



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO



ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS
PROFESIONALES "ACATLÁN"

"PROYECTO INTEGRAL DE UN CUENTO INFANTIL"

TESIS

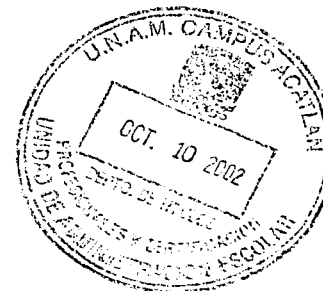
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

PRESENTAN

GABRIELA CHÁVEZ RODRÍGUEZ
BENJAMIN GALLEGOS GONZÁLEZ

ASESOR: ALFREDO LÓPEZ ESTRADA



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

SEPTIEMBRE DEL 2002



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

AGRADECIMIENTOS

GABY Y BENJAMIN

Alfredo López Estrada ASESOR

Por tus consejos que fueron de gran ayuda para la realización de esta tesis y al mismo tiempo, por el empeño que pusiste para que finalmente consiguiéramos dar este paso.

Laura Espinosa SINODAL

Por apoyarnos siempre y compartir tu amistad y tu tiempo con nosotros.

Alejandro Cornejo SINODAL

Por habernos brindado un poco de tu tiempo para poder realizar este proyecto.

Ma del Carmen Toriz SINODAL

Por darnos tu opinión para enriquecer este trabajo.

Juan José Freire SINODAL

Por el tiempo y la atención dedicado a esta tesis.

Mtra. Rebeca Gallegos G.

Por confiar en nosotros para realizar este proyecto a tu lado, con el cual esperamos hallas quedado satisfecha como nosotros lo estamos.

GABY

A DIOS

Por darme esta vida y llenar mi camino de lo necesario para salir adelante, por saber que me escuchar y procuras para mi todo lo mejor

A TI PAPA por ser el mejor ejemplo para mi, por ser siempre honesto y responsable, pero sobre todo por estar siempre conmigo, brindándome tu apoyo y comprensión

A TI MAMÁ por todas tus noches de desvelos y cuidados, por motivarme a seguir adelante y estar cerca siempre.

A MIS HERMANOS

A TI GUERA, por ser la mejor hermana y amiga, por que siempre he recibido de ti el mejor apoyo y toda el tiempo.

A TI CHUCHO

Por ser un buen hermano, y saber que cuento contigo porque siempre estas dispuesto a ayudarme.



A TI CARLOS

Por tu cariño y apoyo

A TI BEN

Por todo el amor y la paciencia que me has brindado y por haberte decidido a realizar este proyecto conmigo, yo pienso que como equipo, hicimos un muy buen trabajo.

A MI TIA GUILLE, PILY E IVAN

Por toda su hospitalidad y su cariño, por ser un apoyo mas en mi vida para seguir.

A DILEDY Y ALFREDO

Por contar con su valiosa amistad que a pesar de la distancia sigue vigente y por darme siempre un gran ejemplo para conseguir lo que se proponen

A PATY

Prima, por estar siempre unidas y ayudarme en todo lo que he necesitado

A MIS AMIGOS

Roxy, Julio por compartir esta amistad y tantos buenos momentos juntos, Nimcy, David, Diana, Elba,

por su amistad y por tener siempre palabras de aliento,

Flor, por tu confianza y animo para continuar Jorge, Marco y Jesús por haber invertido su tiempo en ayudarme, y saber que cuento con ustedes, por ser extraordinarios amigos.

A MIS ABUELITAS

Rosa, Rogelia y Soco, aunque ya no están, les agradezco infinitamente todas sus enseñanzas y el amor que me brindaron.

BENJAMIN

A TI DIOS

Por amarme y jamás dejarme, por siempre tenerme presente, y no separarte de mi.

A MIS PADRES

Por mantenernos unidos, porque día a día su apoyo me llena de fuerzas para seguir adelante y alcanzar mis metas, por darme la oportunidad de brindarles este trabajo que ha sido el fruto de muchos esfuerzos, no lo hubiera logrado sin su apoyo y dedicación, Los Amo.



A TI GABY

Por compartir tu vida conmigo, por tu amor y comprensión, por ser una amiga, compañera, una gran novia y una grandiosa mujer, Te Amo.

A MIS HERMANOS

Miriam, Rebeca, Miguel, Daniel, David y Jehú, por su comprensión y todo su apoyo en cada momento de mi vida,

A PANCHOLIN

Por compartir con todos nosotros el don de la vida, por tu apoyo y comprensión.

A MIS AMIGOS

Por compartir grandes momentos en mi vida además de su valiosa amistad y su confianza los quiero: Alfredo, David y Lily, Chio, Toño, Victor y todos los demás.

Y nuestro mas sincero agradecimiento a todos aquellos que no aparecen aquí, pero que han estado presentes en nuestras vidas, ¡GRACIAS!



ÍNDICE

Introducción.....	1	4. La Ilustración Infantil.....	36
1. Nociones generales acerca de la literatura.....	4	4.1. Antecedentes.....	37
1.1. Definiciones.....	4	4.2. El Ilustrador.....	38
1.2. Géneros Literarios.....	6	4.3. La Ilustración.....	39
1.3. Historia del Cuento.....	8	4.3.1. Color.....	41
2. La Literatura Infantil.....	11	4.3.2. Forma.....	42
2.1. Breve Historia.....	11	4.3.3. Composición.....	43
2.2. Esquema de Géneros Literarios Infantiles.....	13	4.3.4. Técnicas.....	44
2.3. El Cuento Infantil.....	15	5. Multimedia.....	55
2.3.1. ¿Qué es? y ¿Para qué sirve?.....	15	5.1. Antecedentes.....	55
2.3.2. Percepción Infantil.....	17	5.2. ¿Qué es un multimedia?.....	55
3. El Libro.....	19	5.3. CD-ROM.....	56
3.1. El diseño de un libro.....	20	5.3.1. CD-Rom y multimedia.....	56
3.2. Formatos de papel.....	21	5.3.2. ¿En qué consiste un CD-ROM?.....	57
3.3. Retículas.....	22	5.3.3. ¿Como funciona?.....	58
3.3.1. ¿Para qué sirven?.....	23	5.3.4. Capacidad de almacenamiento.....	59
3.3.2. Desarrollo de una retícula.....	24	5.4. La producción multimedia.....	59
3.3.3. Creación de una retícula simple de una columna.....	26	5.5. Herramientas para el desarrollo un multimedia..	60
3.4. Creación de una página.....	29	5.5.1. Métodos de navegación.....	61
3.5. Libro infantil.....	30	5.5.2. Métodos de acceso a la información.....	63
3.5.1. Diseño de un libro infantil.....	31	5.5.3. Requerimientos técnicos.....	66
3.5.2. Las cubiertas de un libro infantil.....	32	5.6. Interfaz del Usuario.....	70
3.6. Preparación para impresión.....	33	5.7. Componentes de un multimedia.....	71
		5.8. El guión.....	74
		6. Realización del cuento infantil.....	75



7. Conclusiones.....	110
8. Glosario.....	112
9. Bibliografía.....	113



INTRODUCCION

En nuestro país el porcentaje de lectores es muy bajo, por lo tanto, si desde pequeños se estimula el hábito por una buena lectura que los divierta y a su vez tenga una enseñanza implícita, entonces no solo estaremos induciendo a lectores frecuentes, si no que también el niño podrá desarrollar diversos modos de pensar que le permitan desenvolverse mucho mejor en el mundo que lo rodea.

El origen de este trabajo surgió de la necesidad de proyectar un cuento infantil como herramienta para acercar a los niños a la literatura. Este surgió de la inquietud de la maestra Rebeca Gallegos, que imparte clases a nivel pre-escolar en el jardín de niños Mexitli. El cuento en cuestión se titula "La Nubecita Traviesa" que nos fue proporcionado por nuestro cliente, que a su vez es la autora del mismo.

Para lograr un desarrollo exitoso del presente proyecto es necesario establecer un proceso lógico, en este caso utilizamos el modelo General Del Proceso de Diseño, CYAD-UAM Azcapotzalco, el cual consiste en la integración operativa del marco teórico, la metodología y las técnicas propias del diseño.

En primer lugar, es necesario definir a quien va dirigido este proyecto o dicho de otra manera nuestro receptor, de acuerdo a los datos proporcionados por nuestro cliente, el cuento esta dirigido a niños entre los 3 y 5 años de edad, de un nivel socio-económico medio.

Es necesario aclarar que este no es un cuento para enseñar a leer a los niños, este es un cuento a través del cual los niños van a aprender a identificar algunos aspectos como son leer imágenes, a reconocer que las historias tienen un orden, que las páginas se leen de izquierda derecha, que los libros tienen un principio y un final. Gracias a esto se desarrollan



un pensamiento lógico. Acercarles libros a los niños desde temprana edad es ayudarles a crecer y madurar.

Ya entrados en nuestra tarea, de acuerdo a la metodología elegida, que se compone de 5 fases: caso, problema, hipótesis, desarrollo y realización. Iniciamos con la búsqueda y definición del problema que se formula dentro de las dos primeras fases.

Caso

Como ya lo habíamos mencionado, este proyecto surge de la necesidad de desarrollar un cuento infantil como una herramienta, con el propósito de despertar una inquietud literaria en los niños, esto se entiende como nuestro caso.

Problema

En consecuencia nuestro problema sería ¿cómo se va a lograr esto? ó ¿a través de que medios nos podemos valer para satisfacer esta necesidad?, un planteamiento más acertado en

este caso sería ¿qué recursos gráficos serían los más adecuados para satisfacer las necesidades de nuestro cliente?

Hipótesis

En esta fase, proponemos como posible solución desarrollar el cuento "La Nubecita Traviesa" a través de tres áreas fundamentales del diseño gráfico que son la ilustración, el diseño editorial y la informática, esta última mediante un CD interactivo. El proyecto final consistirá en un libro ilustrado a nivel dummy, acompañado de un CD interactivo con la finalidad de que sea un medio para captar aun más la atención de los niños y así lograr con mayor facilidad el objetivo principal del proyecto, deseando lograr un ambiente divertido y estimulante para los infantes.

Para lograr dar una solución a nuestro problema planteamos 6 capítulos en los que se abordan los temas que nos permitan fundamentar el desarrollo y resultado de este



proyecto.

Cabe mencionar que los capítulos del 1 al 5 son considerados como nuestro marco teórico, en el capítulo 6 entrarían las dos últimas fases de nuestra metodología, proyecto y realización.

Capítulo 1. "Nociones acerca de la literatura", nos introduce a conceptos generales que posteriormente nos servirán para entender el contexto en que se encuentra el cuento infantil dentro de la literatura.

Capítulo 2. "La literatura infantil", este capítulo esta directamente enfocado al cuento, cual es su función y la manera en que los niños lo perciben.

Capítulo 3. "El libro", se plantea el diseño editorial estableciendo elementos básicos que nos permitan combinar texto e ilustraciones de una manera funcional.

Capítulo 4. "La ilustración infantil", este

capítulo nos presenta las características que se emplean en la realización de ilustraciones y sus diferentes técnicas como la acuarela, el aerógrafo, lápices de color, etc.

Capítulo 5. "Multimedia", tiene como finalidad hacer aun más dinámica y atractiva la tarea de la lectura, además de aprovechar las nuevas tecnologías. Aquí podemos encontrar los orígenes del multimedia, algunos conceptos básicos, los elementos de multimedia como texto, audio, imagen, etc.

Capítulo 6. En este capítulo se desarrollan los métodos y las técnicas utilizadas para nuestro proyecto, corresponde a la realización material de éste.



1. NOCIONES GENERALES ACERCA DE LA LITERATURA

La literatura adquiere en ciertos casos, un valor colectivo al denominar el conjunto de producciones de una nación, época o corriente; o bien una teoría del hecho literario o la suma de conocimientos adquiridos mediante el estudio de las producciones literarias.

De acuerdo con su extensión y contenido, la literatura podrá ser universal, si abarca obras de todos los tiempos y lugares; nacional, si se limita a las de una comunidad o pueblo; general, si atiende a los fundamentos del hecho literario; particular, si emprende el estudio de tal o cual género o temática popular, si esta unido con la memoria tradicional y la sensibilidad del pueblo.

Será según su objeto: perceptiva, si pretende hallar y didactizar normas y principios generales para los diversos tipos de expresión; histórico-crítica, si presenta genealogía y relación temporal de las obras o se atiende a su evaluación; comparado, si atiende confrontaciones de obras, autores y temáticas de distintos

países; comprometida, si adopta posición militante frente a la sociedad o estado de cosas que le son contemporáneos; gratuita o pura, si sólo se propone un objetivo estético y cumple su finalidad en sí, sin estar al servicio de ordenes ajeno a lo literario.

La literatura es la expresión más completa del hombre, ya que solo la literatura expresa al hombre en cuanto a él mismo, sin distinción alguna. No hay vía más directa para que los pueblos se entiendan y conozcan entre sí que esta concepción del mundo manifestada en letras. 1

1.1. Definiciones

- **Concepto de literatura.** La literatura tiene por objeto la expresión de la belleza, mediante la palabra hablada o escrita.

- **Aspectos de la Literatura.** La Literatura suele clasificarse en Literatura preceptiva, Literatura filosofica, Literatura historicocritica.

La Literatura preceptiva expone y eleva a la categoría de normas y reglas los procedimientos empleados por los grandes escritores en la

1- Raúl H. Castagnino, ¿Qué es literatura?, Buenos Aires, Editorial Nova, 1977, p. 48.



producción de obras literariamente bellas.

La Literatura filosófica queda incluida en aquella rama de la Filosofía que se denomina Estética, y estudia las cuestiones relativas a la belleza. Por consiguiente, la Literatura filosófica es la Estética literaria, es decir, el estudio de la belleza realizada y expresada en obras literarias.

La Literatura historico-crítica es el estudio crítico del hecho literario, a través del tiempo y del espacio.

- Importancia de la Literatura. En una época como la nuestra, caracterizada por la sobrevaloración de la técnica y el éxito, se ha llegado a menospreciar la poderosa influencia que la Literatura está llamada a ejercer en la educación.

Sin embargo su importancia se pone de relieve con las siguientes consideraciones:

1º En la Literatura de un pueblo se refleja su manera de ser, sus ideas e ideales, creencias, aspiraciones e inquietudes. Hay veces que una sola frase nos retrata un individuo o a una

época con fidelidad y comprensión mayores que las obtenidas con todo el aparato científico de la Historia.

2º La Literatura ensancha y depura la sensibilidad, sin la cual la inteligencia humana no crea obras vivas e inmortales. Para ello se sirve de la palabra, medio natural de comunicación entre los hombres y más comprensible que los productos de otras actividades humanas: el sonido en la música, el color en la pintura, el gesto en la danza, etc.

3º La Literatura nos introduce en el mundo del idioma que la expresa, como realidad viviente de infinitos matices e instrumento dócil que se pliega a la voluntad del escritor, para reflejar el mundo interno y externo.

- La obra literaria. Para que la palabra, hablada o escrita, pueda llegar a formar una obra literaria, necesita cumplir determinadas condiciones que la Preceptiva literaria se encarga de señalar.

- La elocución. Cualquier obra literaria consta de dos elementos:



1. Un asunto que constituye su contenido o fondo y es el conjunto de pensamientos que comprende. Se denomina elocución interna.

2. Un lenguaje o empleo conveniente de las palabras en la exposición del asunto. Es la forma de la obra literaria y recibe el nombre de elocución externa o simplemente elocución.

- Las formas de exposición. Las formas de exposición son tres: enunciativa, narrativa y descriptiva.

La forma enunciativa consiste en expresar directamente por medio de la palabra lo que acontece en el interior del hombre, sus sentimientos, ideas o estados de ánimo.

La forma narrativa es la utilizada al relatar hechos y sucesos, creados por la imaginación acontecidos en la realidad.

La forma descriptiva da a conocer realidades (personas o cosas), destacando sus elementos o modos de ser. 2

1.2 Géneros Literarios

Son el conjunto de obras literaria que poseen caracteres comunes. Suelen distinguirse tres

géneros literarios: la poesía, la didáctica y la oratoria.

La poesía se propone expresar la belleza o algo análogo. La didáctica expone artísticamente la verdad, con el fin de enseñar. La oratoria utiliza la palabra, para convencer y persuadir.

La poesía épica. Refleja la belleza del mundo exterior y es predominantemente objetiva.

Sus principales manifestaciones son:

1. El poema epicoheroico, expone los hechos memorables y extraordinarios de un individuo o de todo un pueblo, o bien tradiciones fabulosas.

2. Los cantos épicos se limitan a un solo hecho grandioso, resultando más cortos que los epicoheroicos.

3. Las leyendas, son poemas narrativos de asunto histórico, tradicional o completamente imaginario.

4. Los poemas descriptivos, aquí el poeta pinta la naturaleza física, destacando su maravilloso espectáculo.

5. Los poemas didácticos exponen en forma poética las verdades científicas o los principios



reguladores de las técnicas.

6. Idilios y églogas, etimológicamente, idilio quiere decir pequeña imagen o cuadrito; y égloga, elección. Con la primera palabra designaron los griegos todas formas de poesía de asunto pastoral. Con la segunda tituló Virgilio sus poemas escogidos.

7. Epopeya, es una narración poética, extensa, de acción grande y pública, interesante para todo un pueblo, en la que toman parte personajes heróicos y en la que interviene lo sobrenatural o maravilloso.

8. La fábula, es una composición corta y alegórica que se propone enseñar o corregir las costumbres y cuyos personajes suelen ser animales, plantas o seres inertes.

9. La sátira, equivale a miscelánea, es decir, obra en la que se tratan asuntos diversos en su acepción actual, la sátira fustiga los vicios individuales o colectivos.

La poesía lírica expresa los sentimientos del poeta.

1. La oda, expresa el entusiasmo del poeta ante

algún hecho importante de carácter filosófico o moral.

2. El himno semeja a la oda, pero va acompañada de la música y del canto.

3. La elegía es una composición poética que expresa los afectos melancólicos y tristes, producidos por un acontecimiento desgraciado. Según que este último afecte a una persona o a todo un pueblo, la elegía puede ser individual o general.

4. El epigrama, es una composición corta y maliciosa, destinada a producir hilaridad o censurar las extravagancias humanas.

5. La canción, es semejante a la oda y a la elegía, con las cuales se confunde a veces, la canción no esta destinada al canto, sino a la lectura.

6. El cantar popular es una composición, generalmente de cuatro versos, cuyo fondo abarca los más variados pensamientos.

La poesía dramática pone en acción así la lírica como la épica y tiene por lo mismo, un carácter mixto, subjetivo- objetivo.



1. La tragedia, obra dramática en la que se suscita un conflicto pasional que tiene un desenlace funesto y provoca terror.

2. La comedia, la acción tiene un desenlace feliz y los asuntos están tomados de la vida ordinaria, presentándolos en su aspecto alegre.

3. El drama, parecido a la tragedia, el drama difiere de ella por la menor intensidad de la acción y del desenlace, debido a la ausencia de la fatalidad y al carácter más humano que posee.

4. La novela, es una obra literaria de carácter complejo, escrita en prosa, su asunto puede ser ficticio, y cuando refleja la realidad, esta va acompañada de episodios fantásticos inventados por el autor, aunque de posible realización. En el contenido de la novela puede intervenir lo épico, lo lírico y lo dramático.

- La didáctica, se comprenden tres clases de obras:

1. Las obras doctrinales
2. Las obras de Historia
3. Las obras de Crítica

Las obras doctrinales exponen los conocimientos logrados por el hombre con el afán de forjarse una concepción del universo y de la vida; la historia narra los acontecimientos memorables de la humanidad; finalmente, la crítica emite juicios valorativos sobre los productos de la actividad humana.

- La oratoria, puede ser política, forense, religiosa o académica, según que los discursos se refieran a la gobernación del país, a la administración de justicia, a la religión o a los principios de la ciencia y de las artes.³

1.3 Historia del Cuento

El cuento es muy antiguo, ya que surgió con la comunicación oral; probablemente las primeras explicaciones que el hombre encontró sobre la realidad, adoptaron la forma de cuentos.

Durante la etapa denominada antropomorfismo, y debido a su pensamiento prelógico, el ser humano atribuye vida a todo lo que le rodeaba.

Así surgieron mitos, leyendas, historias de divinidades y hombres suprahumanos, mismos que posteriormente se desarrollarían hasta

3- Juan Rey, Perceptiva literaria, Editorial Sal Terrae, Santander, 1969, p. 15.



convertirse en las primeras epopeyas populares. En sus orígenes, el cuento transmitía principios mágicos, religiosos y morales y en forma general, comunicaba al grupo social su *genealogía*.

Los cuentos más antiguos proceden de Egipto y datan de los siglos XIV a XII a. C.; en su temática, predominan las aventuras, como en los de Sinhué recopilados en 1889 por Maspero en los "Cuentos populares del antiguo Egipto".

De la India se observan varios ejemplos, como la colección llamada *Katasaritsagara* (océano de los ríos de cuentos); las parábolas (*Jatakas*) cuyo fin era predicar el budismo; y otras antologías posteriores, como el *Panchatantra*, las fábulas de *Bidpai*, traducidas al español se conocieron como "Cálila a Damna".

