

Libro: El Misterioso Caso Del Oso de Oliver Jeffers:

Formato: 23 x 29 cm

Extensión: 20 páginas

Encuadernación: Pastas Duras

Tipo de Ilustración: Ilustraciones hechas con acrílico, papeles de diferentes texturas y lápiz

Tipografías: Intercala tipografía hecha a mano y Helvética.



Diseño de portada-contraportada: La portada está dividida casi en dos secciones iguales, en la parte superior se encuentra el cabezal del libro y en la posterior una ilustración representativa. En orden jerárquico aparece el título que se maneja con un puntaje alto que contrasta sutilmente con el fondo, después viene el personaje principal y en la parte posterior encontramos el nombre del Autor-Ilustrador. La gama de color se maneja en colores pastel por lo que personifica a la portada como un cuento muy dulce. (Figura 28)

En la contraportada encontramos la misma división, pero con ilustraciones de menor tamaño con el plus de que la información del cuento esta hecha con una tipografía manual.



Figura 28. Libro “EL Misterioso caso de oso”.

Diseño de Interiores: Este libro esta diagramado en 3 columnas, en las cuales se va acomodando las ilustraciones esto le da buena fluidez y lectura. (Figura 29) Las ilustraciones se manejan de dos diferentes maneras: a lo ancho de la doble página y abarcando una sola página; esto hace que exista un buen ritmo y mayor visión de los escenarios.

Los textos caen siempre en la parte inferior, generalmente alineados al centro de la página. Pero un detalle curioso que todos los diálogos entre los animales se encuentran hechos con una tipografía cursiva trazada a mano.



Figura 29. Diagramación de los interiores.



Libro: An Awesome Book de Dallas Clayton

Formato: 15 x 22 cm

Extensión: 64 páginas

Encuadernación: Pastas Duras

Tipo de Ilustración: Ilustraciones hechas con acuarelas, tinta y Photoshop.

Tipografías: Intercala tipografía hecha a mano.

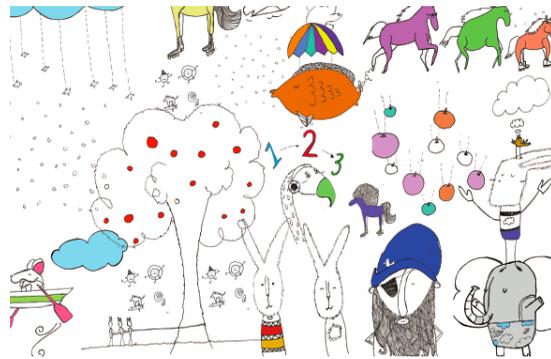


Figura 30. Libro “An Awesome Book”.

Diseño de portada-contraportada: La portada está dividida en tres secciones, en la parte superior se encuentra el cabezal del libro y en la posterior una ilustración que abarca dos espacios. El diseño presenta una buena jerarquía de los elementos, el título aunque no tiene un puntaje tan grande se encuentra resaltado por estas viñetas que lo concentran como foco de atención, arriba de esto viene el nombre del Autor-Ilustrador. (Figura 30)

Diseño de Interiores: Todas las ilustraciones se manejan en doble página, resaltando el hecho de que son muy buenas, dinámicas y coloridas, el tipo de diagramación que usa es una red muy dividida así tiene la opción de ubicar todo de muchas formas y como utiliza variados elementos este método es muy conveniente. La tipografía que utiliza en todo el libro es de su propia mano, generalmente los textos están ubicados en las esquinas, dejando así que el protagonismo se lo lleven las ilustraciones. (Figura 31)

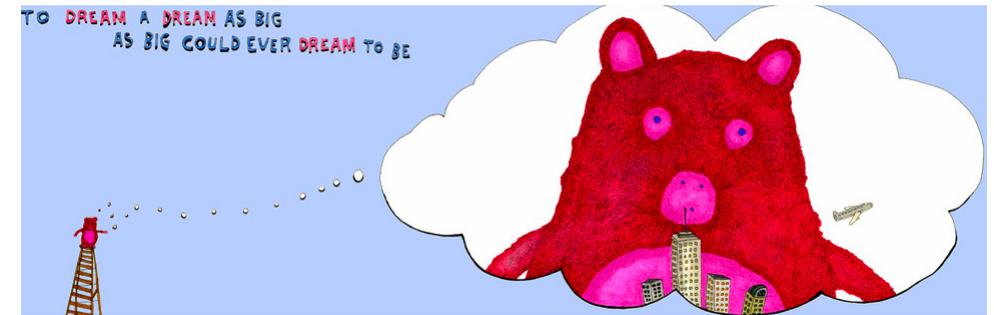


Figura 31. Interiores de An Awesome Book



Estos dos libros son reconocidos en el mundo editorial infantil, por su popularidad y su elaboración. E indudablemente son una inspiración e incentivo para crear un excelente resultado con el libro que estoy haciendo.

Desarrollo del Proyecto.

