



Universidad Nacional Autónoma de México  
**Escuela Nacional de Artes Plásticas**

*El libro ilustrado  
como herramienta  
de educación emocional  
en niños en edad  
escolar temprana.*

Tesis que para obtener el título de  
Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

Presenta:

**Ximena Pérez-Grovas Álvarez**

Director de Tesis:

**Maestro José Luis Acevedo Heredia**

México D.F., 2013



# Índice

## **INTRODUCCIÓN**

### **CAPÍTULO 1: La imagen y la ilustración**

- 1.1 La imagen
  - 1.1.1 Historia de la Imagen
  - 1.1.2 Importancia de la imagen en la sociedad
- 1.2 Diseño y Comunicación visual
- 1.3 La ilustración
  - 1.3.1 Historia de la ilustración
  - 1.3.2 Tipología de la ilustración
    - 1.3.2.1 Funciones
    - 1.3.2.2 Categorías
    - 1.3.2.3 Producción y distribución
  - 1.3.3 Ilustración infantil
  - 1.3.4 Ilustración didáctica

### **CAPÍTULO 2: El niño y las emociones**

- 2.1 La infancia
  - 2.1.1 Aprendizaje y desarrollo
- 2.2 Percepción
  - 2.2.1 Percepción en los niños
- 2.3 La emociones
  - 2.3.1 Emociones infantiles
  - 2.3.2 Educación y manejo emocional
- 2.4 El niño y la imagen

## **CAPÍTULO 3: El libro ilustrado**

### 3.1 El libro

#### 3.1.1 El libro ilustrado

### 3.2 El cuento

#### 3.2.1 La narrativa

##### 3.2.1.1 La narrativa visual

###### 3.2.1.1.1 El cuento ilustrado

###### 3.2.1.1.2 El cómic y la novela gráfica

#### 3.2.2 El cuento como herramienta pedagógica

## **CAPÍTULO 4: Ilustración de un cuento para la educación emocional**

### 4.1 El libro ilustrado como herramienta de educación emocional.

### 4.2 Metodología proyectiva.

#### 4.2.1 Metodología para la ilustración del cuento “El niño de los mil colores”.

### 4.3 Conceptos de diseño

#### 4.3.1 Formatos de libro

#### 4.3.2 Composición

#### 4.3.3 Técnicas de representación visual

#### 4.3.4 Teoría del color

#### 4.3.5 Diseño de personajes

#### 4.3.6 Diseño Editorial

##### 4.3.6.1 Diseño editorial en libros ilustrados para niños

#### 4.3.7 Cuento “El niño de los mil colores”

### 4.4 Libro ilustrado del cuento “El niño de los mil colores”

## **CONCLUSIONES**

## **BIBLIOGRAFÍA**





# Agradecimientos

Por más cursi que suene, primero que nada agradezco a la vida porque finalmente estoy escribiendo los agradecimientos, lo cual significa que lo logré, y que todo parece indicar que sí voy a ser licenciada.

Ahora sí, los agradecimientos de a de veras.

Primero que nada a mi papá y mamá por apoyarme a lo largo de estos meses y sobretodo a lo largo de todos los años de la carrera.

A mi hermano por hacer que me diera mucho miedo la tesis, y que entonces me apurara mucho para sacarla.

A Sergio por hacerme esa apuesta que me ayudó a terminar tan pronto.

Al resto de mi familia, es decir a mi abuelo el Inge, a mis tías Regina, Vero y Pollo, a Chava y a María, por estar ahí. A mis primos y primas Gaby, Dany, Rodrigo, Emi, Jero y Lore por ser tan preciosos y preciosas. Y a mis sobrinos Sebs, Diego, Majo y Ximenita que los adoro.

A mi director, Heredia, por tenerme paciencia cuando yo ya no la tenía.

Luego obviamente vienen las amigas que han estado ahí desde siempre, A Mar que fue mi compañera incansable. A Jazi por inspirarme titulándose hace tantos años. A mi Cori por tantas noches de Tesis y Botanas. A Mechina por compartir mis sufrimientos. A Gu, nomás por no dejar. A Sarita que está lejos. Y a Isabeluri que está más lejos aún.

A mis amigos y amigas de la ENAP, sin los cuales no habría logrado sobrevivir todo estos años, Marifer, Natalia, Cecsi, Oscar Ani, Sandy, Quetza y Ale.

A Paco y a Rorris por salir de la nada.

A Carolina, por ser como una segunda directora de tesis, entre otras cosas.

También le agradezco a todos los que no mencioné u olvidé mencionar, por perdonarme por no haberlo hecho.



# Introducción

Hoy en día el diseño y la comunicación visual están inmersos en todos los aspectos de la sociedad. La imagen se ha posicionado como un medio de comunicación privilegiada, y realmente estamos rodeados de estímulos visuales, creados con fines particulares, minuto a minuto.

Sin embargo, hay sectores en los que las investigaciones acerca de las utilidades del diseño no han sido aún, bien concretadas. Si bien la educación y la ilustración han formado un binomio desde hace mucho tiempo, los límites de esta interacción siguen inexplorados, y en muchas ocasiones no se han basado más que en presentimientos.

Con este motivo, decidí dedicar mi tesis a uno de los temas que más relevancia tienen en el ámbito de la educación; la educación emocional.

Me parecía claro el papel que la ilustración podría tener en este tipo de aprendizaje, sin embargo, no contaba con los conocimientos que pudieran fundamentar esta idea.

Así a lo largo de esta tesis, abordaremos los puntos principales que podrían componer a la ilustración como herramienta de educación emocional, y así encontrar los puntos de encuentro, que nos muestren de que manera la ilustración se podría insertar en una didáctica de las emociones.

Se iniciará revisando lo que es la ilustración, tomando como base su unidad funcional; la imagen. Se revisará la historia y las funciones que cumplen ambas, para darnos una idea más completa de la importancia que éstas pueden representar, no sólo en este tema, sino para la sociedad en general.

En el segundo capítulo nos dedicaremos a estudiar al niño y a la forma en que las emociones se gestan en él. Estudiaremos sus procesos de percepción visual, así como sus procesos de

aprendizaje. Todo esto con el fin de entender mejor a nuestro posible interlocutor, y tener los elementos para desarrollar un producto basado en sus capacidades, necesidades y cualidades.

Finalmente se estudiará al libro como soporte de comunicación visual, y descubriremos como éste significa de manera innata, más allá de su contenido. Apuntamos al libro para mencionar también uno de los géneros contenidos en él a través de los siglos; el cuento.

El cuento a su vez se mostrará como parte fundamental en el desarrollo de esta tesis, al contener una clara tendencia educativa.

Éste será el recorrido a lo largo de esta tesis, mediante el cual, se buscará llegar a entender más ampliamente el papel y la importancia que puede tener la ilustración en el mundo de las emociones.



# CAPÍTULO 1

## La imagen y la ilustración

La imagen se encuentra en la base de cualquier tipo de representación visual de la que podamos hablar, por lo cual he decidido abordar este primer capítulo desde este elemento común de la comunicación visual a través de los siglos. Finalmente una ilustración no es más que una imagen con propósitos que la identifican y separan del resto de las expresiones visuales existentes. Entonces entendiendo primero lo que representa y ha representando la imagen a lo largo de la historia, tendremos los elementos necesarios para establecer más ampliamente, qué es la ilustración.

### 1.1 La imagen

La imagen entendida como cualquier forma de representación visual será el tema que nos atañe, sin embargo, hay que mencionar que en términos generales, una imagen no es sólo visual, sino que puede hablarse también de imágenes olfativas, auditivas, etc.

Según Abraham Moles, uno de los teóricos más importantes en el tema, “La imagen es un soporte de la comunicación visual que materializa un fragmento del entorno óptico (entorno perceptivo), susceptible de subsistir a través de la duración y que constituye uno de los componentes principales de los medios de comunicación masiva.”<sup>1</sup>

Esto significa que la imagen es una cristalización de un pedazo de mundo, lo que implica una forzosa cualidad matérica de la misma. Es un intento de retener el estado visual del mundo exterior y por tanto, perdurable en el tiempo y en el espacio.

Analizando esta definición, podemos percibir la relativa actualidad de la misma, a lo que resulta necesario añadir que la imagen es en esencia un medio de comunicación primaria, y

---

1 Moles, Abraham A., *La imagen: Comunicación funcional*, Editorial Trillas, México 2004, p.24

no sólo un medio de comunicación masiva.

Ya sea en nuestra experiencia en el mundo cotidiano o con la cristalización de éste, mediante la vista recibimos constantes estímulos que nos comunican todo tipo de cosas, desde estados de ánimo, hasta condiciones climáticas. Este modo de comunicación se establece mucho antes que el lenguaje, convirtiendo a las imágenes en una vía privilegiada de relacionarnos con el mundo que nos rodea.

Por lo mismo, hay que admitir que el fenómeno de las imágenes es de naturaleza histórica, y que se encuentra como algo inseparable de la idea misma de civilización. De hecho ya en la antigüedad se consideraba a ésta como un principio mismo de la sociedad civilizada.

La imagen como estímulo visual, es asequible a todo público vidente, más no toda imagen puede ser comprendida y leída de igual forma y por cualquier persona, ya que toda imagen es la construcción de una sociedad. La primera lectura de una imagen es inmediata, lo que no significa que ésta no esté llena de codificaciones, que la hacen comprensible en su totalidad, sólo a unos cuantos.

Ya Charles Sanders Peirce, hablaba de cómo nuestro conocimiento de convenciones sociales y reglas culturales crea la única posibilidad de entender e interpretar las imágenes<sup>2</sup>, lo que nos lleva a hablar de la imagen en su cualidad de signo.

La imagen es el mediador relacional del triángulo semiótico, el cual se compone del mensaje lingüístico, la imagen denotada y la imagen connotada.

La denotación habla del valor referencial de un signo; mientras que la connotación desarrolla un valor suplementario, de mayor amplitud, y distante con relación al signo. La imagen como lenguaje se entiende por aquellos signos sacados de la realidad misma, pero a la vez una imagen permite manipular estos signos para resignificarse. Por lo tanto, en la percepción de una imagen, siempre se reciben simultáneamente un mensaje perceptivo y un mensaje cultural, habiendo de base, un complejo proceso de interpretación, traducción y reproducción de los fenómenos. Como espectadores siempre tenemos que tomar una postura con respecto a una imagen que se nos esté mostrando.

Toda imagen sigue una lógica interna que viene dada por el vínculo que establece entre *su* mundo y el mundo exterior; elementos que en un análisis formal de la imagen se conocen como nivel semántico y sintáctico.

La imagen tiene 2 planos, el estético y el comunicativo. De esta manera, el plano estético determina en que grado será activo el plano de la comunicación.

Una de las propiedades inherentes a la imagen, es la de ser al mismo tiempo ella misma, la representación de aquello que produce y la referencia a otra cosa cuya naturaleza es sustancialmente inestable, en el sentido en que los significados que podríamos atribuirle varían en función del tiempo, el espacio, las situaciones y las personas.

”La figura se encuentra dentro y fuera, hasta el punto de poseer el secreto del conocimiento

---

2 Forrester, Michael, *Psychology of the Image*, Editorial Routledge, London 2000, 202 pp.

y al mismo tiempo revelarlo como engaño”<sup>3</sup>

Ante una imagen, ya sea rememoración o percepción, la mente oscila entre 2 estados. Puede verla como dibujo o copia de algo, o imaginar su concreción e imaginar el objeto ahí representado.

Así, dentro de la polisemia de la imagen, un espectador elige aprehender e ignorar otros posibles significados. Esto va aunado a saberes culturales y sociales, debido a una lógica del símbolo que se muestra en forma de “lenguaje” accesible a todos los miembros de una comunidad e inaccesible a los extraños. La imagen puede gozar del mismo grado de codificación de la palabra, y el que reconozcamos en ella los elementos figurativos, no significa que aprehendamos el mensaje integral que ésta pretende transmitir.

La imagen y la palabra comparten el peso de la representación del mundo, y a su vez es lo visual aquello que sustenta al lenguaje. El lenguaje proviene de un intento de aprehensión hablada del mundo percibido a través de la vista, y en ese sentido, la imagen y el lenguaje son indisociables; el uno condiciona al otro.

Decía Barthes que para unos la imagen es un sistema muy rudimentario con respecto a la lengua, y para otros la significación no puede agotar la riqueza inefable de la imagen<sup>4</sup>; y sin embargo parece ser que no queda más que admitir que en su presencia cotidiana en diversos aspectos de nuestra vida, “las imágenes conforman a su manera, y no en menor grado, la estructura intelectual”<sup>5</sup>.

La vista es el sentido que más estrechamente está ligado a la idea de la realidad, y del que los seres humanos más nos hemos apropiado, generándose la creencia de que en lo visual hay un terreno común a todos los individuos sin importar sus características. La experiencia sensorial está determinada fuertemente por factores espaciales, a los cuales nos habituamos más fácilmente mediante la vista, por lo que de ahí se desprende una confianza mayor en el campo visual para reflejar al mundo en el que existimos y nos desenvolvemos.

Toda representación visual implica un intento de comprender a aquello que representa, y de reducirlo a sus datos esenciales para poder intervenir en ello.

La imagen representa a la experiencia, hasta llegar a afirmar que es la experiencia misma. Y es que la imagen y sus sistemas, representan la estructura del mundo.

“De hecho, bajo las redes estilísticas y preceptuales operan otras redes que componen una armadura conceptual y afectiva, la cual organiza inconscientemente todas las categorías de nuestra relación con la realidad”<sup>6</sup>

Actualmente vivimos en la era de la imagen, en la cual ni un solo instante de nuestra exis-

3 Lyotard, Jean-François cita en Vitta Maurizio, *El sistema de las imágenes*, Editorial Paidós, España 2003, p.54

4 Barthes, Roland, *Retórica de la imagen*, [http://www.newsblog.e-pol.com.ar/usr/145/600/barthes\\_1.pdf](http://www.newsblog.e-pol.com.ar/usr/145/600/barthes_1.pdf),

5 Vitta Maurizio, *op. cit.*..., p.25

6 Gruzinski Serge, *La guerra de las imágenes*, Editorial FCE, México 2010, p.90

tencia cotidiana se encuentra exento de la mediación que ésta hace de nuestra limitada percepción en las infinitas posibilidades del mundo. Mediante las imágenes se representan las consistencias y las contradicciones de la sociedad y de la cultura<sup>7</sup> que les dan vida.

La naturaleza de la imagen es articulada, por lo que vuelve muchas veces sobre si misma, abriendo constantemente nuevas perspectivas. Existe por lo tanto la necesidad de enmarcar a toda imagen en un tiempo y un espacio, si se busca aprehender el verdadero mensaje y/o función que contiene.

No necesito señalar la importancia que la imagen juega en la vida de todos nosotros, porque si hacemos un pequeño ejercicio de reflexión, todos podremos ver la forma en que éstas ha afectado nuestras vidas, y la de todos aquellos que construyeron las civilizaciones en las que se basa nuestra sociedad y nuestra cultura.

La única forma en que la imagen se puede acabar de explicar a si misma, es hablando de su paso a lo largo de la historia, por lo que el siguiente apartado de nuestro capítulo estará reservado a guiarnos a lo largo del tiempo, hablándonos de las distintas funciones que ha jugado la imagen en la historia de la humanidad.

### 1.1.1 Historia de la Imagen

La decisión de abordar éste capítulo a través de el concepto de imagen, vino cuando estudiando las historias de la ilustración y del diseño, todo se confundía en la ambigüedad o en la diversidad de sus intenciones y concepciones, con la historia del arte, la cual en sí tampoco es tan clara ni coherente. A todo esto pareció que lo más apropiado sería tomar la unidad funcional que une a las anteriores disciplinas, es decir, la imagen, y desde ella abordar su paso, su importancia, y sus funciones a lo largo de la historia.

<sup>7</sup> Sociedad y cultura son dos expresiones comúnmente confundidas, y que sin embargo no significan lo mismo, ya que la cultura es una o varias expresiones humanas presentes en una sociedad.



Fig.1 Cuevas de Altamira



Fig.2 Cuevas de Lascaux

dirección del recorrido visual del espectador a través del espacio.

En sí, la imagen en Mesopotamia, buscaba expresar la autoridad de los dioses y los gobernantes y hacer presente el imperio en la mente de sus habitantes. Así, los grifos existentes en la entrada de múltiples templos, eran un aviso de una fuerza mayor que está vigilando, que usaba como artificio la fealdad de la imagen y el posible temor que ésta pudiera causar.

Ya para 3,000 a.C. en una más de las grandes civilizaciones de la antigüedad, Egipto, se sabe de otra de las invenciones que cambiaría el rumbo de la escritura, el papiro<sup>8</sup>.

Los egipcios desarrollaron su propia escritura, la jeroglífica, la cual era una combinación de signos silábicos, alfabéticos y determinativos (indican como interpretar glifos precedentes). Dicho sistema de escritura se mantuvo por alrededor de 7,000 años.

Tanto en Mesopotamia como en Egipto los escribas o amanuenses, eran personas que gozaban de mucho poder y autoridad, ya que representaban el conocimiento.

En la cultura egipcia, la imagen tenía el propósito de inmortalizar la existencia, y de acompañar a los difuntos en la eternidad. Mediante las representaciones visuales, las elites egipcias buscaban transmitir jerarquía, y para esto había un estricto programa iconográfico. Dicho sistema visual, el cual establecía la representación idealizada de la figura humana según ciertas proporciones, así como jerarquía por medio del tamaño, fue establecido en los inicios de la civilización, y respetado por milenios.

Las expresiones gráficas de esta cultura eran una declaración y una confirmación del nivel de control ejercido por la élite en el poder.

La cultura griega surge alrededor del año 800 a.C.. Los avances y expresiones realizados bajo las luces de esa civilización son hoy considerados como un parteaguas en la historia de la imagen, ya que fueron tomados por civilizaciones posteriores como la base de nuevas expresiones gráficas. Esto no significa que las imágenes griegas, y las hechas por culturas posteriores compartieran significados, puesto que como ya hemos mencionado, toda imagen

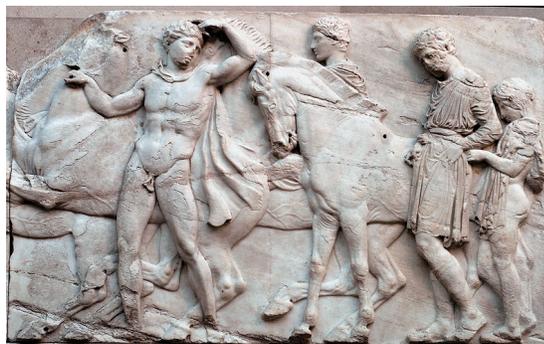


Fig.4 Friso Griego.

---

<sup>8</sup> El papiro era un soporte de escritura hecho por una planta acuática, unido colocando tiras de la hoja y creando una trama, al colocar éstas vertical y horizontalmente

se debe de leer en el marco de una cultura.

Los antiguos griegos fueron los primeros occidentales en teorizar con respecto a la imagen, y en producir una literatura que intentara explicar a la misma. Platón, importante filósofo, llevó el tema a un lugar crítico para su época y el resto de la historia, al afirmar que una imagen no era más que un engaño, una imitación de un mundo que ya era en sí mismo imitación de otro, el mundo de las ideas.

La dualidad entre el mundo y el papel que el hombre jugaba en el mismo fue un tema muy recurrido en la producción gráfica de esta gran civilización.

Las imágenes se comienzan a considerar bellas por su naturalismo, buscando siempre una idealización de la belleza.