Dentro de la Literatura griega, en los poemas inmortales de Homero se hallan varios mitos; en los trabajos y los días, de Hesiodo (siglo VIII a.C), encontramos la mas antigua fábula en una lengua indoeuropea "El apólogo del gavilán y el ruiseñor del aspeado cuello".

El celebre Píndaro utilizó historias locales en

sus bellos poemas e incluso Platón empleo mitos para difundir sus teorías filosóficas.

En lo que se refiere a la Literatura Latina, podemos citar a Partenio de Nicea, quien reunió en la colección "Aventuras de Amor".

Durante la Edad Media, en Europa predomino el gusto por las narraciones ejemplares llamadas *apólogos*.

Dentro de un corte realista en el siglo XIV el italiano Bocaccio, creó "El Decamerón", cuyo objetivo primordial es divertir al lector; la obra consta de cien narraciones cuyo tema central gira en torno a la huida de diez de la peste que asoló Florencia en 1348.

En el Renacimiento, Cervantes sigue la tradición con sus narraciones breves de gran calidad literaria.

En Francia, La Fontaine (1621-1695), además de fábulas escribió una serie de cuentos, preservando así la tradición clásica.

En el siglo XVIII, el clásico persa las mil y una noches, fue traducido por primera vez, lo que marcó una gran influencia del género en autores



como Voltaire, cuyos relatos *Candido*, *Micromegas* y *Zadia* llevaron al cuento a un nivel de excelencia.

Durante la época romántica se rescató el sabor local además de incorporarse la pauta dominante de libertad y subjetividad, esto resaltó el sentido de lo maravilloso, por lo que los cuentos de misterio, las leyendas y relatos tradicionales alcanzaron su esplendor. Destacan en Alemania, Hoffmann y Bretano; en Francia, Menmée y Nerval; en Rusia, Gogol y Pushkin; en E.U., Poe y Hamthorne.

A principios del siglo XIX, escritores europeos de gran relieve hicieron valiosas aportaciones al género. En el siglo XX, el cuento alcanzó gran difusión en manos de creadores cuyas innovaciones resultaron significativas, como los europeos Chesterton, Joyce, Kafka, Kipling, Moravia, etc., de los estadounidenses Fitzgerald, Heminway, Salinger y de los iberoamericanos Borges, Cortazar, García Marquez y Rulfo. 4



2. LA LITERATURA INFANTIL

La Literatura infantil resulta una excelente transmisora de todo lo bello, admirable y verdadero que puede encontrarse en el hombre en cuanto a su conducta en la vida.

La literatura infantil está integrada por libros encargados, en gran medida de la formación e información de la infancia acordes con la época e ideología. La literatura de este tipo tiene implícitas muchas enseñanzas, pero debe conciliar dos condiciones: el disfrute de la realidad y el gusto por la imaginación y sus posibilidades de desarrollo. Tiene que ser realista y a la vez poética y humorística y dejar algún margen para el despliegue de la fantasía.

La literatura adecuada para niños es un arte de la más alta expresión del idioma, porque lleva implícita el resto de las manifestaciones culturales de la humanidad. Los libros infantiles son una poderosa ayuda a su formación ética y estética, porque desarrolla su imaginación y lo ayudan a conocer el mundo cada vez más ancho

y menos ajeno que le rodea. 5

2.1. Breve Historia.

El origen de la Literatura infantil se remonta a tiempos muy antiguos: oral o escrita, a través de adultos transmisores, que ha alimentado siempre las horas de apatencias de niños de todo el mundo y todos los tiempos. Dante, Platón, Sócrates, han documentado claramente lo que significó transmitir a los niños, en horas de ocio y entretenimiento, una tradición honrosa que se vertía en forma de relato heroico, con tono anecdótico para solaz de los más pequeños.

Lo que constituye un hecho moderno es el reconocimiento del libro infantil, es decir, el libro con su receptor determinado, circunscripto.

Es en este campo donde podemos detectar algunos países que más tempranamente que otros se han empeñado en crear una tradición con respecto a los libros para niños, heredados de generación en generación, con agregados siempre positivos, traduciendo obras de otras lenguas, realizando concursos y competencias

5- Marina A. Elizagaray, El poder de la literatura para niños y jóvenes, La Habana, Cuba, Editorial Letras Cubanas, 1979, p.19.



constructivas, promoviendo encuentros de especialistas y fomentando una crítica y una historia que permanentemente informen sobre las conquistas y los descubrimientos de la literatura infantil en todo el mundo.

Los niños, siempre han leído o les han leído cuentos, relatos históricos, crónicas, tal vez poemas épicos o heroicos de toda clase, pero este material era "aislado" de acuerdo al criterio personal de aquellos, encargados de su conducción educativa (generalmente de adultos). El patrimonio literario de esa infancia era, en realidad, el mismo que el de los adultos. De ahí se elegían piezas literarias que se suponía podían estar más al alcance de su comprensión y también de la intención artística y a veces moralizante de sus transmisores.

Las conquistas de algunas disciplinas que pusieron su mirada en el mundo infantil como objetivo de sus investigaciones, junto con el reconocimiento de un universo particular y regido por leyes específicas de esa etapa psicológica, permitieron descubrir la importancia y la

incidencia de la lectura y/o la narración oral en su formación integral. De ahí nace, como un hecho concreto, la aparición del libro escrito o elegido para los niños, como un instrumento eficaz y que necesariamente provoca el interés de todos los que se preocupan por él, dada la incidencia que cobra en todos los períodos de su evolución.

Generalizando, podríamos decir que los países escandinavos, Inglaterra, Alemania, Francia, Rumania, Estados Unidos de Norteamérica, China, Rusia, India, cuentan con un patrimonio al que siempre puede recurrirse como punto de arranque para la más elemental información al respecto.

Italia y España han resuelto este aspecto basándose en traducciones de un cuerpo literario ya existente, al que han ido sumándole expresiones vernáculas y de carácter moderno y al mismo tiempo valiosas, sin olvidar algunos nombres ya legendarios y de honda raíz popular.

Al trasladar el problema a Iberoamérica, nos hallamos frente a situaciones diversas, aunque



similares por razones esencialmente lingüísticas: el heredar una lengua determinada por la vía de los conquistadores (el español, el portugués), ha significado recibirla no solamente como un instrumento práctico para la comunicación, sino con una carga de cultura ya milenaria, de donde podemos inferir influencias temáticas y de estilo.

Diferentes han sido la conquista y colonización de América del Norte y el resto de las Américas, la Central y la del Sur. A ello debe agregarse una vena más o menos subterráneas de influencia de culturas precolombinas, que en algunos países han dejado una influencia importante como identificación nada desdeñable, y tan legítima como la herencia antes consignada.

Países fuertemente europeizados o países proclives a enfatizar el costado indigenista, están creando ya una tradición que es útil para identificar o aislar.

Todo esto sirve para demostrar hasta qué punto nuestra época ha tomado conciencia de ese sector de la literatura que llamamos

"infantil" y la necesidad de aproximarse a ella en actitud cuidadosa y responsable.

2.2. Esquema de géneros literarios.

Como se muestra en la fig. 1 se divide en dos grandes grupos: tradicionales y modernos. El primero que comprende a su vez los géneros lírico, épico, dramático y didáctico y el segundo configurado por: periodismo, cinematógrafo, radiofonía y televisión. 6

6- Dora Pastoriza de Etchebarne, El cuento en la literatura infantil, Buenos Aires, Editorial Kapelusz, 1962, p. 49.



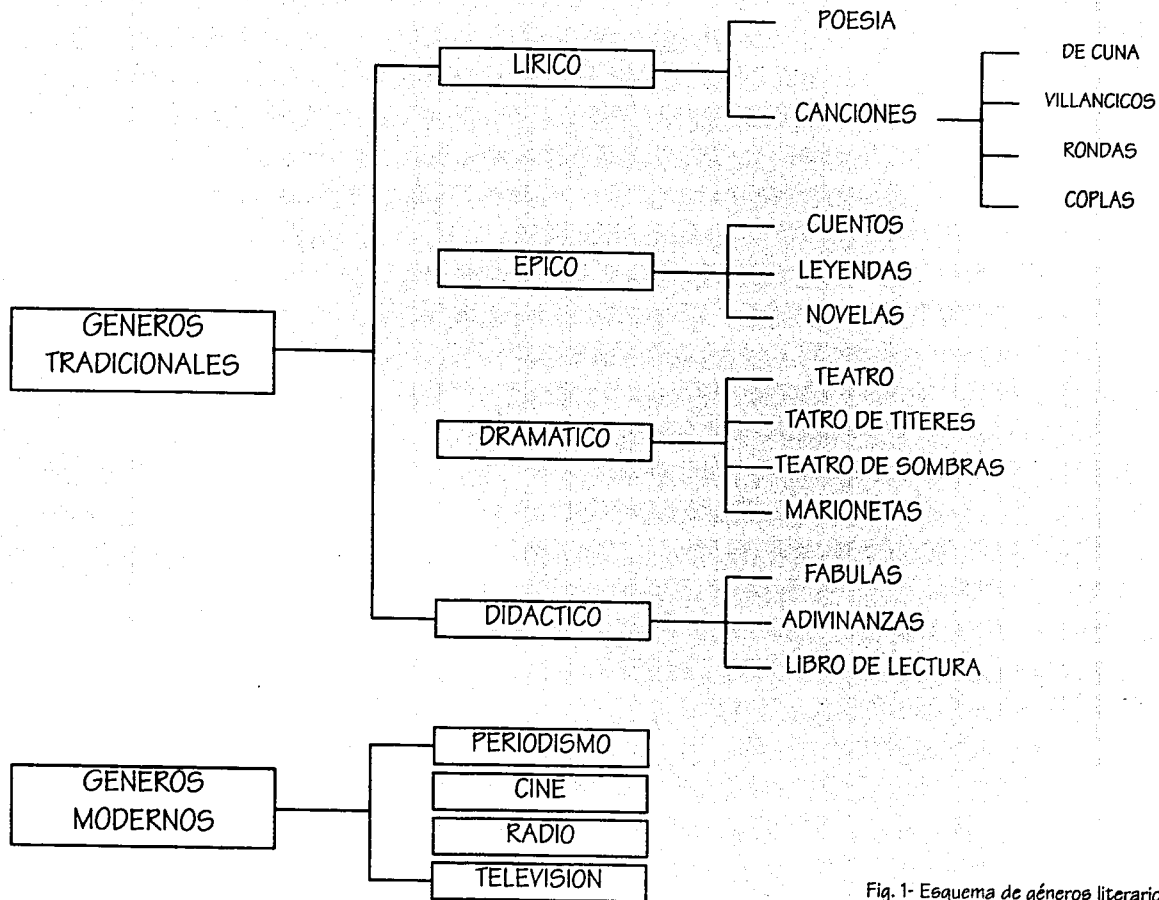


Fig. 1- Esquema de géneros literarios



2.3. El Cuento Infantil.

En la Literatura infantil encontramos el cuento como una "forma fija" en cuanto a estructura, de origen muy remoto, y hasta ahora, una de las formas más atrayentes y de mayor eficacia para lectores de las más diversas edades.

Quizás ningún modelo literario posea, como el cuento el atractivo singular que representa para la infancia esta posibilidad de integrarse al mundo por una vía accesible, de alcances imprevisibles.

El niño ha demostrado, a través de sus predilecciones, una marcada inclinación por esta forma literaria que acepta complacido y requiere constantemente como una respuesta a sus intereses personales.

Para los niños "contar un cuento" es enfrentarlos con "algo que pasa", "que ocurre", "una acción".

El mundo de los cuentos infantiles, a diferencia de otros espacios evocados por otras funciones de literatura, es el mundo narrado por excelencia. Esto implica algo así como un

distanciamiento que coloca el mundo de lo cotidiano y el mundo del cuento en dos polos, no opuestos sino integrados.

Es posible que muchos elementos del cuento se originen en el universo diario que habita el niño; pero su combinación casual, incluso sus aparentes incoherencias, reflejan "otro mundo", dentro del cual todo es posible aunque nada altera la seguridad infantil de quien es solamente espectador.

Fryda S. de Mantovani escribió: "El cuento cae como un sayo a cualquiera, le viene bien el vecino; es la realidad, vista a través de una imagen. Y recordada después porque esa es la prueba del cuento: que podemos reproducirlo, casi con las mismas palabras, como si lo estuviéramos inventando". 7

2.3.1. ¿Qué es? Y ¿Para qué sirve?

El concepto del cuento literario según Petrini Enzo "la vida captada a través de un solo momento"⁸. Otra definición muy distinta que maneja Juan Valera "cuento es la narración de

7- Juan Carlos Merlo, Literatura infantil y su problemática, Editorial El Ateneo, p. 76.

8- Enzo Petrini, Estudio Crítico de la literatura juvenil, Madrid,



lo sucedido o de lo que se supone sucedió⁹, esta definición tiene dos posibilidades: el cuento puede ser la narración de algo que sucedió o puede ser imaginario, esta narración será oral o escrita, en verso o prosa.

"...Y colorin colorado, este cuento ha terminado". Con esta frase se cierra la puerta maravillosa que le ha permitido al niño entrar a un mundo tan especial, de la mano de una de las formas más privilegiadas del arte: EL CUENTO.

El cuento sirve para despertar la curiosidad del niño acerca de los descubrimientos, personajes famosos, las ciencias y las artes, para desenvolver su afán constructivo. La finalidad de este libro infantil llamado cuento, es de gran amplitud: orientada con inteligencia y sin dar la impresión de una enseñanza deliberada puede ser altamente educativa.

La finalidad que el cuento puede ofrecer, es deleitar al niño, se puede decir que una de las más hermosas enseñanzas que puede impartírsele a un niño, es la de hacerle amar la belleza y adquirir o afianzar a través de ella la

capacidad de soñar.

"El cuento permite intercalar conocimientos relativos al saber vital y a la Naturaleza toda, mezclados con elementos mágicos o sobrenaturales"¹⁰. Esta enseñanza debe estar entremezclada en la narración, teniendo como gran primicia al elemento maravilloso y poético que cautive al pequeño lector, de manera que si el niño aprende, sea sin darse cuenta.

El fin moral debe también desprenderse del cuento mismo, tanto de la actitud y caracteres de los personajes como de su desenlace; el niño lo comprenderá tarde o temprano, sin la necesidad de una moraleja. En la medida que el cuento toque su sensibilidad, esto perdurará en su memoria afectiva, acrecentando su deseo por volver a leerlo y poco a poco irá descubriendo lecciones insospechadas que antes le habían parecido inadvertidas. Todos los niños poseen conceptos de maldad, bondad, valentía, etc., por ello es importante facilitar su acomodo en un ambiente que pronto lo recibirá e introducirlo lentamente en el medio social que lo

9- Juan Valera, Obras completas II, Buenos Aires, Ed. Joaquín Gil, 1944, p. 1741.

10- Dora Pastoriza de Etchebarré, El cuento en la literatura infantil, Buenos Aires, Editorial Kapelusz, 1962, p. 47.



aguarda, para ayudar al niño en este proceso, el cuento puede ser un excelente vehículo.

2.3.2. Percepción Infantil.

El niño es capaz de apreciar el matiz y la perspectiva original, pero su espíritu buscará siempre la explicación definitiva de un mundo completo al que no le falte ni le sobre nada.

El énfasis de la imaginación es, al parecer la respuesta inmediata que el lector infantil espera del libro que tienen en sus manos.

Los psicólogos opinan que el dominio de la imaginación es muy difícil de delimitar. La división que suele hacerse entre la imaginación reproductiva y la imaginación constructiva o creadora, en el primer caso un papel importante lo juega la memoria (a través del recuerdo), el tiempo (que borra, debilita o transforma el reconocimiento y la evocación). En el segundo caso se supone que lo imaginable es esencialmente el porvenir, además de incorporar la realidad.

En ocasiones es necesario que el niño se aleje un poco del mundo real para entrar en uno de fantasía, es importante que el material aportado

por la fantasía sea de óptima calidad y amplíe indirectamente la comprensión de la realidad. Por esto la fantasía es un factor muy preferente dentro de las narraciones ya que en esta época toma la vía de lo sensorial. El niño aceptará con entusiasmo las metamorfosis de unos objetos en otros o de unas acciones en otras, siempre y cuando sean vistosas.

Por tanto él no tiene por qué ceñir sus exigencias al mundo real, ya que no conoce muy bien los límites entre uno y otro. Por ello en ocasiones le resulta tan sorprendente y novedoso, lo fantástico como lo real.

Cuando el lector tiene la oportunidad de lanzarse a un universo lo mira extraño porque es aparentemente inalcanzable y desconocido ya que está lejos y parece muy difícil de lograr.

Otro factor que también es percibido por los pequeños lectores, es la emoción que juega un papel importante. La emoción ha sido definida como un complejo psicofisiológico y sin entrar en un profundo análisis, sí podemos hablar de la relación emocional que existe a través del texto



este debe mantener la moderación y el equilibrio necesarios evitando producir perturbaciones como excitaciones, depresiones o algunos trastornos de tipo visceral.

Un cuento de "horror" con fantasmas, voces desconocidas o persecuciones pueden causar en el pequeño lector alteraciones más allá de lo soportable.

Así la vida le va mostrando una realidad totalizadora con valores como la verdad, la justicia, el amor, el rechazo al engaño, la falta de solidaridad, el odio y la venganza, estos conceptos son agradables a los niños al verlos plasmados en sus lecturas. De ahí el éxito de algunos cuentos, donde cada tema significa una lección de ética, no como una imposición, sino como un entrelazamiento entre la anécdota y los personajes que se apegan más a los intereses de la infancia.



3. EL LIBRO

El libro en sí mismo es un producto único que mantiene su propia imagen individual.

Desde el Renacimiento hasta la actualidad, muchos han sido los avances en el tema editorial, comenzando por la existencia de libros manuscritos producidos uno a uno por los famosos copistas sobre distintos materiales, como son: arcilla, madera, papiro, etc. Las limitaciones de su reproducción hacían que estos ejemplares sólo fueran adquiridos por unos pocos. A partir de la invención de la imprenta, se produjo una revolución y el alcance del libro fue mayor debido a la evolución en la rapidez de la reproducción. Con el paso del tiempo el libro se convierte en el principal difusor de la cultura, es decir que adquiere alcances populares. Comienza a ser un bien de consumo reproducido en forma seriada y mecánica. El libro existe en función de un contexto social y en mayor medida, está en relación con un proceso de civilización permanente.11

Existen diversos tipos de libro, de manera general consideramos:

Educativos. En estos libros, se involucran una serie de aspectos como hábitos, comunicación, relaciones humanas, etc. es decir son libros de formación que incluyen enseñanza-aprendizaje que permiten al lector adquirir y desarrollar actitudes y habilidades.

Didácticos. La enseñanza de este tipo de libros es de forma cognocitiva, independiente de cualquier ideología, es decir pone al alcance del individuo las técnicas, procedimientos y materiales para la participación activa del proceso enseñanza-aprendizaje, este tipo de libros facilita el desenvolvimiento

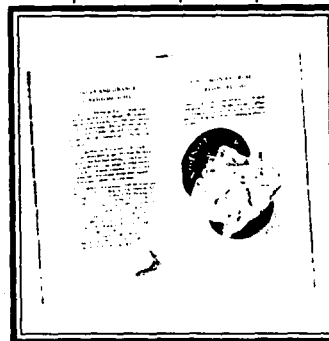


Fig. 2- Este dibujo esta realizado con lapices de colores, los cuales producen el ambiente perfecto para un libro de cocina poco común.

11. cita PÁg. Internet: www.monografias.com



de las capacidades del lector ya que muestra estructuras metodológicas apropiadas según el tema a tratar, es decir conceptos claros, ordenados y bien fundamentados.

Informativos. Es característico de este género, transmitir y proporcionar conocimientos sobre algún sujeto, medio, hecho histórico o situación; se les conoce como libros culturales ya que amplían el acervo de conocimientos del lector.

Pedagógicos. Este tipo de libros van dirigidos al maestro u orientador, en ellos se actualizan los programas, contenidos y métodos educativos-didácticos con el fin de que correspondan cada vez más a las necesidades del educando. Es importante comentar que esta clasificación de libros separa totalmente unos de otros, sin embargo un libro cualquiera puede tener varias funciones a la vez, por ejemplo, ser didáctico y educativo a la vez es decir un libro puede participar de diversa alternativas. (ver fig. 2) 12

3.1 El diseño de un libro

La condición necesaria e indispensable para el diseño de un libro es el conocimiento y análisis de su contenido.

El diseño acostumbrado en la publicación de libros varía, desde los formatos más simple hasta los formatos de retícula más compleja, flexible e intercambiable.

La mayoría de los libros publicados cae dentro de la categoría que podría definirse como formato de retícula de una sola columna.

Aunque este diseño sea fácilmente predecible, se puede explotar una multitud de alternativas de diseño en las páginas.

En el mundo de la publicación, las retículas y sus diseños son de gran importancia, tanto para dar una imagen como para transmitir la información a través del texto y tema ilustrativo, de la forma más práctica posible.

- La estructura de un libro se puede descomponer en dos elementos: la portada y el contenido.
- La composición de un libro estará primero



condicionada por el formato, los tamaños de papel no estándares son mucho más caros que los estándares, pero una publicación con un formato poco común la distinguirá de las demás en la estantería.