CAPÍTULO SEXTO

El proyecto “ZZZZ ¿Y tú que haces para dormir?” ha sido resuelto mediante un proceso metodológico, que ha sido probado en la experiencia académica pero se fue adaptando y moldeando en el ámbito profesional. Así mismo está basado en las fases del proceso creativo descritas por Bernd Lobach, quien nos dice que: “Todo proceso de diseño es tanto un proceso creativo como un proceso de solución de problemas”

Partiendo de esta definición, podemos entender la creación como la posible solución a un problema que ya existe y que es necesario resolver.

Las fases que este autor nos plantea son cuatro:

La primera es la fase de *preparación*, en donde el problema se esboza y es examinado, se analiza la relación entre el problema y el entorno donde se aplicará la solución. En el caso del diseño del libro infantil este entorno es el niño lector, que podrá ser estudiado mediante pruebas de campo y mercado. Lo más importante de esta etapa es establecer puntos de partida y de referencia, en los cuales tendremos la base que nos facilitará todo el proceso. En este proyecto la fase comprende el planteamiento inicial en los capítulos anteriores.

La segunda fase es nombrada de *incubación* pues es donde se conciben todas las posibles soluciones al problema planteado y se procede a la elaboración de ideas. En este caso específico comprende los primeros bocetos, diagramación, pruebas de tipografía y composición de los elementos.

La tercera fase el autor la llama *iluminación* y es donde se valoran todas las posibles soluciones para hacer una elección definitiva de la idea que funcione mejor de acuerdo a nuestros objetivos establecidos; aquí es donde el problema se resuelve y solo nos queda afinar los detalles.

Por último esta la fase de *verificación*, en donde la idea aprobada se desarrolla y se perfecciona. Es posible que en la práctica esta idea se tenga que ajustar e incluso replantear si no funciona como se esperaba.

Es primordial aclarar que el proceso de diseño no tiene una forma lineal, pues la aparición de un problema específico nos puede adelantar o regresar en cada una de las cuatro fases.

6.1. Consideraciones del proyecto.

El libro comprende un breve relato de personajes que viajan a través del mundo de los sueños y de la imaginación. Pretende innovar en el campo de los libros ilustrados ya que se ofrece la oportunidad de que el niño interactúe de manera física con el libro. Manejará un tipo de texto narrativo escrito en primera

persona en el cual cada página empieza su narración con una letra del abecedario. Los textos son breves, con una extensión de 32 páginas y las ilustraciones son realizadas por mí, invitando a los niños a que realicen su propia intervención en el libro.

6.2 Planteamientos del proyecto.

Las ilustraciones serán las protagonistas del libro, por lo que tendrán gran relevancia dentro de la página, ya que en ellas se mostrarán aspectos divertidos en cuestión de dibujo. Por medio de estas se deberá conseguir el mayor impacto, serán utilizadas en distintos tamaños de acuerdo con la relevancia que se requiera. El uso del color es fundamental en todo libro para niños por lo que aquí lo manejaré de manera breve pero intensa, mayormente en la tipografía que se planea este hecha a mano.

El hecho de que la tipografía este hecha a mano es para tentar al niño a que con su propia letra pueda ser parte del libro y no se sienta intimidado por letras de computadora y descubra lo divertido que puede ser contar una historia.

6.3. Cuento

El cuento está basado en un pequeño ejercicio de crear una historia a partir de las letras del abecedario en el orden que va este, con el fin que el niño vea que de manera sencilla se pueden

crear historias increíbles.

Ejemplo:

Aves, Búhos parlantes, Cantores nocturnos, De árbol en árbol, Exclaman sonidos...

Alguna vez

Bonitos caballos

Cabalgaban sobre cohetes

Días y noches

Eternos buscadores de luciérnagas

Fernando el gallo nocturno

Garganta puntual decía:

Hora de prender sus linternitas

Iluminen ¡ya!

Juntitas a trabajar

Kikirikí

Luciérnagas encendidas

Monstruos a correr

No les gusta la luz

Oscuridad ya no habrá

Para jugar barcos

Que cruzarán países y

Rodearán ciudades

Soplaremos nubes espaciales

a **T**ripular naves lunares

Un viaje salvaje
que Volaremos con un oso y
Wilberto su amigo
eXtraño puede ser
Y alucinante también pero
ZZZ es hora de dormir.