Fue común que mediante la imagen en su intención comunicativa, aunada a la arquitectura, se buscaran soluciones para ajustar, mediante la narrativa visual, hechos históricos en los frisos de los templos.

En las representaciones visuales de figuras míticas en las antiguas Grecia, Roma y Egipto, vemos la estrecha relación que se guarda entre la imagen, y aquella narrativa histórica que constituían los mitos como reflejo de una realidad trascendente. En estas representaciones podemos ver también la transferencia que se hacía de dichas realidades a distintos objetos. También podemos notar como la imagen era utilizada para inducir estados emocionales como el miedo, en todos aquellos que la observaran. Así, las Gorgonas<sup>9</sup> retratadas en escudos de guerra, buscaban inducir en el enemigo un terror sacro, petrificándolo e impidiéndole la escapatoria.

La producción visual en el Imperio Romano es una reinterpretación de lo hecho en Grecia. Sin embargo, contrario a Grecia, que buscaba una idealización de la belleza, Roma buscaba la expresión de las emociones humanas con la mayor fidelidad posible.

La imagen en la época romana se encontrará al servicio del imperio y de la república, por lo que será un arte muy ligado a la arquitectura, mandando así un mensaje de poder de manera masiva.

Roma dominó el mundo durante cientos de años. En el año 312 d.C. Constantino el grande se convierte al cristianismo, evento simbólico que marca un cambio en la estructura de un mundo que ya venía mudando sus creencias.

Este cambio de dogma, produce en occidente, lo que se conoce como “Arte” Bizantino, el cual se concentraba en una representación simbólica que quería mostrar la esencia espiritual mediante las cualidades físicas.

Para el año 476 d.C., cae el Imperio Romano de Occidente, entrando la humanidad, en un periodo conocido para nosotros como la Edad Media, en el que la iglesia surge como una fuerza unificadora de toda Europa.

Durante este periodo de casi mil años, la imagen es un producto artesanal que promueve y

---

<sup>9</sup> En la mitología griega, una Gorgona era un monstruo con la cabeza rodeada de serpientes, cuya mirada te convertía en piedra.

representa conceptos del sistema de poder, es decir, la religión. La autoría intelectual de las imágenes en ese entonces, era debida a los arquitectos, quienes eran considerados como una élite culta.

Un famoso episodio de historia medieval y de la imagen es la controversia iconoclasta surgida en el año 726 d.C.

Los cristianos primitivos se habían negado al uso de las imágenes, sin embargo, como influencia del paganismo, se comienzan a usar cuadros y estatuas con el propósito de educar e informar. Eventualmente esto desemboca en una idolatría y fanatismo hacia esas representaciones, lo que lleva al emperador León el Isaurio a emitir un edicto en el que se prohibía el uso de las imágenes religiosas. La controversia duró más de un siglo, hasta que advirtiéndose que no era un acto de idolatría pagana, sino una forma de transmitir a Dios un honor, a través de una imagen de la que el mismo era inseparable, en 843 d.C. se restablece el uso de las imágenes religiosas.

Durante los siglos XI y XII surge un “arte” didáctico que pretende la educación religiosa del pueblo, el “arte” Románico. Dicho modo de expresión se basa en una simbología que en muchos casos tiene un cierta ironía, mientras que en otros pretende avivar la mente humana y ponerla a pensar en el significado de dichas manifestaciones visuales.

Seguido en la historia de la imagen, viene un estilo conocido como Gótico. Destacado sobretodo por una arquitectura que buscaba crear un espacio que acercara a los fieles, de una manera vivencial y casi palpable a los valores religiosos de la época. Así, los grandes vitrales hechos para las iglesias en ese periodo, no se explican más que a través de la intención evangelizadora, en consideración de aquellos fieles que no tenía acceso a la palabra escrita.

No es posible situar el comienzo de ninguna tendencia visual en una fecha exacta, ya que éstas son fruto de conocimientos acumulados, y cambios gestados desde la sociedad misma, que se ven reflejados en la producción gráfica.

Históricamente el Renacimiento inicia en 1453 d.C. con la caída del Imperio Romano de Oriente, pero en lo que refiere a esta época como parte de una tendencia artística, el cambio ya venía gestándose. El Renacimiento dio paso a cambios en múltiples ámbitos de la cultura, puesto que él mismo tenía



Fig.5 Imagen del Perpetuo Socorro

la conciencia de ser una nueva era, haciendo una distinción entre él y su pasado inmediato. Los feudos son sustituidos por una sociedad de mercado, lo cual influye directamente en la imagen, ya que ahora éstas no son únicamente comisionadas por la élite en el poder, sino que se crea un nuevo grupo con acceso al “arte”. Surgen los mecenas, que son familias adineradas y gente de la élite comercial, quienes comisionan arte para coleccionarlo y para elevar su categoría social.

Esta época suscita muchísimos e importantísimos cambios en el terreno de la imagen. Es aquí donde se crea el “arte”, puesto que aquellos que con anterioridad fueran considerados simples artesanos, ahora redefinían el perfil de lo que representaría un artista; un ser culto cuya autoría resulta a veces más importante que la obra misma. Se busca que el arte sea una actividad reservada para un sector reducido de la sociedad, que debe de gozar de cierta intelectualidad. Todo esto hace un contraste directo con la Edad Media, en la que a los autores se les tenía prohibido firmar su obra.

Desde este momento, el término *arte* se vuelve retroactivo, y de pronto, se comienza a usar el término, como si toda la producción gráfica de la historia de la humanidad hubiera estado creada bajo este concepto.

La imagen se comienza a ver como un objeto de ciencia, por lo que se buscan nuevas soluciones a problemas visuales y formales, resultado de las cuales se hacen de las más grandes aportaciones a las representaciones visuales; la perspectiva lineal de Brunelleschi, la perspectiva aérea de DaVinci y el claroscuro de Giotto. Se quería que la imagen representara mejor a la naturaleza, retomando mucho de la cultura grecorromana, a la vez que se buscaba cargar su creación de un significado y una simbología, para así reafirmar su estatus de intelectuales.

La aportación del individuo en el terreno de lo visual, sin duda alguna genera un gran cambio de perspectiva con relación, a lo que en el mundo se venía haciendo con respecto a la imagen. Entonces hay una preocupación por la vida profana, expresada por el creciente interés en el humanismo y en los valores del individuo.

Fue también durante el s.XV que en Alemania se hace una notable invención que determina el mundo de la producción gráfica como no había sucedido anteriormente; la imprenta de



Fig.6 Perspectiva lineal de Brunelleschi, usada en la obra “La escuela de Atenas”, Rafael, 1509.



Fig.7 “Biblia de 42 líneas”,  
Gutenberg



Fig.8 “Empresas morales”, Núñez de  
Cepeda, 1688.

Gutenberg. Gracias a dicho invento, por primera vez en la historia, la imagen se convierte en un objeto de acceso popular mediante la reproducción de diversos motivos, principalmente de tipo religioso.

Dicho invento tuvo una difusión tal, que para antes del s.XV, todos los principales centros de Europa, contaban con talleres de impresión bien establecidos.

A partir de ese momento, mano a mano, la imprenta y la alfabetización fueron creciendo, hasta convertirse en necesidades de primer grado.

De cierta forma la imagen impresa actúa como salvadora de la ciencia occidental, ya que antes de ella no se compartía ningún marco de referencia espacio-temporal estable entre los hombres de cultura.

La imprenta jugó un papel fundamental en la posterior Reforma Protestante del s.XVI, ya que sirvió para difundir las ideas de Lutero.

Como respuesta a dicha reforma, el arte se tuvo que adaptar buscando temáticas no religiosas que representar.

A fin de cuentas la producción de imágenes está en estrecha relación con cultura, el contexto, y la forma dada a la misma desde la élite en el poder.

En el s.XVI, pero del otro lado del océano, en el recién descubierto continente Americano, la imagen tuvo una importancia primaria en la conquista española de las culturas prehispánicas. En este sentido, la imagen destacó por dos de sus utilidades, primero era un elemento de referencia, y luego de aculturación. Hubo una masacre de ídolos prehispánicos, en la que estos fueron sustituidos con imágenes cristianas.

Para las culturas prehispánicas, sus ídolos eran sagrados, por lo que esta destrucción sistemática, supuso una destrucción simbólica de su identidad como pueblo. De esta forma, los españoles lograron una visión monopolítica de lo sagrado, al aplastar todo aquello que era producto de una historia que no era suya. Sin embargo, esta nueva identidad visual, mantuvo ecos de prehispánicos, que hacían comprensibles las imágenes a los indígenas.

En este episodio de la historia, se usó a la imagen como medio de imposición de un nuevo entendimiento de las cosas y las dinámicas religiosas y de poder. Se logró por

tanto, hacer compartir un imaginario, a las multitudes y culturas heterogéneas.

Hacia finales del Renacimiento se gesta un nuevo movimiento conocido como Manierismo, el cual traslada el enfoque del arte, del tema a la manera, lo que significaba la imitación de una clara personalidad artística.

A partir del Renacimiento, la evolución del arte se vuelve un juego que asimila la teoría de la historia de Hegel, en el cual todas las expresiones artísticas, se ven como una respuesta, generalmente de carácter antagónico, a la forma de expresión precedente.

Cuando hablamos de Barroco nos referimos al periodo transcurrido entre los años 1600 y 1750 en Europa. En su arte hay una tendencia espectacular hacia lo decorativo, una búsqueda de la originalidad a toda costa, un predominio de la fantasía sobre la fiel representación de la realidad y un minuciosa exploración de la psicología humana. Es el arte de la Contrarreforma, con el cual la iglesia respondió a la pérdida de fieles debida a la Reforma, por lo que usaba el arte para recordarle al espectador a aquello a lo que podía ascender y acceder mediante la religión. Por esto mismo fue un arte muy teatral.

A lo largo del Barroco se desarrollan nuevos géneros pictóricos como bodegones, paisajes, retratos, cuadros de género o costumbristas, a su vez que se enriqueció la iconografía religiosa. Con los emblemas y empresas, complejas imágenes que representaban preceptos universales y morales, se intentaba llegar a un conocimiento profundo de las cosas.

En el Barroco con el desarrollo de la ciencia, se tiende hacia una representación de la imagen que esté basada en datos, diagramas y observación, para desechar las antiguas representaciones simbólicas de las cosas.

El Rococó, en el s.XVIII fue un arte al servicio de la aristocracia y la burguesía. Este estilo se inspiraba en las formas de la naturaleza en la mitología, y se destacaba por usar la belleza de los cuerpos desnudos, complementándolos con temas galantes y glamorosos. Fue un arte frívolo y extravagante que reflejaba a aquellos que lo comisionaban.

Para 1750 se gesta en Europa un movimiento cultural e intelectual, conocido como la Ilustración, que fue liderado por las ideas del pensador inglés John Locke, quien proponía que el empirismo<sup>10</sup> es la única forma de establecer ideas.

La gran aportación de la Ilustración, fue un compendio escrito de todo el saber humano existente hasta la época, desarrollado en Francia por Denis Diderot y Jean le Rond d'Alembert; la Enciclopedia. De ésta se desprende una tendencia didáctica en el arte.

La primera tendencia artística de esta época es el Neoclásico, que surge como una forma de reinterpretar las expresiones visuales de la antigüedad clásica. Las Academias eran en ese entonces las encargadas de formar a los artistas y de transmitirles los principios del “arte” clásico.

Cuando los movimientos revolucionarios de Francia y Estados Unidos, establecieron sus repúblicas, los gobernantes adoptaron el neoclasicismo como estilo oficial, ya que lo relacio-

---

10 El empirismo es una corriente filosófica que considera la experiencias como el origen de todo conocimiento.

No se puede saber exactamente cuando comienza esta historia, sin embargo el primer caso documentado de la intención humana de plasmar la imagen es el de las pinturas encontradas en las cuevas de Chauvet en Francia, que pertenecen al año 30,000 a.C.. Se conocen también los casos de las cuevas de Altamira en España y las de Lascaux, también en Francia, alrededor del año 13,000 a.C.

Aunque mucho se ha especulado acerca de las intenciones que impulsaron a estos hombres de la prehistoria a plasmar una imagen, los estudios más recientes reconocen de forma abierta la imposibilidad de descifrar estas primeras expresiones gráficas del hombre.

De cualquier forma, es con estas pinturas rupestres que la imagen surge como el primer medio de comunicación a largo plazo.

Para el año 4,300 a.C. se genera lo que se considera como la invención más significativa en la historia de la humanidad, la invención de la escritura. Este invento divide a la historia del hombre en prehistoria e historia, y permite un seguimiento de la evolución humana en la tierra.

La escritura se inició con los pictogramas, que son esquematizaciones de conceptos y objetos que sirven para comunicar de manera concisa a través de las imágenes; los cuales eventualmente evolucionaron hacia los fonogramas.

Para el año 2,900 a.C en Mesopotamia, el pueblo sumerio en su intención de llevar registros de sus transacciones económicas, inventan la escritura cuneiforme. Este tipo de escritura se realizaba en tabillas de arcilla con un sistema de cuadrícula que buscaba mantener la escritura en espacios divididos vertical y horizontalmente. La escritura se hacía mediante cuñas, las cuales le dan el nombre de cuneiforme.

Además de la escritura, los Sumerios tuvieron otras aportaciones a la historia de la imagen, como fueron los sellos de identificación visual, que se pueden señalar como el origen de la identidad gráfica. También están las estrategias exploradas en el campo de la narración visual y la

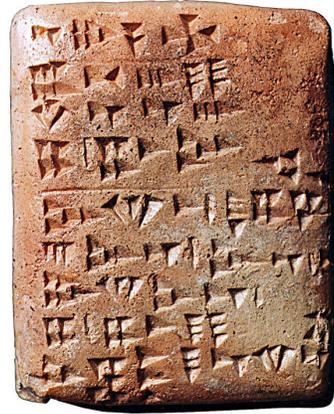


Fig.3 EscrituraCuneiforme.

naban con la democracia de la antigua Grecia, y la república Romana.

La segunda tendencia artística del Siglo de las Luces, será el Romanticismo. Este arte será una respuesta revolucionaria al racionalismo y al Neoclásico, que aspira a generar cambios sociales, culturales y políticos.

Hay un culto al individuo, y una liberación de la imaginación y la creatividad, se quiere expresar el mundo interior del artista. Los artistas se emocionan con la posibilidad de representar lo subjetivo. Así su principal intención no es la belleza, sino la expresión de sentimientos que pueden abrir horizontes mucho más amplios en su espectador. Hay un culto por lo exótico, lo insólito, lo terrorífico y lo extremo; en una palabra, lo sublime.

La Ilustración fue una época caracterizada por las diversas revoluciones que se gestaron. Entre éstas, se encuentra la Revolución Industrial, que marca el inicio de la era Contemporánea, y abre terreno para un nuevo ámbito por desarrollarse de la imagen.

El diseño gráfico es el heredero de una tradición gráfica y la manifestación de la producción gráfica propia y específica de la era industrial.<sup>11</sup>

En su primera etapa el diseño se pensaba como un proyecto revolucionario, cargado de voluntad de transformación social, que buscaba poner en crisis un sistema de símbolos caducos, que no daban lenguaje y expresión propia a la Revolución Industrial. Nace como un instrumento de humanización y socialización de la cultura industrial.

Con el tiempo el diseño es asumido como un instrumento neutro al servicio de cualquier cosa, es decir, las causas que puedan financiarlo<sup>12</sup>.

La invención a mediados del s.XIX, de la fotografía como nueva forma de cristalizar al mundo exterior, supuso una crisis para las artes visuales y la imagen como se había venido desarro-

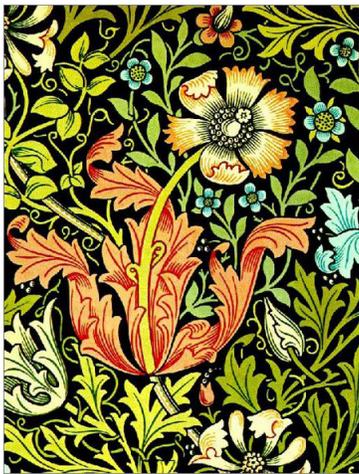


Fig.9 Papel tapiz, William Morris



Fig.10 "Mujeres de Argel", Eugène Delacroix, 1834.

11 El diseño gráfico siembra sus raíces en ese momento, pero no se define a sí mismo de dicha forma, hasta el siglo siguiente.

12 Vitta, Maurizio, **op. cit...**

lando a lo largo de los siglos. El nivel de fidelidad que esta técnica permitía con respecto al mundo real, hizo que el arte se tornara sobre las cualidades propias del género pictórico, haciendo un replanteamiento teórico y visual que es plasmado de manera que desafía abruptamente las formas de entender el arte hasta entonces.

Gracias a la fotografía se llega a entender al arte como producto de una intervención humana sobre la naturaleza y sus materiales.

Una representación realista ya no es lo que da valor al arte puesto que eso se puede lograr con el proceso simplemente mecánico de la fotografía. Son la intervención y la interpretación por parte del autor, lo que realmente permiten una creación artística. Sin embargo, la fotografía logró sobreponerse a los prejuicios surgidos por su proceso mecánico, y se logró posicionar como forma artística.

La fortaleza principal de la fotografía como imagen está dada por ésta como fuente informativa y medio de comunicación con una fuerte capacidad subversiva. Así la imagen se vuelve más que nunca, una forma de documentar la historia. A la vez, la fotografía supone una nueva democratización de la imagen, esta vez llevándola al ámbito personal de la vida de las personas.

Con el Positivismo, mentalidad pragmatista y materialista, que abogaba por un saber basado en la observación y la ciencia, iniciado en 1848, comienza una nueva tendencia en el arte. Bajo esta filosofía, aparece primero el arte Realista, que quiere reflejar la nueva sociedad, producto de las transformaciones generadas por la Revolución Industrial. Tiene una estética basada en la representación directa de la realidad, así que cualquier tema puede ser objeto de interés pictórico. Los pintores de esta época defenderán una pintura sin argumento, una captación simple de la realidad, en la cual lo fundamental es la forma en que se representa la imagen.

Luego, respaldado también por el Positivismo, llega el Impresionismo, arte que busca captar la naturaleza en su condición cambiante. El color y sus matices en los objetos, generados por la luz, son el principal código de este tipo de pintura. Es un arte que se aleja del pueblo por su nivel de abstracción visual en el que la pincelada se independiza del objeto. Es un arte que se vuelca hacia las formas de representación únicas del género pictórico.

“En el pasado la naturaleza se nos ofrecía como un misterio en el que había que penetrar con todos los sentidos; el sofisticado mundo de la actualidad nos es propuesto como un lenguaje visual que hay que aprender.”<sup>13</sup>

Es gracias a la fotografía que se hace posible el desarrollo posterior del concepto de imagen en movimiento en 1895. La primera proyección pública de los hermanos Lumière, fue un evento que impresionó enormemente a sus espectadores, quienes no tenían idea de tal posibilidad en el mundo de la imagen.

En sus inicios, la imagen en movimiento se usó simplemente para retratar momentos de la vida cotidiana, hasta que George Méliès comenzó a explotar la posibilidad de narrar historias por medio del cine. Esto hizo del cine el importante medio de expresión que ha sido desde

---

13 **Íbidem** p.78

entonces hasta nuestros días.