Una vez que se haya elegido el formato, se busca una fórmula para el diseño. Hay dos aspectos importantes: la retícula empleada para darle una estructura consistente a la página y el estilo tipográfico.¹³

3.2 Formatos de papel.

Existe en la actualidad una extensa gama de papeles que varían en gramaje, textura y color. La elección en este aspecto se hará según la calidad y el tipo de edición.

La mayor parte del material impreso se adapta a los formatos normalizados DIN. Este formato es el doble del que inmediatamente le sigue, así el formato A-6 representa el tamaño doble del A-7. (ver Fig. 3)

El pliego es la forma básica de cualquier formato. Si se le hace un doblez se obtendrá la mitad que representa dos hojas de papel o cuatro páginas. El pliego al que se le hace dos dobleces es el cuarto de un pliego que representa cuatro hojas de papel u ocho páginas.

Una opción eficaz es la selección de un tamaño de papel que sea submúltiplo de la mayor anchura del papel disponible. Dibujando las diagonales se determinarán los cuartos y futuras divisiones. (Ver fig. 4)¹⁴

13- Biblioteca de Diseño Gráfico, Barcelona, Editorial Naves Internacionales, 1994, Tomo 2 p. 48.

14- Josef Muller Brockmann, Sistema de retículas, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1982, p. 15.



A- 0 = 841 x 1189 mm.	A- 6 = 105 x 148 mm.
A- 1 = 594 x 841 mm.	A- 7 = 74 x 105 mm.
A- 2 = 420 x 594 mm.	A- 8 = 52 x 74 mm.
A- 3 = 297 x 420 mm.	A- 9 = 37 x 52 mm.
A- 4 = 210 x 297 mm.	A- 10 = 26 x 37 mm.
A- 5 = 148 x 210 mm.	

Fig. 3- formatos normalizados DIN

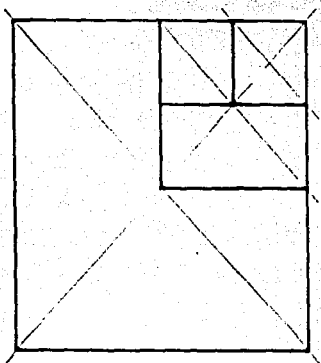


Fig. 4- Dibujando las diagonales se determinarán los cuartos y futuras divisiones

3.3 Retículas

La retícula es una superficie bidimensional o un espacio tridimensional se divide en campos o espacios mas reducidos a modo de reja. La altura de los campos corresponde a un número determinado de líneas de texto, su anchura son las columnas.

Los campos se separan uno de otro por un espacio intermedio con el objeto de que las imágenes conserven su legibilidad y puedan colocarse leyendas bajo las ilustraciones.

Con esta distribución de campos reticulares pueden ordenarse mejor los elementos de la configuración: tipografía, fotografía, ilustración, etc.

La retícula determina las dimensiones constantes de las cotas y del espacio. El número de divisiones es ilimitado.

Cuanto menor diferencia exista entre las grandes ilustraciones, tanto mas tranquila resulta la configuración. Como sistema de organización la retícula facilita al diseñador la distribución significativa de una superficie o de



un espacio.

La retícula ayuda a conseguir un aspecto de equilibrio de un espacio determinado, si la retícula es usada con gran libertad, se lograra una disposición de los elementos de diseño más dinámica y creativa. 15

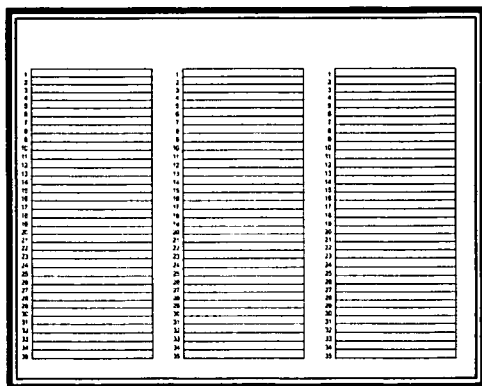


Fig. 5- En esta imagen se puede apreciar una retícula de tres columnas.



Fig. 6- Las retículas son la base de la composición de la página.

3.3.1 ¿Para qué sirven?

Con la división de rejillas en las superficies y espacios el diseñador tiene la oportunidad de ordenar los textos, las fotografías, las representaciones gráficas, etc. según criterios, objetivos y funciones.

Una información con títulos, subtítulos, imágenes y textos dispuestos con claridad y lógica no sólo se lee con más rapidez y menor esfuerzo sino que también se entiende mejor y se tiene con más facilidad en la memoria.



La flexibilidad del tamaño de los caracteres y su facilidad de manipulación han dado mayores posibilidades creativas al diseñador en la composición del espacio del diseño mediante retículas que hoy en día se han convertido en una herramienta esencial en la práctica del diseño. 16

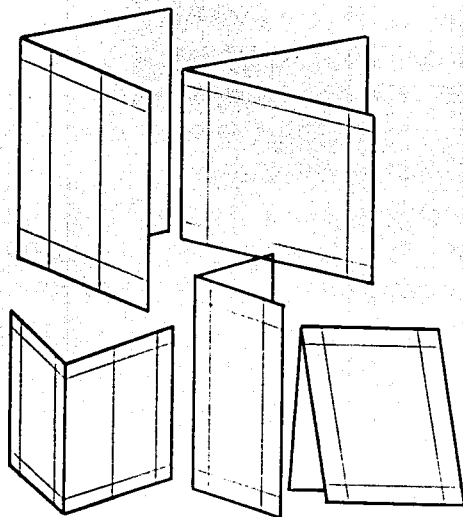


Fig. 7- A esta gama de cuadernillos se les proporciona un marco para las áreas de diseño. La retícula inicial representa el espacio dentro del que se han de exhibir los elementos gráficos.

3.3.2 Desarrollo de una retícula

La anchura de la columna no sólo es una cuestión de formato, también es importante plantear el problema de legibilidad.

Un texto debe de leerse con facilidad. Esto depende del tamaño de los tipos de letra, de la longitud de las líneas y del interlineado entre éstas.

Para que la página impresa en conjunto de la sensación de ser abierta y ligera debemos establecer el interlineado, esto es, la distancia vertical de línea a línea adaptada al tamaño de la letra, el ancho de la columna adecuado crea las condiciones para un ritmo regular que posibilita una lectura.

La mecánica de una retícula sólo puede conocerse una vez desarrollada y la forma de crearla depende del tipo de retículas y de las posibilidades técnicas del trabajo.

Se pueden crear páginas originales y con estilo, utilizando divisiones de espacio en forma de módulos lineales o laterales, pero se puede ir encontrando la manera práctica de distribuir



los elementos dentro del espacio, si se dispone de abundante espacio será necesario, tal vez inventar algunas divisiones lógicas para acomodar adecuadamente los elementos del diseño.

~ La forma natural de una concha es un espiral y este puede usarse como base para la perfecta división geométrica de un espacio proporcional. Usando esta forma se consiguen divisiones matemáticas perfectas. (Ver Fig. 8)

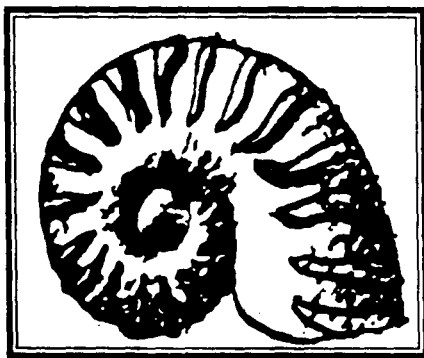


Fig. 8- Forma natural de una concha.

~ La determinación del primer punto del espiral exterior le permitirá descubrir los primeros ángulos del cuadrado más pequeño. A partir de este cuadro inicial se pueden determinar las posiciones de los cuadros mayores siguiendo el recorrido del espiral como se muestra en la fig. 9. Esta forma puede usarse como base de una retícula, pues las divisiones creadas por la espiral puede subdividirse para lograr cualquier número de combinaciones. 17

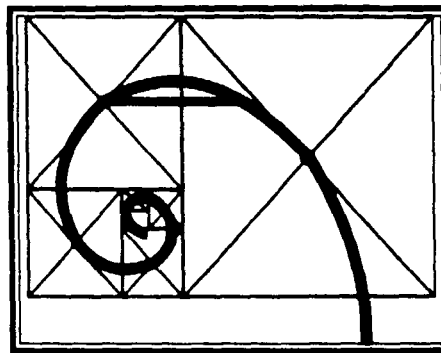


Fig. 9- Esta forma puede usarse como base de una retícula,

17- Idem p.118



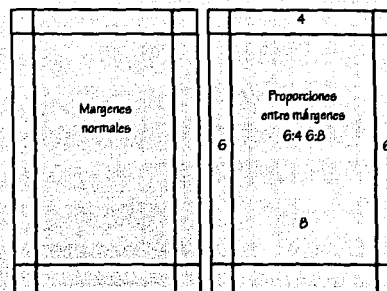
3.3.3. Creación de una retícula simple de una columna.

La primera forma de dividir cualquier espacio y la más sencilla, es colocar un margen perimetral en blanco, creando una zona central para los elementos de su diseño. Este margen puede trazarse con cualquier anchura y longitud, según se pretenda incrementar o disminuir la zona del dibujo en cuestión. Esta acción implica aportar automáticamente un sentido de diseño al trabajo que se realiza.

En el diseño simple de una sola columna, la información debe aparecer en la zona sombreada. Estas son algunas variaciones que se pueden hacer con la retícula de una sola columna:

~ El formato más simple y fácil es el que tiene márgenes iguales en todos sus bordes.(Fig. 10)

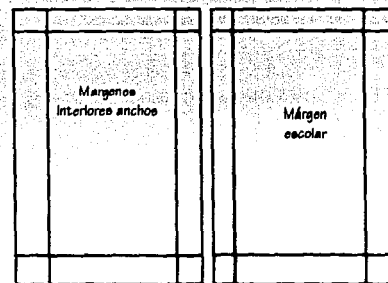
~ Hay otras opciones en la que los márgenes son más amplios en dos de sus lados, esto dignifica y da preeminencia al texto.(Fig. 11)



Figs. 10 y 11.

~ Esta disposición tiene un amplio margen interior, esto es el lomo del libro, para poder leer cómodamente sin estropear la encuadernación.(Fig. 12)

~ El siguiente es un margen exterior llamado margen escolar, esto permite al lector poner notas al margen.(Fig. 13)



Figs. 12 y 13.



~ Esta retícula tradicional para libros, esta basada en una fórmula establecida para los blancos de cabeza (arriba), pie (abajo), margen interior (más cercano al lomo) y margen exterior (bordes laterales extremos). La fórmula establece que el pie tenga el doble de altura que la cabeza, el margen exterior tenga el doble de ancho que el margen interior y este último tiene las $3/4$ partes de ancho que el blanco de la cabeza. (Fig. 14)

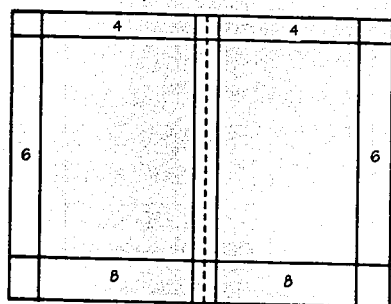
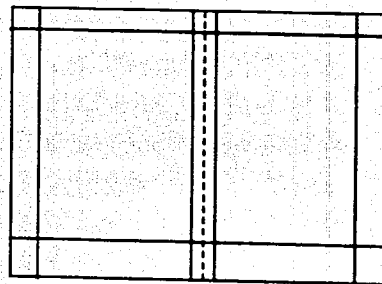


Fig. 14
Márgen
tradicional
para libros

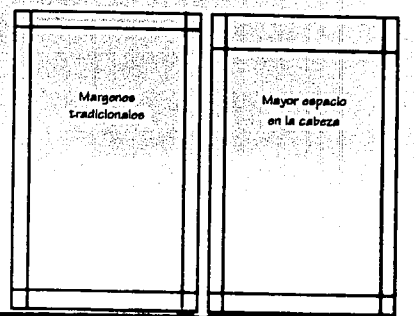
~ Estas páginas son especulares, la retícula que se encuentra de a la izquierda es una imagen especular de la que se encuentra a la derecha. (Fig. 15)

Fig. 15
Márgenes
especulares



~ El formato tradicional tiene márgenes iguales en la cabeza, pie, lomo, y bordes exteriores, este formato es muy funcional, pero poco imaginativo. (Fig. 16)

~ Esta retícula tiene mayor espacio en la cabeza, esto permite que la información pueda disponerse en forma más ligera. (Fig. 17)



Figs. 16 y 17



~ Aquí se incrementa el espacio al pie de la página, esto sirve para poner temas de menor importancia, como numeración de páginas, que a la vista tiende a pasar por alto. (Fig. 18)

~ Y por último esta el de espacio amplio e igual en todos los márgenes, proporciona un formato simple para componer una información visual mínima. Es útil para portadas o sobrecubiertas. (Fig.19) 18

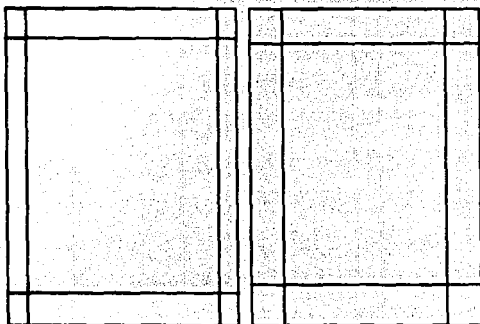


Fig. 18- Mayor espacio al pie de la página

Fig. 19- Espacio amplio e igual en todos los márgenes,



3.4. Creación de una página.

El primer paso es establecer la cantidad de texto, el título, subtítulos, citas, pies, así como toda la información especial que requiera prioridad, enseguida se selecciona una retícula adecuada y así colocar el texto.

Una vez dispuesto el texto según la anchura de la columna especificada, ya se puede preparar el diseño general de la página. El espacio libre que queda después de haber acomodado el texto generalmente es flexible para hacer innovaciones. El paso siguiente son las fotografías y/o ilustraciones, tamaño de titulares o rasgos tipográficos especiales.

* Las modernas técnicas tipográficas permiten la fácil intercalación de letras mayúsculas especiales que recuerdan las letras iluminadas de los antiguos manuscritos, lo que proporciona distinción a los caracteres y revelan sus cualidades individuales de diseño.

* La combinación de los elementos de la retícula puede ocupar muchas fases, antes de lograr un equilibrio final de la imagen. La habilidad del

diseñador es de gran importancia en este proceso.

* Una vez que se disponga de todos los elementos, empieza la verdadera labor de creación compositiva de la página. 19

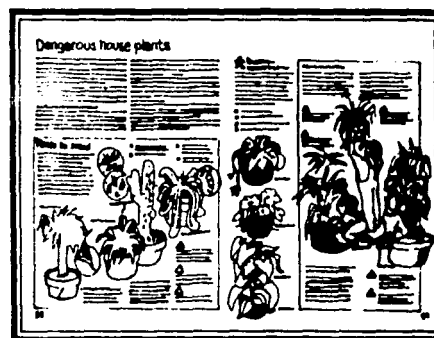


Fig. 20- Ejemplo de doble página en el que se aprecia la relación entre el texto y las ilustraciones. La habilidad del diseñador es de gran importancia en este proceso.



3.5. Libro Infantil.

En los libros infantiles, la interpretación de la narración o la información que se presenta al lector en las ilustraciones es fundamental.

Si la narración se desarrolla a lo largo de una serie de ilustraciones, estas constituyen la historia por lo tanto es importante conocer el argumento.

La interpretación jamás depende de la ilustración propiamente dicha. Hay muchos factores que intervienen en la comprensión visual, por parte del niño, de una información visual completa. En los libros, a veces comprende la relación entre la imagen y el texto, el orden de lectura de la página (es decir el orden que el diseñador pretende que el lector siga el texto y las imágenes) como la comprensión de los convencionalismos visuales o sea perspectiva, diagramas paso a paso, escala y demás y el orden en que sucede la narración o la información.

Existe una amplia variedad de libros infantiles con ilustraciones, desde novelas hasta los cuentos

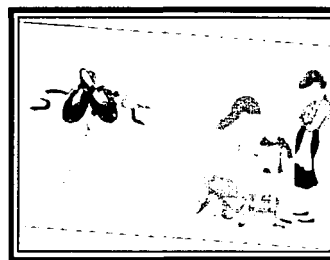


Fig. 21

La clase de danza
Este libro infantil de Helen Oxenbury (1982) fue uno de los primeros que se produjeron en formato pequeño. En realidad cuando más sencillo es el concepto más posibilidades tiene el lector de concentrarse en la historia.

tradicionales, en los cuales la función del ilustrador consiste en responder a un acontecimiento imaginario. El primer punto de partida para el ilustrador suele ser el texto y el éxito o no de los dibujos dependiendo en gran medida de que tenga una buena historia que ilustrar.

También existen los libros ilustrados informativos para niños que abarcan todo, desde los diccionarios y enciclopedias hasta los libros de actividades que se les denomina de "no ficción infantil", casi todos estos textos están



ilustrados y la mayoría de ellos a color empleando una gran variedad de técnicas y una amplia diversidad de estilos.

La no ficción infantil suele comprender dos categorías: los libros comerciales y los libros de texto. Muchos libros comerciales (los que se encuentran en tiendas y clubs de lectores) son educativos en el sentido de que los niños aprenden algo con ellos pero a diferencia de los que están destinados fundamentalmente para su uso escolar, su contenido no depende de un programa.

3.5.1. Diseño de un libro Infantil.

Para llevar a cabo el diseño de un cuento infantil es importante tomar en cuenta algunos elementos.

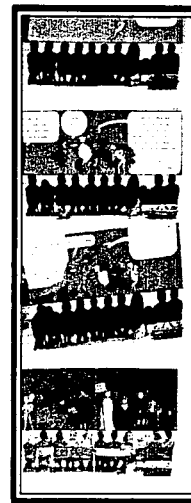
La mayor parte de los libros infantiles se inician por el autor, una vez escrito el cuento, se deciden los aspectos tipográficos, considerando cuatro formas comunes de composición del texto: bandera derecha (alineada por la izquierda), bandera izquierda (alineada a la derecha),

justificado o en bloque en base a estas formas se pueden conseguir diversas composiciones del texto.

El desarrollo del libro implica hablar de los caracteres de los personajes, del estilo del libro y de las ilustraciones, es importante tomar en cuenta la capacidad de poder escoger la tipografía adecuada a la ilustración adecuada. Hay algunas reglas al producción libros infantiles, se imprimen a todo color con una cubierta también a todo color diseñada para resistir la manipulación de los niños. 20

Fig. 22- CHICKEN LICKEN

Esta es una interesante variación en la manera en la que se producen normalmente los libros infantiles ilustrados. Jan Ormerod utiliza tinta china y pincel y un estilo de pintura bastante plano. El cuento exigía un fondo similar para cada doble página, pero en lugar de que el ilustrador lo creara con pintura, se solicitó al impresor pusiera tramas sobremontadas.



20- Biblioteca de Diseño Gráfico, Barcelona, Editorial Navas Internacionales, 1994. Tomo 2 p. 48.



3.5.2 Las cubiertas de un libro infantil

Las cubiertas de los libros infantiles son especialmente importantes y difíciles de diseñar debido a la gran competitividad que existe en la edición de libros infantiles.

Además de servir para proteger el libro, la cubierta desempeña una función muy concreta, llamar la atención del posible comprador como un paso fundamental para su adquisición.

La cubierta de un libro debe promover primero el trabajo del autor en un estilo y una manera que refleje el contenido, segundo, como pieza de embalaje que deberá cumplir con la función de exhibición en el local comercial, esto quiere decir que se ha de vender a sí misma directamente al público desde la estantería.

Es muy importante tomar en cuenta algunos detalles, por ejemplo que debe ser un par de milímetros más grande por cada uno de sus lados que las páginas interiores.

Suelen ser brillantes y llenas de vida, presentando diseños e ilustraciones vigorosas de modo que destaque entre las demás. 21

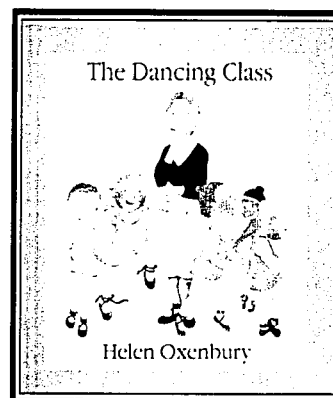


Fig. 23- Ejemplo de una cubierta, La clase de danza, Helen Oxenbury.

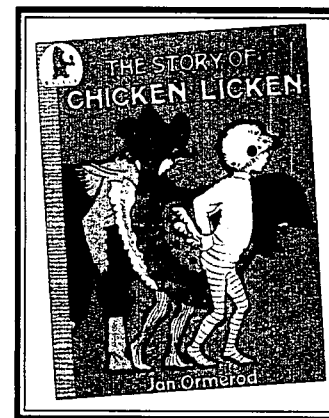


Fig. 24- Ejemplo de una cubierta, Chicken Licken, Jan Ormerod.

21- Idem p.5.1



3.6. Preparación para la impresión

Existen varios procesos de impresión diferentes aunque la más utilizada para publicaciones es la litografía offset.

La impresión litográfica se realiza a partir de una plancha delgada de metal, por lo general de aluminio, que se pliega para enrollarla alrededor de un cilindro impresor. Puesto que la superficie es plana, la tinta solo debe cubrir las zonas de impresión de la plancha evitando el fondo (la parte que no se imprimen).