6.4. Boceto.

El bocetaje de las ilustraciones se empezó con lápiz, ya que es posible hacer todos los cambios deseados y se puede borrar. De esta manera buscamos determinar como iba a ser el desarrollo de estas en el formato, también se hizo una prueba con diferentes tipografías hechas a mano, para observar la legibilidad que estas proponían en el espacio. El total de las ilustraciones serán animales ya que ellos son los eternos mágicos de las historias para niños, debido a que son seres diferentes a nosotros y sin embargo cohabitamos en el mismo planeta y que de manera surreal podemos darles características humanas. Esto es de gran interés y fascinación para los niños ya que en su imaginación todo cobra vida. Estos personajes mostrarán de manera sencilla pequeñas acciones del texto.(Figura 32)

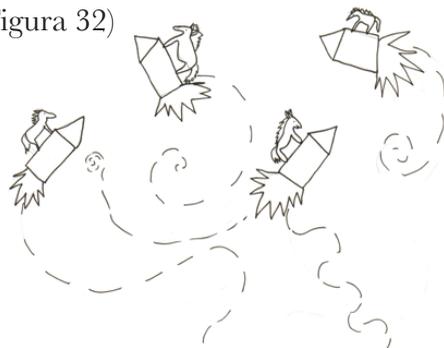


Figura 32 . Primeros Bocetos



Figura 33. Desarrollo de los Bocetos para el libro



6.5. Psicología del personaje

Los animales del cuento, son pequeños individuos que carecen de nombre, salvo por dos excepciones. Son parte de un sueño por lo que su procedencia viene del uso de la imaginación. Generalmente no muestran ninguna emoción en sus rostros ya que se plantea que los futuros lectores hagan de ellos una interacción emocional.

6.6. Ilustraciones definitivas.

Como hablamos en los párrafos anteriores la planeación de las ilustraciones se hizo a partir de buscar un medio que fuera divertido y fácil para el niño, decidiendo de esta manera, que estas se hicieran manualmente con la técnica de tinta. (Figura 34)



Figura 34. Ilustración a tinta

Cada dibujo se hizo buscando que los personajes se mostrarán de una manera entretenida. Esto lo logré vistiendo a los animales con ropa interesante y divertida, usando este recurso, al igual que sucede con nosotros, como un reflejo de la personalidad por lo que todos estos individuos se caracterizan por sus vestimentas. Utilice muchas texturas hechas con tinta para crear la visión de diferentes tipos de tejidos, telas y de esta manera darle mayor riqueza visual a las ilustraciones, además de proponer un estilo propio. (Figura 35)

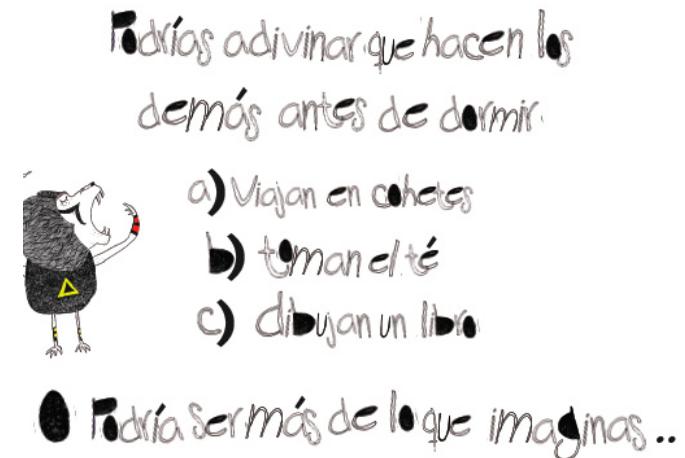


Figura 35. Ilustración final.

Las ilustraciones se escanearon en formato TIFF a 300 dpi y posteriormente fueron tratadas sencillamente en Photoshop. El color se aplicó en pequeños detalles de los dibujos resaltando algún rasgo o ropa del animal, pero siempre buscando colores intensos que le den vida a todos nuestros amigos. Esta aplicación de color se hizo de manera digital en Photoshop para que le de la calidad de plasta que estamos buscando.

6.6. Elección del formato.

Se eligió un formato horizontal de 20 x 14 cm derivado del tamaño tabloide de 27.9 x 43.1 cm, obteniendo una doble página de 40 x 14 cm. Este espacio visual permite trabajar con ilustraciones de diferentes dimensiones. Tiene un tamaño no tan pequeño de fácil manejo para niños de entre 8 a 10 años, que guarda relación con algunas libretas de apuntes o diarios en lo que los niños anotan sus anécdotas.

6.7. El documento y la diagramación.

Una vez elegido el formato, se crea un nuevo documento en el programa de diseño. Actualmente el más utilizado para diseño editorial es InDesign de la compañía Adobe, debido a la compatibilidad que tiene con otros programas de Adobe (Photoshop e Illustrator) y el manejo de imágenes o gráficos en todo tipo de formatos (TIF, JPG, EPS, PDF).

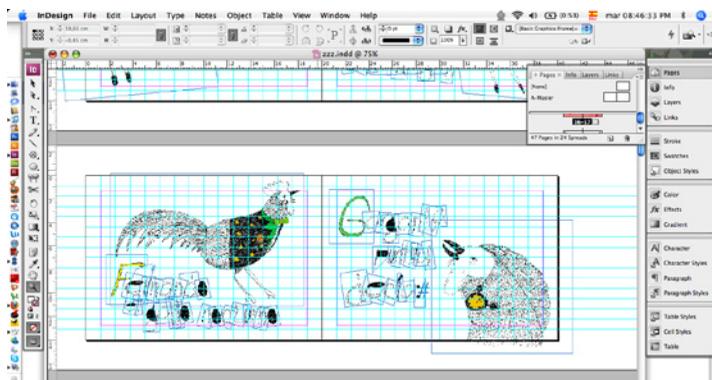


Figura 36. Diagramación.