La Revolución Industrial trae consigo nuevos métodos de producción en masa, lo cuales ponderan los sistemas en detrimento de la estética y la calidad. A esto, William Morris, diseñador industrial de la época victoriana, dice que el trabajo humano debe de tener primacía sobre el trabajo de la máquina, defendiendo la belleza de la producción manual, y tratando de hacer indisociable la calidad estética a los productos. Para él, el arte debe de estar al servicio de la sociedad. Morris y su ideología fueron de los principales impulsores del movimiento *Arts and Crafts*.

Este episodio es importante ya que en él se defiende la permanencia del “arte” a través de la concepción moderna e industrial del mundo.

A lo largo del s.XX, aparecen diversas vanguardias, que reconsideran los principios básicos de composición, renovando las relaciones entre forma y espacio.

El desarrollo de la teoría de la Gestalt, que acepta la existencia de una lenguaje y un pensamiento visual, jugará un importante papel en los cambios generados en las expresiones visuales de la época.

El Fauvismo será un arte que jerarquice el valor del lenguaje del color, por medio del cual busca transmitir sensaciones, y el valor del lenguaje de la forma, anteponiéndolo a cualquier clase de valor icónico.

Con el Cubismo, la figura se vuelve un pretexto para cuestionar los conceptos de la realidad visual. Para este cuestionamiento se empiezan a entender los objetos en su totalidad, por lo que todos sus puntos de vista llegan a representarse en un mismo plano.

El Futurismo es una etapa derivada del Cubismo, en la que se integran la representación del movimiento por medio de una secuencia sucesiva de las formas, plasmando a todas en un tiempo presente.

La intención del Expresionismo fue la de encontrar la manera de expresar la crudeza de las emociones sentidas por sus autores, por lo que el color, la forma, la figura, el trazo, y el gesto de la pincelada, quedan supeditados a aquella expresión emocional.

Todas estas vanguardias se viven en un grado importante, como una respuesta a las guerras que aquejaban a la sociedad de la época.

En el periodo entre-guerras se vio el arte como forma de una sociedad utópica, por lo que surgieron artes como el Surrealismo, el Constructivismo Ruso y el Suprematismo.

El arte surrealista retomando a Freud, decía que la que realidad que vemos es sólo una realidad superficial, así que su principio esencial era el de poner en crisis el significado de las cosas tal y como aparecen bajo el criterio del sentido común.

Carl Gustav Jung establece entonces una distinción entre los símbolos naturales, que son imágenes arquetípicas fundamentales y símbolos culturales, empleados para expresar verdades eternas de naturaleza religiosa; insistiendo en la permanencia y en la vitalidad de estas figuras en nuestro inconsciente.

El Constructivismo Ruso fue un arte al servicio de la revolución, que buscaba la transforma-

ción social a través del arte mediante sus carteles.

La misma intención se puede observar en el Suprematismo, movimiento paralelo al Constructivismo, y que estaba enfocado en las figuras geométricas fundamentales.

En este periodo surge también la Bauhaus, escuela de diseño, que se avoca a lograr el progreso social a través del arte. Esta escuela, estudia y crea un diseño utilitario para el “nuevo hombre”, por medio de un matrimonio entre arte y tecnología.

A principios del s.XX, en México surge un movimiento social y artístico conocido como el muralismo. Su relación con la historia de la imagen en nuestro país, tiene una relación directa de respuesta a lo sucedido en la época de la colonia, ya que así como en el pasado se había usado a la imagen para borrar la identidad indígena, el muralismo buscó, por el mismo medio, recuperar y reivindicar ésta identidad perdida, haciéndose de imágenes que le hablaran al pueblo de sus orígenes prehispánicos, dando así una identidad nacional a través de una narrativa histórica visual.

Para 1927 la imagen se reinventa una vez más a sí misma, con las primeras transmisiones de televisión hechas en el mundo. La televisión modifica la idea de la imagen en movimiento, al hacerla de acceso personal. Es decir, una vez que la televisión se muda a los hogares de la gente, el bombardeo de mensajes visuales se vuelve constante, ya no sólo como parte del paisaje urbano, o de las galerías de arte.

El periodo post-guerra trae consigo al Pop Art, cuya utilización de los medios de representación masivos, traslada el valor del arte a sus cualidades iconográficas, semióticas y culturales. Este movimiento integra a la imagen en todos sus ámbitos de producción, y aunque a través de su *statement* se defina a sí mismo como arte, nos hace ver que el trecho entre el arte y todas las otras formas de producción visual, no existe más que mediante el concepto. En la actualidad, se ha extraído un modelo cultural de la publicidad y la televisión, ya que los creadores de imágenes se percataron de la energía, la importancia y la trascendencia de ambas. Trascendencia que viene dada por el poder de la imagen como vehículo de comunicación.

La historia de la imagen es un punto importante a considerar, puesto que de ésta se desprenden en el imaginario común, asociaciones con épocas, formas de vida, clases sociales, etc.



Fig.11 Mural de Palacio Nacional,  
Diego Rivera, 1929-1951.

Hoy en día la imagen está determinada en un importante grado, por los procesos de producción y reproducción más vigentes, por lo que su desafío es el de sustentarse en un pensamiento proyectivo capaz de organizar las capacidades técnicas del medio, en función de sus propios fines.

### 1.1.2 Importancia de la imagen en la sociedad

Culturalmente la vista es el sentido en el que más confianza ha puesto el ser humano, y esto es confirmado por expresiones comunes como “hasta no ver no creer”, o “una imagen vale más que mil palabras”. Es normal, que en el cerebro humano convirtamos cada uno de los estímulos que recibimos a través de los 5 sentidos, en una imagen. Así el olor a piña nos remitiría a la imagen de una piña, o el tacto de una superficie peluda, al de algún animal de nuestra preferencia. Aristóteles decía que pensar es como ver; representar el mundo en nuestra mente equivale a percibir las imágenes de las cosas que se encuentran fuera de nosotros y de reproducirnos visualmente<sup>14</sup>.

Representamos el mundo a través de sus cosas, y las cosas a través de sus imágenes.

San Agustín admitió el papel de las imágenes en el conocimiento e incluso legitimó su falsedad (si el arte no reprodujera las imágenes de las cosas sino que diera las cosas por si mismas no sería arte), aunque sancionó la supremacía del intelecto sobre la mera percepción<sup>15</sup>.

Hacia el s.XVIII, Locke y Hume hablan de la importancia de la imagen, poniéndola en un pedestal al afirmar que la vista es la primera fuente del conocimiento humano<sup>16</sup>. Dicho pensamiento se ve reflejado en la obra por excelencia de la época, la Enciclopedia, en la cual la imagen juega un importante lugar en la transmisión de conocimientos.

Si revisamos la historia de la representaciones visuales, podemos advertir como, en varios puntos de ésta, la imagen tuvo la capacidad de transformar a la sociedad de su época.

Actualmente la imagen no es solamente un producto de la comunicación, sino que es un producto aceptado en la cotidianeidad de la vida. Pasamos de sociedades en las que la imagen era sólo algo a lo que podían acceder aquellos con poder, a una sociedad en que ésta se infiltra en todos los aspectos de nuestra existencia diaria.

Los sistemas de imágenes que representan el mundo hoy en día, ya no definen las cosas, sino los valores colectivos a los que éstas remiten. Por lo tanto una imagen, únicamente encuentra un terreno común en las convenciones sociales del significado de las cosas. “Toda imagen analiza finalmente aquellos supuestos que revelan la actitud básica de una nación, un periodo, una clase, una creencia religiosa o filosófica, cualificados inconscientemente por

---

14 Vitta, Maurizio, **op.cit...**

15 **Íbidem**, p.127

16 Martínez Moro, Juan, *La Ilustración como Categoría*, Ediciones Trea S.L., España 2004

una personalidad y condensados en una obra.”<sup>17</sup>

Hoy día, debido al alcance mundial de los mensajes visuales, el imaginario común ha adquirido una dimensión globalizada, por lo que los límites ya no son ni tan claros, ni tan infranqueables.

Las imágenes cotidianas pretenden orientar el comportamiento de su destinatario, evocando nociones, sucesos, objetos y estructuras que forman parte del patrimonio común de quien las recibe. Hablando de la imagen como comunicación se dice que ésta debería de introducir un nuevo hecho, no importa si conocido o por re-conocer y que en cuanto la comunicación es efectuada, el sujeto receptor ya no debería ser el de antes. Es decir que en cierta medida se cambia o amplía la estructura intelectual de aquel o aquella que recibió el mensaje.

A pesar de que sabemos que una imagen tiene una lectura cultural, como lenguaje, la imagen es la forma que mayor capacidad tiene de romper barreras lingüísticas, generacionales, temporales, etc. Podemos entonces, sin importar nuestra procedencia, identificar siempre el mensaje denotado, pero no siempre el mensaje connotado. Dicho fenómeno los podemos identificar con la pinturas rupestres, en las cuales, si bien gracias a su naturalismo podemos saber lo que representan, aún después de exhaustivas investigaciones, es imposible conocer con precisión y certeza los fines para los cuales fueron creadas, por nosotros no pertenecer a la sociedad que las configuró.

Toda imagen está ligada a ciertos caminos de asociación de ideas, que conducirán a su “interlocutor” a entender su significado de manera más integral.

En sí ninguna imagen asegura un mensaje total y único, ya que cada espectador trae a la obra un bagaje cultural y emocional, que lo llevarán a un interpretación propia, y en ese sentido la imagen tiende más a la polisemia que la palabra. A este aspecto, Maurizio Vitta dice que “(...) la palabra se revela insuficiente: ésta es demasiado rígida y consecuente para perseguir la verdad en su fuga vertiginosa. La imagen visual, en cambio, es móvil y libre por definición; su estructura comunicativa está hecha de relaciones que se renuevan constantemente; su capacidad de ser y no ser al mismo tiempo le permite expresar una realidad que subvierte la lógica (...)”<sup>18</sup>

Entonces algunas formas de arte, buscan estimular y conducir el pensamiento hacia territorios críticos, mediante desafíos en la forma de representación. De hecho El Lissitzky, artista del Suprematismo ruso, pensaba en una utopía fenomenológica del arte, en la que la imagen es un medio para trascender al objeto y volverse indicador del pensamiento humano.

Una de las más importantes funciones de la imagen es la de crear una identidad individual y colectiva. Testigo de lo mismo son los saqueos y la destrucciones masivas de imágenes, como los que sucedieron en la Colonia, que se hicieron durante tantas guerras. De este modo se buscaba despojar a las sociedades de su sentido comunitario y de pertenencia, y lograr así

---

17 Rodríguez Diéguez, José Luis, *Las funciones de la imagen en la enseñanza*, Ed. Gustavo Gili, España, 1977, 197 pp

18 Vitta, Maurizio, *op.cit.*..., p.141

una derrota simbólica.

Existen imágenes tanto dentro, como fuera de nosotros. Las primeras son controladas por la sociedad, y las segundas, por las asociaciones que nuestra mente hace, entre nuestro mundo interior, y el mundo en que nos desenvolvemos diariamente.

Los procesos cerebrales que conectan al intelecto con la imagen, nos hablan de que frecuentemente el cerebro se muestra creativo a partir de la configuración de imágenes. A su respecto, Giordano Bruno decía que la imagen no existe, si no es a través de la memoria, la cual funciona en estrecha relación con la imaginación, la cual necesariamente necesita transformarse en imagen para ser almacenada<sup>19</sup>.

La imaginación tiene una función de suma importancia en el desarrollo y la conducta humana, siendo un modo de ampliar la experiencia del hombre. Los humanos al poder imaginar lo que no han visto y ser capaces de concebir basándose en relatos y descripciones ajenas, no se quedan encerrados en su propia existencia, sino que pueden expandir sus límites, imaginando y asimilando en base a esto, experiencias históricas y sociales ajenas.

Siguiendo con el tema de la imagen en su capacidad dentro de la mente, nos encontramos con el tema de los sueños. El hecho de que soñemos mediante imágenes es sólo una evidencia más de la importancia que juega la imagen en nuestra vida externa y social, y en nuestra vida interior e inconsciente. Los sueños son una proyección de nuestro inconsciente que generalmente sustituyen visual o simbólicamente eventos de nuestra vida diaria que nos afectan, interesan o impactan de algún modo especial. Esto significa que la comprensión triádica de la semiótica, no funciona sólo como construcción social, sino como construcción de nuestra propia mente, la cual pone en la imagen un significado alterno al de la realidad, para dilucidar aspectos invisibles a simple vista.

Como hemos visto son múltiples los aspectos de la imagen que la hacen importante para los humanos, tema nos lleva a cuestionarnos acerca de cuál es el valor intrínseco a la imagen fuera del seno de la sociedad, dejándonos con la antigua pregunta de ¿Si cae un árbol en medio del bosque, y no hay nadie para escucharlo, es que el árbol hizo ruido alguno? ¿Si la imagen no tiene un interlocutor posible, entonces es imagen?

## 1.2 Diseño y Comunicación visual

El diseño gráfico como disciplina propia de definición no tiene más de 40 años. Lo que eventualmente evolucionaría en los que nosotros conocemos como diseño gráfico, empieza a gestarse con la Revolución Industrial, a raíz de los excedentes que la nueva sociedad de máquinas produce, y a los debe de darles identidad visual, para así introducirlos en el mer-

---

19 Martínez Moro, Juan, *op.cit.*..., 243 pp.

cado de competencias.

Aunque el diseño en sí, es una forma de comunicación visual, ambas no deben de confundirse, ya que la comunicación visual trae como bagaje propio la historia de la imagen, mientras que el diseño sólo se nutre de ésta, y es que “(...) la sola aparición de una nueva expresión para denominar una vieja práctica, está indicando que esta “vieja práctica” ya no es la misma (...)”<sup>20</sup>

Sencillamente, en otras sociedades, la idea misma del diseño gráfico, sería absurda.

El diseño es la actividad humana que con la imagen como principal recurso, configura mensajes que responden a las necesidades de un tiempo, una sociedad y sus individuos.

Diseñar es al mismo tiempo un acto de voluntad y un acto proyectivo del futuro tangible de una estructura visual, que es la ausencia y la representación de algo al mismo tiempo. A través de la imagen creada para un servicio o producto por el diseño, se revela un rastro que debe de ser perseguido, un pasadizo por el cual, accedemos por un momento a la totalidad de los fenómenos.

Diseño es una prefiguración conceptual, que resulta en una solución dada en función a las necesidades dictadas por otro. Dado que el diseño al ser una disciplina al servicio de la sociedad, siempre viene dada por la necesidad de un “otro”; puesto que es una disciplina al servicio de la sociedad, el diseñador debe pensar como su posible interlocutor, siendo así un negociador entre lo que su cliente quiere y lo que el producto o servicio necesita. Para prestar un buen servicio, hay entonces que conocer la necesidad que lo motiva.

Toda práctica del diseño va acompañada de convicciones colectivas conocidas como ideología. Es entonces, a través del diseño que se ponen de manifiesto las ideas que se están gestando en los distintos sectores de la sociedad.

El diseño se aprende, por lo tanto, a través del conocimiento, reconocimiento y manejo de códigos, estilos y técnicas integrantes del patrimonio gráfico, sus valores relativos y absolutos: movimientos históricos, vanguardias gráficas, gráfica popular, tradición vernácula o nacional; recursos tipográficos, iconográficos y sus técnicas y criterios de uso; normas de ordenamiento del mensaje, de composición y priorización de textos; y demás reglas de oficio acumuladas por la experiencia.<sup>21</sup>

Con el crecimiento del diseño gráfico, los caracteres primarios de las cosas como utilidad, belleza, y estructura técnica, se redujeron a los términos de un mero intercambio económico, surgiendo el fetichismo del producto. Así que esta profesión, que en un inicio caminó al lado de las vanguardias, eventualmente se mudó a las manos de la empresa.

Por esta razón el diseño gráfico ha de defender la estabilidad y duración de sus imágenes, para lo cual, necesita fundarlas en la plenitud semántica, saturándolas de significados, y conferirles un equilibrio que haga que se distingan de los caóticos impulsos creadores de la

---

20 Chávez, Norberto, *El oficio de diseñar*, Editorial Gustavo Gili, España, 3ª edición, 2006, p.80

21 *Íbidem*, p.142

sociedad.

Como toda actividad humana, el diseño, se define y redefine a sí mismo mediante su historia, y su progresivo desarrollo a través de las sociedades y el paso de sus diversos exponentes a lo ancho y largo del mundo. Por esto, resulta lógico admitir que los límites del diseño no están completamente explorados, ya el diseño es adaptativo a las necesidades de la época en que existe, redefiniéndose así una vez más dentro del mundo actual.

A fin de cuentas, aunque posiblemente el mundo aún lo ignore, el diseño gráfico ha asumido la totalidad del sistema de las imágenes, gracias al cual día con día nos orientamos en el mundo y accedemos a su comprensión.

## 1.3 La ilustración

Ilustración, del latín *lustrare* “dar luz al entendimiento”, es, la instrucción de una idea mediante imágenes o figuras; la optimización de los recursos expresivos y comunicativos; la estructuración de ideas y la presentación visual del conocimiento conjugada por los intereses en la estética, la información y el conocimiento.

Éstas son sólo algunas de las definiciones que existen al respecto de la ilustración, sin embargo la ilustración es una compleja disciplina que se sustenta en una larga tradición histórica. La ilustración viene dada por la capacidad creativa del ser humano, para representar e interpretar visualmente, ya sean hechos reales o ficticios, y así transmitir un mensaje, a un otro individuo que no sea el ilustrador.

Toda ilustración está cargada de una función la cual puede ser decorativa, informativa o de comentario.

A partir de ella se busca fijar en el espacio y el tiempo la manifestación contingente del mundo y las ideas. Por medio de la imagen ilustrada se nos presenta la posibilidad de entender al mundo a través de los ojos de otro individuo, quien lo re-interpreta mediante imágenes. Se podría pensar de dichas imágenes, que sustituyen la capacidad creativa del espectador, pero en realidad la nutren de significados y posibilidades.

El ilustrador es un profesional cuya educación no conoce final. Un buen ilustrador debe de ser un ente integral que interprete y aporte significado por medio de la imagen.

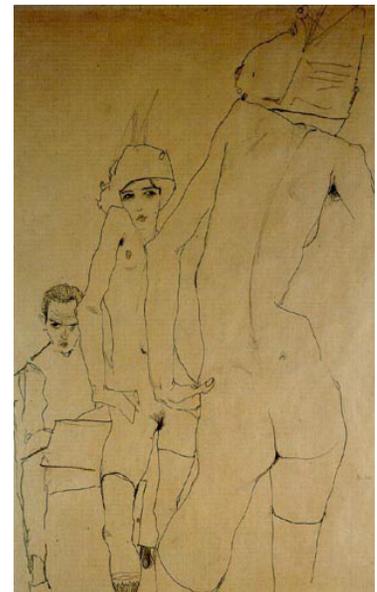


Fig.12 “Desnuda ante el espejo”,  
Egon Schiele, 1910.

En este sentido el perfil del ilustrador debería acercarse a ese que en el Renacimiento se creó para el artista, un ser intelectual, informado, analítico y pendiente de la sociedad que lo rodea. Como hemos ido viendo, no existen ideas libres de asociaciones con otras ideas, y puesto que el ilustrador no podrá evitar, por más objetivo que sea, poner mucho de sí en su obra, mientras más culto, más se verá esto reflejado en la imagen creada.

Hablando del texto y de la creación del mismo, el filósofo Umberto Eco dice algo que bien puede ser aplicado a la ilustración. Él menciona que el texto es un producto cuya suerte interpretativa debe formar parte del mismo proceso generativo. Por lo que el proyecto de la imagen, hablando de ilustración, debe de contener ya en sí, el “proyecto” de su receptor.