El sistema depende de la acción de dos sustancias que son: el agua, y el aceite. Se trata químicamente la plancha, de manera que la imagen que se va a imprimir acepte la grasa (tinta) y repele el agua. Al aplicar el agua a la plancha, la parte que no se imprime (que tiene una superficie de grano muy fino) retiene una película delgada de agua. Cuando se aplica la tinta esta se adhiere sobre la imagen grasosa, mientras que el agua que cubre la parte humedecida de la plancha la repele, con lo cual esta parte queda limpia y no imprime.

La imagen entintada sobre la plancha metálica se deposita (offset) sobre una mantilla de caucho, envuelta en torno al cilindro metálico rotatorio: la imagen pasa a la mantilla de papel. Para obtener las planchas de impresión primero hay que convertir en película la ilustración o fotografía original por medio de cámaras fotográficas o escaners.

En impresión no hay más que dos tipos de ilustración: lineal y tramada. Con las imágenes lineales, la superficie de impresión produce un color compacto sobre el papel, sin variaciones tonales: no hay más alternativa que el blanco o un color, sin matices intermedios. Para preparar la impresión de una ilustración lineal se coloca el original encima de una cámara de reproducción que prepara una película negativa, donde la parte que hay que imprimir queda negra.

Las imágenes tramadas se hacen de forma similar, aunque para lograr el efecto tonal se fotografía el sujeto a través de una malla que tiene líneas negras que se cruzan perpendicularmente, formando una cuadrícula fina. De este modo la



fotografía original presenta una calidad infinita de matices de gris pero al imprimir estos matices aparecen en forma de puntos negros más grandes en las zonas oscuras y muy pequeños en las zonas mas claras. Aunque las fotografías impresas aparecen grises a simple vista en realidad se imprimen en tinta negra.

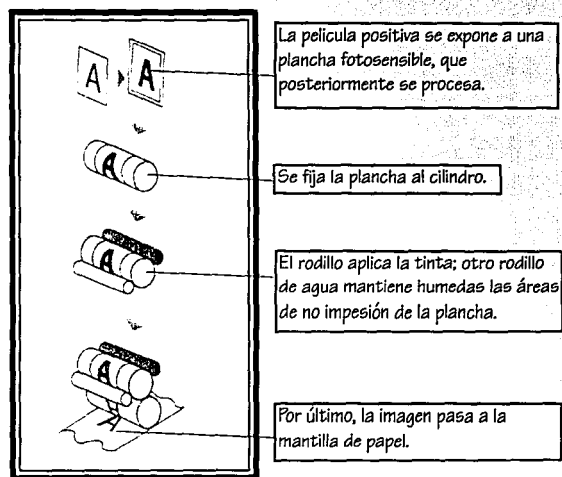


Fig. 25- Para los trabajos editoriales se utiliza la litografía offset o a veces llamada solo offset.

La imposición es el arreglo de las páginas de modo que cuando se impriman de ambos lados en una hoja grande de papel y después se guillotinen y plieguen, queden en el orden numérico correcto, la mayoría de las prensas imprimen simultáneamente en unidades de 8, 16, 32 (páginas o múltiplos de estas). Una hoja grande impresa por ambos lados cortada en dobles páginas y foliadas se conoce como pliego o forma. La imposición correcta asegura que las páginas dentro de cada pliego queden en el orden requerido. (Ver fig. 26)

El impresor y encuadernador son los que planifican la imposición para organizar el uso más racional de las prensas y la maquinaria de encuadernación de modo que esto no compete ya directamente al diseñador a menos que el libro o revista vaya a constar de partes en negro o dos colores o de partes a todo color, en este caso el diseñador necesitará un esquema de imposición para planear la colocación del color que determinaran donde puede usarse ilustraciones a todo color o de uno o dos colores.22



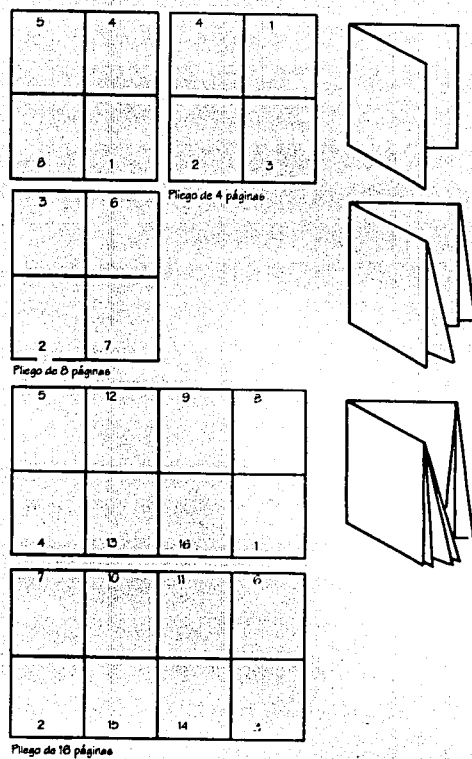


Fig. 26- La imposición correcta asegura que las páginas dentro de cada pliego queden en el orden requerido.



4. LA ILUSTRACIÓN INFANTIL

Las ilustraciones tienen la clave de mundos que existen en nuestra imaginación y cuya descripción no sería posible sin ella. Los libros ilustrados nos nutren de actitudes e información y también nos ayuda a desarrollar nuestros sentidos visuales.

La fuerza de la ilustración y la cantidad de formas en que puede ser usada, le ha permitido no desaparecer a medida que las técnicas fotográficas se hacen más sofisticadas. Si consideramos que las imágenes dominantes de nuestra civilización tecnológica son la que vemos en las películas y videos, no hay duda de que hay algo humano, algo cálido en la ilustración; es esta una de las cualidades que le asegura formar parte de las herramientas de un ilustrador.

Cuando una buena ilustración logra atraer la atención del niño, éste, además de ampliar la visión del mensaje verbal, absorbe inconscientemente una experiencia estética, que de continuar por un buen camino, irá desarrollando una

capacidad de apreciación y selección muy importantes para su futuro.

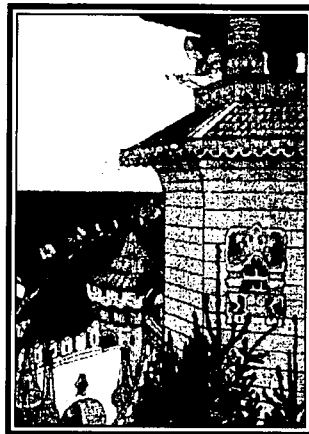


Fig. 27- Ilustración en acuarela de Ivan Bilibin, en la cual recurre a las tradiciones artísticas medievales y populares de Rusia, para ilustrar el cuento de hadas, "La princesa de la Torre".



4.1 Antecedentes.

La ilustración es indispensable para el libro dedicado a la infancia. Dentro de su género no se puede ignorar a los ascendientes ilustres de la miniatura, ya que esta era usada en los papiros egipcios y sobre los pergaminos grecorromanos.

En Francia fue definiéndose con las **vignette**, pequeñas estampas, siempre al aguafuerte, que tendían a hacer evidente el sentido de un pasaje y que eran colocadas sin ninguna pretensión arquitectónica. Los ingleses, inclinados siempre al humorismo, dieron a la viñeta una tendencia caricatura y crearon el tipo de ilustración socioliteraria que continúa todavía en periódicos satírico-humorísticos ingleses y americanos.

Pero el siglo XIX, con la ilustración mecánica, señaló la decadencia del elemento ilustrativo nacido y vivido en el campo del arte. La fotoincisión se hizo casi universal con sus variadas aplicaciones, capaces de reproducir con fidelidad los originales en blanco y negro y en color.

Se puede decir que después de la decadencia del siglo XIX, la ilustración del libro para niños representó uno de los puntos de resistencia, los figurinistas quedaron con la consideración de artistas menores entre los de lápiz y pincel.

Todavía en el comienzo de nuestro siglo los libros escolares eran evidentemente descuidados en su vestidura tipográfica y los lectores no podían deleitarse en estas magnificas ilustraciones en negro y en color que tanto atractivo confiere a los libros de hoy en día.

Evidentemente, el dibujar para la industria editorial forma parte hoy más bien del dibujo profesional que del artístico, aunque exige inspiración y particulares rasgos de estilo. En la técnica, la ilustración a cambiado su función respecto al texto dominado, en los cuadernos para niños. 23

23- Enzo Petrini, Estudio Crítico de la literatura Juvenil, Madrid, Editorial Rialp, 1963, p. 178.





Fig. 28- Tony Ross
"I Want My Potty"

Las acuarelas que ilustran este libro infantil, tienen mucha personalidad, lo cual constituye una técnica muy imaginativa para resolver un tema problemático como ir al baño.

4.2. El Ilustrador.

Este artista encargado de ilustrar los textos infantiles debe tener en mente algunas consideraciones para el éxito de las ilustraciones. En primer lugar, el texto en sí mismo funciona como una unidad cerrada, esto no significa un cerco a la imaginación que pudiera transformarse en un realismo muy gastado.

Esta unidad cerrada se refiere al mensaje temático que puede sugerirnos el texto, en el cual el ilustrador no debe alterar nada; únicamente añadirá algunas imágenes transformando el impacto visual en otro de carácter gráfico.

También es importante que prevea los procesos evolutivos de la infancia.

En los artículos o crónicas de una publicación, cuentos o novelas de una revista y sus cubiertas o las sobrecubiertas de los libros, se transmite al ilustrador para que, después de ser comprendido y asimilado por éste, lo exprese de manera que adquiera vida y sensación; y aunque el artista se adhiera a una idea y la



transcriba con sus medios gráficos, el ilustrador deberá ajustarse siempre al relato, mantener la *ilación*, de la historia y no descubrir antes de tiempo el desenlace de ésta, porque de lo contrario se establecerá intereses diferentes y el lector podrá ser defraudado.

El ilustrador sólo podrá dar vida a esta sensación que recibe sintiéndola y concibiéndola por si mismo y estudiando todas las figuras y detalles para que expresen el momento, la emoción y el verdadero mensaje que el escritor quiere hacer llegar a sus lectores.

4.3. La Ilustración.

La ilustración tiene más importancia que el texto en los libros infantiles: el efecto visual es mucho más decisivo en el niño que la palabra impresa.

Las ilustraciones tienen la alta función de crear un mundo más bello y mejor, ofreciendo aspectos del mundo real en que vivimos, y a pesar de que todo el tiempo tenemos contacto con ese mundo, es necesario descubrirlo. La tendencia de la ilustración ha de ser siempre excitante, estimulante y para que su calidad sea más viva debe ser convincente. La cubierta del libro o revista tiene una doble función: la primera expresar el carácter de una publicación y la segunda de ejercer una acción de llamar la atención del transeúnte distraído para incitarlo a la adquisición. ²⁴

Estas ilustraciones poseen algunas cualidades: deben expresar de manera breve y concisa y por una síntesis de elementos; la cubierta del libro debe dar tan sólo una sugestión de la historia o texto; su carácter estará en relación con el

²⁴ Eugene Arnold, *Técnicas de Ilustración*, Barcelona, Ediciones de Arte, 1982, p. 39.



contenido, pero sin que ello pierda ni reduzca su cualidad requeriente.

Lo importante en el arte de la ilustración es el desarrollo de las facultades imaginativas para poder representar cualquier tema; que todo trabajo sea resuelto bajo una emoción y que esta sea transmitida de manera clara y efectiva al lector.

Una ilustración de carácter publicitario no tiene tan solo una función estética o de satisfacción para los sentimientos del público, sino que también pone en juego potencias muy complejas como mentales, artísticas y técnicas con una finalidad de reacción y estímulo objetivo. Los factores mentales están basados en una idea y en la interpretación gráfica de ésta, para que sea bien comprendida.

Toda idea publicitaria tiene el definido objeto especulativo de solicitar la atención para despertar un interés "que la idea llegue concretamente al receptor".

Estas ilustraciones no se contraen a representar formas, cuyo único valor sea estético, sino que

tendrán que tener relación con el producto o servicio que anuncian y serán representadas de tal manera que produzcan la mejor impresión en el público al que se orientan y habrán de resolver el fin propuesto (vender o prestar algún servicio determinado).

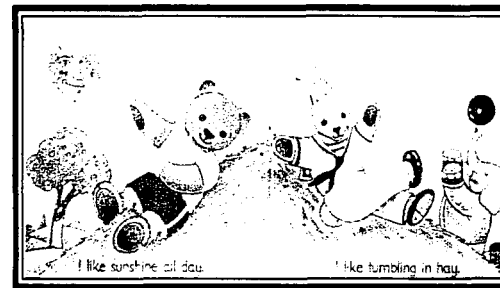


Fig. 29- Los libros infantiles plantean problemas especiales y se dirigen a grupos de edades muy concretos



4.3.1. El Color.

Este es uno de los medios más poderosos que posee el ilustrador. Por medio de él pueden ser creadas varias sensaciones que permiten ejercer una gran atracción. Cuando se hace un buen manejo del color se descubren potentes cualidades y reacciones, se puede producir una impresión de gran belleza si se sabe organizar armónicamente su distribución aplicado en la intensidad conveniente.

El color posee, el margen de sus propias cualidades y de su significación, una gran potencia atractiva, porque está asociado con la luz y la vida; cada color es usado por sus propios valores.

Las cualidades psíquicas de cada color tiene gran potencia en las reacciones y puede ser aprovechado por el ilustrador para reforzar las sensaciones, impresionar al sentimiento y expresar un mejor ambiente.

El color es una de las atracciones principales dentro de la ilustración infantil pues nada existe que sea tan especial ni tan sugerente

para el niño que los colores aunque sean simples manchas, le divierte y sirve para despertar su interés y mantenerlo hasta el final de la lectura del libro.

El color en la ilustración infantil habrá de ser lozano y vivo, pero sin que esto quiera decir que los esquemas sean excesivamente contrastados y de colores puros, ya que el niño tiene un sentido innato del color que, en ocasiones le lleva a producir sin conocimientos e instintivamente, muchos de los más bellos acordes que el artista busca conscientemente.



Fig. 30- My bear I like...do you?
El color de esta ilustración y técnica lo hacen muy atractivo a los niños.



4.3.2 La Forma.

La base de toda expresión gráfica, son las formas geométricas: en triángulo, cuadrado o rectangular, círculo y sus combinaciones.

Las formas piramidales o triangulares, por su base producen una impresión estable y equilibrada. Las composiciones fundamentales en diversas letras son muy populares: las formas compositiva en S tienen gran movimiento (ver fig.: 31); la Z aunque manifiesta un movimiento brusco, tiene menos gracia. Las formas en L son muy adecuadas para los paisajes y composiciones decorativas. El símbolo de cruz es utilizado en conjunto de figuras o paisajes, porque es muy estable.

En la ilustración infantil es preciso adoptar formas que mantengan el movimiento, que expresen claramente lo que el ilustrador manifieste y tengan al pequeño lector pendiente del desenvolvimiento de cada ilustración a lo largo de la lectura.

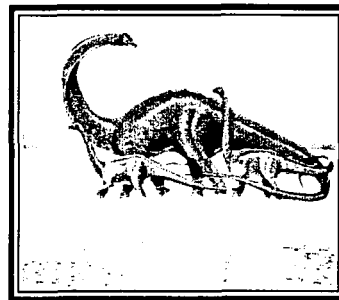


Fig. 31- Esta ilustración tiene movimiento por su forma compositiva "s".



4.3.3. La composición

La composición es fundamental en todas las artes y particularmente en las ilustraciones editoriales y publicitarias, porque de su buena aplicación depende el efecto y la potencia. La cubierta del libro, el anuncio y la mayor parte de las creaciones del ilustrador deben tener una buena organización compositiva para que sean atractivas y también estimulantes e inciten al espectador, las composiciones más positivas son aquellas en las que la idea principal es captada rápidamente.

El elemento de destaque es el punto más focal o dominante, el verdadero centro atractivo y de interés de la composición, los intereses secundarios deben ser los menos posibles y habrán de estar relacionados con el principal, para mantener la unidad y de manera que soporten el interés esencial y lleven la vista a éste. La posición del punto focal depende del equilibrio creado por la distribución de los diferentes elementos en la composición.



Fig. 32- En esta ilustración encontramos el punto focal, que es el avión, al centro, esta es una forma de composición.



4.3.4. Técnicas.

Pluma y tinta

Es uno de los estilos más tradicionales de ilustración, los ilustradores consiguen hacerla apropiada para cada nueva generación, la calidad del dibujo es crucial. Es un medio muy versátil que permite producir ilustraciones sencillas a base de líneas o una amplia variedad de texturas y tonos. Se emplean normalmente para caricaturas, ilustraciones monocromas o dibujos anatómicos y de moda.



Fig. 33- Aunque Claudio Muñoz añadió acuarela a este trabajo, su transparencia permite que aparezca el dibujo básico a pluma y tinta.



Lápiz y carboncillo

Ambos medios tienen tonos clásicos y tradicionales que son adecuados para una gran variedad de temas. El carboncillo es un medio audaz, apropiado para dibujos grandes y vivos. El lapicero es uno de los materiales de dibujo más antiguos, baratos y universales. No necesita otra preparación que sacarle punta.

Con el lápiz pueden ejecutarse los garabatos más elementales, pero también las reproducciones realistas más refinadas; es un recurso indispensable para el dibujo por ser rápido y sin complicaciones. Con el procedimiento de sombreado rápido se pueden simular efectos fotográficos rápida y fácilmente.

Muchos artistas orientados a lo realista utilizan casi únicamente lápices duros, con los que se pueden conseguir los sombreados más intensos mediante la repetición continua del esgrafinado.



Fig. 34- Bill Vuksanovitch
Una imagen casi fotográfica, creada mediante un hábil sombreado a lápiz destacado por la textura de grano fino del papel



Gouache

El gouache es barato y brillante, muy fácil de usar se mezcla con agua, rápido secado del color sobre el fondo, retocabilidad, nueva disolución del color seco en la paleta, se emplea como color de fondo de las pinturas al aceite.

El gouache puede dar un resultado satisfactoriamente limpio y se reproduce bien. La pintura permite que se cubran grandes áreas planas con color.



Fig. 35- El gouache se usa en superficies grandes y planas, para dar a la ilustración un aspecto casi de dibujo animado.



Acrílico y óleo

La pintura acrílica, es un medio popular por ser muy versátil. El acrílico puede emular el aspecto translúcido de la acuarela, a la vez que, parecido al óleo, es más cómodo para el trabajo del artista. Los acrílicos secan con rapidez, a diferencia del óleo, que tarda tanto en secar que es a menudo impracticable.



Fig. 36- Con el acrílico se obtienen colores muy vivos que hacen resaltar la ilustración.



Aerógrafo

Se utiliza en la ilustración cuando se busca un efecto altamente pulido y reluciente.

La aerografía requiere de un elevado nivel de habilidad y el defecto de ocultación y de técnica se evidencia con rapidez.

Se consiguen zonas de color uniforme, que presentan una variedad de luces sombras y tonos de manera semejante a una fotografía.



Fig. 37- "Alan Aldridge y Harry Willock
En este libro ilustrado clásico de los
setenta aparecen 28 ilustraciones
realizadas con aerógrafo, se distingue
por los personajes animales que son
pura invención y por el
trabajo minucioso de cada detalle.



Lápices de color

Es un medio muy versátil y fácil de usar. Hay tres tipos de mina: la gruesa y relativamente blanda, la de mina dura que se emplea para trabajos detallados así como dibujos pequeños y los acuarelables que se pueden usar como lápices ordinarios o en combinación con el agua haciendo un efecto similar al de la acuarela. Los lápices de color consiguen crear efectos tonales de gran sutileza. Sirven también para trabajar sobre superficies de madera y tela además de superficies de dibujo ordinarias.

El color que puede ser a menudo muy fuerte, con ricas tonalidades, conserva el sentido del dibujo. Los lápices de color son apropiados para el dibujo sombreado y rallado.



Fig. 38- David Boys

El ilustrador adapta las técnicas del dibujo con lápices de colores a los diferentes aspectos del tema. Con toques suaves y sensibles, describe las alas frágiles del insecto, con trazos vigorosos, modela con gran colorido la superficie de la hoja.



Pastel.

Son colores fijos redondos o cuadrados sin revestimiento de madera. Con el pastel pueden trabajarse tanto en líneas como en superficies y al ser los colores muy intensos y de gran poder cubriente, pueden lograrse sorprendentes efectos, particularmente sobre papel de acuarela de tinta. Con la ayuda de difuminos pueden esfumarse transiciones sutiles, extendiendo y frotando a la vez el color sobre el papel.

Es un medio asociado a menudo con ilustraciones suaves e irreales. Son colores profundos y puros. No es un medio para pequeños detalles.



Fig. 39- Jeanne Fisher
A menudo se usan los pasteles para producir gradaciones suaves de color y tono aunque en esta ilustración se destacan los distintos tipos de bordes, algunos de ellos son duros, debido a la textura polvorienta del pastel.



Acuarela.

Las acuarelas crean con su calidad transparente y traslúcida una sensación abierta y ligera, esto significa que cada capa resulta visible. La acuarela suele combinarse con pluma o lápiz. Generalmente no se usan para trabajos de gran detalle, pero se emplea normalmente para ilustraciones de libros y de moda.