Creado el documento seguimos con el proceso de diagramación, mediante el cual dividiremos el espacio, esto nos servirá como base para la distribución de los elementos que contendrá el libro. En el diseño de los libros ilustrados para niños, la retícula nos sirve para conseguir una relación texto-imagen de forma armoniosa, debido a que es necesario distribuir los textos de forma variable equilibrándolos con la composición de la página, permite jerarquizar los espacios y crear un recorrido visual conveniente. Para éste opté por una retícula que dividiera en igual cantidad de secciones verticales y horizontales para buscar un acomodo armónico de los elementos.

6.8 Elección de Tipografías

Uno de los estilos que más se ven actualmente en cuanto a tipografías, son las que están hechas a mano, también llamadas tipografías “hand writing”. Se ven bien tanto sean legibles y estén adecuadas al tipo diseño que se esta proponiendo, por lo tanto nos ofrecen una gama de posibilidades extensa, algo importante a la hora de seleccionar recursos.

Para el diseño de la tipografía busque un estilo sencillo de siluetas negras y rellenos huecos, muy parecido a las letras que podría hacer un niño para que este se sienta identificado con el estilo de las letras y le den ganas a su manera de intervenir el libro.

Para los textos complementarios estoy usando una tipografía también hecha a mano, pero más sencilla sin grosor muy semejante a al escribir con una pluma de manera habitual. (Figura 37)

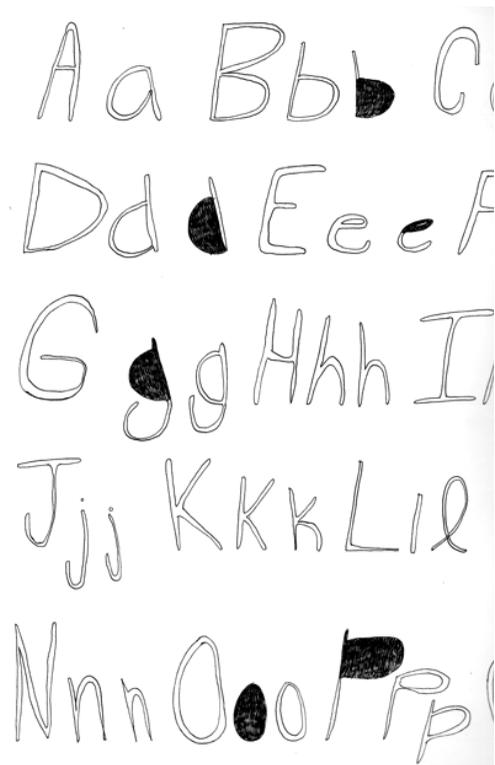


Figura 37. Tipografía hecha a mano



6.9. Composición del texto.

La composición es bastante informal la cual fue elaborada a partir de los trazos de las letras que fueron escaneados y digitalizados posteriormente en photoshop. La composición de las palabras se hizo de manera manual en InDesign recortando cada una de las letras y componiendo palabra por palabra hasta formar los enunciados a partir de las redes que se plantearon en un principio. Esto le dio un carácter más libre a la ubicación de los tipos, pudiendo variar los tamaños de las letras y los espacios entre ellas que en cada caso son diferentes.

La primera letra de cada página que concuerda con cada una de las letras del abecedario se encuentran en mayor tamaño y con un toque de color, que hace resaltar esta situación. (Figura 38)



Figura 38. Tipografía hecha a mano versión final.

6.10. Formación.

La retícula del documento y los criterios establecidos permiten llevar a cabo la formación con cierta rapidez, pero los textos e imágenes propios del libro presentaron problemas de espacio que fueron resueltos particularmente. A partir de que todos los elementos estuvieron listos, cada uno fue ubicado de manera que concordara con lo que se iba contando en la historia para que existiera una congruencia y complementación entre la imagen y el texto.

La información legal se ubicó en la parte inferior de la página 2, con tamaño de 8/10, para el fondo en general estoy utilizando el blanco para que el niño interactúe con sus propios colores en todas las páginas y el libro tome la forma de una libreta de dibujos.

El texto y las imágenes fueron tomando forma a partir de la disposición de las ilustraciones y de la composición de las palabras, estas se fueron disminuyendo o agrandando a partir de la necesidad de composición que la página requería.

En la última página se integro una pequeña NOTA, que dice “Y cuando no quieras dormir RAYA” con un lápiz haciendo una línea, buscando que el niño entienda que este libro es para el y puede hacer sus propias intervenciones dentro o crear su propio cuento.