Esto también nos habla de la importancia de conocer al posible espectador en el proceso de configuración de la imagen, aspecto que mencionó ya, al hablar del diseño.

Como ilustradores no debemos olvidar el compromiso moral implícito que adquirimos con nuestros posibles espectadores, al constituir la imagen, ya que es un importante medio de transmisión de ideas.

Se podría decir que la ilustración es el cúmulo de dibujo, ideas, imaginación y contenido, del cual salta el dibujo como herramienta principal de expresión del ilustrador. El dibujo es una actividad humana sin la cual no se puede entender al mundo, que se viene practicando desde tiempos inmemoriales, y que por sus características se entiende como parte de un momento histórico.

El dibujo es una herramienta proyectiva, por medio de la cual hacemos visibles nuestros pensamientos. Puesto que el dibujo es un método representacional del individuo, podemos suponer que la asimilación, la familiaridad, la simpatía y el conocimiento del individuo a quien va dirigida una imagen, es un elemento vital del quehacer del ilustrador.

El dibujo como actividad tiene un poder catártico que difícilmente podemos encontrar en otra parte, ya que a partir de éste se pueden expresar toda clase de sentimientos y situaciones, sin miedo a la censura.

Todo dibujo es un mensaje codificado en 3 niveles. El primero es el de los códigos desarrollados por el dibujo a lo largo de la historia, que no son parte de su naturaleza propia (son los códigos referentes a perspectiva, desarrollados en su mayoría en el Renacimiento, época en la que se revolucionó el entendimiento de la representación visual, introduciendo conceptos como el punto de fuga). El segundo viene dado puesto que la codificación del dibujo requiere una división inmediata entre lo significativo y lo insignificante. El tercer nivel existe, ya que para dibujar se requiere un aprendizaje.

El debate filosófico que se ha despertado a lo largo de los siglos, con respecto de si el arte es o no una fuente de conocimiento, se ve representado por medio de la ilustración, que en sí podría considerarse como un arte al servicio de la comunicación, que responde a las necesidades de la sociedad en que se desarrolla.

La ilustración cumple un papel esencial con la historia del conocimiento y del pensamiento, por el uso imprescindible que han hecho de la misma, la tradición humanística y científica,

así “(...) en la ilustración se impone una voluntad de partida por hacer visualmente explícitos los contenidos propios del conocimiento humano.”<sup>22</sup>

Como generalidad, se considera a la ilustración, como aquella imagen que acompaña el texto, prolongando al mismo. Al respecto Roland Barthes dice que el uso del signo lingüístico aunado a la imagen, cumple una función de anclaje y direccionamiento ante la polisemia de la imagen<sup>23</sup>.

Idealmente, la ilustración no debe ser entendida como consecuencia del texto, sino como parte de un binomio que resulta en un entendimiento estético integral.

Así se extienden tanto los límites de la palabra escrita, como los de la imagen, a terrenos que no les son propios, y que generan entendimientos más accesibles a ambas formas de expresión por separado.

### 1.3.1 Historia de la ilustración

En esta apartado hablaremos más específicamente de la ilustración presente en libros, escritos y publicaciones, dando por entendido que en sus demás expresiones, los límites de su historia se desdibujan con los de la historia de la imagen.

(...) el género histórico de la ilustración cobra pleno sentido con la identificación de una necesidad de fondo, de un propósito o una intención del ser humano en su actividad generadora de imágenes y de obras de arte, relacionada principalmente con el registro y la transmisión de experiencia, significado, conocimiento e información en un amplio sentido.<sup>24</sup>

Para hablar de la historia de la ilustración, no hay otra forma de empezar más que preguntándonos ¿qué habrá llevado al ser humano a ilustrar sus textos por primera vez?

Los egipcios fueron los primeros en realizar escritos ilustrados, de los cuales se conocen varios de los “Libros de los muertos” del año 1 800 a.C. Si bien la motivación detrás de dicha producción visual no se puede conocer a ciencia cierta, es natural asumir que las motivaciones detrás de dichas piezas de producción visual estaban relacionadas, como en tantos otros casos, con funciones de registro y de transmisión de conocimiento.

El papiro, soporte de escritura inventado por los egipcios, hace que la imagen y la ilustración tengan una mayor movilidad y capacidad de almacenamiento en el espacio. Esta especie de papel realizada a base de una planta acuática será el soporte utilizado en todos los escritos de occidente por cientos de años.<sup>25</sup>

---

22      Martínez Moro, Juan, **op.cit.**..., p.240.

23      Barthes, Roland, **op.cit.**...

24      Martínez Moro, Juan, **op.cit.**..., p.183

25      Se conoce que para 105 d.C. el papel ya había sido inventado en china por T'sai Lun.

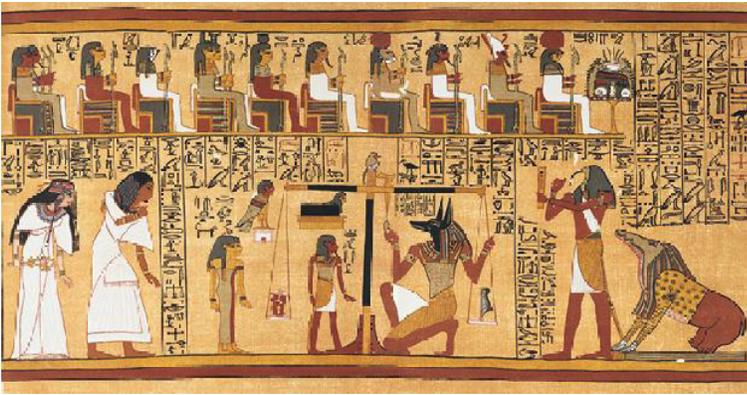


Fig. 13 “Libro de los muertos”, 1300 a.C.



Fig.14 “Siete partidas”,  
Manuscrito medieval, s. XIII-XV.



Fig.15 Primer libro ilustrado impreso, “Der Edelstein” de Albrecht Pfister, 1461.



Fig.16 Hypnerotomachia poliphili

En el pasado, la confección de un pergamino<sup>26</sup> era un proceso extremadamente complicado y tardado, y sus realizadores se consideraban parte de la élite de la sociedad. Un escribano podía tardar un año en hacer tan sólo dos copias de un manuscrito. Este tiempo no contemplaba el dedicado a la ilustración de dichos manuscritos, pero la prolongación de un proceso de por sí complejo, por el simple interés de agregar ilustraciones, nos habla del privilegiado lugar que tenía esta práctica en aquellas sociedades.

Se estima que en la famosa Biblioteca de Alejandría, una gran cantidad de los papiros iban ilustrados. Tristemente luego de las múltiples destrucciones de las que este lugar fue víctima, en la actualidad no quedan muchos tomos que sirvan de prueba a lo mismo.

La simple idea de que un tomo fuera de tan difícil confección, rodeaba a los libros y el conocimiento contenido en estos, de un halo y una mística particular.

Ya en la Edad Media, la ilustración de manuscritos era una actividad sumamente difundida. En esta época toda la producción de libros estaba a cargo de los monasterios, quienes así controlaban y vetaban el acceso a ciertos escritos.

La forma de trabajo en el medievo nos hace pensar en una suerte de colaboración entre amanuenses e “ilustradores”, puesto que los primeros dejaban zonas en blanco para la decoración o ilustración de los textos, al borde de las cuales ponían indicaciones y advertencias relativas a la decoración.

Aunque hay de origen una intención más ornamental que ilustrativa en gran parte de los libros de la Edad Media, el libro ilustrado surge como un esfuerzo por educar y convertir al cristianismo, que por medio de su belleza refleja la importancia de su contenido. La Biblia, principal motivo de ilustración de la historia del medievo y la humanidad, durante el gótico, es profusamente ilustrada a semejanza de los vitrales de las iglesias, buscando contener una enseñanza moral.

“Los textos sagrados, única fuente de verdad, se encontraban en la base de las nuevas imágenes: de este modo toda pintura se convierte en la ilustración de una página escrita, transponiendo al plano visual acontecimientos y conceptos establecidos en primera instancia por la palabra”<sup>27</sup>.

Surge también una tendencia que ve a la ilustración como un valor agregado, cuya exquisita calidad, hace que los manuscritos se vuelvan un objeto al servicio de los coleccionistas, y no un objeto de acceso al saber.

Para 1373 se establece un gremio de iluminadores, que eran los ilustradores, llamados así por el tono dorado que utilizaban en la ornamentación de pergaminos.

Hacia el s.XV en Europa la sustitución del pergamino por el papel se hace inminente, debido al ahorro que el segundo presupone.

---

26 El Pergamino es un material hecho a partir de la piel de una res u otros animales, especialmente fabricado para poder escribir sobre él. El pergamino era la forma antigua de libro, en la cual se contenían y se unían los distintos pedazos de papiro que constituían un volumen.

27 Vitta, Maurizio, **op.cit.**..., p.128

Durante este mismo siglo, surge la imprenta, la cual definirá el nuevo rumbo que tomará la ilustración de textos. En la etapa primitiva de la imprenta surge la ilustración más en forma (es decir, menos decorativa, y más narrativa), pero sucedía que en múltiples ocasiones una misma ilustración era utilizada para acompañar diversos textos.

El desarrollo del primer libro tipográfico alternado con ilustraciones fue “El agricultor de Bohem” impreso por el alemán Albrecht Pfister alrededor del año 1460. El método de reproducción de las ilustraciones que acompañó a los inicios de la imprenta, fue la xilografía<sup>28</sup>.

El 1499 se produce uno de los libros más notables, por su correlación entre las ilustraciones y el texto, y entre las ilustraciones mismas; el clásico de la imprenta de Aldo Manucio, el *Hypnerotomachia Poliphili* de Francesco Colonna.

A finales del s.XV se inventa una nueva forma de grabado, ahora en metal, conocida como huecograbado, que permitía una mayor expresión de los detalles, así como una gama mucho más rica de grises. Y aunque en esas misma época nos encontramos con Alberto Durer, uno de sus grandes exponentes, el grabado en cobre no tuvo entrada en el mundo de la ilustración hasta tiempo después.

Durante el Renacimiento, la ilustración tuvo tres funciones. La primera fue la descriptiva, que correspondía a una visión biológica del mundo, mientras que las otras dos fueron la mágica y la mecánica.

Constantemente la ilustración se nutre por los avances hechos en la representación visual, por los artistas, especialmente los del Renacimiento, sin embargo en la época, los límites entre artista e ilustrador eran borrosos, ya que los primeros fácilmente podían dedicarse a ilustrar.

Durante los siglos XVI y XVII, la ilustración llega a cobrar una dimensión epistemológica, pues la imagen en el emblema barroco, cumple la función de albergar o llevar al entendimiento hasta el significado último de los conceptos, que no puede ser articulado únicamente mediante palabras.

En el Barroco, las ilustraciones hechas para libros científicos, fueron el primer y el más evidente indicio de las nuevas y plurales interpretaciones que revolucionaron la relación del hombre con el Cosmos. Es también en este periodo, que las ilustraciones anatómicas, zoológicas y botánicas, que antes estaban determinadas por una tradición naturalista, se ven determinadas por avances de la tecnología científica como el microscopio, haciendo posible que la ilustración fuera más allá de un dato perceptivo resultante de la relación directa del ojo con el fenómeno a representar. La mecánica del s.XVII introduce un nuevo paradigma en la ilustración, que demanda una mayor actividad intelectual e imaginativa por parte del lector, así poco a poco, la ilustración gana poder y claridad comunicativa, yendo en detrimento de los valores artísticos clásicos.

Con el Barroco se incrementan las funciones que las imágenes habían venido jugando en los libros, pasando a primer plano las funciones propedéuticas y formativas de la ilustración.

---

28 Forma de grabado en relieve, que se hace en matrices de madera.



Fig.17 "The Tyget poem", William Blake, 1794.

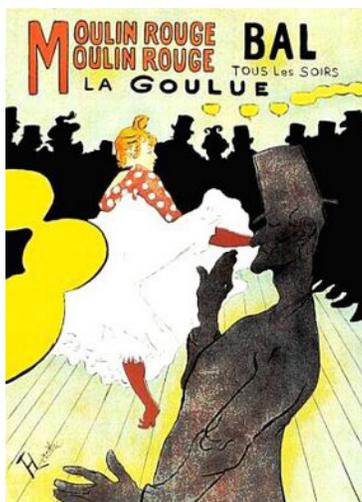


Fig.18 Cartel para el Moulin Rouge, Toulouse Lautrec, 1899.

El Rococó introduce en el mundo de la ilustración de libros, la viñeta. Se establece entonces, una moderna relación entre lo verbal, representado por la concisa ocurrencia; y lo visual, a lo cual dicha ocurrencia hace un comentario.

Para el s.XVII se identifican los primeros ejemplos de una actividad formal de la ilustración.

Con el Siglo de las luces, comienza finalmente una preocupación por la ilustración infantil.

En el romanticismo se concebía a la ilustración como un importante vehículo que buscaba trascender la imagen escrita; como un intermediario entre el intelecto ordenador, y la oscura complejidad de las cosas.

La época consideraba al discurso visual en un plano inferior al verbal, diciendo que era una actitud irracional de seres primitivos, niños y artistas. Esto resalta la energía creativa de la intuición pura, que es exaltada como vehículo para acceder al verdadero conocimiento del mundo. Los artistas románticos, retoman este "irracionalismo", para el cual los sentidos y las pasiones sólo se podían expresar y hacer inteligibles a través de las imágenes.

En 1796, Aloys Senefelder desarrolla una nueva técnica de impresión, conocida como litografía, que contrario a la xilografía y el huecograbado, era un método de impresión sin relieve, lo que facilitó la integración de la tipografía y la ilustración en la misma página.

Un influyente artista de la época, que se mantuvo al margen del círculo de artistas contemporáneo fue William Blake, quien inaugura una nueva forma de la relación verbo-icónica, en la cual hay una verdadera unidad visual entre texto e imagen. El autor inglés, quien rechazaba el arte de caballete ya que estaba en contra de la civilización y lo que esta representaba, encuentra en el libro ilustrado una espiritualidad relacionada con los antiguos manuscritos.

A principios del s.XIX, la difusión de periódicos y almanques, así como la popularidad de las noticias y folletines que son publicados, llevan al desarrollo de la prensa

ilustrada. Se sabe que Charles Dickens y Emile Zolá publicaron varias de sus novelas en episodios ilustrados contenidos en revistas.

En 1880 se hace una transformación en el mundo de los libros, conocida como “encuadernación parlante”, la cual por primera vez traslada a un tipo de ilustración que habla del contenido del libro fuera del libro, siendo el antecedente de lo que hoy entendemos como cubierta de libro.

Con la invención de la fotografía, la ilustración también sufrió un cambio de perspectiva, puesto que este nuevo método suplió la cualidad documental de la ilustración. Así la elección de seguir usando la ilustración, aun cuando existía un medio de mayor fidelidad de imagen, nos habla de un punto de vista editorial de los asuntos, y de una manera particular de abordar los problemas de comunicación visual.

La foto representa una experiencia, pero la ilustración es experiencia por si misma, puesto que es una resignificación del mundo que implica ponerte en los ojos de alguien más, y por consiguiente experimentar el mundo de una forma diferente.

Gracias a los avances permitidos por la litografía, a finales del s.XIX se genera un cambio en uno de los soportes de la ilustración que no habíamos mencionado hacia ahora. Toulouse-Lautrec inicia con la concepción moderna del cartel, al nutrirse de soluciones compositivas precedentes de otras tradiciones y simplificar la imagen. Es con el cartel que podemos ver el impulso que toma la ilustración como medio de publicidad que se dio a raíz de la Revolución Industrial.

Hacia el siglo XX, luego de la tendencia científica que viene con el Barroco, la ilustración toma su aproximación artística.

La ilustración cobra así un renovado impulso en cita del uso y explotación del ingente patrimonio gráfico común, que sirve ahora de referente universal y materia prima para mostrar el punto de vista del sujeto respecto de elaboraciones, hechos e íconos culturales y sociales mediatizados, a través de la distensión, la transportación, la denuncia, la intervención o cualquier otro mecanismo asertivo o deconstructivo, ya sea personal o colectivo.<sup>29</sup>

En materia de sistemas de reproducción, el s.XX también trae consigo innovaciones que facilitan la integración entre texto e imagen, y posibilitan mayor producción, en menor tiempo y a menor costo.

En este mismo siglo, la multimedia y la difusión de los medios audiovisuales llegan para cambiar la relación verbo-icónico. Con el advenimiento del ordenador y del Internet la ilustración modifica y amplía su campo de trabajo, así “el arte electrónico desplaza al arte desde un estadio centrado en el objeto a un estadio dirigido al contexto y al observador.”<sup>30</sup>

La ilustración es una parte fundamental de la actual cultura mediática, la cual bien podría

29 Martínez Moro, Juan, **op.cit.**... p.189

30 Weibel, Peter, cita en **Íbidem**, p.25



Fig. 19 “Los siete vicios”, José Guadalupe Posadas, 1943.

encontrarse en su última revolución tecnológica, conocida como la era digital.

En México, la historia de la ilustración se remonta hasta las culturas prehispánicas, donde la ilustración de códices era una actividad preciada y difundida. Mediante estos soportes de comunicación, las culturas de Mesoamérica, reflejaban la cultura y la vida del México antiguo. La llegada de los españoles a nuestro país, crea una ruptura con las tradiciones prehispánicas, manteniéndose la ilustración de códices, pero con temáticas ajenas a las culturas del lugar.

Durante la colonia, la ilustración fue un reflejo de las tendencias desarrolladas en Europa. Luego, la ilustración jugó un papel importante en las publicaciones, y durante la Revolución, México conoció una época de esplendor con los grabados de José Guadalupe Posadas.

Para la década de 1920, gracias al secretario de educación José Vasconcelos, la ilustración encuentra un nuevo impulso en el terreno de la educación. Este hombre, que consideraba que la formación integral del individuo requería vínculos estrechos entre las actividades estéticas y la moral, introduce el proyecto de los libros de texto, los cuales en aquella época fueron ilustrados por prominentes artistas como David Alfaro Siqueiros y Roberto Montenegro. A la fecha dicho proyecto persiste, siendo una de las formas primordiales en que los niños mexicanos tienen acceso a la ilustración.

### 1.3.2 Tipología de la ilustración

Una ilustración profesional, es una imagen realizada en base a un plan que integra, función, estética y técnica. Cada una de las distintas partes que conforman este plan, se dividen según sus necesidades y posibilidades, dejándonos con un desplegado de todas aquellas formas que dan lugar a la ilustración hoy en día.

Descomponer de esta forma a la ilustración nos permite entenderla más allá de posibles definiciones, situándola en un campo práctico y por consiguiente en la realidad de la disciplina.

La siguiente clasificación fue tomada de los cursos de Ilustración I, II, III y IV en la ENAP, con el profesor José Luis Acevedo Heredia.

### 1.3.2.1 Funciones

Algo que nos queda muy claro de la imagen como ilustración, es que debe cumplir una función, mas ésta no es siempre la misma.

La función es importante no sólo como punto de partida de la ilustración, pero en la medida en que determina a la forma de expresión gráfica. La función es la forma más elemental del mensaje porque es lo que determina la manera de transmitirlo. Pareciera obvio decirlo, pero no es lo mismo transmitir, por ejemplo, un mensaje de acerca de los riesgos del alcoholismo, de manera documental, o de forma didáctica.