Fig. 40- Claudio Muñoz usa pluma y acuarela tradicional para complementar su trabajo editorial.



Collage y Recortes

El collage es usado a menudo para dar un aspecto artístico a los proyectos.

Los recortes son de efectos gráficos y espectaculares. Son muy flexibles respecto a la escala, manteniendo los pequeños detalles incluso cuando son reducidos radicalmente. Resulta apasionante para añadir interés a un dibujo o ilustración. El collage es especialmente adecuado para representar un trabajo de efectos tangibles de determinada textura como la rugosidad del lienzo o la suavidad de una hoja de metal.

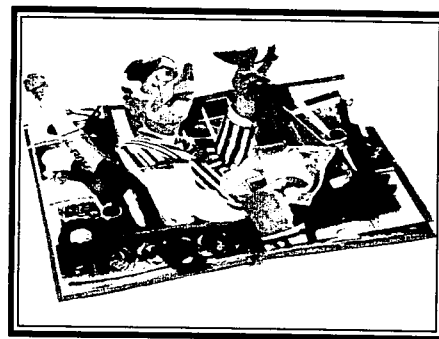


Fig. 41- El montaje a veces resulta una manera muy efectiva de yuxtaponer una serie de objetos para crear imágenes vigorosas.



Ordenadores

Hay programas y equipos más sofisticados para que los ilustradores puedan acceder a una amplia gama de técnicas. Sin embargo los trabajos más interesantes en este campo no se consiguen usándolo para imitar otros medios sino usándolo como instrumento de dibujo en si mismo. 25



Fig. 42- Thunder Jockeys
Cubierta de un disco para Living Colour.
Gracias a la moderna tecnología informática, se puede hacer collages combinando imágenes encontradas, fotografías y dibujos/pinturas. En este caso, se demuestra la flexibilidad de los efectos que se consiguen con los gráficos generados por ordenador.

25- Martín Colyer, Como encargar ilustraciones, México, Editorial Gustavo Gili, 1994, p. 24



Medios combinados

Numerosos ilustradores combinan varios medios en la misma obra. A veces esto les sirve para crear distintos efectos en diferentes zonas de la ilustración. En este caso, el ilustrador no comienza a trabajar con una idea preconcebida de las distintas etapas de la obra, sino que utiliza los diversos medios de forma experimental, eligiendo y elaborando las imágenes adecuadas a medida que los resultados van surgiendo. 26



Fig. 43- Bee Willey.
A medida que iba surgiendo la imagen, el ilustrador fue utilizando pasteles al óleo, lápices de colores, pintura acrílica y collage, sin seguir ningún modelo concreto.

26- Biblioteca de Diseño Gráfico, Barcelona, Editorial Naves Internacionale, 1994, ilustración tomo 1 p. 47.



5. MULTIMEDIA

Un flujo de información, variando en estilo y sustancia, fluye por nosotros en el mundo moderno. Grupos de entretenimiento y educacionales están explorando nuevas aplicaciones, computadoras, telecomunicaciones, y las industrias electrónicas están desarrollando tecnología. Como un término, "multimedia" es frecuentemente usado pero raramente definido.

5.1. Antecedentes.

Multimedia no es nada nuevo y tampoco es un elemento que provenga de las computadoras, incluso el término multimedia es anterior a las PC's. Dicho término nació en un ámbito de bajo nivel tecnológico.

La experiencia multimedia representaba por lo general una actividad especial reservada para los directores de alguna gran corporación, por lo general su proceso iniciaba con una persona que controlaba algunos proyectores de diapositivas y una reproductora de casetes de

sonido, sin pasar por alto la carencia de sincronización entre las imágenes y el sonido. Todo esto sirvió para sembrar la semilla de los sistemas multimedia actuales.

Aquellos autores sabían que una presentación podría causar un mayor efecto si ésta atacaba varios sentidos a la vez, brindaría a la audiencia la oportunidad de encontrar algo interesante. 27

5.2. ¿Qué es multimedia?

En el sentido estricto de la palabra, "multi" significa muchos y "media" medios. Se puede decir que es una expresión que surge de la utilización de múltiples y diversos medios, dentro de un mismo entorno. Cabe mencionar que en el mundo de las computadoras estos medios son texto, gráficos, sonido, vídeo y animación.

El concepto de multimedia, es la coordinación de los diferentes medios, que deben estar planeados y dirigidos para conseguir un objetivo. Así, también se dice que multimedia es la integración de varios medios.



El multimedia no necesariamente debe ser lineal, como si se tratará de una película, sin posibilidad de intervención del observador, sino que el usuario debe poder intervenir en el desarrollo de los sucesos. Es decir, escogiendo ciertas partes, saltándose otras, seleccionando el orden de los acontecimientos, etc. Esto se conoce con el nombre de interacción, el usuario debe poder influir interactivamente en el desarrollo del programa.

Multimedia, también es considerado como una serie de dispositivos y programas que pretenden lograr que la informática y los ordenadores sean mucho más accesibles, sencillos y atractivos para todo el mundo.

Es importante mencionar que multimedia no es sólo algo que tenga que estar encauzado a través de un ordenador, si no que es algo más, es ante todo una forma de comunicación, utilizando para ello todas las posibilidades que el autor tiene a su alcance. 28

5.3. CD-ROM.

Siempre que se habla de CD-ROM se asocia con el concepto de multimedia y la verdad es que el CD-ROM, conjuntamente con las tarjetas de video y sonido han contribuido a elevar a las PC a una nueva categoría que se engloba en el concepto multimedia, en pocas palabras sin CD-ROM no hay multimedia.

5.3.1 CD-Rom Y Multimedia

Multimedia requiere grandes cantidades de memoria digital cuando se almacena en una biblioteca de usuario final, o de un gran ancho de banda cuando se distribuye por cables o fibra óptica en una red.

Durante los últimos años el CD - ROM (compact disc - read - only memory , o memoria de sólo lectura en disco compacto), surge como el remedio de distribución más económico para proyectos de multimedia: un disco CD - ROM puede producirse en masa a un costo bastante económico y puede contener hasta 72 minutos de vídeo de pantalla completa de excelente

28. Ignacio De Bustos M, *Guía de Iniciación Multimedia con Windows 95*, Ed. Anaya Multimedia, 1998. p. 17.



calidad, o puede contener mezclas únicas de imágenes, sonidos, textos, vídeo y animación controladas por un programa de autor para proporcionar interacción ilimitada a los usuarios.

5.3.2.- ¿En qué consiste un CD-ROM?

Lo primero que debe saberse es que es un disco de 12 centímetros (4,75 pulgadas) de diámetro con un espesor de 1,2 milímetros. El material de que está hecho es una capa transparente de policarbonato que sirve de base, una capa de aluminio reflectante y todo ello envuelto por una capa de barniz protector. El CD debe a este recubrimiento el hecho de que hasta cierto punto el polvo y pequeños arañazos no puedan deteriorar su contenido. En el centro del disco hay un agujero circular de 15 milímetros de diámetro.

Si se observa la superficie de un CD a nivel microscópico se aprecia un sinnúmero de pequeñas hondonadas. Estas hondonadas reciben el nombre de pits y la superficie entre

ellas se denomina land. Los pits y lands contienen la información del CD (ver fig. 44). Los cerca de 4-5 miles de millones de pits por CD están ordenados en una única espiral que va de dentro hacia fuera. Esta espiral se denomina pista y tiene unos 6 km de longitud. Los elementos de la pista están tan juntos que entre ellos hay una distancia de 1,6 milésimas de milímetro.

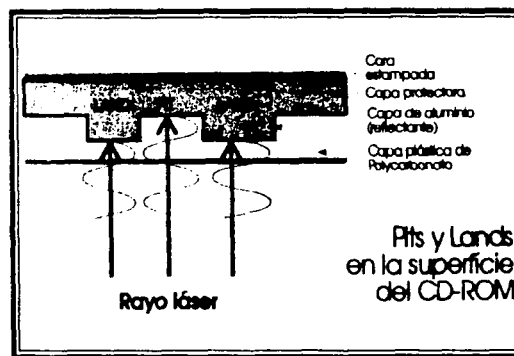


Fig. 44- superficie de un CD a nivel microscópico.



Si lo comparamos con un disco duro de 3,5 pulgadas, el CD no sale demasiado mal parado. El disco tiene las conocidas 96 pistas por pulgada (96 tpi, Tracks per Inch), mientras que el CD llega a las 16.000 pistas por pulgada. 29

5.3.3.- ¿Cómo funciona un CD-ROM?

La lectura de la superficie del CD-ROM mediante un láser comporta un sistema completamente óptico, en el que no se produce contacto ni desgaste.

El rayo láser puede ser focalizado de forma tan extrema, es decir reducir de tal modo su diámetro, que la información se puede grabar en pistas muy estrechas y juntas, resultado de lo cual es una alta densidad de información.

El principio de funcionamiento básico es muy sencillo y puede observarse en la figura 45: los rayos láser se dirigen hacia la superficie del CD-ROM. En su camino, atraviesan el espejo semirreflectante y, antes de llegar al CD, hay una serie de lentes.

El colimador hace que los rayos continúen

paralelos y con ayuda de la lente de focalización se reduce su diámetro hasta 0,6 milésimas de milímetro, esto es 0,6 micrómetros. Sobre la superficie del CD los rayos toman la información y se reflejan.

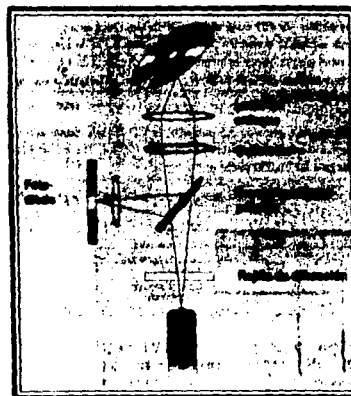


Fig. 45- En esta grafica se muestra el funcionamiento de la lectura óptica de un CD

El espejo semirreflectante los desvía, en su camino de vuelta, hacia el fotodiodo. A partir de ahí el proceso continúa electrónicamente. 30

29- Harold Hahn, El Gran Libro del CD-ROM, Alfaomega Grupo Editores S.A.de C.V., 1996 pp. 41,42.

30- Idem, p. 40



5.3.4. Capacidad de almacenamiento.

La capacidad de un CD-ROM es de 650 Megabytes, esto es 650,000 bytes en donde un byte equivale a un carácter.

Para una mejor apreciación, obser vemos el siguiente gráfico:

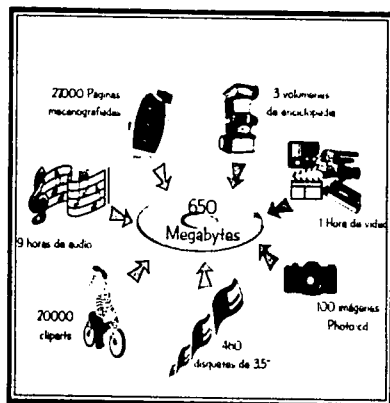


Fig. 46- Capacidad de un CD-ROM de 650 MB.

Cabe mencionar que ya existe en el mercado Discos Compactos con una capacidad de 700 MB.

5.4. La producción multimedia.

La producción multimedia implica el desarrollo de todo tipo de aplicaciones cuyo resultado final va a ser utilizado dentro de un entorno interactivo. Los programas que generalmente se utilizan para el desarrollo de este tipo de aplicaciones reciben el nombre de "programas de autor", junto a estos programas se utilizan una serie de herramientas y utilidades sin las que sería imposible llegar a desarrollar una aplicación multimedia.

La producción multimedia comprende una serie de pasos, los principales son:

- Recopilación de toda la información en texto que va a aportar el programa.
- Recopilación de toda la información visual, en forma de dibujos, fotografías, etc., así como la digitalización o elaboración de esas imágenes, utilizando para ello el método oportuno (escaneo, renderización, dibujo, captura de pantalla, etc.).
- Grabación y digitalización del sonido necesario, tanto música, como voz (canciones,



efectos, narraciones, etc.).

- Elaboración del material animado, y digitalización de las películas.
- Clasificación de toda la información y establecimiento de los enlaces que sean necesarios dentro de ella.
- Diseño y desarrollo de un interfaz de usuario agradable e intuitivo.
- Desarrollo del producto.

5.5 Herramientas para el desarrollo de un multimedia.

Cuando se desarrolla una aplicación multimedia lo primero que se debe conocer es, qué es lo que realmente se desea realizar.

En esta parte se van a comentar las aplicaciones más típicas que se suelen realizar, explicando en cada caso cuáles son los pasos que se deben seguir para llevarlas a cabo.

Como regla general para todas las aplicaciones, es primordial comentar que lo más importante es el resultado final y sobre todo, el modo en que este resultado se va a presentar. Por este motivo, un buen mecanismo para el desarrollo de aplicaciones multimedia es el siguiente:

~ Lo primero es tener muy claro la idea principal de la aplicación. Hay que saber qué se quiere hacer y para qué va a servir.

~ Después, se debe saber en todo momento (al detalle), qué es lo que se quiere obtener, de qué forma se quiere obtener y qué efectos debe producir.

~ A partir de aquí se desarrollará con la



herramienta más adecuada para cada propósito.

5.5.1 Métodos de navegación.

Uno de los puntos más importantes dentro de las aplicaciones multimedia es la forma de acceder a la información, es decir, como se va de un punto a otro dentro de la aplicación. Este conjunto de sistemas se conoce como "método de navegación".

Lo más importante es considerar que a la información se debe poder acceder de una forma rápida y sencilla.

Es importante aclarar que cada punto de una aplicación será un estadio. En donde cada estadio puede estar formado por texto, imágenes, una animación, etc. Siempre debe existir la posibilidad de volver hacia atrás, sobre la misma línea secuencial.

~ Acceso lineal. Esta es sin duda la forma más sencilla de elaborar una aplicación, como si de un libro se tratará, se inicia desde un punto que será la salida (la primera página del libro), y se va avanzando a lo largo de la aplicación

hasta llegar al punto final (la última página).



Fig. 47- Aplicación de acceso lineal

~ Acceso indexado. Este tipo de acceso en su diseño es idéntico al lineal; la única diferencia es que se puede acceder a cada estadio siguiendo ordenes de secuencias diferentes. Para establecer una correcta navegación se utilizan índices con diversos criterios de navegación, dependiendo del índice que se esté utilizando, de un determinado estadio se pasará a otro, siendo la secuencia diferente para cada índice. En este tipo de aplicación se debe dejar que el usuario elija el índice que desee utilizar.



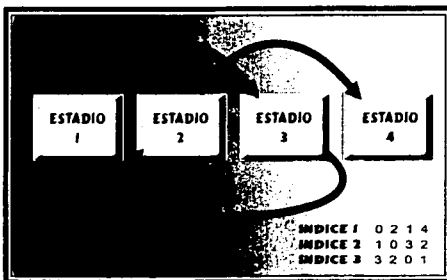


Fig. 48- Aplicación de acceso indexado

~ Acceso circular. El acceso circular es parecido al lineal, con la excepción de que siempre se puede volver al estadio inicial a partir del último estadio. Existe otra forma combinada de acceso, a partir de un estadio central o núcleo, se enlaza a una serie de estadios que son a su vez caminos circulares. Se desarrolla cada camino circular como si fueran caminos lineales, y a continuación se enlazan todos los caminos al núcleo. Algo que es importante es si se va a permitir salir de la aplicación desde cualquier punto, o solamente desde el núcleo.

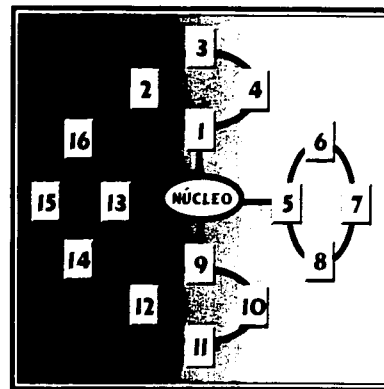


Fig. 49- Aplicación de acceso circular

~ Acceso libre. Este tipo de aplicaciones permite el acceso a cualquier estadio desde cualquier punto, el usuario siempre tiene en sus manos el poder ir a un punto a otro, proporcionando una total libertad. Esta forma de acceso es muy difícil de programar ya que en todo momento se tiene que tener en cuenta todos los eventos posibles. Un ejemplo claro de esta aplicación suelen ser los juegos de video.



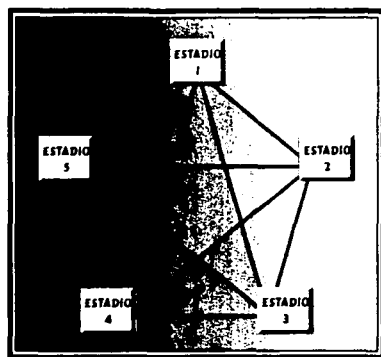


Fig. 50- Aplicación con acceso libre o en estrella.

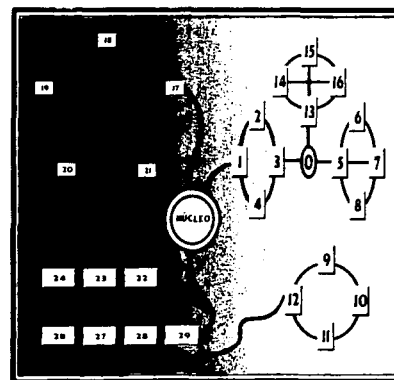


Fig. 51- Aplicación con acceso múltiple.

~ Acceso múltiple. El acceso múltiple consiste en combinar todos o algunos de los anteriores, para desarrollar este tipo de aplicación lo mejor es dividirlos en varias partes, cada una de estas deberá tener un método de acceso único. Una vez elaborada cada una de estas partes, se deberán unir todas las partes para formar la aplicación. Es recomendable crear núcleos o nodos intermedios que sirvan como enlace entre las diferentes partes. 31

5.5.2 Métodos de acceso a la información

Para poder realizar el acceso a todos estos estadios existen una serie de elementos que sirven de enlaces, una especie de botones de lanzamiento, los más usuales son:

~ Botones e iconos.

Son las formas más comunes de acceder a la información, sobre todo en un interfaz gráfico. Una serie de iconos o de botones descriptivos marcan al usuario las posibilidades que tienen

31- Ignacio De Bustos M., Guía de Iniciación Multimedia con Windows 95, Ed. Anaya Multimedia, 1998 95. p. 129



al momento, haciendo clic sobre ellos se accederá a las diferentes partes de la aplicación. Windows es un claro ejemplo de este tipo de interfaz.



Fig. 52- Ejemplos de iconos y botones.

~ **Barras de desplazamiento.** Este mecanismo es muy sencillo, esta barra nos marca el estadio de la aplicación en donde nos encontramos, al desplazar la barra con el ratón hacia delante o hacia atrás se accede a un estadio anterior o posterior. Esta forma de acceso esta estrechamente ligado con las aplicaciones de acceso lineal.

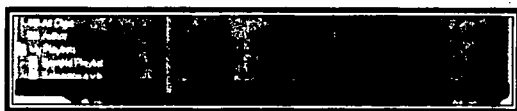


FIG. 53- Un ejemplo de barras de desplazamiento.

~ **Hipertexto.** Este se emplea sobretodo en aplicaciones en la que la información se representa básicamente en forma de texto. El hipertexto, son una serie de palabras clave especialmente seleccionadas, que se encuentran distribuidas a lo largo de un texto, al presionar el cursores sobre ellas se accederá a otra zona con información relacionada.

Estas palabras se distinguen del resto porque están caracterizadas por algún atributo especial ya sea subrayadas, en negritas, con otro color, etc.

En el sentido estricto de la palabra, **multi** significa muchos y **media** medios. Se puede decir que es una expresión que surge de la utilización de múltiples y diversos medios, dentro de un mismo entorno. Cabe mencionar que en el mundo de las **computadoras** estos medios son **texto, gráficos, sonido, video y animación**

FIG:54- Ejemplo de hipertexto.

~ **Hipergráficos.** Estas son una serie de imágenes que funcionan de la misma manera que el hipertexto, éstas son imágenes normales que al situar el ratón en alguna área de ellas,



que se destaca de alguna manera para identificarla al seleccionarla, se accede a otro estadio de la aplicación.

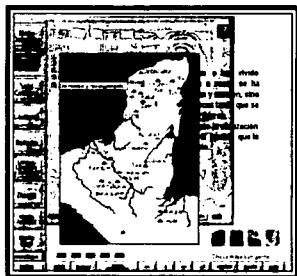


Fig. 55- Un ejemplo de hipergráfico.

~ Menús de herramientas. Básicamente es un conjunto de iconos agrupados con forma de botón. Cada icono está diseñado para una determinada acción que nos hará acceder a otro estadio.

Estos menús pueden tener infinidad de posibilidades dependiendo de la aplicación que se esté manejando. Algunos ejemplos más clásicos de los botones pueden ser:

- Botón para ampliar y reducir zonas. Este

generalmente tiene forma de lupa.

- Botón de sonidos. Se emplea para escuchar algún sonido relacionado con el estadio.

- Botón de animación. Para visualizar alguna animación relacionada con el estadio.

- Botón de búsqueda. Da acceso a un índice general.

- Botón de salida. Este nos permite salir de la aplicación. 32



Fig. 56- Ejemplo de menú o barra de herraminetas.