6.11. Diseño de Portada y Contraportada.

El criterio para diseñar el título del libro (ZZZZ) es utilizar de igual manera tipografía hecha a mano, pero en este caso mostrando diferentes tipos de “Z” fluidas en ellas, resaltado que la imaginación es variada; y como frase secundaria se agrega un pequeño “pegol” en el que pregunta ¿Y tú que haces para dormir? con un color que resalte a la vista. Como complementos se utilizaron algunas ilustraciones del cuento para que el niño se vaya interesando y familiarizando con los personajes. Se manejan fondos blancos para dejar espacio en el que los niños puedan intervenir y esto de manera general a lo largo de todo el libro. En la contraportada hay un texto introductorio compuesto por la tipografía que elabore, para que desde las pastas se vaya integrando con el contenido. (Figura 39)

6.12. Diseño de las Guardas.

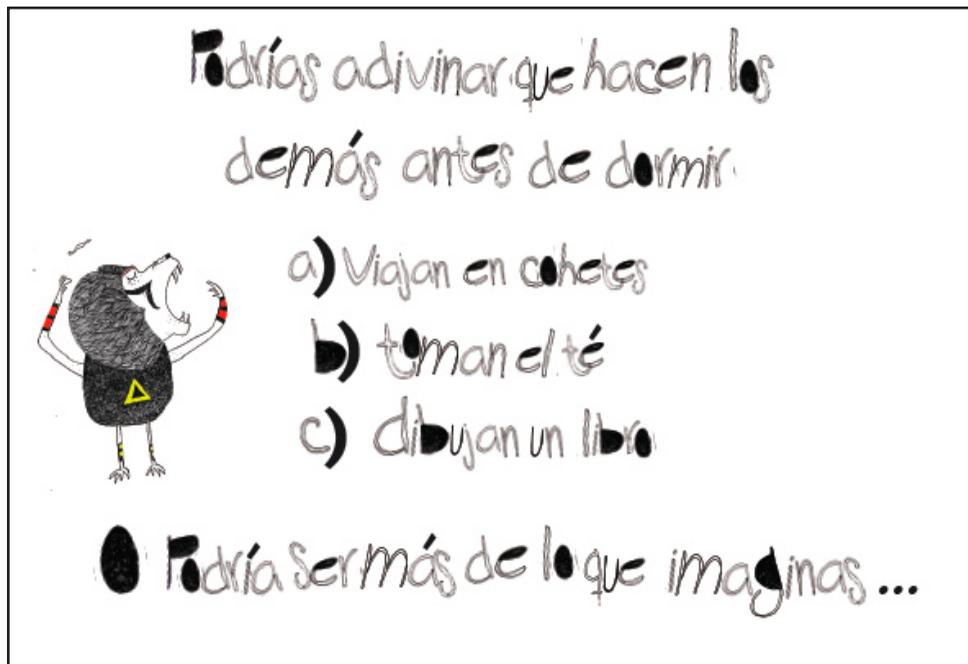
Las guardas del libro son un ejemplo de como el niño puede interactuar con el libro, en la segunda de forros se encuentran muchos dibujos diferentes a los del contenido como ejemplo de personajes y actividades de estos. Y en la tercera de forros se explica de manera más directa en que forma el niño puede intervenir, que puede ser de la forma en la que el quiera y se le dan unos tips y técnicas con los que puede empezar. (Figura 40)



Figura 39. Portada y Contraportada.



Figura 40. Guardas



Objetivo final de libro.

El objetivo que tengo para mi libro es publicarlo en alguna editorial ya sea independiente o intentar ubicarlo en alguna convocatoria de las grandes editoriales. Que los niños puedan tenerlo en sus manos y hacerlo parte de su vida. Como diseñador es realmente gratificante el poder ver uno de tus proyectos moviéndose en el mercado y saber que esta llegando a diferentes lugares. (Figura 41)



Figura 41. Presentación del libro.

Conclusiones.

A pesar de que los libros son objetos cotidianos en el mundo de hoy, a últimas fechas se observa una gran disminución del hábito de la lectura, tanto en el campo del conocimiento como en el entretenimiento. El hecho se agrava cuando vemos que los mismos estudiantes de diseño editorial leen poco y desconocen la historia de su profesión.