Cada distinta función se vale de herramientas propias a su genero para transmitir mensajes sin perder de vista alguna forma de autorreferencia que indique al espectador que objetivo es el que motiva al mensaje transmitido.

Cada una de las funciones se centra en una de las características y posibilidades de comunicación de la imagen, así, actualmente una ilustración puede jugar una o varias de las siguientes funciones:

- Estética u ornamental: Se centra en el como, propio al lenguaje visual. Trabaja explotando las posibilidades visuales.
- Documental: Viene determinado por el contenido informativo y tiene como meta transmitir una realidad objetiva.
- Publicitaria o promocional: Dicha función se relaciona con las formas de persuasión y por lo tanto con la retórica de la imagen.
- Didáctica: También se vale de la retórica de la imagen, pero en está ocasión con el propósito de facilitar el aprendizaje.
- Recreativa: Nos habla de la imagen como simple divertimento.
- Alternativa: El mundo de las imágenes se expande día con día dando lugar a nuevas necesidades, que si bien no se han logrado conformar en nuevas funciones, es imposible negar que están tomando lugar en el mundo gráfico.

Cabe mencionar que el que una imagen tenga una función particular dada, esto no la excluye de ser efectiva para otras funciones.

### 1.3.2.2 Categorías

Una categoría está dada por un código particular de la ilustración que establece formas de representación y contenido, según un contexto existente.

Dichas categorías no son innatas a la imagen, sino que se expresan mediante códigos históricos, de los que se ha apropiado, o que ha creado la ilustración como quehacer de la sociedad y expresión recurrente de contenidos de una naturaleza específica.

Con el paso del tiempo, las categorías se fueron estableciendo hasta cada una conformar un terreno común a toda expresión que se suscribiera a las generalidades de ellas.

Las categorías son las siguientes:

- Científica
- Fantástica
- Editorial: cartel, revistas, suplementos, periódicos, libros.
- Infantil
- Ficción
- En animación
- Etc.

### 1.3.2.3 Producción y distribución

Cada uno de las categorías mencionadas con anterioridad explota sus capacidades en diversos soportes de la comunicación visual.

Esta clasificación viene dada de la progresiva adaptación que cada una de las categorías mencionadas con anterioridad, tuvo a los distintos soportes con el paso de tiempo. Aunque hay fórmulas de éxito ya probadas y establecidas desde hace siglos, dicho proceso no tiene un desarrollo lineal, sino que responde a tendencias sociales, temporales y tecnológicas.

No toda forma de expresión de vincula bien con cualquier soporte o medio de distribución, pero más allá de eso, existen expresiones que existen sólo en relación al soporte en que se presentan, como es el caso del *Street Art*.

Cada medio de distribución tiene fortalezas y debilidades o limitantes, éstas, relacionadas con cuestiones, no únicamente de índole física, sino también de origen moral, que determinan el carácter del contenido.

Aunque todo pareciera indicar que la producción y la distribución de la ilustración son las etapas finales de ésta, el planteamiento conceptual de ésta no sería concebible sin que se sepa de entrada que habrá existirán ambas partes del proceso. Finalmente un proyecto de ilustración comprende de la integración y contemplación de todas sus etapas desde un inicio, para así comprender cabalmente las herramientas con las que se cuenta, los objetivos a alcanzar y la forma de trabajo a seguir.

En la actualidad, las distintas relaciones de categoría y soporte/medio de distribución, son las siguientes:

#### **Ilustración infantil**

- Cuento Infantil
- Álbum Ilustrado
- Libros de Texto
- Juegos Didácticos
- Suplementos hebdomanarios
- Revistas de esparcimiento y lúdicas

## Ilustración en contenido juvenil

- Novela (ficción y fantasía)
- Cuento (ficción y fantasía)
- Hebdomanarios culturales y de farándula
- Intervención urbana, Graffiti y *Street art*
- Stencil
- *Skateboard*
- *Sicker* o pegatinas
- *Lowbrow art* (neosurrealismo o arte poco culto)

## Ilustración en contenido científico

- Disciplinas científicas que emplean distintos métodos en la profundización del conocimiento (ciencias duras y blandas)

## Ilustración en contenido editorial

- Ensayo (político, sociológico, antropología, psicología, etc.)
- Cartel
- Tipografía Ilustrada
- Caligrafía y/o *Hand Lettering*
- Prensa - Hard News
- Periódico de caricatura, tira de historieta, viñeta, infografía
- Historieta
- Hebdomanarios
- Revistas de arte contemporáneo, moda y cultura
- Revistas periódicas distintas especialidades
- Televisión: cortinillas, entradas
- WEB, blogs
- Editoras de música

## Ilustración propositiva en medios y soportes

- Cartel
- Complemento escenográfico
- Museografía
- Mural y/o Muro decorado
- Publicidad diversa
- El cuerpo (tatuaje ilustrado)
- *Fashion*, moda en ropa, decoración y *lifestyle*
- Estampado en diseño textil
- Gráfica monumental, tradicional o electrográfica



Fig.20 “Der Struwwelpeter.”,  
Heinrich Hoffmann, 1858.

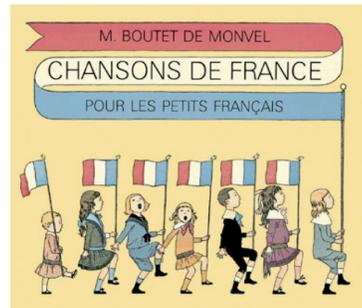


Fig.21 “Chansons de France”,  
M. Boutet De Monvel.

- Creación de objetos
- *Toy art* o diseño de juguete de autor

### Ilustración en Animación

- Animación / *Motion Graphics*
- Diseño de créditos tipográficos para T.V. o cine
- Videojuego

### 1.3.3 Ilustración infantil

Los historiadores están de acuerdo en que la primera narrativa para niños fue publicada en Inglaterra a mediados de s.XVIII.

Resulta chistoso admitir, que la rama de la ilustración que más obvia resulta para mucha gente, no siempre fue vista como tal, o siquiera contemplada. De hecho, el primer contacto de los niños con la ilustración empezó cuando ellos se veían atraídos a las ilustraciones que veían en los libros de sus padres, hasta que llega un momento en que no queda más que admitir que en el público infantil había un gran campo de desarrollo para la ilustración.

La ilustración infantil es el primer contacto mediado y diseñado, que tienen los niños con el mundo de las imágenes.

Reinterpreta el mundo, atendiendo a las particularidades de la sensibilidad infantil. Mediante

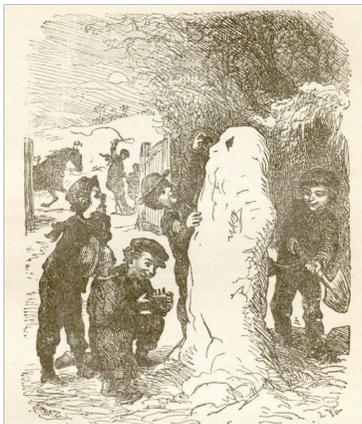


Fig.22 “The snowman”,  
Lorenz Froelich.



Fig.23 “Of Two Squares”, El  
Lissitzky, 1922.

este tipo de ilustración, se explican el mundo y la forma en que éste se organiza, al niño, de una manera que es comprensible y accesible para él.

El niño aprende viendo, le entra todo por los ojos, comprende lo que ve. No hay que hacerle advertencias morales. Cuando le dicen: Lávate; Cuidado con el fuego; Deja eso; ¡Obedece!, para el niño son conceptos sin sentido. Pero el dibujo de un desarrapado, sucio, de un vestido en llamas, la imagen de la desgracia le instruye más que todo lo que se pueda decir con las mejores intenciones. Por eso es cierto el refrán que dice: El gato escaldado huye.<sup>31</sup>

Sin embargo existe una controversia, puesto que parecería que los valores reflejados en la ilustración infantil, no pertenecen realmente a los niños, sino a lo que los adultos buscamos implantar en ellos, y a lo que depositamos en esta etapa de la vida. De esta forma, la ilustración determina lo que significa ser niño, sin saber realmente, si las cosas son así, por que así se necesitan, o porque así hemos decidido que se deben necesitar.

En sí, la particularidad de la ilustración infantil, es la recurrente simplificación de la forma, que busca adecuarse a los procesos de percepción infantiles. Depuración que es considerada por primera vez, hacia finales del s.XIX por Lorenz Froelich. Sin embargo, no es hasta con Boutet de Montvel, que esta simplificación realmente se manifiesta.

A finales del s.XVIII se mira a la ilustración como una forma de aumentar en nivel de alfabetismo en niños, tendencia que se ha conservado hasta nuestros días, en países que como el nuestro, aún sufren de terribles niveles de analfabetismo.

Tomó un largo tiempo para que la ilustración expresiva y la tipografía fueran aceptadas en el campo de la ilustración infantil, ya que existía un miedo por parte de los adultos, a que los niños de distrajeran o confundieran entre los excesivos estímulos visuales. Es en el periodo que le siguió a la segunda guerra mundial, que los artistas e ilustradores, liberaron el contenido de las publicaciones infantiles. En ese momento se toman riesgos y se ignoran las fórmulas seguidas hasta ese momento, desafiando los límites y los tabú imperantes.

Siguiendo este rompimiento con las formas de pasado, un artista ruso escribe e ilustra el cuento “Of two squares”, mediante el cual buscaba demandar una nueva clase de alfabetización por parte del lector, tratando de hacerlo pensar de manera distinta mientras leía el texto.

Durante los años 40's y 50's se codifican estándares para la legibilidad en libros infantiles, dándose una consideración integral del niño como lector.

En la actualidad, para los editores de libros infantiles y juveniles, la ilustración juega desde el inicio un papel fundamental en la producción de un proyecto editorial exitoso.

---

31 Hoffmann, Heinrich, cita en <http://es.wikipedia.org/wiki/Struwwelpeter>

### 1.3.4 Ilustración didáctica

“La comunicación óptica es uno de los medios potencialmente más válidos de que se dispone tanto para reconciliar al hombre con su conocimiento como para volverlo a plasmar en un ser integrado. El lenguaje de las imágenes está en disposición de difundir el saber con mayor eficacia que la mayoría de los restantes medios de comunicación.”<sup>32</sup>

La educación es el método mediante el cual las sociedades modernas, han buscado una identificación con ideales y valores morales comunes. La didáctica, es la manera de plasmar en la realidad las pautas de las teorías pedagógicas.

La ilustración, a través de la imagen, pone de manifiesto su importancia como método pedagógico ya desde sus inicios.

El cuento ilustrado infantil surge con la intención de reducir el índice de analfabetismo en los niños.

La importancia de la imagen está dada por su capacidad de condensación de significados.

Las personas aprenden en base a experiencias, y en la actualidad, la experiencia viene determinada en gran parte por los estímulos visuales de ese entorno óptico diseñado para condicionar nuestra vida.

Constantemente estamos bombardeados de mensajes visuales provenientes de la televisión, los espectaculares, los carteles y mucho más, por lo que esta manera codificada de entender el mundo, ha determinado ya en gran parte la forma de elaboración mental que existe dentro de nosotros. Por lo tanto el no adaptar este mensaje visual como elemento indispensable de la educación, sólo sería eliminarlo de un proceso perceptual que se ha vuelto natural, y esta dislocación resultaría en un aprendizaje inconcluso e incoherente.

Es posible que muchas veces, el aprendizaje que surge de la contemplación del mundo que nos rodea no se vuelva conciente, pero es indudable que el entorno educa. Como mencionan Ruch y Zimbardo, “Todo acto perceptual es una elaboración o creación de realidad, basada en información importante pasada y presente de que dispone el organismo.”<sup>33</sup>

A su vez, las imágenes mentales, resultado de esa adherencia al entorno visual, constituyen un vehículo privilegiado para acceder al conocimiento.

La palabra escrita, no deja de ser más que un mensaje visual codificado, entonces volvemos a lo mismo, gran parte de la información que entra en nuestro cerebro es procesada a través de la imagen, por lo que el crear imágenes que contemplen estas capacidades, y que se configuren a sí mismas de manera que respondan a las necesidades perceptivas de los individuos, refleja una fuerza de mensaje inagotable.

32 Kepes cita en, Vitta, Maurizio, **op.cit.**..., p.85

33 Medina, Luis Ernesto, Funciones didácticas del dibujo humorístico, Ed. Trillas, México 1992, 262 pp.

“El símbolo constituye un instrumento fundamental del acto sémico-didáctico, por cuanto supone la posibilidad de ir perdiendo el lastre progresivo de la relación a un referendo concreto, y facilitar el proceso de abstracción.”<sup>34</sup>

Acerca de las funciones que desempeña la imagen en la enseñanza, Rodríguez nos señala 7:

**Función motivadora:** La motivación juega un importante lugar en el proceso de aprendizaje, por lo que haciendo con la imagen al aprendizaje a obtener un incentivo para el estudiante, la fuerza comunicativa será mayor. “(...) la función fática o de contacto, es el reclamo inicial que pretende simplemente la captación de la atención, garantizar la permanencia de un “estado de alerta” en el receptor del mensaje auténtico, de la función de persuasión.”<sup>35</sup>

**Función vicarial:** Se usa en aquellos casos, en que la palabra en sí no es suficiente para explicarse (como en la descripción de una catedral), por lo que la imagen reemplaza la fuente de conocimiento de manera más total.

**Catalización de experiencia:** La imagen sirve como vehículo que acelera la experiencia del aprendizaje.

**Función informativa:** En este sentido, la imagen juega el papel primordial que da a conocer el aspecto acerca del cual se está educando.

**Función explicativa:** Es aquella que se sirve de diagramas o infografía, para explicar un proceso de manera más clara y eficiente.

**Facilitación redundante:** Completa al mensaje con lo mismo que es el mensaje, sólo que en su forma visual. Refuerza el conocimiento al hacer una experiencia del mismo por la doble vía texto/imagen.

**Función estética:** Embellece el mensaje, para así captar la atención del espectador. Su contenido no es significativo, pero hace de la experiencia, algo más placentero.

Dentro de cada una de estas funciones de la imagen, es siempre necesario adecuar el mensaje visual a su contenido. Comprobado está, que aquella imagen que cumple una función únicamente decorativa en el binomio texto-imagen, más que beneficio, puede crear perjuicio, y finalmente esta actitud lleva al desprestigio que la ilustración tiene actualmente.

La ilustración como método educativo debe, a la vez de esclarecer, retar al espectador, hablar de una manera fuerte y contundente, para impactar desde una primera vez, con un solo y efectivo golpe, tanto al espíritu como al intelecto. Permitiendo de esta forma, capturar desde el primer encuentro con la imagen, un significado, que puede enriquecerse y resignificarse

---

34 Rodríguez Dieguez, José Luis, **op.cit...**

35 **Ídem**

con cada “lectura” sucesiva de la misma, cuestión que parte del poder de impacto de la imagen, que nos hace querer volver sobre ella una y otra vez, para así, ir desentrañando todos sus posibles significados.





# CAPÍTULO 2

## El niño y las emociones

El sistema educativo en el mundo, y en el caso particular que nos ocupa, México, lleva años conservando una tradición ya obsoleta, que no atiende a las necesidades reales e integrales de los niños en la actualidad.

Atender a todas las dimensiones del individuo es de vital importancia hoy en día.

La dimensión emocional de los individuos es una que no se puede suprimir, por lo tanto no puede seguir ignorada por las instituciones, más en vista de las consecuencias que dejarlas desatendidas generan; es decir, violencia, *bullying*, depresión, etc.

Es por esto que mediante este capítulo se buscará ver quien es el niño, y cómo se manifiestan las emociones en él, buscando al final, la integración de todo esto, en un producto de diseño que pueda atender a sus necesidades.

Este tema ya no sólo tiene resonancia en el mundo infantil, puesto que a fin de cuentas, la características fisiológicas del niño, los acontecimientos y circunstancias del entorno próximo que le brindaron modelos de reacción emocional, y el entorno mediato, son los elementos determinantes de la conducta de un individuo en edad adulta.

Así que atender a este tema, es atender a la población en general.

## 2.1 La infancia

La infancia es una etapa biológicamente útil, cuya función es la de una adaptación progresiva al medio físico y social; consiste de “(...) una actividad estructuradora continua, partiendo de un estado de indiferenciación caótica entre el sujeto y el objeto”<sup>1</sup>

Es una etapa de reconocimiento del mundo que nos rodea, y la forma en que éste se organiza. Es también una etapa de conocimiento de uno mismo y de exploración y entendimiento de la

1 Piaget, Jean, *Psicología y Pedagogía*, Ed. Ariel, 6ta Edición, España 1977, p.177

experiencia como seres corpóreos y pensantes.

Los niños se buscan ubicar en la realidad para así comprender las cosas. Hay una adaptación física y mental a las cualidades del entorno. Es la preparación para nuestra experiencia global sobre la tierra, razón por la cual, los patrones de comportamientos establecidos en este periodo, marcan tan profundamente la edad adulta.

La niñez es el momento en el que se crean muchas de las primeras, y a futuro más importantes, significaciones del mundo.

En esta etapa no hay nada que determine más al individuo que los modelos de conducta que le dan aquellos cercanos a él, en particular sus padres, familia y educadores.

Los niños son individuos en formación que aprenderán todo a partir de la observación y experimentación del entorno, y particularmente de los valores (emocionales, morales, culturales) transmitidos por sus padres o tutores. Para el niño el mundo es una abstracción de estímulos externos, por lo cual basan su visión del mundo en la reacción que sus cuidadores reflejan de él, en el mismo.

La experiencia limitada del niño, y su cerebro en desarrollo, hacen que éste ordene su visión del mundo en pares de contrarios, es decir; en bien y mal, bonito y feo, etc.

Resulta interesante observar la forma en que el mundo actual considera a los niños como seres altamente imaginativos, cuando en realidad la amplitud de la imaginación está dada por la cantidad de material del que dispone la mente, la cual es mayor mientras mayor sea la experiencia humana. En sí lo que sucede, es que los adultos tienen mayor capacidad imaginativa, pero son los niños los que más se comprometen con ésta, no haciendo la separación entre lo real y lo imaginario. Así la fantasía forma una parte fundamental de la experiencia del mundo para los niños, porque representa *su* experiencia del mundo. Todos los elementos de la fantasía de un niño son extraídos de su realidad, que por medio de una combinación imaginativa de los mismos, son apropiados como una nueva realidad perteneciente al niño.

Los niños aprenden y estructuran la realidad mediante el juego. Por medio de éste, se acomodan a la cotidianidad del niño, aquellas cosas que ya se han asimilado. Es un ejercicio preparatorio a la realidad.

### **2.1.1 Aprendizaje y desarrollo**

Como ya mencionaba, la infancia es un estado humano en el que el ser humano lleva a cabo un desarrollo y múltiples aprendizajes que a la larga lo llevarán a constituirse como un individuo autónomo.

“(...) educar consiste en introducir al sujeto en un determinado sistema de valores en el que

hay unas reglas del juego, ya sean éstas de carácter intelectual, social o sentimental. “<sup>2</sup>

La verdadera educación consiste en despertar en el niño aquello que ya tiene en sí, ayudarlo a fomentarlo y orientar su desarrollo en una dirección determinada. Para que el aprendizaje sea efectivo debe de estar en sintonía con las experiencias cotidianas del niño. Y es que los conocimientos derivan de la acción.

Dicho esto, la educación no puede ser sólo una actividad institucional, la educación inicia en casa.

La educación es una actividad bipolar con la intención de comunicar algo, y que sólo se completa cuando ese algo es asimilado por parte del alumno, como un aprendizaje.