5.5.3 Requerimientos técnicos

Hardware

En el área de Multimedia es importante tener presente que los requerimientos de hardware que se necesitan para desarrollar un sistema, la mayoría de las veces, son superiores a los necesarios para reproducirlo.

Hardware de desarrollo.- Se considera a aquel necesario para llevar a cabo la obtención y realización de los elementos en formato digital, que requiere el sistema multimedia, y que no siempre es necesario para su reproducción. Dentro de este rubro se encuentran: todas aquellas tarjetas digitalizadoras de señales analógicas de audio, video e imagen fija, además de grandes capacidades de memoria RAM y Disco duro.

La siguiente especificación define la funcionalidad mínima de un ordenador para elaborar un multimedia:

Procesador Pentium a 100 Mhz.

RAM: 16 Mb o más.

Disco duro de 640 Mb / mínimo 100 Mb libres.

Tarjeta de audio.

Tarjeta de video.

Monitor SVGA.

Grabador CD-R.

Hardware de reproducción.- Para decidir la configuración de entrega, debe tomarse en cuenta el tipo de programa a desarrollar y contemplar aspectos como: capacidad de almacenamiento de disco duro y tiempo de acceso a la información, tales como texto, gráficos, video, sonido, etc.; capacidad de memoria RAM; resolución que se va a manejar y cantidad de colores; dispositivos adicionales (bocinas, CD-ROM, etc). Los equipamientos estarán basados en computadoras personales con procesadores 80386, 80486 o PENTIUM, de preferencia con monitor VGA, SVGA, UVGA, un disco duro de gran capacidad y equipadas con las tarjetas adecuadas.

Un estándar que incluye las especificaciones mínimas para correr una aplicación multimedia



puede ser:

Microprocesador: 486 a 33 Mhz.

RAM:8 Mb.

Disco duro de 160 MB o más.

Unidad de CD-ROM.

Tarjeta de video.

Tarjeta de audio.

Monitor SVGA 256 colores.

Es importante mencionar que cuando uno se refiere al mundo de las tecnología, y principalmente cuando se habla de las computadoras, es muy difícil precisar los términos que se describen en un equipo, ya que en informática lo que ayer era una maquina alucinante, equipada con la tecnología más deslumbrante, hoy se convierte en un equipo usual y mañana probablemente será una arcaica reliquia.

Software

Software es un termino que define a los programas. El software es el cerebro de las

computadoras, es como un libro cuyas ideas se presentan de forma tangible. "Las ideas incluidas en el software son similares al contenido de un libro de cocina. El software de las computadoras no presenta historias, sino listas de instrucciones para realizar alguna labor". 33

~ Programas de autor.

El software de Autoria son programas que permiten crear sistemas multimedia, integrando información visual y auditiva en la computadora, para que sea manejada a través de ella, y de acuerdo a los intereses del usuario. Lo que realmente hacen estos programas es presentar una serie de imágenes en una secuencia predeterminada.

En un principio estos programas sólo colocaban una imagen en la pantalla, sin embargo los programas modernos permiten llenar la pantalla con múltiples imágenes que pueden cambiar de manera independiente, de hecho se puede incorporar imágenes de video y/o animaciones con gráficos fijos, durante la



aplicación se presentan las imágenes y se ejecutan los videos de forma automática como cualquier otra imagen.

Enseguida se muestra una pequeña descripción de algunos programas de autor, que consideramos los más interesantes:

Macromedia Director.- Es un programa de autor, desarrollado por Macromedia. Este utiliza la comparación de las películas en lugar del concepto de las diapositivas para elaborar presentaciones multimedia.

Se trata de un entorno de programación visual, utilizando para ello objetos gráficos que se manipulan en la pantalla, en caso de una programación mas avanzada, director se basa en un lenguaje de alto nivel llamado Lingo. La principal ventaja de director es la capacidad que tiene para gestionar los recursos multimedia, tanto audio, como video o animación.

Como ya se mencionó, Director esta enfocado como si se tratara de la producción de una película, donde los objetos multimedia toman un papel protagonista; mientras que los (Sprite)

imágenes, audio, texto, son el elenco secundario. El programa se divide en las siguientes partes principales:

El escenario: sobre el que se incluirán los distintos elementos.

El reparto: visualmente es una ventana en la que se almacenan todos los elementos que van a formar parte de la aplicación, físicamente es una base de datos en la que se almacenan todos los elementos.

La escena: es una ventana en forma de rejilla en la que se puede observar la situación en la que se encuentran los distintos elementos.

EL panel de control: es una ventana que sirve para dirigir las operaciones.

Authorware Profesional para Windows.- Creado por Macromedia.

Es excelente para manejar videos en formato video para Windows. El programa también permite construir con rapidez aplicaciones interactivas con hipervínculos, controladores para arrastrar y soltar objetos y animación integrada.



Viewer.- Este es un programa desarrollado por Microsoft. Es un programa que necesita ser usado en conjunto con Microsoft Word para Windows. Este programa resulta muy apropiado para la creación de aplicaciones de enseñanza, así como para elaborar guías de referencia de carácter enciclopédico

Toolbook.- Multimedia Toolbook fabricado por Asymetrix Corp. Se basa en la metáfora de los libros. La idea es construir un libro, sobre una página en blanco se puede agregar texto, vínculos, controles y elementos multimedia. Para elaborar un libro no se necesita más que los menús y cuadros de diálogos y para obtener un mejor control existe un lenguaje de programación (OpenScrip). También se incluye una biblioteca con funciones comunes que disminuyen la necesidad de utilizar la programación.

~ Software de diseño.

Estos son programas para diseñar, desarrollar, editar, y animar toda la información visual, que será utilizada por el sistema multimedia.

Ejemplos: Animator Pro, 3D Studio, CorelDraw, Photoshop, etc.

~ Software específico.

Son los programas propios a las tarjetas y periféricos de cada sistema multimedia, cuya función principal es manejar a éstos.

Utilerias.- Todos aquellos programas que permiten realizar: de forma rápida y eficiente, la administración de archivos y directorios; hacer transferencias de información entre computadoras; optimización de los recursos que se tienen en la computadora, etc (PCtools, Norton, LapLink, etc).



5.6. Interfaz del usuario

Hoy en día los gráficos por computadora son muy utilizados principalmente para la interacción usuario-computadora. La interacción gráfica nos provee una comunicación ilustrada facilitándonos la interacción con el hombre. El usuario controla el contenido, la apariencia de los objetos y las imágenes desplegadas por medio de los dispositivos de entrada tales como teclado, mouse, pantallas sensitivas al contacto etc.

La interacción hombre-máquina debe concebirse como un diálogo para completar una tarea, y el interfaz tiene que servir de canal de comunicación a través del cual se realiza la transferencia de información. Como tal medio, el interfaz es físico (p. ej. el teclado) y simbólico (p.ej. el uso de iconos), de forma que ofrece tanto una forma de control como un entorno de trabajo.

Un multimedia debe ofrecer un interfaz de usuario sencillo y flexible, que permita acceder de forma rápida y cómoda a la información que contiene

Algunos de los estilos de Interfaz Interactivos más usados pueden ser: la selección por menú, relleno de espacios (Base de datos), entre otros. Estos tipos de Interfaz los podemos encontrar de forma aislada o conjunta.

El interfaz debe ser consistente (en situaciones similares se debe emplear la misma secuencia de acciones), debe permitir accesos rápidos, ofrecer una respuesta a toda acción del usuario además de permitir deshacer ciertas acciones. Los iconos son elementos básicos de una interfaz, estos son imágenes o dibujos que representan conceptos, y constituyen el lenguaje visual mediante el cual el usuario tiene conciencia de las acciones disponibles en cada momento se debe tener cuidado en el empleo de iconos, pues la representación simbólica de los conceptos depende de la cultura y formación del usuario, y a veces será más conveniente usar texto.



5.7. Componentes de un multimedia

Los elementos más importantes en la creación de sistemas multimedia interactivos son el texto, el audio, las imágenes, la animación y el vídeo. Todos ellos generan información de naturaleza digital.

~ Texto.

Segmento de información representado por un conjunto de caracteres que transmite un mensaje en forma escrita.

El texto es quizás el elemento al que menor atención se le presta, pero suele ser indispensable en la mayoría de las producciones. Normalmente se presenta en formato ANSI (estándar de Windows), cuyo uso está muy extendido, por lo que el intercambio de la información suele ser de lo más fácil.

TXT: Texto universal en formatos ANSI o ASCII.

RTF: Rich Text Format (Formato de Texto Enriquecido). Permite características de color, negritas, etc.

~ Audio.

Información representada en forma de ondas sonoras con el fin de transmitir mensajes al usuario, las señales de audio son una forma de corriente alterna que cae dentro del rango de frecuencia de la audición humana.

Las computadoras deben estar equipadas con una tarjeta de sonido, que tenga conectado un micrófono y unos altavoces de salida. A través del micrófono, se capturan los sonidos y se convierten en formato digital. También debe existir hardware para el proceso contrario, recuperar los ficheros de sonido digital y reproducirlos como un sonido. Los formatos más utilizados en la multimedia son:

MIDI: (Musical Instruments Digital Interface) ocupan menos espacio que los ficheros WAVE.

WAV: Formato de forma de onda de Microsoft Windows. Admite 8 y 16 bits, y frecuencias de muestreo de 11, 22 y 44 KHz. Lleva la extensión WAV.



~ Imagen.

Generalmente la imagen fija en multimedia esta en formato mapa de bits o bitmap. Un bitmap se compone de los puntos de color en pantalla que pueblan su extensión formando así una imagen. Los formatos de archivos de imágenes de bitmap más comunes son Windows Bitmap (BMP), TIFF (Tagged Information File Format) o GIF. Existen otros formatos de imagen como Targa (TGA) o PCX actualmente en desuso en el campo multimedia, pero no así en el terreno profesional.

Las imágenes de bitmap pueden guardarse en varias calidades: desde blanco y negro y escala de grises hasta 8 bits (256 colores), 16 bits (32,000 colores), y 24 bits (color real, 16,7 millones de colores), ocupando mayor memoria cuanto más alta sea su calidad. La resolución, medida en puntos por pulgada (dpi), influye en el tamaño final del documento, aunque en multimedia lo usual es usar 72 puntos por pulgada, que es la resolución de la pantalla.

Tipos de Formatos:

GIF: Formato gráfico desarrollado por Compuserve y destinado en un principio a imágenes de 8 bits (256 colores). Lleva la extensión GIF.

TIFF: Tagged Information File Format de imagen de carácter universal. Admite información adicional como canales de Photoshop o compresión LZW. Lleva la extensión TIF.

Targa: Desarrollado por truevision para la representación de imágenes en color real (24). Lleva la extensión TGA.

BMP: Formato Bitmap de Microsoft Windows, tanto para 8 como para 24 bits. Admite compresión propia (RLE). Lleva la extensión BMP.

JPG: o JPEG, desarrollado por el Joint Photograph Experts Group, tratando de establecer con él un formato para intercambio en la red que soportara gráficos de gran calidad, muchos colores (24 bits de profundidad de color) y nivel de compresión elevado y configurable.



~ Animación.

La animación es la creación de la ilusión de movimiento al visualizar una sucesión de imágenes fijas generadas por computadora. En animación, las ilustraciones se crean mediante programas informáticos, fotograma a fotograma, estas se modifican y se reproducen. Otra técnica es la animación en tiempo real, en la que los fotogramas son creados por la computadora y se proyectan inmediatamente en la pantalla de la computadora. Esta técnica elimina la fase intermedia de digitalización de las imágenes.

Flic: Formato de animación desarrollado por Autodesk para su programa Animator y que se ha universalizado dentro del PC. Extensión FLI o FLC..

QuickTime: Sistema de vídeo de Apple Computer . Admite las mismas capacidades que AVI. Lleva la extensión MOV.

~ Video.

El video es provisto por una serie de imágenes ó "cuadros" y el efecto del movimiento es llevado

a cabo a través de cambios pequeños y continuos en los cuadros. Debido a que la velocidad de estas imágenes es de 30 cuadros por segundo, los cambios continuos entre cuadros darán la sensación al ojo humano de movimiento natural. En los sistemas de video digital, cada cuadro es muestreado en unidades de píxeles ó elementos de imagen. A continuación se presenta una lista de formatos de video:

Video For Windows: Sistema de video de Microsoft para Windows. Admite de 8 a 24 bits de imagen y de 8 16 bits de sonido. Lleva la extensión AVI.

QuickTime: Sistema de vídeo de Apple Computer . Admite las mismas capacidades que AVI. Lleva la extensión MOV.

MPEG: Motion Picture Expert Group. Desarrollado por un grupo de expertos para la representación de video de alta calidad. Necesita software de descompresión propio. Lleva la extensión MPG.



5.8. El Guión.

El guión no debe ser complicado, pues existe la opción de que sufra cambios durante la creación del proyecto. En primer lugar se debe dividir el proyecto por escenas, de esta manera cada vez que se realiza una escena no será necesario pensar en la totalidad de este, basta con enfocarse solamente en la escena. a continuación se deben enlistar las secuencias (descripción de la pantalla) seguido de los elementos que en ésta se utilicen, en el orden en que deben aparecer, por último se debe especificar el tipo y ubicación de cada uno de los archivos que se utilicen en el proyecto.



6. REALIZACIÓN DEL CUENTO INFANTIL

Como ya lo habíamos mencionado este capítulo esta conformado por las dos últimas fases de nuestra metodología, el proyecto y la realización, aquí se detallaran las técnicas realizadas para un adecuado proceso del trabajo.

El desarrollo nos permite ver a grandes rasgos la manera en que se va a realizar el proyecto llevando un orden lógico y funcional.

Antes de continuar es fundamental realizar un análisis del cuento en cuestión. Esta historia se desarrolla en la Ciudad de México en la época actual, en la cual participan seis personajes que son: Papá, Mamá, dos hijos, un niño y una niña, el más pequeño es el personaje principal, por medio del cual, giran los acontecimientos que dan origen a este cuento a través de su personalidad que es inquieta y curiosa, otros personajes que intervienen son el señor viento y el señor contaminación.

La ambientación es un punto importante en el análisis del cuento, ya que nos proporciona el

marco en el cual se proyectaran los personajes, como en este caso se sitúan en una atmósfera urbana donde existe el problema de la contaminación.

A continuación se conceptualizan las ideas del cuento para lograr separar por escenas y lograr una correcta distribución, esto se logra seleccionando las ideas claves que refieran a los conceptos representativos que nos ayuden a interpretar según las necesidades del texto, esto nos dio como resultado una secuencia de 14 escenas.

Una vez determinado este proceso se inicia con el diseño editorial, cada una de las 14 escenas representa una página, aparte de las guardas, portada y contraportada.

Ahora se determinara el formato, basándonos en las distintas actividades didácticas que nuestro cliente realiza en el salón de clases, estas actividades dependen de lo que la maestra quiere lograr con los niños en un momento determinado, como por ejemplo ejercitar su memoria, esto se logra cuando ella



lee el cuento de corrido y al final cuando muestra las ilustraciones los niños deben repetir la historia apoyándose en estas, otro ejemplo podría ser la lectura de comprensión en donde las ilustraciones les ayudan a entender el texto. La mayoría de estas dinámicas se realizan en grupo en donde la maestra se encuentra situada entre 1.5 y 2 m de distancia de los niños aproximadamente.

Por otra parte también se considero el hecho de que en otros ejercicios se trabaja con los niños individualmente, por lo tanto la forma de manejar el cuento tendría que ser de una manera practica, tanto para su uso como para su transportación.

Por las referencias anteriormente mencionadas, el formato que más se adecua es el A4 con una medida de 210x297mm. en forma horizontal, esto nos permite mas amplitud y la satisfacción de nuestro cliente.

Para formar cada pagina, es preciso establecer la cantidad de texto y definir el estilo tipográfico que se empleara siempre tomando en cuenta

las características ideales para un cuento infantil, como que sea legible y agradable, que no sea compleja al contrario que sean trazos sencillos y sin patines aunque ellos aun no saben leer, en un futuro lo harán, por lo tanto la tipografía que se adecuo a estas características es la CAC Futura Casual Bold.

La distribución de los elementos dentro de dicho formato, esta establecido por una retícula la cual nos permitirá una adecuada composición de las páginas como lo mencionamos en el capítulo 3, esta nos será de gran ayuda, como en este caso es un cuento infantil, lo más conveniente es emplear una retícula a una columna, ya que es la primera forma de dividir cualquier espacio y la mas sencilla, creando solo una zona central para los elementos del diseño, estas características nos permite aportar automáticamente un sentido de diseño al trabajo que se realiza, y nos proporciona la libertad de crear líneas auxiliares que nos permitan ubicar en lugares estratégicos cada elemento.



Ya establecido todo lo anterior, ahora comenzaremos a trabajar las ilustraciones. Aquí surge otra cuestión que es el color, en el cual pretendemos emplear colores vivos sin interferir con el sentido de las formas empezando por la ambientación de las escenografías basándonos en la temática del cuento, como por ejemplo, en este caso tenemos como tema principal las experiencias de una pequeña nube la cual desea aprender y conocer todo lo posible en su primera visita a la ciudad de México, por lo tanto la mayor parte de las escenas con las cuales se trabajaran en la realización de nuestro cuento, se ubicaran en la ciudad en una zona urbana con una atmósfera contaminada. Para esto es necesario un pequeño análisis de cada una de las escenas del cuento.

Enseguida trabajaremos a los personajes, en este caso identificamos a la familia de nubes, las formas de estos están basadas en las nubes comunes, partiendo de esto comenzamos a estructurar su apariencia, dichos elementos son creados con formas simples y buscando

que sean agradables para los niños, así que humanizamos a las nubes usando ojitos, bocas, brazos y otros rasgos característicos que nos dieran una personalidad en cada uno de ellos para hacerlos diferentes entre si. De igual manera se trabajaran los demás personajes buscando las formas y rasgos adecuados para cada uno de ellos.

Por último es necesario establecer la técnica más adecuada para las ilustraciones. Basándonos en las técnicas estudiadas en el capítulo 4, además de experimentar con estas mismas, llegamos a la conclusión de utilizar una técnica mixta en donde se aplicará la acuarela para los primeros planos ya que como lo mencionamos, con sus cualidades obtenemos una sensación de ligereza, procurando colores vivos que resalten sin competir con el fondo, que en este caso se elaborarán con el aerógrafo pues con este se obtienen trazos suaves. Así mismo se emplearán los bolígrafos de color para los contornos principalmente en los personajes, logrando definir las formas y así



obtener una fácil identificación.

El desarrollo del multimedia se va a llevar a cabo en el programa Director de Macromedia debido a que es la herramienta de autoría integral para el desarrollo y programación de producciones multimedia. Este permitió integrar y sincronizar con precisión todos los elementos utilizados. Otra cualidad de Director es que es una aplicación que se ejecuta tanto en las plataformas de Windows como en Macintosh, y sus archivos son ejecutables en cualquiera de estas.

El panorama general de la aplicación es elaborar un multimedia sencillo e intuitivo, ya que va dirigido a niños pequeños. Por tal motivo se busco mantener la misma imagen que el cuento impreso, manteniendo la simplicidad de los gráficos y logrando una interfase amigable y sencilla.

En este proyecto podremos ver de entrada en donde se da una presentación breve, la cual funcionaria como la portada del cuento impreso en donde se muestra el titulo de este.

Enseguida de esta pantalla entraríamos automáticamente a la bienvenida en donde nuestro personaje principal es el encargado de recibir al usuario, esta pantalla también va a cumplir la función de menú principal, en donde se muestran los botones para iniciar el cuento o salir de la aplicación.

En las pantallas que integran el cuento van a suceder eventos acordes a la narración de este, principalmente se va a jugar con los personajes y su movimiento dentro del escenario. El texto del cuento entra automáticamente, pero el audio de las voces es de modo opcional, es decir que este se activara con un botón, solo si el usuario así lo desea. También se buscaran algunos efectos de audio en cada una de las pantallas esto con el propósito de incrementar la interactividad y hacerlo más dinámico, aunque el acontecimiento preciso,



Realización

El diseño editorial del cuento infantil que estamos planteando consta de portada, contraportada, guardas y 14 escenas obteniendo un total de 14 páginas.

Seleccionando un formato A4 (210 X249 mm.) en horizontal, manejando una retícula a una columna, (como se muestra en la figura 57) estos se eligieron en base a sus características ya referidas en el capítulo 3.

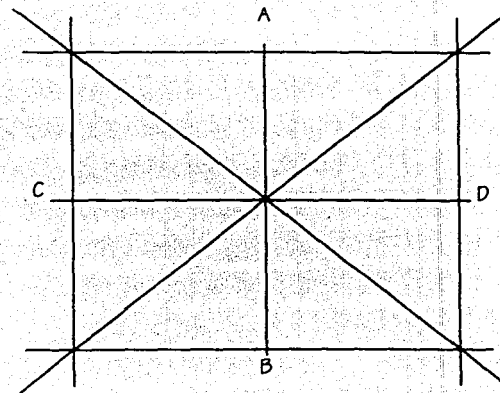


Fig. 57- Esta es la retícula que se utilizó para la realización del cuento, aquí está determinado el espacio correspondiente a la cabeza (A) que es la parte de arriba, el pie (B) que es la parte de abajo, el márgen interior (C) que es el que está próximo al lomo y el márgen exterior (D), las líneas que atraviesan son auxiliares para distribuir los elementos dentro del márgen perimetral.