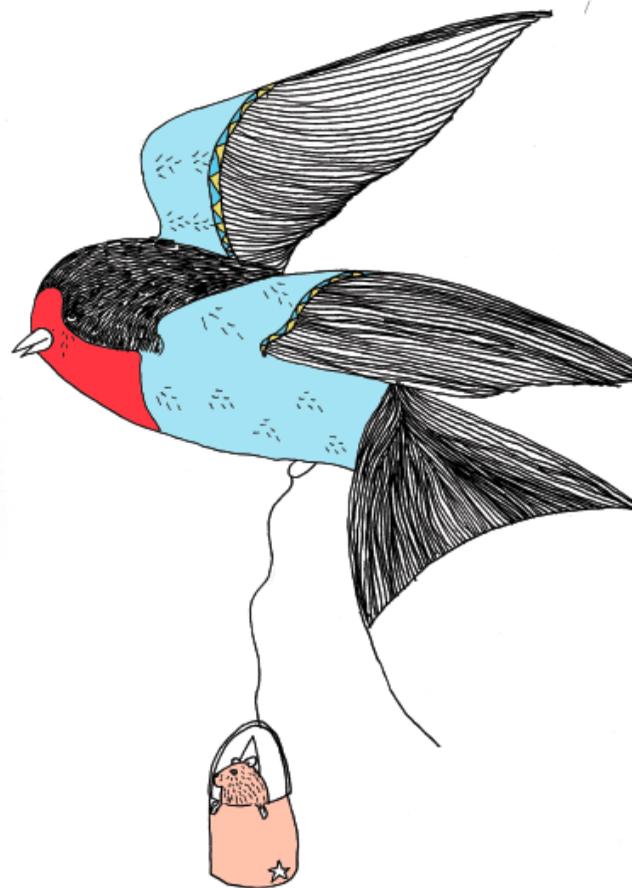
Este proyecto me permitió reflexionar sobre la importancia que tiene para un diseñador conocer la historia y su propia cultura, sobre todo cuando el libro que se diseñará esta destinado a los niños, pues en realidad se esta contribuyendo a formar futuros lectores.

En el ámbito profesional es común desarrollar los proyectos con premura, sin metodología ni análisis particular de los problemas a resolver. De estos suelen resultar diseños vistosos que son atractivos para los niños pero que se alejan de los objetivos de comunicación o que se contraponen con el mensaje.

El estudiante de la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual debe tomar conciencia del valor de la investigación y los conocimientos teóricos, pues esto le permite diferenciarse del estudiante de una carrera técnica de diseño.

Personalmente me llevo con gran satisfacción la experiencia del proceso ya que de manera completa viene siendo el punto terminante de mi licenciatura, en donde he aplicado todos los conocimientos que me fueron enseñados a lo largo de la carrera.

Y con esta tesina se cierra un periodo estudiantil con la investigación, pero se abre otro con la proyección de este nuevo proyecto que es un parte aguas de lo que vendrá siendo mi futuro como diseñador.



Bibliografía

- Álvarez**, María del Carmen. *Pequeños Lectores, escritores y poetas*, Limusa, México, 2006.
- Barbier**, Frederic. *Historia del libro*. Alianza, 2005
- Chivelet**, Mercedes. *Historia del libro*. Acento Editorial, Madrid, 2003.
- Dondis**, D.A. *Sintaxis de la Imagen*. GG Diseño, España 1993.
- El libro y el niño**; Guía práctica de estímulo a la lectura, Kapelusz, Bogota, 1984, 182 p.p
- García**, Padrino. *La comunicación literaria en las primeras edades*. Madrid, 2003.
- Hermann**, Hesse. *El arte del Ocio*. Francia
- Guzmán**, J.C. y G Hernández. *Implicaciones educativas de seis teorías psicológicas*, UNAM-CONALTE, México, 1993.
- Kellogg**, Rhoda. *Análisis de la expresión plástica del preescolar*, Cincel-Kapelusz, Barcelona, 1979.
- Martin**, José Luis. *Manual de tipografía: Del Plomo a la Era Digital*.
- Meggs**, Philip. *Historia del Diseño Gráfico*. Trillas, México, 2005.
- Perriconi**, Gabriel. *El libro infantil, cuatro propuestas críticas*. Buenos Aires, 1983
- Salisbury**, Martin. *Imágenes que cuentan: nueva ilustración de libros infantiles*. Gustavo Gili, Barcelona, 2007

Satue, Enric. *El diseño de los libros, libros del pasado, del presente y tal vez del futuro*. Madrid, 1998.

Schritter, Istvan. *La otra lectura: la ilustración en los libros para niños*. UNL, Buenos Aires, 2005.

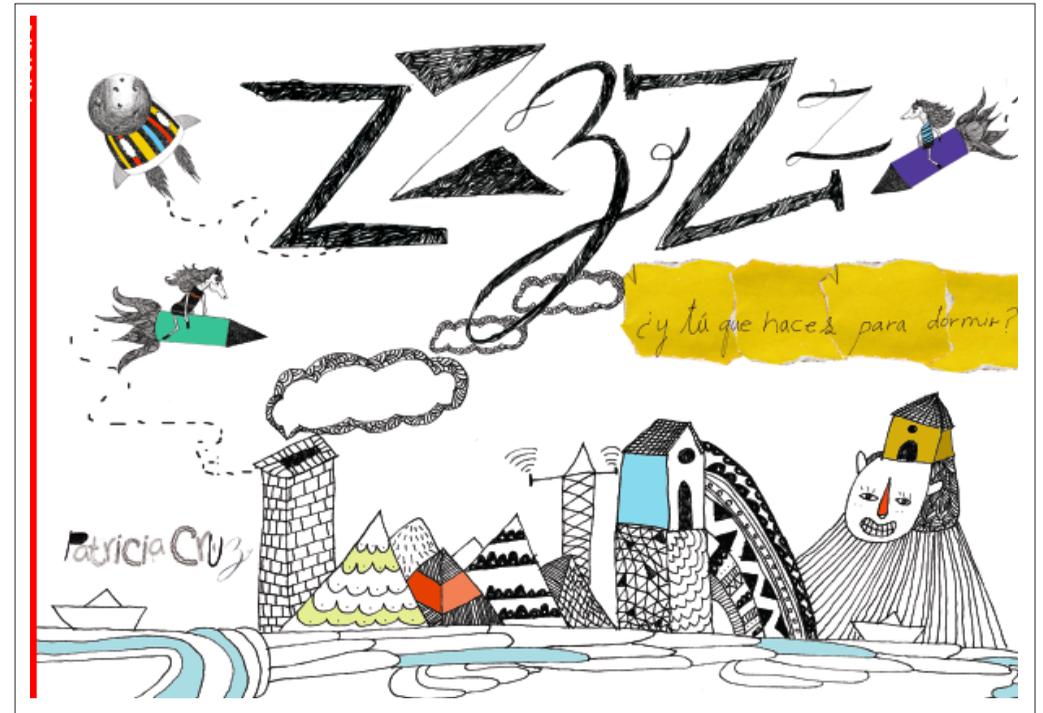
Wucius, Wong. *Fundamentos del Diseño*. GG Diseño, España, 1993.