Toda experiencia necesita una estructuración de lo real. Es decir que todo dato exterior a los individuos necesita un terreno de vinculación con la actividad del sujeto.

En este sentido, los niños necesitan apropiarse de dichas estructuras mediante la repetición (por eso ven las películas hasta el cansancio, o observan los libros una y otra vez), reforzando de esta forma, el significado y el conocimiento, y autenticando la experiencia. Entendiendo así la existencia como una secuencia de acciones atadas las unas a las otras de manera invariable, que gozan de cierto grado de previsibilidad.

Según la teoría psicoanalítica, la imaginación y el asumir papeles son formas de aprendizaje. También la imitación es una forma de asumir papeles conductuales. Es por esto que el juego es una parte tan importante en la estructuración del mundo, a partir del cual, el niño muestra de manera abierta su forma de respuesta social.

Jean Piaget, uno de los principales pedagogos del siglo pasado y con más presencia en el nuestro, propone que el aprendizaje es un proceso continuo de equilibración (adaptación, asimilación y acomodación) que se produce entre el sujeto cognoscente y el objeto por conocer, generando nuevas estructuras.

A continuación detallaré cada uno de los conceptos desarrollados por la teoría de Piaget, para así aclarar el sentido de sus afirmaciones.

*Esquema:* Es lo repetible y general de una acción; una actividad operacional reproducible que se universaliza de tal modo que otros estímulos previos no significativos, son capaces de suscitarla. Los esquemas son el punto de partida de la teoría de Piaget. En un inicio, son comportamientos reflejos, que eventualmente incluyen movimientos voluntarios que con el tiempo llegan a convertirse principalmente en operaciones mentales. Con el desarrollo surgen nuevos esquemas y los ya existentes se reorganizan de diversos modos.

*Estructura:* Es el conjunto de respuestas que tiene lugar en el sujeto cognoscente, luego de que éste ha adquirido ciertos elementos del exterior. Así, se supone que el aprendizaje está dado en la mente de las personas mediante la actividad de las estructuras que es alimentada

---

2 del Barrio, María Victoria, *Emociones Infantiles: evolución, evaluación y prevención*, Editorial Pirámide, España 2002, p.170

por los esquemas de acción, es decir, por las regulaciones y coordinaciones de las actividades del niño. La estructura no es más que una integración equilibrada de esquemas, por lo que para que el niño logre el desarrollo de una a otra etapa, tiene que emplear por medio de la estructura, los esquemas que ya posee.

*Organización:* Es un atributo de la inteligencia y está formada por las etapas de conocimientos que conducen a conductas diferentes en situaciones específicas. Para Piaget un objeto no puede ser jamás percibido ni aprendido en sí mismo sino a través de las organizaciones de las acciones del sujeto en cuestión. La función de la organización permite al sujeto conservar en sistemas coherentes los flujos de interacción con el medio.

*Asimilación:* La asimilación se refiere al modo en que un organismo se enfrenta a un estímulo del entorno en relación a su modo de organización actual.

De manera global se puede decir que asimilar es la acción del organismo de adoptar las sustancias tomadas del medio ambiente a sus propias estructuras. Es la incorporación de los datos de la experiencia en las estructuras innatas del sujeto.

*Acomodación:* La acomodación implica una modificación de la organización actual en respuesta a las demandas del medio. Es el proceso mediante el cual el sujeto se ajusta a las condiciones externas. La acomodación es necesaria para poder coordinar los diversos esquemas de asimilación.

*Adaptación:* La adaptación está siempre presente a través de dos elementos básicos: la asimilación y la acomodación. El proceso de adaptación busca en algún momento la estabilidad y, en otros, el cambio.

En sí, la adaptación es un atributo de la inteligencia, que es adquirida por la asimilación mediante la cual se adquiere nueva información y también por la acomodación mediante la cual los individuos se ajustan a esa nueva información.

Ésta permite al sujeto aproximarse y lograr un ajuste dinámico con el medio.

*Equilibrio:* Es la unidad de organización en el sujeto cognoscente. Regula las interacciones del sujeto con la realidad, ya que sirve como un marco asimilador mediante el cual la nueva información es incorporada en la persona.

El desarrollo cognoscitivo comienza cuando el niño va realizando un equilibrio interno entre la acomodación del medio que lo rodea, y la asimilación de esta misma realidad a sus estructuras. Ningún conocimiento es copia de los real, porque forzosamente incluye un proceso de asimilación a estructuras anteriores, es decir una integración a estructuras previas. De esta forma, la asimilación se compone de 2 elementos; lo que se acaba de conocer, y lo que esto significa en el contexto del ser humano que lo aprendió. Toda asimilación es una reestructuración o una invención.

Piaget distingue entre 3 tipos de conocimiento que el individuo puede poseer; el conocimiento físico, que proviene de la observación e interacción con el mundo; el conocimiento lógico matemático, que es el que surge de la observación reflexiva del mundo que deriva en la creación de conceptos; y el conocimiento social, que nos habla del mundo y las relaciones, y se basa en un conocimiento arbitrario que viene del consenso social.

La infancia no es un periodo lineal y regular, sino que está compuesta por etapas en las cuales el niño va modificando su entendimiento y su relación con el mundo.

En este caso voy a hablar de las particularidades de los niños en 3 de sus etapas de desarrollo (hay más), primero en la etapa preescolar, luego en la etapa escolar primaria, y finalmente en la etapa escolar media.

La etapa preescolar comprende de los 3 a los 6 años. Es la primera etapa en la que el niño amplía su esfera de convivencia más allá de la familia. Producto de esta ampliación, es un momento de afirmación de sus conocimientos y habilidades.

Predomina aún un pensamiento global y fantasioso. Para el niño, los conceptos están ligados a sus experiencias y comúnmente poco tienen que ver con la realidad de éstas. La magia y la fantasía surgen de su incapacidad para explicarse el mundo científicamente y de su escasa capacidad crítica.

La percepción del mundo en los niños de esta edad es mayoritariamente subjetiva, y esto no puede empezar a cambiar hasta que no se desarrollen en él, la capacidad de entender procesos abstractos como son la permanencia de cantidad y la reversibilidad<sup>3</sup>

La etapa escolar temprana es aquella que va de los 6 a los 9 años. La etapa escolar se caracteriza por el aprendizaje a través de la transmisión de conocimientos. Con respecto al aprendizaje, la etapa escolar es una de las más significativas en la vida de una persona.

El niño es un educando cuyo sistema nervioso aún está en formación, su psiquismo en construcción y su personalidad en desarrollo; es por esto que la educación en esta etapa es la que más puede influir de manera adecuada en la trayectoria de sus capacidades cognitivas, afectivas, motivacionales y sociales.

El ingreso a la escuela primaria es un importante paso en el desarrollo de la vida social. En las interacciones cotidianas con otros niños se crean vínculos emocionales que no sólo sirven de apoyo, sino que resultan también en un intercambio de aprendizajes.

Con la edad escolar temprana, se inicia la capacitación para coordinar y dominar movimientos, en particular los precisos, como escribir. El niño no siempre comprenderá para que es necesario escribir, ya que es un lenguaje mucho más condicional y abstracto, que “sustituye” a la reacción natural y comprensible para él, de la comunicación hablada.

---

<sup>3</sup> Los niños creen que por cambiar el contenido de un vaso más grande a uno más pequeño, disminuye la cantidad de agua y viceversa.

En esta edad se prolonga y se mejora la concentración, y se inicia con una función más estructurada de la memoria.

En esta etapa el niño aún no tiene una buena capacidad reflexiva de sus vivencias. Sin embargo, hacia los 6 años ya inicia con intentos propios de explicarse ciertos fenómenos. Para los 8 años ya comienzan a aparecer en él las explicaciones científicas.

Para un niño pequeño puede ser realidad todo aquello que él desea, y todo aquello que responda a sus necesidades. Esta actitud cambia paulatinamente durante la edad escolar, conforme el niño va descubriendo el mundo de manera más objetiva, desplazando el interés, de *yo* hacia el mundo.

De los 2 a los 7-8 años existe una etapa en el niño de formación de las funciones semiótica y simbólica, que le permiten representar objetos o acontecimientos nos perceptibles, evocándolos por medio de símbolos o signos diferenciados.

La etapa escolar media va de los 9 a los 11 o 12 años. En circunstancias normales de desarrollo, aquí se alcanza un grado de perfección, armonía interna y unidad, tanto en lo físico como en lo psíquico. Se alcanza un dominio perfecto de los movimientos.

Se genera en el niño una tendencia crítica, y el conocimiento está sentado en la praxis. Los intereses se vuelven estables.

Surge la necesidad de interpretar de manera adecuada las relaciones causales. La percepción está dominada por el esfuerzo que se hace por lograr clasificaciones y resúmenes categóricos.

En esta edad se prepara la primera etapa de independización de la familia.

El final de esta etapa marca el inicio de la pubertad, etapa que si bien sigue perteneciendo a la infancia, ya no es relevante en el desarrollo de esta investigación.

## 2.2 Percepción Visual

La percepción visual es “la capacidad de reconocer y discriminar estímulos visuales y de interpretar estos estímulos asociándolos con experiencias previas”<sup>4</sup> La percepción requiere admitir a los objetos como experiencias ajenas al yo.

La percepción visual es usada para identificar, clasificar, organizar, almacenar y recordar la información presentada visualmente.

Cada persona responde de manera distinta a los diferentes sistemas de percepción sensorial, y basa su experiencia más fuertemente en alguno de ellos. Aun así, Getman estima que es 80% de nuestras percepciones son visuales.

En sí, la imagen es el resultado de procesos físicos, químicos y electromagnéticos

---

4 Dr. Frostig cita en, Ortiz, Silvia y María Teresa, *La percepción visual en los primeros años de vida según el programa Frostig*, UNAM, 2da edición, México 1996, 370 pp.

relacionados con la luz, que se perciben a través de la visión. Mediante los procesos perceptuales nosotros construimos aquella imagen que se proyecta bidimensionalmente en nuestra mente, y la volvemos a la tercera dimensión.

La lectura visual por condicionamiento formal está dada por contraste visual en tamaño, tono, forma o dirección. El contraste genera una lectura clara, ya que sabemos que elemento ver primero.

El formato determina la ubicación de los elementos en el espacio. Dependiendo de donde se encuentran situados los elementos, el mensaje que se transmite es distinto y provoca una experiencia sensible diferente. Estas diferencias están dadas por el tamaño de la forma o formato, y la ubicación.

En Alemania, a principios del s.XX se desarrolló la Teoría Gestalt, la cual hace todo un estudio sobre la manera en que nuestro cerebro, valiéndose de los ojos y la memoria, entre otras cosas, configura la imagen. Esta teoría nos muestra un terreno común con respecto a todos los seres humanos (siempre y cuando no sufran de enfermedades o daños cerebrales). Estas leyes son 11, y a continuación haré mención de éstas junto con una pequeña explicación de lo que plantea cada una.

**Ley Dialéctica:** Toda forma se desprende sobre un fondo al que se opone. Es la mirada quien decide si  $x$  elemento del campo visual pertenece a la forma o al fondo.

**Ley de Contraste:** Una forma es tanto mejor percibida en la medida en que el contraste entre la forma y el fondo sea más grande.

**Ley de Cierre:** Tanto mejor será una forma, cuanto más cerrado esté su contorno.

**Ley de Compleción:** Si un contorno no está completamente cerrado, el espíritu tiende a cerrar este contorno incluyendo allí los elementos que son más fáciles de incluir en la forma.

**Noción de Pregnancia:** La pregnancia es la cualidad que caracteriza la fuerza de la forma, y por lo tanto la facilidad con que ésta será reconocida. La pregnancia resulta en un recorrido visual congruente.

**Principio de Invarianza Topológica:** Una forma resiste a la deformación que se le aplica y lo hace de manera tanto mejor cuanto mayor sea su pregnancia.

**Principio de Enmascaramiento:** Una forma resiste a las perturbaciones(ruido) a las que está sometida. Esta resistencia será mayor si la pregnancia de la imagen es más grande.

**Principio de Birkhoff:** Una forma será tanto más pregnante cuanto mayor sea el número de ejes que posee.

Principio de Proximidad: Los elementos del campo perceptivo que están aislados tienden a ser considerados como grupos o como formas secundarias a la forma principal.

Principio de Memoria: Dice que las formas son mejor percibidas por un organismo mientras mayor sea el número de veces que hayan sido presentadas a este mismo organismo en el pasado.

Principio de Jerarquización: Una forma compleja será tanto más pregnante, en cuanto la percepción esté mejor orientada de lo principal a lo accesorio, es decir, que sus partes estén mejor jerarquizadas.

Las imágenes corroboran algo que ya se sabe, y todo cuanto reclaman de su receptor es que confirme una vez más su adhesión a unas nociones ampliamente compartidas y socialmente aceptadas.

“Todo acto perceptual es una elaboración o creación de la realidad, basada en información importante pasada y presente de que dispone el organismo”<sup>5</sup> Entonces, los significados están en las personas y no en los mensajes, resultado de lo cual, las verdades más inmutables tienen diferentes significados para cada persona. “(...) *ideas are maintained not in the vacuum of the abstract but through their active use: values exist not in the things but in their transference.*”<sup>6</sup> La percepción está dictada por expectativas y comparaciones.

Todo conocimiento involucra la percepción, ya que los objetos de percepciones presentes y pasadas son materiales básicos para la construcción del pensamiento. Así, todo se podría resumir en que; memoria + percepción = conceptos.

### 2.2.1 Percepción en los niños

La percepción es un proceso fuertemente emotivo, más aún en los niños.

Un bebé usa su destreza de análisis visual para reconocer caras y objetos que se encuentran en su entorno.

Un preescolar usa estas destrezas para desarrollar comprensión de las relaciones de las formas y los símbolos abstractos.

Un niño en edad escolar usa sus habilidades para descifrar palabras, resolver rompecabezas y entender conceptos matemáticos.

Estas destrezas son parte de una base cognitiva que permite al niño desarrollar estrategias organizativas y ampliar el alcance de su comprensión conceptual.

5 Rodríguez Diéguez, José Luis, **op.cit...**

6 Williamson, cita en, Forrester, Michael, **op.cit....**, p.121

Las áreas principales de las habilidades perceptivas son las siguientes:

**Coordinación motora de los ojos:** Trata de coordinar la visión con el movimiento.

**Discriminación visual:** Implica la capacidad para determinar las características exactas de una forma comparada con otras de características similares.

**Memoria visual:** Es la habilidad de recordar las características completas de una forma, la cual fue observada por un período de 4 ó 5 segundos.

**Relación visual espacial:** Se refiere a la capacidad de entender la relación que tiene un objeto con respecto a otros objetos, y con respecto al observador.

La capacidad para percibir adecuadamente dibujos y símbolos en una bidimensión, solamente viene dada luego de que el niño aprendió a percibir los objetos y su relación recíproca en el espacio tridimensional.

**Constancia de formas:** Es la conciencia del mundo en forma estable. Implica el identificar una figura con la misma forma sin importar tamaño, color o posición. Esta estabilidad sólo se alcanza cuando hemos conocido los objetos realmente, es decir, físicamente.

**Memoria visual secuencial:** Implica el recordar la secuencia de los estímulos presentados. Ayuda a deletrear una palabra o un número telefónico.

**Figura-fondo:** Es hacer una distinción, donde la figura es aquella parte del campo de percepción en que está centrada nuestra atención, y que cuando nuestra atención cambia a cualquier otra cosa, lo que antes era la figura ahora viene a ser el fondo.

**Cierre visual:** Implica la habilidad para identificar figuras incompletas, para llenar el vacío y entender a la figura como un todo.

El desarrollo máximo de las capacidades perceptivas se produce entre los 3 y los 7 años. Sin embargo existen factores tanto fisiológicos como psicológicos, que pueden generar un retraso en el desarrollo de dichas habilidades.

Al seguir el desarrollo de las imágenes mentales en los niños, se comprueba que en los niveles preoperatorios, la imagen sigue siendo sorprendentemente estática y reproductora, sin posibilidad de anticipar los movimientos o el resultado de las transformaciones. La evolución de las imágenes mentales necesita de la intervención de ayudas exteriores de naturaleza operativa.

El campo de percepción óptica del niño pequeño, es un campo total, no fragmentado aún en sus detalles, cuyos contenidos y formas expresivas impresionan afectivamente a los niños. Con el tiempo se comienza a hacer esa diferenciación del mundo visual necesaria para in-

teractuar en él. Hecho que desemboca en la integración del niño a una circunstancia social y relativamente autónoma, que viene dada por el ingreso a la escuela primaria. En la etapa preescolar un conjunto se caracteriza más por su color que por su forma.

El pensamiento de los niños no categoriza los objetos ni los conceptos de la misma forma que los adultos. Las concepciones de los niños generalmente son mucho más estrechas que las de sus mayores, aunque en ocasiones son mucho más amplias. Por decirlo de alguna forma, en la cabeza infantil, no existen aún las categorías semánticas.

Esto vuelve a los conceptos cosas muy subjetivas, y por lo tanto variables de niño a niño. Los pequeños definen, dando ejemplos o describiendo lo que las cosas hacen. También infieren el concepto de “relación” en el manejo práctico de los objetos.

Todo esto se transforma poco a poco en la etapa escolar, en la que los niños vuelcan su atención del *yo* hacia los objetos, es decir, se objetiviza su mundo. Esto les permite poner de acuerdo sus percepciones con el mundo real, rompiendo con la relación meramente afectiva que el niño solía tener con el mundo.

En la edad escolar, se sustituye el espacio de acción del niño, por el espacio visual. Es decir, en etapas anteriores, el entendimiento del espacio por parte del niño está atado a la forma en que el niño se desplaza corpóreamente por el mundo, lo que hace que todo sea subjetivo. En la etapa escolar, la percepción se vuelve detallada y analítica.

En la niñez, nos encontramos con una etapa de construcción del sentido y del significado, por lo que las percepciones elaboradas durante la infancia, serán las que nos acompañen y completen en todos los procesos perceptivos de las etapas posteriores de nuestra vida.

## 2.3 Las emociones

La mayor parte de los estudiosos coinciden al afirmar que las emociones constituyen un sistema primario de comunicación.

Las emociones surgen en el transcurso de la acción humana, especialmente en la interacción interpersonal; son esenciales a la hora de aprender la totalidad del funcionamiento humano, ya que son reacciones complejas, integradoras, con base biológica, de nuestras percepciones de nosotros mismos y del mundo. Integran lo social y lo biológico, así como lo cognitivo, lo motivacional, lo fisiológico en una sola respuesta compleja que sintetiza varios niveles de procesamiento.<sup>7</sup>

La emoción es “una reacción que da lugar a un determinado estado de corta duración, elicitedo por estimulación relevante y acompañado de alteraciones orgánicas.”<sup>8</sup>

Según la teoría evolutiva de Darwin, la función fundamental de las emociones, es asegurar

<sup>7</sup> Liccioni, Edith y Soto, Luisa, *Psicopedagogía de las emociones*, Revista Ciencias de la Educación, Año 3, Vol. 2, No. 22, Julio-Diciembre 2003, p.10

<sup>8</sup> del Barrio, María Victoria, *op.cit...*, p.21

la supervivencia del organismo. Según Lluch son la manifestación psicológica de nuestros instintos.

Las emociones interpretan las situaciones y orientan el comportamiento.