El siguiente paso, fue la elección de la tipografía, para ello se hicieron pruebas para encontrar la que reuniera las características adecuadas (Figuras A, B y C), es decir que fuera legible y agradable considerando que el cuento esta dirigido a niños, así se eligió el estilo CAC Futura Casual Bold, ya que esta fuente no tiene patines por lo tanto es simple y la utilizamos bold para que sea mas legible.

La familia nube se traslado hasta la bella República Mexicana y ahí comenzaron a regar los bosque y los sembradíos.

La nubecita traviesa volaba y volaba de un lado para otro buscando cosas interesantes.

Un día mamá les dijo:

Ahora tenemos que ir al valle de México, es una ciudad muy grande y bonita.

Todos obedecieron al momento, pero la nubecita traviesa siempre se quedaba atrás jugando con los árboles y las flores.

Fig. A- La tipografía URW lineal Med., resultado muy formal para el cuento y el estilo de las ilustraciones que se presentaron.

Fig. C-(derecha) se muestra la distribución del texto con la fuente CAC Futura Bold, la cual fue elegida por sus características.

La familia nube se traslado hasta la bella República Mexicana y ahí comenzaron a regar los bosque y los sembradíos.

La nubecita traviesa volaba y volaba de un lado para otro buscando cosas interesantes.

Un día mamá les dijo:

Ahora tenemos que ir al valle de México, es una ciudad muy grande y bonita.

Todos obedecieron al momento, pero la nubecita traviesa siempre se quedaba atrás jugando con los árboles y las flores.

Fig. B- La fuente Techno Heavy se acerca un poco mas a las características deseadas, pero muestra un carácter mas juvenil que infantil.

La familia nube se traslado hasta la bella República Mexicana y ahí comenzaron a regar los bosque y los sembradíos.

La nubecita traviesa volaba y volaba de un lado para otro buscando cosas interesantes.

Un día mamá les dijo:

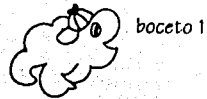
Ahora tenemos que ir al valle de México, es una ciudad muy grande y bonita.

Todos obedecieron al momento, pero la nubecita traviesa siempre se quedaba atrás jugando con los árboles y las flores.



Una vez obtenido lo anterior, abordaremos la realización de las ilustraciones, iniciando el proceso de bocetaje de los personajes.

Aquí se muestran los bocetos de primera generación.



boceto 1



boceto 2

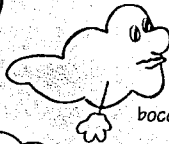


boceto 3

Fig. 58- Nubecita Traviesa. Estos son los primeros bocetos donde se busca definir la forma y estilo que sea más funcional, aquí se define como un rasgo característico, una gorra.



boceto 1



boceto 2



boceto 3

Fig. 59- Papá Nube. Estos bocetos nos permiten ir definiendo algunas características particulares en nuestros personajes, como es el caso del papá al cual se le agrega un bigote como parte de su identidad.



boceto 1



boceto 2



boceto 3

Fig. 60- Mamá Nube. En el proceso de bocetaje de la mamá nube podemos notar como se definen las pestañas y se delinear los labios, en la silueta se busca la sencillez que permita a los niños identificarla con facilidad.



boceto 1



boceto 2



boceto 3

Fig. 61- Hijo Mayor Nube. En este personaje se busca proyectar un aspecto adolescente, conjuntamente con una forma sencilla.



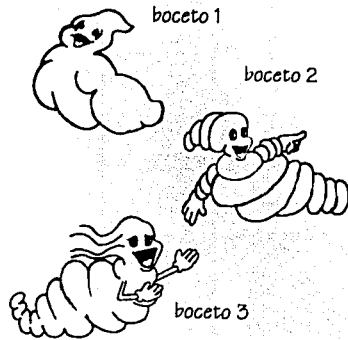


Fig. 62- Señor Viento.
Al señor viento se le trata de dar una apariencia de movimiento y se intenta lograr a través de una forma en espiral.

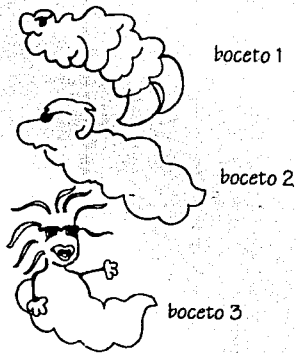


Fig. 63- Señor Contaminación.
Aquí se creó una forma de una gran masa dando la sensación de un gas espeso.

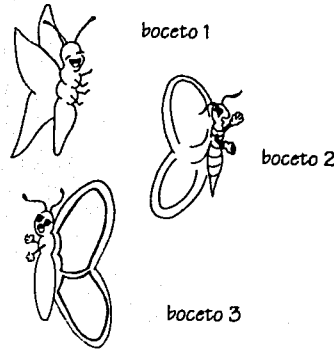


Fig. 64- Mariposa.
En este personaje se buscó simplificar los rasgos de una mariposa, de tal manera que sea sencilla en su forma.



Una vez definidos los rasgos que van caracterizar a cada uno de nuestros personajes, se realizan los bocetos de segunda generación, en donde se pretende definir un poco más su forma, dándole más peso a los detalles como el rostro y manos.



Fig. 65- Nubecita Traviesa.

Se le hicieron modificaciones en los ojos, se redondeo la figura de la nube para que tuviera la apariencia de acolchonada. (arriba)

Fig. 66- Se elimino la nariz, con la idea de que sea más sencilla en sus formas (derecha).

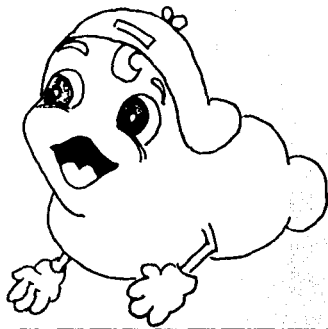


Fig. 67- Papá Nube. Con relación al boceto de arriba, se recorto un poco el bigote, ya que resulta más agradable a la vista.

Fig. 68- Igualmente se cambio la forma de los ojos, así se modifica su expresión, también se quito la nariz (derecha)

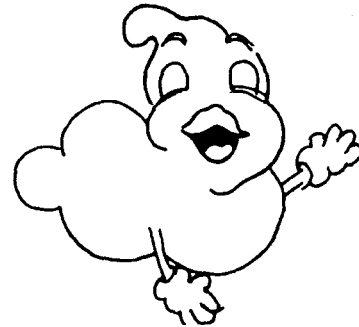




Fig. 69- Mamá Nube.
Su cabello se hizo
más definido en su
contorno,

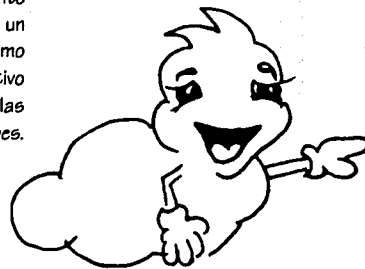


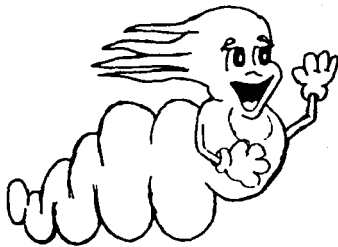
Fig. 71- Hijo Nube.
Al igual que en los
demás personajes,
se hicieron
modificaciones en
los ojos.

Fig. 70- La
expresión y forma de
los ojos se cambio
y al igual que en los
personajes
anteriores se
elimino la nariz.



Fig. 72- En su
peinado se levanto
un copete como un
toque jovial y como
un rasgo distintivo
con respecto a las
otras nubes.





Figuras. 73 y 74
Señor Viento.
Aquí se hicieron
algunos cambios con
relación al boceto de
arriba, básicamente
cambiaron los ojos y
se eliminó la nariz
unificándolos con
respecto a los otros
personajes.

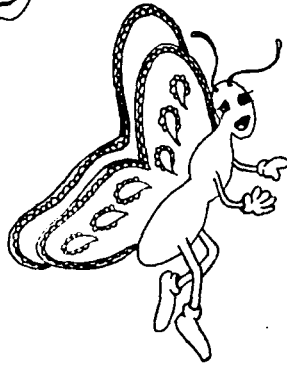
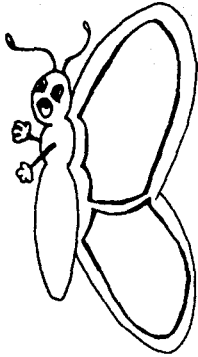


Fig. 75- Señor
Contaminación.
Su cara se hizo más
ancha, los rasgos
de sus ojos se
cambiaron se
separaron las cejas
y su boca es más
grande.



Fig. 76- Su cuerpo
se definió más
integrando unas
pequeñas nubes
simulando smog.





Figuras 77 y 78 Mariposa.

Su cuerpo se estilizo más logrando un contorno más llamativo, sus alas se adornaron. En este personajes, se utilizaron pies y piernas para marcar la diferencia entre una nube y un ser vivo.

Después de precisar a cada uno de los personajes completamente, se elabora una serie de ilustraciones donde se pueden apreciar a cada uno de ellos con diferentes posiciones y expresiones.

Fig. 79- Nubecita traviesa

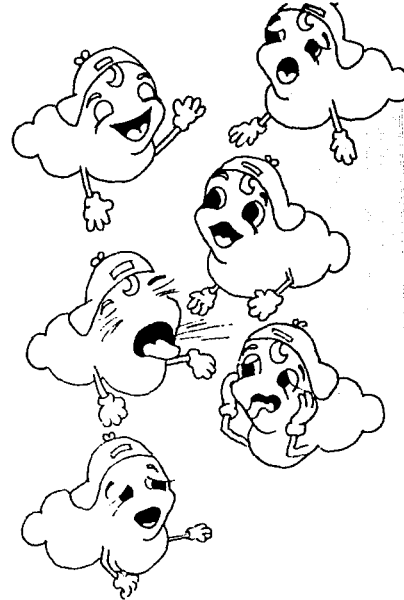


Fig. 80- Papá Nube

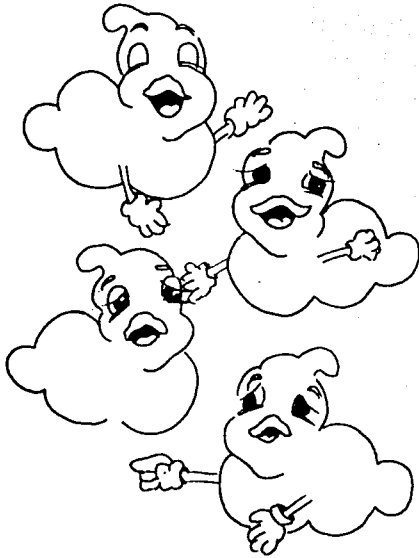


Fig. 81- Mamá Nube



Fig. 82- Hermano Nube

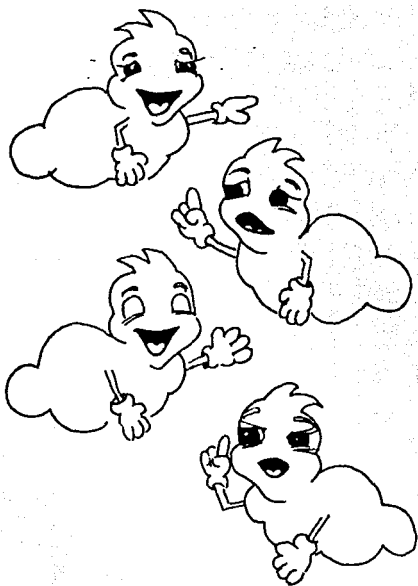


Fig. 83- Señor Veinto

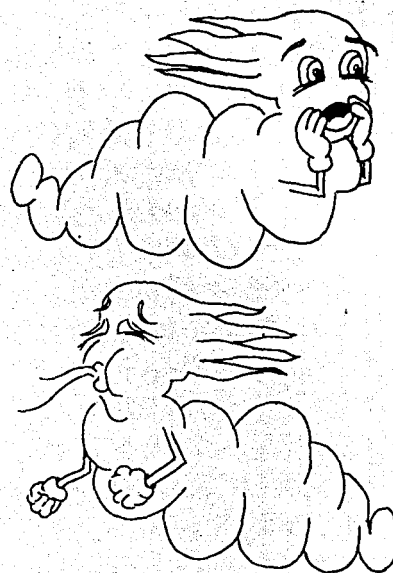


Fig. 84- Mariposa



Fig. 85- Contaminación



Ahora mostraremos algunos ejemplos de los bocetos que se realizaron para crear las escenografías.

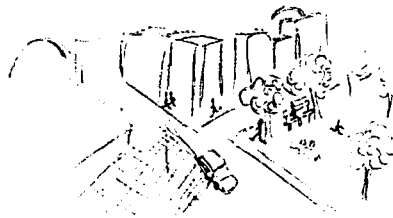


Fig. 86- Primeros bocetos de las escenas 4 y 5.



Por último se integran los personajes con los fondos y se aplica el color de acuerdo a la técnica establecida, enseguida se mostrarán algunas pruebas de color que se realizaron.

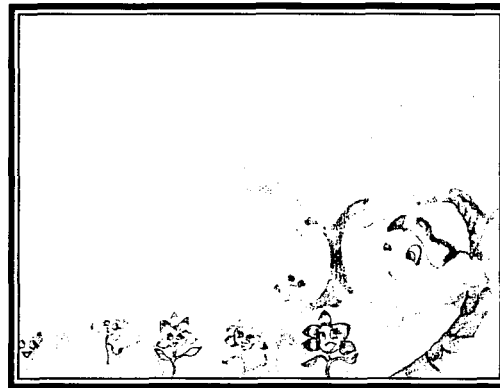


Fig. 87- Esta es la primera prueba de técnica, en la que solo se uso acuarela y se delinea una parte con bolígrafos de color.





Fig. 88- En esta prueba de utilizo aerógrafo para el fondo y los personajes en lápices de color, pero no es muy funcional, ya que los lápices de color no consiguen crear el efecto de suavidad y ligereza que se logra con las acuarelas.

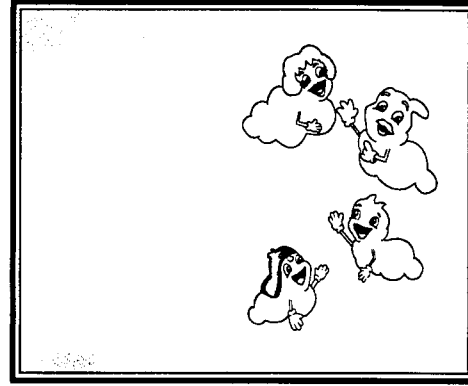


Fig. 89- Finalmente este es el resultado al que llegamos al combinar las técnicas, utilizando el aerógrafo en el fondo y los personajes en acuarela y delineados sólo con pluma de color negro para hacerlo resaltar y que su contorno se vea perfectamente bien definido.



La última etapa de la realización de este proyecto consiste en la elaboración del multimedia. Iniciamos con el diagrama de flujo:

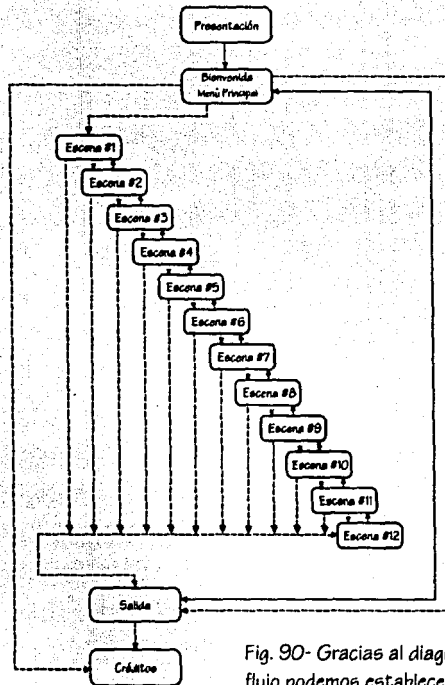


Fig. 90- Gracias al diagrama de flujo podemos establecer la ruta que debemos seguir en la aplicación.

Gracias al diagrama de flujo podemos establecer la ruta que debemos seguir en la aplicación.

En nuestro programa multimedia podemos encontrar 5 tipos de pantalla diferentes: de presentación, bienvenida, pantallas del cuento, salida y por último los créditos.

Pantalla 1 Presentación.- En la presentación refleja la imagen de la aplicación, aquí aparece el título y el nombre de la autora del cuento "La Nubecita Traviesa", Mtra. Rebeca Gallegos G.

Pantalla 2 Bienvenida.- En esta pantalla el personaje principal da la bienvenida al usuario, y además funciona como menú principal.

Pantallas del cuento 3 a la 14.- Aquí se desarrolla la trama del cuento, cada pantalla corresponde a una escena.

Pantalla 15 salida .- Aquí los personajes se despiden del usuario.

Pantalla 16 Créditos.- esta es la última, pero no menos importante, aquí se presentaran los créditos de las personas involucradas en la realización de este multimedia.



A continuación se explican las herramientas utilizadas en la realización de este multimedia. Una vez reunida toda la información procedemos a preparar los elementos utilizados.

~ Imagen.

Las ilustraciones elaboradas para este cuento conforman la totalidad de las imágenes del multimedia, una vez digitalizadas, fue necesario manipularlas para esto se empleó el programa llamado Photoshop 6.0 de Adobe, un programa para la edición de fotografías, el cual se consideraba uno de los mejores en su clase.

Todas las imágenes están generadas en mapas de bits con el formato JPG a una resolución de 72 puntos por pulgada.

~ Audio.

Con respecto a las voces de los personajes se grabaron en estudio, capturando el audio digital al momento.

Para los efectos de audio se utilizaron archivos ya existentes, estos se obtuvieron de:

~ Librería de efectos sonoros: CD-ROM Masterclips de IMSI, CD 2.

~ Internet: WWW.yahoo.com/computers/multimedia/sound

~ Internet: www.comlab.ox.ac.uk/archive/audio.html

Las pistas musicales se digitalizaron en una PC Compaq presario pentium III, empleando para su captura la grabadora de sonidos de Microsoft Windows, con la ayuda de un equipo de audio.

Todos los archivos tienen el formato Wav.

En cuanto al texto y las animaciones, se generaron directamente desde el programa de autor, gracias a las características de este. Por otra parte mencionaremos que en el proyecto prescindimos del empleo del video, pues no fue necesario por estilo de la aplicación.



Plataforma de desarrollo.

Para realizar el proyecto multimedia se utilizó la plataforma PC, cuyas características son las siguientes:

Compaq Presario

5 BW 143 serie 5000

Procesador Intel

Pentium III 650 Mhz

128 MB Memoria RAM

Disco duro Ultra DMA de 30 GB

CD-RW LG

Monitor COMPAQ MV540 14"



GUIÓN TÉCNICO

PANTALLA: 1

RUTA: Presentación


SUBRUTA: Presentación


DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA


Aparece un bosque donde entra la nubecita traviesa y comienza a escribirse el título y autor del cuento.

Al finalizar esta pantalla nos envía automáticamente a la siguiente

TEXTO/AUDIO/ANIMACION

 Música de fondo

 NUBECITA

 "LA NUBECITA TRAVIESA"
Mtra. Rebeca Gallegos
González



ANIMACION



MÚSICA DE FONDO



TEXTO



EFECTO DE AUDIO



VOZ

(:)



PANTALLA: 2

RUTA: Bienvenida

SUBRUTA: Presentación/Bienvenida

DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA

En esta escena aparece el bosque, entra la nubecita traviesa dando la bienvenida para iniciar el cuento.

BOTONES PARA NAVEGAR:

Botón nube con flecha derecha avanza:

Botón de nube con texto salida

Botón de nube con texto de créditos

TEXTO/AUDIO/ANIMACION



Música de fondo



Entra la Nubecita Traviesa



“Hola amiguitos, yo soy la nubecita traviesa y los invito a compartir conmigo una aventura muy emocionante en la Bella Ciudad de México”
!!!VAMOS!!!



Sale la nubecita traviesa



ANIMACION



MÚSICA DE FONDO



TEXTO

:))



EFEECTO DE AUDIO



VOZ



PANTALLA: 3

RUTA: Escena 1

SUBRUTA: Presentación/Bienvenida/Esc.1

DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA

Un cielo azul en donde camina la familia de nubes hacia el lado derecho de la pantalla.

BOTONES PARA NAVEGAR:

Botón nube con flecha derecha avanza:

Botón de nube con flecha izquierda: retrocede

Botón de nube con bocina: voz

TEXTO/AUDIO/ANIMACION



Música de fondo



Entra la Familia de Nubes



"Había una vez en el cielo una familia de nubes: papá, mamá y dos hijos nubes, el más pequeño era una nube traviesa y juguetona.

Un día dijo papá nube:

-Querida familia éste año nos toco viajar a México, este es un país muy interesante, tiene muchos bosques, selvas y una gran cantidad de zonas arqueológicas. El centro de este país es un valle también conocido como el valle de México.

-Pues bien ¡preparense para salir ahora mismo!



ANIMACION



MÚSICA DE FONDO



TEXTO



EFECTO DE AUDIO



VOZ



PANTALLA: 4

RUTA: Escena 2

SUBRUTA: Presentación/Bienvenida/Esc.1/Esc.2

DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA

Esta un fragmento del bosque,.