Zeegeen, Lawrence. *Principios del Ilustración*. Gustavo Gili, España, 2006.

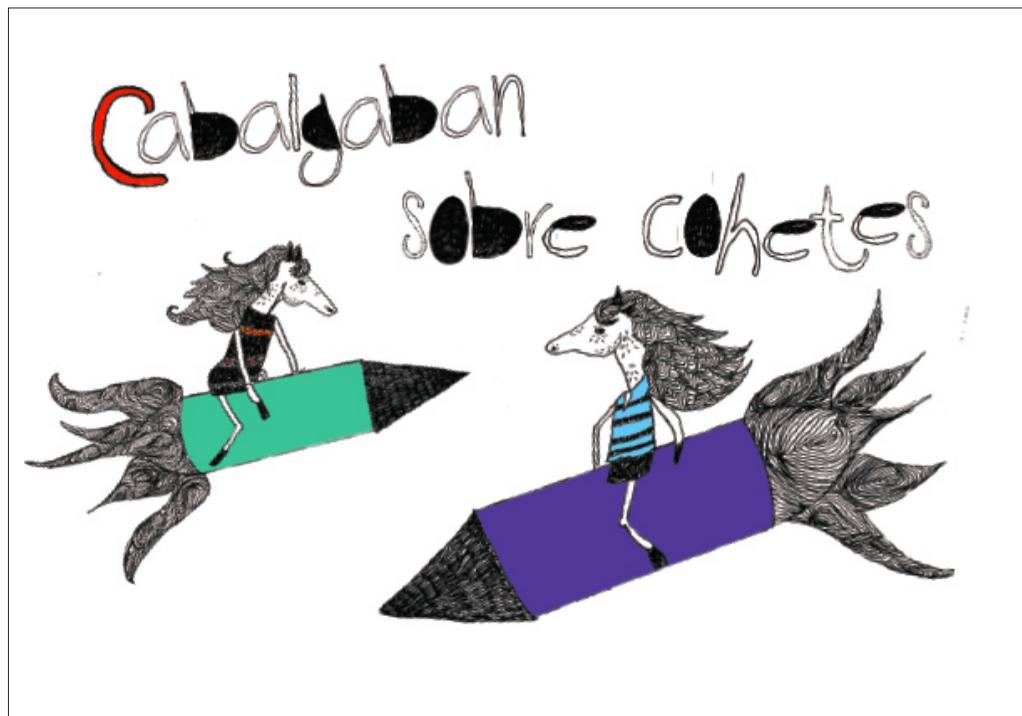
Páginas Web.

<http://dallasclayton.com/>

<http://www.oliverjeffers.com/>



Alguna
vez...



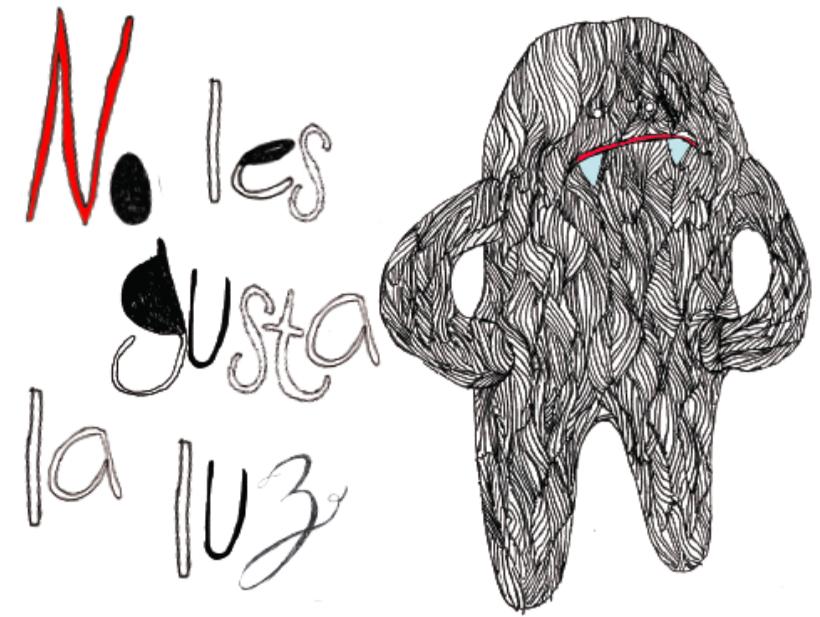




iluminen ¡ya!