Dentro de las emociones distinguimos 3 componentes. El primero es el cognitivo que es lo que hace identificar al impulso y convertirlo en emoción, el segundo es el fisiológico que representa todos los cambios que se puedan gestar en nuestro cuerpo como sudoración, latidos rápidos, etc; y el tercero es el motor que es el que nos lleva a tener una reacción.

Existen elicítadores tanto internos como externos de las emociones.

Con el desarrollo de los individuos, estos generan “estilos afectivos”, es decir, formas estables de responder a las situaciones. Todo esto, crea un problema, puesto que ya no se está reaccionando a los estímulos, sino que realmente se está respondiendo a una costumbre.

Existen múltiples clasificaciones de los distintos tipos de emociones que existen. Sin embargo un punto de encuentro que hay entre dichas clasificaciones, es el que divide a las emociones en positivas y negativas.

Aquí haremos uso de la clasificación de María del Pilar Álvarez Sandonis<sup>9</sup> que nos habla de 4 emociones básicas; el miedo, la ira, la tristeza y la alegría.

El miedo es una emoción negativa que se da ante estímulos considerados como amenazantes para el sujeto. Es un sistema de detección de peligro, que produce respuestas que maximizan la probabilidad de sobrevivir a las situaciones peligrosas, del modo más beneficioso. Se considera como el comienzo de la vivencia de todas las emociones negativas.

La ira es una emoción proveniente de la frustración. También es una emoción que le hace posible al ser humano, evolucionar y crecer, tanto internamente como externamente. Hay que tener cuidado con la ira ya que es el primer paso en la escalada hacia la agresión, que es un mecanismo de respuesta ante el peligro y la superación de dificultades.

La tristeza es la emoción de la pérdida, que desencadena en nosotros una respuesta que nos mueve con la intención personal de llenar el vacío surgido. Es una emoción que tiende a estar centrada en el yo. Generalmente viene acompañada de la creencia de que va a durar por siempre. El llanto es vital en la expresión de esta emoción.

La alegría es la emoción relacionada con la sensación de satisfacción en el aquí y el ahora.

En sí hay que considerar que aunque exista una distinción entre emociones positivas y negativas, las segundas no necesariamente tienen una mala connotación, puesto que generalmente llevan a una superación del individuo, además de la función de supervivencia que han cumplido a lo largo de la evolución humana. El problema viene dado por los modos de reaccionar que estos generan cuando se vuelvan parte de nuestros estilos afectivos, y es ahí donde se tiene que intervenir mediante la Educación Emocional.

---

<sup>9</sup> Álvarez Sandonis, María del Pilar, *Enseñando a expresar la ira*, Editorial Pirámide, España 2010, 227 pp.

Freud estima que las emociones son el centro creativo que dirige la vida de los hombres, y que en consecuencia los fenómenos y patrones afectivos determinan profundamente la conducta humana.

### 2.3.1 Emociones infantiles

“La vida emocional de un niño, es la base de su intelección del mundo”<sup>10</sup>

En los niños las vivencias y las experiencias son más limitadas, por lo que la expresión emocional suele ser más natural y espontánea. En ellos, las emociones están en estado puro, muy poco mediatizadas por el mundo intelectual y el mundo social. Conforme la edad y gracias a la experiencia los individuos nos vamos haciendo de modelos adquiridos, y herramientas propias para mostrar y afrontar las emociones.

Las bases de una buena educación sentimental se establecen en los primeros 3 años de vida. Si bien todo ser humano tiene un carácter, la parte más fuerte de la expresión emocional en los seres humanos es la que se aprende de los padres en los primeros años de vida. “El aprendizaje en los niños otorga una relevancia especial a las primeras veces que experimenta cualquier cosa, ofreciéndoles un modelo de “como son las cosas”, y el niño aprende de esta experiencia”<sup>11</sup>.

Entonces los padres funcionan como modelos de conducta. El niño en evolución necesita un guía que le posibilite crecer con seguridad, teniendo una referencia clara y honesta que le permita fijarse en como actuar.

La aceptación y el reconocimiento por parte de los adultos del sentimiento del niño es de vital importancia en el desarrollo de las emociones de los menores. Así, la forma en que aquellos que los rodean, reaccionan ante las expresiones emocionales del niño, hacen que éste aprenda a incorporar las emociones y sus respectivas expresiones a su vida cotidiana.

En este aspecto, el amor es el ingrediente secreto en el acompañamiento emocional de todo niño, puesto que hay una necesidad de éste en el sentido de la supervivencia. El amor y la alegría son los motores fundamentales de la conducta constructiva en el niños.

Parte de la educación y el acompañamiento emocional para niños, es hacer que mediante el lenguaje ellos se vayan haciendo conscientes de que es lo que sienten y cual es el motivo de esto. Los niños necesitan ponerle nombre a sus emociones ya que posibilitando que ellos expresen sus sentimientos, les estamos ayudando a aceptar sus emociones y a desarrollar un mejor aprendizaje en la canalización de las mismas.

Y es que muchas veces, los niños al no entender del todo la naturaleza de lo que están sintiendo, sustituyen emociones complejas con aquellas emociones que mejor entienden. Esto

---

10 del Barrio, María Victoria, *op.cit...*, p.173

11 Chías Macarena y Zurita José, *EmocionArte con los niños (el Arte de acompañar a los niños en su emoción)*, Editorial Desclée De Brouwer, España 2009, p.28

puede llegar a desconcertar al adulto, quien no encuentra relación directa con lo que el niño está exteriorizando.

Es necesario atender a esto, también, en vista de los efectos colaterales que hay de una inadecuada expresión de las emociones en los niños, como lo son la agresividad, la vergüenza, la timidez, etc.

En los niños la agresividad es muy común ya que carecen de otras estructuras de acomodación emocional. Pero está comprobado que cuando se les enseña, los niños aprenden enseñada a usar el lenguaje emocional, logrando sustituir conductas expansivas.

Es importante mencionar que muchos expertos consideran que las emociones básicas en niños, aparecen aún cuando ellos no han hecho un autorreconocimiento de éstas. Es decir, las emociones aparecen desde la primera infancia.

El espectro emocional de los niños se ve ampliado conforme estos crecen. Hacia los 4 años los pequeños ya tienen claro, que fue lo que desencadenó alguna emoción dada en ellos y cual fue el estado que ésta generó a *posteriori*. Esto tanto en ellos como en seres ajenos.

El desarrollo emocional comprende desde el nacimiento hasta los 6 ó 7 años de edad. Para los 12 años, la conceptualización y el manejo de las emociones ya son similares a la de los adultos.

### 2.3.2 Educación y manejo emocional

“La educación emocional no es un invento tan moderno como parece. Sócrates, Platón, Aristóteles, Epicuro, Epicteto o Séneca, fueron educadores de los sentimientos.”<sup>12</sup>

Lo que distingue a la educación emocional que estos grandes filósofos daban, a la que existe hoy en día, es que su marco de acercamiento principal, era el de la ética, y no el de la psicología.

A este respecto, José Antonio Marina Torres, dice que con la postura psicológica, se aleja a las emociones de la responsabilidad, por cual, lo que hay que hacer, es apuntar a los sentimientos a través de la ética, para lograr una educación de las virtudes.

“El correcto desarrollo emocional supone la toma de conciencia de los propios sentimientos, el contacto permanente con los mismos, y la posibilidad de proyectarlos hacia los demás”<sup>13</sup>.

Para Bisquerra, la Educación Emocional es;

Un proceso continuo y permanente que pretende potenciar el desarrollo emocional como complemento indispensable del desarrollo cognitivo, constituyendo ambos los elementos esenciales del desarrollo de la personalidad integral. Para ello se propone el desarrollo de conocimientos y

---

12 Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, Volúmen 19, Número 3, Zaragoza 2005, p. 32

13 Chfás Macarena y Zurita José, *op.cit...*, p.25

habilidades sobre las emociones con el objeto de capacitar al individuo para afrontar mejor los retos que se plantean en la vida cotidiana. Todo ello tiene como finalidad aumentar el bienestar personal y social.<sup>14</sup>

Lograr la adecuación entre lo que le sucede a un sujeto, y la respuesta emocional correspondiente, es la meta de una verdadera educación emocional. Ofreciéndole así, estrategias de comportamiento y dándole confianza al individuo, para de esa forma, acercar el sentimiento a la acción correcta.

Todas las emociones, hasta las negativas, tienen una función beneficiosa detrás de las mismas. Mediante el reencuadre de un problema se pretende que el sujeto acepte los aspectos legítimos que esconde su problema. Esto quiere decir que las emociones deben de ser expresadas o encausadas correctamente, puesto que cuando no se hace esto, surgen las connotaciones malas de ciertas emociones que dan lugar a una gran variedad de problemas personales y sociales.

Según Mayer y Salovey<sup>15</sup>, los primeros en trabajar con un modelo de Inteligencia Emocional, las competencias que la comprenden son 4, y son las siguientes:

1) Regulación de emociones.

- Habilidad para estar abiertos tanto a estados emocionales positivos como negativos.
- Habilidad para reflexionar sobre la utilidad de las emociones y determinar la utilidad de la información que ofrecen.
- Habilidad para vigilar reflexivamente las emociones personales y ajenas, y reconocer su influencia.
- Habilidad para regular nuestras emociones y las ajenas, sin minimizarlas o exagerarlas.

2) Comprensión y análisis de las emociones: Conocimiento Emocional.

- Habilidad para designar las distintas emociones y reconocer la relación entre la palabra y el sentido real de la emoción.
- Habilidad para entender las emociones y las distintas situaciones a las que obedecen.
- Habilidad para comprender emociones complejas, o sentimientos simultáneos de amor y odio.
- Habilidad para reconocer las transiciones de unos estados emocionales a otros.

3) La emoción facilitadora del pensamiento.

- Las emociones facilitan el pensamiento al dirigir la atención a la información importante.
- Las emociones pueden ser una ayuda al facilitar la formación de un juicio y recuerdo con respecto a éstas.
- Las variaciones emocionales cambian la perspectiva, fomentando la consideración de

---

14 Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, **op.cit.**..., p.156

15 **Ídem**

múltiples puntos de vista.

-Los diferentes estados emocionales favorecen acercamientos específicos a los problemas.

4) Percepción, evaluación y expresión de las emociones.

-Habilidad para identificar nuestras propias emociones.

-Habilidad para identificar emociones en otras personas o tipos de expresiones, como son música, arte, cine, etc.

-Habilidad para expresar correctamente nuestros sentimientos y las necesidades asociadas a los mismos.

-Habilidad para discriminar entre expresiones emocionales honestas y deshonestas.

María Victoria del Barrio<sup>16</sup> señala 11 intereses de la educación emocional en niños. Estos son los siguientes:

1) El control de los estados de activación emocional.

2) Lograr incrementar el autoestima y la autoeficacia.

3) Mejorar las habilidades sociales.

4) Elevar el umbral de frustración.

5) Lograr una expresión adecuada de los sentimientos.

6) Llevar a una aceptación de las condiciones personales.

7) Disfrutar de las circunstancias.

8) Enseñar a dilatar el tiempo de gratificación.

9) Promocionar el conocimiento de si mismo.

10) Incrementar la atención hacia los otros.

11) Permitir la búsqueda activa de actividades gratificantes.

A estos intereses, se pueden agregar algunas funciones de la educación emocional, mencionadas por Mayer y Salovey. Éstas son:

-Potenciar actitudes de tolerancia, respeto y prosocialidad.

-Potenciar la capacidad de esfuerzo y motivación ante el trabajo.

-Desarrollar la capacidad de relacionarse con uno mismo y con los otros, de manera satisfactoria para uno y para los demás.

Así, las características que apoyan la construcción de la inteligencia emocional, tienen más que ver con la capacidad para motivarse a si mismo; con las expectativas que se poseen; con la autorregulación de los impulsos, y con el saber que esperar.

La educación emocional es una cuestión fuertemente cultural. Inicia primero en la infancia como una especie de retroalimentación entre padre e hijos.

Esta forma de educación emocional se da como una enseñanza activa por parte de los padres,

---

16 del Barrio, María Victoria, **op.cit...**

pero mayoritariamente es un aprendizaje transmitido a partir de la acción. Es decir, los niños imitan los modelos de conducta de sus padres, aprendiendo cuando es bueno expresar una emoción y cómo, o cuando inhibirla. En este proceso el niño también se refleja en las reacciones de sus padres, ante sus respuestas emocionales, lo que le enseña cuando y en que situaciones está bien o mal, una reacción emocional dada.

Hay que mantener en mente, que en los primeros años de vida, prevalece la acción, sobre el contenido verbal, por lo que para que la educación sea efectiva “hay que predicar con el ejemplo” y mantener una congruencia entre el discurso y la acción.

Se debe de tomar en cuenta el modelo que el adulto pone frente al niño día con día, en el que las emociones sean vividas, respetadas y acogidas en su amplitud.

La cuestión de la educación emocional transmitida de padres a hijos se vuelve un tema complicado, puesto que la cercanía afectiva en la solución de conflictos, hace que se pierda la perspectiva. Esto pone de relieve la importancia de herramientas externas en las primeras etapas de educación emocional.

El ser humano no nace con la capacidad de regular sus respuestas emocionales, sino que como ya mencionábamos, las desarrolla como un reflejo de lo que ve en su casa. A su vez, “(...) cada núcleo cultural potencia unas emociones e inhibe otras, en función de lo que cada sociedad concreta, en la que cada sujeto vive, cree que es útil.”<sup>17</sup>

Esto significa que las emociones tienen que ser conducidas y expresadas de manera adaptativa a la situación, la sociedad, la época, etc.

## 2.4 El niño y la imagen

Los niños asimilan las imágenes integrándolas a su existencia del mundo. “El niño supone que sus relaciones con el mundo inanimado son exactamente iguales que las que tiene en el mundo animado de las personas.”<sup>18</sup> De esta forma, el niño tiene una relación tan íntima con la magia, como lo tiene con el mundo que lo rodea. Así, gracias a ilustraciones, animaciones y películas, el niño ve ampliado su entorno.

La imagen da soporte a la fantasía, permitiendo hacer de ésta un terreno común a los seres humanos, un saber colectivo.

Según Lacan<sup>19</sup> cuando un individuo ve su imagen en el espejo se logra, mediante la imagen reflejada en éste, la separación entre el *yo* y la otredad. Por lo que en el niño la imagen es un medio de construcción y reafirmación de su sentido de identidad.

Esto implica también, que en las construcciones gráficas hechas para un niño, al atender al contexto real en el que éste vive, se puede contribuir al desarrollo de su personalidad.

17 *Íbidem*, p.42

18 Bettelheim, Bruno, **Psicoanálisis de los cuentos de hadas**, Editorial Crítica, México 1988, p.66

19 Forrester, Michael, **op.cit...**

En la actualidad la imagen ya no es un producto de condescendencia ante la incapacidad del niño para entender en su totalidad, la abstracción que le resulta la palabra escrita. Es por el contrario, una forma de hacer al niño partícipe del mundo y de su modo de funcionar.

No obstante, el infante se relaciona de manera distinta con ciertas imágenes, puesto que generalmente éstas están compuestas por sistemas de símbolos que no las hacen 100% accesibles a ellos. Por ejemplo, en el mundo de la comunicación de masas, hay muchas posibilidades de información, que en muchos casos, los niños no saben gestionar correctamente. Por eso, hay que mantener las imágenes sencillas en cuanto a su contenido de símbolos, e irlos introduciendo y aumentando con el tiempo, mientras su familiaridad con los soportes gráficos sean mayores. De otra forma, se logra transmitir una estética de la imagen, que impacta y a veces hasta maravilla, pero no un mensaje.

Los niños se relacionan un poco con la imagen, de la misma forma en que lo hacían los hombres primitivos. De hecho, se podrían establecer paralelismos entre ambos, como estadios primarios de la vida humana.

Una de las primeras formas de relación del niño con la imagen, es mediante el dibujo. Éste sirve como herramienta proyectiva de la psiqué del niño, así como forma de desarrollo de su destreza motora.

Los niños en sus dibujos se interesan y se centran en aquellos elementos que a ellos les resultan importantes de cierta persona u objeto.

Con la expresión gráfica en los niños, surge un sentido de capacidad. Como observador de un dibujo infantil, hay que atender, además de la posible belleza contenida; a la expresión del estado interior del niño, quien comunica mucho mediante ésta precaria forma de expresión gráfica.



# CAPÍTULO 3

## El libro ilustrado

Para la sociedad en la que nos desarrollamos hoy en día, el libro ilustrado parece un producto obvio en su vertiente infantil, sin embargo el bagaje histórico que se carga con cada libro ilustrado, sencillamente por el uso del libro como soporte de la comunicación, es inmenso y trasciende por mucho al mundo de las publicaciones infantiles.

El libro en sí, determinará la lectura que se le dará a cualquier imagen contenida en él, por sus implicaciones como producto gnoseológico. Esto quiere decir, que el significado de una ilustración se modifica simplemente por el hecho de aparecer en un libro y no en una revista, independientemente del carácter de cada uno de estos. Como bien dijo ya McLuhan, *el medio es el mensaje*.

### 3.1 El libro

Un libro es a su vez, objeto material, y contenedor de las ideas y del saber humano.

Viendo más allá de la obviedad a la que el libro es víctima en nuestra sociedad, éste representa una de las formas más importantes e interesantes de creación humana, que refleja en su existencia misma una importancia filosófica que trasciende al contenido de sus palabras.

El libro es por excelencia el soporte de la ilustración, que determinó en muchos casos la diferencia entre “arte” e ilustración, cuando ambas compartían temáticas.

El libro es, un símbolo palpable de sucesivas y nuevas visiones del mundo, por lo que es en gran medida responsable del pensamiento de las sociedades, en su porción letrada.

La página del libro ha dado vida, desde su propia configuración visual, a una representación del mundo que ha servido de constante alimento a nuestra cotidianeidad. No obstante, cabe remarcar que el libro representa un cosmos renovable, ya que los conocimientos plasmados



Fig.25 “Libro de horas”, Geoffroy Tory, 1531.



Fig.26 Impresión Geoffroy Tory

ahí, un día verdad absoluta del mundo, pueden ser refutados y sustituidos al día siguiente, gracias a los avances en la ciencia y en el pensamiento humano, con la simple publicación de un nuevo libro. El libro transforma el mundo gnoseológico de manera constante, mediante la transposición de conocimientos que se publican a través de él, y que se renuevan conforme el conocimiento avanza.

“Si cada libro representa una lectura o una interpretación de la realidad, la biblioteca, o el propio mercado librero, se levantan sobre un modelo del universo, como obra inacabada y abierta”<sup>1</sup>

Con la invención de la imprenta, la más importante de todas en lo que al libro respecta, se logró desplazar el monopolio de producción de libros mantenido por los monasterios durante siglos. Esto dio una libertad que permitió retomar obras básicas de las culturas clásicas, que durante la Edad Media habían sido censuradas por la iglesia.

Posteriormente, es gracias a la Reforma de Lutero que se produce una primera democratización del libro.

Hacia finales del s.XV, la estructura física y conceptual del libro se modifica profundamente. En 1531, Geoffroy Tory es uno de los primeros en buscar en el libro un todo estético, introduciendo a la representación de textos la idea de los acentos, apóstrofes y signos de puntuación.

Para todo verdadero lector, la página del libro no es una superficie inerte, sino un campo de acción.

Giuseppe Pellitteri, dice que la unidad mínima de percepción de libro no es la página sola, sino la doble página que el libro ofrece a la visión.