Sale la nubecita traviesa del lado derecho hacia el centro de la pantalla y se ve que juega con lo arboles y las flores.

BOTONES PARA NAVEGAR:

Botón nube con flecha derecha avanza:

Botón de nube con flecha izquierda: retrocede

Botón de nube con bocina: voz

TEXTO/AUDIO/ANIMACION



Música de fondo



Entra la Nubecita Traviesa y hay movimiento en las flores



La familia nube se traslado hasta la bella República

Mexicana y ahí comenzaron a regar los bosque y los sembradíos.

La nubecita traviesa volaba y volaba de un lado para otro buscando cosas interesantes.

Un día mamá les dijo:

Ahora tenemos que ir al valle de México, es una ciudad muy grande y bonita.

Todos obedecieron al momento, pero la nubecita traviesa siempre se quedaba atrás jugando con los árboles y las flores.



Sale el personaje



ANIMACION



MÚSICA DE FONDO



TEXTO



EFEECTO DE AUDIO



VOZ



PANTALLA: 5

ruta: Escena 3

SUBRUTA: Presentación/Bienvenida/Esc.1/Esc.2/Esc.3

DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA

Aquí esta la ciudad con el cielo muy contaminado apareciendo el personaje malo en este caso la contaminación, a lo lejos, después llega la familia de nubes

BOTONES PARA NAVEGAR:

Botón nube con flecha derecha avanza:

Botón de nube con flecha izquierda: retrocede

Botón de nube con bocina: voz

TEXTO/AUDIO/ANIMACION



Música de fondo



Entra la Contaminación



con un efecto de audio



Entra la Familia de Nubes



Cuando llegaron al Valle de México se sintieron muy cansados, el aire no era puro, ni estaba limpio, a lo lejos vieron al señor contaminación

Que paseaba por ahí.

-¡Vamonos de aquí éste lugar no me gusta!

Dijo la pequeña nube.

Pero el papá le contestó:

-No podemos irnos hijo, en este lugar también tiene que llover

-Pero papá aquí no hay sembradíos, ni bosques grandes que nos necesiten.

-Hijo, dijo la mamá -Mira por aca hay un pequeño bosque con pasto y árboles y por allá hay otro, ellos también nos necesitan.



ANIMACION



MÚSICA DE FONDO



TEXTO



EFEECTO DE AUDIO



VOZ

(:)



PANTALLA: 6

RUTA: Escena 4

SUBRUTA: Presentación/Bienvenida/Esc.1/Esc.2/Esc.3/Esc.4

DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA

El cielo esta contaminado y hay una chimeneas arrojando humo. Aquí la nubecita traviesa saldrá del lado derecho en la parte superior de la pantalla hasta llegar a acercarse a la nube de humo

BOTONES PARA NAVEGAR:

Botón nube con flecha derecha avanza:

Botón de nube con flecha izquierda: retrocede

Botón de nube con bocina: voz

TEXTO/AUDIO/ANIMACION



Música de fondo



Entra las nubes de humo
Después aparece la nubecita
traviesa tosiendo



Y así la familia se dedico a regar la ciudad, pero la nubecita traviesa como siempre se separo y se fue a investigar que había en la ciudad, de pronto vio un gran edificio, el cual tenia una gran torre y rápidamente se asomo, y en ese momento salio mucho humo, la pobre nubecita se asusto tanto y comenzó a toser.



Sale el personaje



ANIMACION



MÚSICA DE FONDO



TEXTO



EFECTO DE AUDIO



VOZ



PANTALLA: 7

RUTA: Escena 5

SUBRUTA: Presentación/Bienvenida/Esc.1/Esc.2/Esc.3/Esc.4/Esc.5

DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA

Aparece la Nubecita traviesa en el tráfico de la Ciudad, Ella estará en el borde izquierdo hasta deslizarse para acercarse a los coches.

BOTONES PARA NAVEGAR:

Botón nube con flecha derecha avanza:

Botón de nube con flecha izquierda: retrocede

Botón de nube con bocina: voz

TEXTO/AUDIO/ANIMACION



Música de fondo



Entra la nubecita traviesa



Pasado el susto, se puso a corretear a los coches, pero era tanto el humo que arrojaban que sus ojitos comenzaron a irritarse y nuevamente comenzó a toser.

Sale el personaje



ANIMACION



MÚSICA DE FONDO



TEXTO



EFEECTO DE AUDIO



VOZ



PANTALLA: 8

RUTA: Escena 6

SUBRUTA: Presentación/Bienvenida/Esc.1/Esc.2/Esc.3/Esc.4/Esc.5/Esc.6

DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA

Aparece el cielo y la nubecita traviesa se asoma del lado derecho paseando por la pantalla.

BOTONES PARA NAVEGAR:

Botón nube con flecha derecha avanza:

Botón de nube con flecha izquierda: retrocede

Botón de nube con bocina: voz

TEXTO/AUDIO/ANIMACION



Música de fondo



Entra la Nubecita traviesa



Cuando la nubecita quiso regresar con su familia no los encontró y se puso muy triste.
-Ya me quede aquí solo y no se que voy a hacer -.

La familia de nubes se había retirado del Valle de México, pues les habían avisado que tenían que salir de emergencia ya que se aproximaba una inversión térmica. Al oír esto se asustaron tanto que salieron a toda velocidad olvidando a la nubecita traviesa.



Sale el personaje



ANIMACION



MÚSICA DE FONDO



TEXTO



EFFECTO DE AUDIO



VOZ



PANTALLA: 9

ruta: Escena 7

SUBRUTA: Presentación/Bienvenida/Esc.1/Esc.2/Esc.3/Esc.4/Esc.5/Esc.6/Esc.7

DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA

Aparece el bosque y a lo lejos la ciudad contaminada y la papá, mamá y el hermano nube salen del lado derecho

BOTONES PARA NAVEGAR:

Botón nube con flecha derecha avanza:

Botón de nube con flecha izquierda: retrocede

Botón de nube con bocina: voz

TEXTO/AUDIO/ANIMACION



Música de fondo



Entra Papá, mamá y hermano nube



Ya que estaban muy lejos se acordaron de ella, pero era muy peligroso regresar, podían morir si lo hacían, estaban tan preocupados que la mamá dijo:
-Pidamos ayuda ,alguien que pueda ir a rescatar a mi nubecita.
-Si, dijo el papá -El señor viento tal vez pueda ayudarnos-.
Y así se fueron en busca del señor viento.



Salen los personaje



ANIMACION



MÚSICA DE FONDO



TEXTO



EFEECTO DE AUDIO



VOZ



PANTALLA: 10

RUTA: Escena 8

SUBRUTA: Presentación/Bienvenida/Esc.1/Esc.2/Esc.3/Esc.4/Esc.5/Esc.6/Esc.7/Esc.8

DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA

Se encuentra la ciudad, mostrándonos algunos edificios.

Aparece la nubecita traviesa en el borde izquierdo de la pantalla hasta llegar al suelo.

BOTONES PARA NAVEGAR:

Botón nube con flecha derecha avanza:

Botón de nube con flecha izquierda: retrocede

Botón de nube con bocina: voz

TEXTO/AUDIO/ANIMACION



Música de fondo



Entra Nubecita traviesa



Mientras tanto en el valle de México, la nubecita traviesa se sentía muy mal, triste, sola y enferma, pues el señor smog la debilitaba cada vez mas y aunque ella quería salir no podía, estaba atrapada en el valle de México.

La nubecita quiso ir a distraerese pero las calles estaban vacías y en las escuelas los niños permanecían en sus salones.



Sale el personaje



ANIMACION



MÚSICA DE FONDO



TEXTO



EFEECTO DE AUDIO



VOZ




PANTALLA: 11
 RUTA: Escena 9
 SUBRUTA: Presentación/Bienvenida/Esc.1/Esc.2/Esc.3/Esc.4/Esc.5/Esc.6/Esc.7/Esc.8/Esc.9


DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA



Aquí aparece de nuevo la ciudad en donde la nubecita se encuentra con la mariposa. La nubecita traviesa entra del lado derecho mientras que la mariposa saldrá del centro del borde izquierdo



BOTONES PARA NAVEGAR:
 Botón nube con flecha derecha avanza:
 Botón de nube con flecha izquierda: retrocede
 Botón de nube con bocina: voz

TEXTO/AUDIO/ANIMACION

 Música de fondo

 Entra Nubecita traviesa
 Y después entra la Mariposa

  De repente vio a una mariposa volando y le dijo:
 -Oye mariposa ¿qué esta pasando?, ¿por que me siento tan mal y hay tan poca gente en las calles?
 -Hay nubecita lo que sucede es que hay una inversión térmica.
 ¿Y eso que es?
 -¿Es por eso que no puedo respirar y me siento tan débil?



ANIMACION



MÚSICA DE FONDO



TEXTO



EFECTO DE AUDIO



VOZ



PANTALLA: 12

RUTA: Escena 10

SUBRUTA: Presentación/Bienvenida/Esc.1/Esc.2/Esc.3/Esc.4/Esc.5/Esc.6/Esc.7/Esc.8/Esc.9/ Esc.10

DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA

Es la escena de otra parte de la ciudad donde se muestran otros edificios y algunos arboles que se encuentran en la ciudad, continua la nubecita conversando con la mariposa. La nubecita traviesa y la mariposa se balancearán suavemente

BOTONES PARA NAVEGAR:

Botón nube con flecha derecha avanza:

Botón de nube con flecha izquierda: retrocede

Botón de nube con bocina: voz

TEXTO/AUDIO/ANIMACION



Música de fondo



Continuan en la escena la nubecita traviesa y la mariposa



-Sí, la contaminación enferma a toda la naturaleza, cada vez hay menos mariposas, abejas, aves, árboles y flores.

-Las personas tratan por todos los medios de ayudar, pero no todos lo hacen, algunos piensan que es mentira la contaminación y no le dan importancia.

-Que tristeza, exclamó la nubecita. Después se despidieron y cada quien siguió su camino.



Salen los personaje



ANIMACION



MÚSICA DE FONDO



TEXTO



EFEECTO DE AUDIO



VOZ



PANTALLA: 13

RUTA: Escena 11

SUBRUTA: Presentación/Bienvenida/Esc.1/Esc.2/Esc.3/Esc.4/Esc.5/Esc.6/Esc.7/Esc.8/Esc.9/Esc.10/Esc.11

DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA

Es el cielo gris por la contaminación.

Aquí aparece el Viento, entra del lado derecho inferior y sube mientras que la nubecita traviesa estará a lo lejos y bajará del lado derecho y se acercará al Viento

BOTONES PARA NAVEGAR:

Botón nube con flecha derecha avanza:

Botón de nube con flecha izquierda: retrocede

Botón de nube con bocina: voz

TEXTO/AUDIO/ANIMACION



Música de fondo



Entra el Viento y la Nubecita traviesa



- La nubecita busco y busco a su familia

Y busco y busco por donde salir pero no pudo, se sentía morir, de pronto oyó al señor viento y voló rápidamente con todas sus fuerzas para encontrarlo.

-¡Señor vientos!, señor viento lleveme a otro lugar!

-¡Nubecita aquí estas!, dijo el señor viento

-Tu familia esta preocupada por ti, ¡ven vamonos!



Salen los personaje



ANIMACION



MÚSICA DE FONDO



TEXTO



EFEECTO DE AUDIO



VOZ



PANTALLA: 14

RUTA: Escena 12

SUBRUTA: Presentación/Bienvenida/Esc.1/Esc.2/Esc.3/Esc.4/Esc.5/Esc.6/Esc.7/Esc.8/Esc.9/Esc.10/Esc.11/Esc.12

DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA

Se muestra un edificio y el cielo azul.

Entra la contaminación con movimientos ondulantes del lado superior derecho, después entra el Viento del centro inferior

BOTONES PARA NAVEGAR:

Botón nube con flecha derecha avanza:

Botón de nube con flecha izquierda: retrocede

Botón de nube con bocina: voz

TEXTO/AUDIO/ANIMACION



Música de fondo



Entra el Viento y la Contaminación



Y así el viento soplo por el valle de México y limpio toda la ciudad. Todos se sintieron mucho mejor y las personas decían: -¡Miren que claro esta el cielo, esta muy limpio!

La nubecita traviesa se reunió con su familia y les dijo:

-Perdonenme, ya voy a ser más cuidadosa y permaneceré cerca de ustedes, los quiero mucho.



Salen los personajes



ANIMACION



MÚSICA DE FONDO



TEXTO



EFEECTO DE AUDIO



VOZ



PANTALLA: 15

RUTA: Escena 13

SUBRUTA: Presentación/Bienvenida/Esc.1/Esc.2/Esc.3/Esc.4/Esc.5/Esc.6/Esc.7/Esc.8/Esc.9/Esc.10/Esc.11/Esc.12/Esc.13

DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA

Aparece el cielo azul y claro y toda al familia de nubes y el Viento se reunen.

Aparece la familia junta paseando por la pantalla y llegan a al do izquierdo y a continuación entra el viento del lado derecho hasta reunirse con la familia.

BOTONES PARA NAVEGAR:

Botón nube con flecha derecha avanza:

Botón de nube con flecha izquierda: retrocede

Botón de nube con bocina: voz

Botón de nube con los créditos

TEXTO/AUDIO/ANIMACION



Música de fondo



Entra la familia de nubes
Ahora entra el Viento



La nubecita le dio las gracias al señor viento y le dijo:
-Señor viento, gracias por salvarme y traerme con mi familia y quisiera pedirle un favor.
-¿Cuál es?, respondió el señor viento.

-Que vaya mas seguido al valle de México a limpiar la ciudad, pues hay muchos que lo necesitan.

-Sí nubecita, tienes razón, lo haré.
Y así las nubes y el viento continuaron sus tareas de cada año.



Salen los personajes



ANIMACION



MÚSICA DE FONDO



TEXTO



EFFECTO DE AUDIO



VOZ



CONCLUSIONES

El hábito de la lectura en el niño despierta y estimula la imaginación, fomenta y educa la sensibilidad, provoca y orienta la reflexión y cultiva la inteligencia, el enriquecimiento del vocabulario y como consecuencia la mejora de la expresión oral.

Por otra parte el gusto por la literatura no es innato, el niño tiene que aprender a leer, para lograr esto es necesario proporcionarle suficientes estímulos como por ejemplo la variedad en los temas, la presencia de ilustraciones y colores que los motiven y hagan el acto de leer más placentero. Para conseguir esto, es necesario diseñar estrategias que permitan acercar a los niños a la literatura.

Con el desarrollo de este proyecto contribuimos a este proceso a través de un cuento infantil, aplicando el diseño gráfico utilizando recursos tan importantes como son el diseño editorial, la ilustración y empleando

tecnologías novedosas aplicadas en un CD interactivo, al fusionar estas herramientas del diseño gráfico nos dimos cuenta que se logran resultados muy satisfactorios.

Todo proyecto requiere de una evaluación que nos permita verificar que el producto a cumplido con las expectativas del cliente. Para esto se realizo una practica de campo directamente con el usuario, en este caso los niños. En esta practica, pudimos constatar que nuestra propuesta gráfica logró captar su atención. En este proceso las ilustraciones tienen la prioridad ya que ellos solo saben leer las imágenes, mediante el desarrollo de identificación de personajes, los niños ubicaron a cada personaje por el elemento distintivo que utilizamos en cada uno de estos, esto fue comprobado al realizar un ejercicio con ellos, en el cual se les pidió que dibujaran lo que mas les agrado del cuento, y nos percatamos que el personaje principal, en este caso la nubecita traviesa tuvo gran impacto.



La técnica de ilustración fue la adecuada, ya que por su colorido fue muy atractivo, desde el momento en que se mostró el cuento, la atención de los niños fue inmediata, comenzaron a hacer preguntas y no perdían detalle de la historia la narrarles el cuento.

Al presentar el multimedia, se logró que los pequeños se emocionaran, el hecho de mostrar a los personajes animados fue algo diferente, y esto fue una herramienta más para conseguir la atención de los niños, la aceptación del cuento y por consecuencia despertar un interés hacia la lectura.

La presente tesis ha permitido introducirse en el campo de la educación con la tarea de iniciar y afianzar el gusto por la literatura en los niños, aun antes de adentrarse de lleno en los libros y en la lectura, al leer cuentos ilustrados se interioriza que las historias tienen un orden, que las páginas se leen de izquierda a derecha, que los libros tienen un principio y un final, sin

olvidar que las buenas ilustraciones ayudan a formar su gusto por el arte y lo bello.

A partir de haber concluido este proyecto, se habrá cumplido el objetivo, ya que los pequeños continuarán buscando literatura ilustrada como en nuestro caso, y sin darse cuenta, se verán inmersos en este mundo de cuentos por lo tanto en la literatura.



GLOSARIO

- Alegórica.** Ficción por la cual se representa una cosa por otra.
- Análogo.** Que tiene analogía o similitud con otra cosa.
- Apólogo.** Fábula moral.
- Cefir.** Limitarse, ajustarse. Amoldarse acercarse mucho.
- Didactizar.** Enseñar.
- Etimológicamente.** Origen y derivación de las palabras.
- Genealogía.** Conjunto de los antepasados de un individuo.
- Ilación.** Enlace normal de las partes del discurso.
- Militante.** Que lucha por el triunfo de una idea.
- Preceptiva.** *P. literaria.* Tratado normativo de retórica y poética.
- Preeminencia.** Privilegio
- Proclive.** Propenso.
- Reticula.** Hojas utilizadas en diseño para representar una página o área de diseño, en la que se han impreso todas las medidas relevantes: tamaño de página, márgenes, marcas de corte, etc, lo que permite al diseñador situar con precisión todos los componentes del diseño.
- Sayo.** Cualquier vestido.
- Solaz.** Recreo, esparcimiento, distracción.
- Tipografía.** Arte, diseño general y aspecto del material impreso usando tipos.
- Vernáculos.** Propio del país de quien se habla.
- Viñeta.** Dibujo puesto como adorno al principio o al final de un libro o capítulo o en los márgenes de las páginas.



BIBLIOGRAFIA

- * A. Millares, Carlo
Historia Universal de la Literatura
Editorial Esfinge
México
- * Arnold, Eugene
Técnicas de ilustración
Ediciones de Arte
Barcelona, 1982
- * Biblioteca de Diseño Gráfico
Tomo de ilustración 1 y 2
Editorial Naves Internacionales
Barcelona, 1994
- * Colyer, Martín
Como encargar ilustraciones
Editorial Gustavo Gili
México, 1994
- * De Bustos M., Ignacio
Guía de Iniciación Multimedia con Windows 95
Ed. Anaya Multimedia
1998
- * De la Torre, Fco. Javier
Literatura Universal
Editorial McGraw- Hill
- * De Winn L. Rosch
Todo Sobre Multimedia
Editorial Prentice Hall.
- * Dezart, Louis
Técnicas de dibujo para ilustradores
Editorial Limusa
México, 1991
- * Elizagaray, Alga Marina
El poder de la literatura para niños y jóvenes
Editorial Letras Cubanas
La Habana, Cuba, 1979
- * Günter Magnus, Hugo
Manual para dibujantes e ilustradores
Editorial Gustavo Gili
Barcelona, 1982
- * H. Castagnino, Raúl
¿Qué es literatura?
Editorial Nova
Buenos Aires, 1977
- * Hahn, Harold
El Gran Libro del CD-ROM
Alfaomega Grupo Editores S.A.de C.V.
1996
- * Laing, John
Haga usted mismo su Diseño Gráfico
Editorial Heermann Blume
España, 1989
- * Merlo, Juan Carlos
Literatura infantil y su problemática
Editorial El Ateneo

- * Muller Brockmann, Josef
Sistema de retículas
Editorial Gustavo Gili
Barcelona, 1982.
- * Mura, Antonio
El dibujo de los niños
Editorial Universitaria de Buenos Aires
Buenos Aires, 1963
- * Pastoriza de Etchebarne, Dora
El cuento en la literatura infantil
Editorial Kapelusz
Buenos Aires, 1962
- * Perriconi, Graciela
El libro infantil
Editorial El Ateneo
Buenos Aires, 1986
- * Petrini Enzo
Estudio Crítico de la literatura juvenil
Editorial Rialp
Madrid, 1963
- * Rey, Juan
Perceptiva literaria
Editorial Sal Terrae
Santander, 1969
- * Swann, Alan
Como diseñar retículas
Editorial Gustavo Gili
México, 1990.
- * Swan, Alan
La creación de bocetos gráficos
Editorial Gustavo Gili
Barcelona, 1990
- * Trejo, Diana
Todo el poder de Multimedia
Ed. Mc Graw Hill
México D.F. 1995
- * Valera, Juan
Obras Completas II
Ed. Joaquin Gil
Buenos Aires, 1944
- * Wodaski, Ron
Multimedia para todos
Edition Publisher by HAYDEN BOOKS
1995

PAGINAS DE INTERNET

Internet.

- Diseño de una interfaz grafica.
<http://www.uag.mx/66/menu.htm>
- Manual de Director.
<http://members.es.tripod.de/rnvoa/categorized.html>
- Conozca su hardware.
<http://www.conozcasuhardware.com>
- Universidad Tecnológica de Panamá
Facultad de Ingeniería de Sistemas
Computacionales.
Monografías de Tópicos.
<http://www.utp.ac.pa/seccion/topicos/index.html>
- The Word Wide Web Virtual Library
<http://archive.museophile.sbu.ac.uk/audio/>