¡Kikiriki!

Luciernagas
encendidas



No les
gusta
la luz



Monstruos
a correr

Nañaras
les da



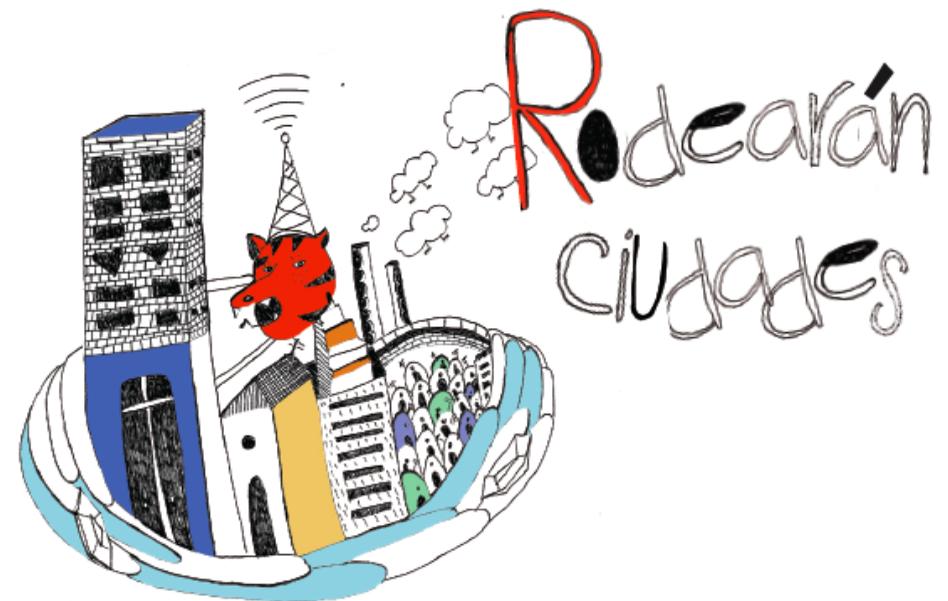
Oscuridad
ya no
habrá



Que cruzarán
países y



Para
jugar
barcos

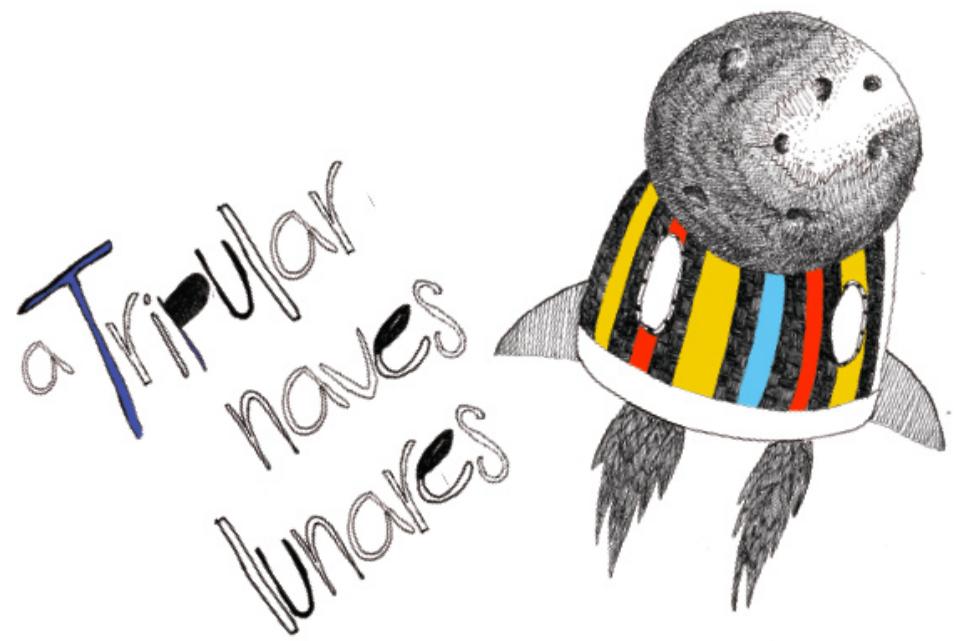


Rodearán
ciudades



Soplaremos
nubes espaciales

Un viaje salvaje



a tripular
naves
lunares



que
volaremos
con un oso

Wilberto
su
amigo



Y alucinante
también pero



extraño
puede ser