Esta regla refuerza el concepto de lectura como experiencia global: abrir un libro se convierte

1 Martínez Moro, Juan, *op.cit...*, p.108

en un acto ritual que nos coloca de inmediato al borde de una aventura<sup>2</sup>. La página ofrece con su marco perfectamente delimitado un conocimiento organizado en función de un preciso orden visual “(...) la immaculada blancura del recuadro de papel que enmarca las negras filas de líneas no es solamente el soporte matérico sobre el que se extienden las palabras impresas, el donde inerte del que germinan los caracteres tipográficos, sino que también el contorno que, aislando las escritura, transforma la lectura en una experiencia interior.”<sup>3</sup>

La geometría que establece la forma de la tipografía, confiere a la escritura un carácter visual. Las letras tienen propia y originaria vocación de imágenes, que a través de la secuencia alfabética muestra la posibilidad de hacer coincidir la funcionalidad con la expresividad.

En el medievo, la estructura del mundo se desentrañó bajo la pluma de los amanuenses siguiendo esquemas arquitectónicos: los bloques de texto escrito y su integración visual formaron columnas, capiteles, cornisas, vacíos y llenos; el entrecruzamiento de la escritura e imágenes se expandió sobre la superficie de la página creando un único bloque comunicativo, en el que la confluencia de la percepción y comprensión, visión y lectura, palabra y cosa, suponía una visión sintética y una inteligencia analítica. Con dicha estructuración del texto, que representa una laboriosa arquitectura intelectual, se intuyen nuevos conocimientos a través de cambios en el diseño de la escritura, la composición de las líneas y de los párrafos.

Luego de 1950 el Movimiento Moderno a partir de la arquitectura y el diseño industrial, eleva y renueva el diseño de libros a su cultura visual. Tanto el ideal democrático de la Bauhaus, como el espíritu revolucionario del constructivismo ruso hallaron en la moderna estructura modular del impreso la representación de un orden visual, antes que de representación semántica.

Los nuevos métodos de reproducción, dieron lugar a un crecimiento impresionante y exponencial de la industria



Fig.27 Amanuense en su taller

2 Vitta, Maurizio, **op.cit.**... p.286

3 **Ídem**

librera. Así, todo lo que tiene que saberse, o que quiere exponerse a las masas, puede encontrarse en un libro, cuyo acceso se ha vuelto fácil y popular.

Las redes y las tecnologías digitales son el último estadio, donde el libro, al perder su corporeidad, es accesible a cualquiera con una computadora.

### 3.1.1 El libro ilustrado

En el libro ilustrado participan 2 canales de comunicación en una única experiencia. La relación imagen-texto dada en este soporte resulta en una metáfora integral del mundo. Es la belleza de “(...) como un arte puede responder a una imagen evocada por otro arte (...)”<sup>4</sup>

“El fenómeno del libro ilustrado es el de una obra total y genuina, derivada de una auténtica necesidad de expresar con mayor intensidad un motivo estético o una idea del conocimiento, y no como una mera suma, o enlace ortopédico entre las artes y los medios.”<sup>5</sup>

El verdadero libro ilustrado es una optimización de los recursos comunicativos y expresivos, donde la ilustración no resulta de una simple traducción visual de la idea, sino que es una parte viva e insustituible de la argumentación, de importancia igual a la palabra. A su vez, la función descriptiva del texto literario se vuelve indisoluble de la imagen, ya que como representación de cosas existentes, incide precisamente en la representación visual (en este caso imaginaria).

El libro ilustrado se permite una dualidad, por medio de la cual el espectador puede explorar la imagen tanto como su imaginación lo permita, sin perder el sentido global del mensaje, que se sustenta en el mensaje verbal.

El libro se ofrece al lector como un espacio único y propio, donde descansar del mundo para viajar a otro. Las imágenes transforman al libro en un pasaje abierto de par en par al



Fig.28 “Fingerplays for nursery and kindergarten”, Emilie Poulsson, 1893.

---

4 Martínez Moro, Juan, **op. cit.**..., p.102

5 **Ídem**

mundo, en una ventana que permite la observación directa de las cosas sin el peligro que algunas de éstas puedan representar.

La ilustración del libro no debe ser entendida como una consecuencia del texto sino como parte de un binomio que da lugar a un entendimiento estético integral.

El libro ilustrado es primero que nada entendido como un producto y una unidad visual. La escritura es la composición de una imagen antes que de una idea; la página es contemplada antes que leída. Así, toda escritura o tipografía tiene una estética, además de ser la traducción visual de un pensamiento.

Desde sus inicios el libro se consideró no sólo como un producto de difusión, sino como un producto estético, que mientras más profusión de ilustraciones y decoraciones tuviera, más valor tenía. En este sentido, la ilustración resulta también un lugar de descanso dentro del cansado recorrido que es la abstracción de las palabras en una lectura.

El esplendor y el lugar que el libro ilustrado ha jugado en la sociedad a lo largo de la historia, se muestra en un mito medieval que cuenta, que cuando existía un prodigioso ilustrador/escritor irlandés,<sup>6</sup> a su muerte se conservaba su mano, considerándola capaz de realizar toda clase de milagros.

El lugar de la imagen en el binomio verbo-icónico, que perdió su importancia cuando al considerar a la imagen como algo primitivo, hace que se ratifique el predominio del pensamiento sobre la percepción, llevó que en la actualidad la verdadera industria del libro ilustrado esté en la de la literatura infantil. Lo curioso es que históricamente el cuento ilustrado para niños no se inicia hasta ya entrados los siglos.

En México, hacia 1900 se reconoce la labor de la ilustración en los libros para niños, pero no se difunde mucho debido a los altos costos.

## 3.2 El cuento

El cuento es una forma humana de expresión escrita representada por una narración breve, que parte de la noción de límites. Julio Cortázar, quien pone hincapié en los límites del cuento dice que “(...) el cuento contemporáneo se propone como una máquina infalible destinada a cumplir su misión narrativa con la máxima economía de medios (...)”<sup>7</sup>

Esta economía se ve reflejada tanto en los personajes, como en los escenarios, pero nunca en el lenguaje. Aunque el cuento sea sintético por excelencia, esto no significa que comprometa la riqueza de su significación.

---

6 En la Edad Media, los monasterios irlandeses eran los máximos exponentes de la tradición de manuscritos en toda Europa.

7 <http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/opin/cortaz2.htm>

Un cuento tiene 3 partes; introducción, nudo y desenlace. La introducción es la presentación de los personajes, sus propósitos y el ambiente de la historia; luego el nudo es un quiebre con lo que había sido planteado en la introducción, es un conflicto o problema que generalmente es la parte más interesante de la narración; finalmente el desenlace, es la respuesta al problema planteado por el nudo, y el final de la narración.

Aunque generalmente un cuento sigue el orden anterior, sus partes pueden encontrarse en desorden dentro de múltiples narraciones.

Inicialmente el cuento surge como parte de la tradición oral, hasta que la escritura hace posible su perpetuación a través del tiempo. Posiblemente el cuento surge como una enseñanza de valores morales y filosóficos, que en muchas ocasiones eran tabú en una sociedad dada.

El cuento y el mito son formas de explicar lo incomprensible y lo inexplicable. El mito, forma narrativa similar al cuento, se encuentra al servicio de una ideología y se impone con la presencia de sus símbolos, al imaginario de las masas. De manera similar, en muchos casos los cuentos son la expresión de los arquetipos establecidos por la sociedad.

La formulación lingüística de la que es objeto el cuento, crea una nueva realidad, la cual logra una apertura en el individuo, de lo pequeño hacia lo grande, es decir de lo individual a lo general. El cuento busca conectar al lector con su propia vida, y esto se hace posible gracias a las imágenes que el cuento suscita en la mente de su lector, las cuales son partes fundamentales de la generación del conocimiento. En ese sentido, el personaje será quien ponga en acción los mecanismos de identificación del interlocutor.

### **3.2.1 La narrativa**

La narrativa son los artefactos, estrategias y convenciones que gobiernan la organización de una historia en secuencia. Ésta toma lo ininteligible, y esquematizándolo da unidad a las cosas, “(...) frente a la percepción fragmentada del mundo, el relato permite el acceso a un entendimiento global de la experiencia humana”<sup>8</sup>.

La narrativa es parte indispensable de nuestra vida, puesto que nuestra propia existencia es una sucesión de actos propensos a ser narrados. Y puesto que es algo con lo que todo ser humano está familiarizado, se presta como un modo perfecto para explicar lo inexplicable.

Existen 2 tipos de inteligencia a las cuales se apunta mediante el lenguaje; la sensorial y la conceptual. Primeramente el lenguaje funciona como un código representacional de la experiencia sensorial humana, y a la vez, estructura el pensamiento que da lugar a la creación de conceptos.

Toda narrativa está contada por un “sujeto” conocido como narrador.

Hay 3 tipos de narradores, los que hablan en primera persona, los que narran en tercera

---

8 Ortín, Bernardo y Ballester Trinidad, *Cuentos que curan*, Ed. Océano/Ambar, España 2005, p.114

persona, y lo que cuenta la historia en segunda persona. El narrador en primera persona puede ser, o el personaje principal, o un personaje secundario o testigo. El narrador en tercera persona puede ser de tipo omnisciente, es decir, que tiene conocimiento total y absoluto de los hechos, sentimientos, pensamientos e intenciones; o de tipo observador, lo que significa que presencié la historia siendo ajena a ella. Por último, el narrador en segunda persona es solamente uno, que crea el efecto de un interlocutor que podría ser él mismo, o un yo desdoblado.

La narrativa se divide en trama, historia y discurso. La trama es la secuencia de las acciones, la historia es el suceso narrado, y el discurso es el modo en que es contada la historia.

Roland Barthes y Claude Levi-Strauss<sup>9</sup> mencionan que comprender una narrativa no significa únicamente moverse del significado de una palabra a otra, sino que hay que hacer una lectura casi intertextual<sup>10</sup> entre los bloques que conforman la historia de manera vertical.

### 3.2.1.1 La narrativa visual

En su estado natural, la narrativa surge de la visualización de la vida cotidiana, la cual eventualmente es resignificada mediante el lenguaje. Sin embargo el tema de narrativa visual abarca a la narrativa presentada por las imágenes, tendencia que podíamos ver ya, en las pinturas de Mesopotamia y en los frontones de los templos griegos.

En sí la narrativa visual comprende las fluctuantes relaciones que vinculan entre sí a las imágenes, modificando su significado en tenor de la relación recíproca que éstas adoptan.

La narrativa visual no existe por sí misma, sino que necesariamente es una colaboración entre el espectador y la imagen, en la cual el espectador debe llenar en su cabeza, los vacíos dejados por la imagen, provenientes de un cuestionamiento de lo que pudo haber pasado antes y/o después. Entonces, mientras mayor sea la pregnancia de una imagen, y la narrativa intrínseca a ella, más fácil será para su espectador, asumir una secuencia narrativa.

Una buena ilustración no espera la pasividad de quien la observa, al contrario, busca que cobre vida en su imaginación, desprendiendo en ella, historias mucho mayores a aquellas contenidas en el papel. De esta forma, cada idea presente, remite a un campo semántico, y a una determinada voluntad.

La narrativa visual puede ser parte de una imagen, o ser producto de una secuencia de imágenes que en relación las unas con las otras, buscan transmitir una progresividad y un paso por el tiempo.

---

9 Hall, Andrew, *Illustration*, Editorial Portafolio, China 2011, 228 pp.

10 La intertextualidad es la relación que un texto mantiene con otros textos.

Existen ciertos elementos clave en sistemas visuales icónicos, a partir de los cuales será más fácil transmitir la idea de narratividad.

Estos son los siguientes:

Escenario: Denota periodo, condición económica, estatus, profesión, grupo social, profesión.

Vestuario: Denota género, edad, estatus, profesión, periodo, grupo social, profesión

Carácter: Denota raza, edad, personalidad

Composición: Denota jerarquía y orden.

Color: Transmite sensaciones y remite según la cultura, a significados que crean un ambiente en la obra.

Propiedades: Son objetos pertenecientes a los personajes (de manera constante)

Lenguaje corporal: Denota carácter, estado mental y psicológico.

Drama: Es la organización de los sucesos de la trama, y que trasciende a todos los demás elementos.



Fig.29 “Nasrudin y su asno”,  
Rebecca Dautremer, 2007

### 3.2.1.1.1 El cuento ilustrado infantil

El cuento ilustrado es un producto multimedia, generalmente dirigido al público infantil. Este producto se adapta a los niños gracias a la atracción que las imágenes ejercen sobre la percepción de los niños y a la relativa sencillez del cuento como método de narración. “La experiencia de la literatura en el niño debería de ser el acceso a un sentido más profundo, y a lo que está lleno de significado para él, en su estadio de desarrollo”<sup>11</sup>

En la infancia la literatura es la mejor forma de transmitirle a los pequeños la herencia cultural.

El cuento ilustrado es uno de los primeros medios a través de los cuales se introducen en el niño nociones como la causalidad, la producción gráfica y los sistemas de símbolos.

El niño tendrá su primer encuentro con una fantasía estructurada, reflejada en su propia imaginación y animada por sus propios sentimientos. Es allí donde, a través de la mediación

11 Bettelheim, Bruno, **op.cit...**, p.11

de un lector adulto, descubrirá la relación entre el lenguaje visual y el lenguaje verbal. Luego, cuando esté solo y repase las páginas del libro, una y otra vez, las ilustraciones le harán recordar las palabras del texto.<sup>12</sup>

Parte de la importancia del cuento ilustrado radica en la importancia que estos ponen en la relación intrínseca entre el mundo visual y el mundo de las palabras. Dado que la imagen no establece relaciones arbitrarias con aquello que representa, se logra que su significado se mantenga más apegado a su sentido original. El cuento ilustrado representa las estructuras del mundo mediante metáforas que se amoldan al mundo intelectual del niño.

En cierto grado, el cuento ilustrado llegará a fungir como una sustitución de realidades que no son asequibles a los niños, representando así un aprendizaje de los sistemas de un mundo infinito.

Los cuentos ilustrados divierten, educan y establecen un terreno común entre niños y adultos.

El cuento ilustrado debe de encontrar un punto intermedio, en el que sea posible la interacción total entre texto e imagen, ya que ambos son de igual importancia en la significación total del libro. Con el cuento ilustrado se crea un sistema de sustitución de carencias, que se adapta a los conocimientos del niño, logrando transmitirle un mensaje de manera integral. En sí, el lenguaje entendido por el niño, no es suficiente para transmitirle una lógica, por lo que generalmente las ilustraciones serán las que cuenten la historia, mientras que la palabra guiará la narrativa.

Evidentemente según la escolaridad y la edad de niños los porcentajes de colaboración entre imagen y texto van cambiando, aumentando la cantidad y complejidad del texto, conforme el niño está más familiarizado con esta forma de comunicación. Estos elementos también serán determinantes en el diseño del libro, al considerar dimensiones y formatos.

Se estima que hacia los 5 años los cuentos adquieren un pleno sentido en las mentes infantiles. François Roy Vidad dice que entre los 5 y los 6 años, el niño ya puede entender la



Fig.30 “Le tour du monde de Mouk”, Mark Boutavant

12 Lionni, L. cita en, Montoya, Víctor, *Las ilustraciones en la literatura infantil*, <http://www.leemeuncuento.com.ar/ilustraciones.html>, p. 30

totalidad de un cuento ilustrado gracias a esos procesos de sustitución y compleción de los que hablábamos, en los que una palabra no entendida puede dar una pista de su significado mediante las imágenes.

La experiencia visual de un libro en los niños, precede su experiencia como lectores. Un libro que no contenga ilustraciones, es un producto demasiado abstracto para llamar la atención de un niño y transmitirle cualquier tipo de mensaje. De cualquier forma el lenguaje surge mediante asociaciones realizadas en base al mundo real, por lo que el cuento ilustrado es una forma de retomar los procesos primarios de estructuración del lenguaje.

Al final, el libro ilustrado debería de lograr incitar al niño al alfabetismo, puesto que generará la intención de completar con el lenguaje aquello que ya le fue dicho mediante la imagen.

Tanto el lenguaje como la imagen comparten formas de potenciar la expresividad de sus recursos y cualidades, que son conocidos como figuras retóricas.

Para Boehm la metáfora es la base común de la imagen visual y del lenguaje verbal. Con ésta, se produce un desplazamiento del sentido real hacia el sentido figurado, que según Paul Ricoeur, constituye el elemento icónico de la metáfora, permitiendo que entren en contacto el momento lógico o semántico de la expresión y el momento sensible o psicológico.

Una historia infantil debe de contener un fuerte y atrayente personaje principal, ya que éste será el que ponga en acción en el lector/espectador los mecanismos de identificación. A la vez, la atención debe estar centrada en el personaje, y los fondos no deben competir visualmente con él. Lo que no significa que los fondos deban de ignorarse, puesto que mediante la atmósfera del relato, se transmite el estado, deseable o indeseable, que la historia busca transmitir.

De hecho, la narración debe de estar llena de sonidos, palabras y detalles visuales que se repitan a lo largo de ésta, con el fin de hacerle guiños al niño, que le faciliten recordar y mantener el hilo de la historia.

### **3.2.1.1.2 El cómic**

El cómic es un género que retoma el concepto de narrativa visual, y lo reinventa creando un lenguaje propio.

Los cómics son el primer ejemplo real de un producto multimedia que combina arte, literatura y diseño. La importancia del cómic reside en la forma en que éste se fue haciendo de estrategias de integración verbo-icónica que llegaron a configurarse en un código visual común al género, en el cual la lectura de ambos planos el textual y el visual, hacen que el cómic cobre vida y plenitud de sentido.

El cómic estiliza para simplificar; los dibujantes de cómics fueron los primeros en estar dispuestos a modificar los ritmos narrativos a través de contracciones y superposiciones de los espacios, de disolución de recuadros, y de la continua ósmosis visual entre texto e imagen.

A su vez, gracias al desarrollo a través de las generaciones, los *cartoonist* han logrado superar la narrativa tradicional, introduciendo una lectura intertextual que nos habla de la forma en que la cultura se despliega en una intrincada red de significados.

El *lettering*, otro de los elementos creados por este lenguaje, es una mezcla entre tipografía e ilustración, que goza de vida y expresión propia.

La primera tira cómica se remite al año 1896. Con el tiempo esta práctica se vuelve habitual como parte de las publicaciones semanales de ciertos periódicos. Larga parte de su historia el cómic fue considerado como un subgénero, hasta que en los 60's se catapulta su producción. A lo largo de los años, el cómic ha sido víctima de múltiples censuras, pues su contenido se considera controversial, subversivo, y una mala influencia en las mentes jóvenes.

A final de cuentas el cómic se establece como una forma de transmitir valores e ideales a una

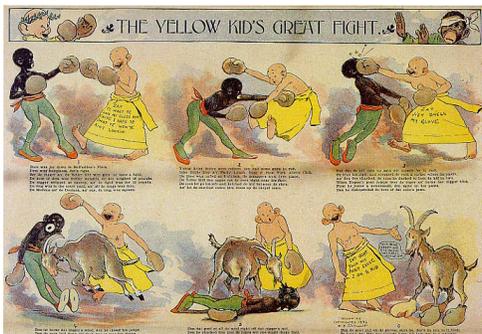


Fig.31 “The yellow kid’s great fight”,  
Outcault, R. F, 1896 d.C.



Fig.32 Lettering,



Fig.33 Primera tira cómica diaria en lograr éxito en USA. “Mutt y Jeff”, Bud Fisher, 1913

sociedad, así como una válvula de escape o crítica a los eventos políticos y/o sociales de la época a la que refleja.

### **3.2.2 El cuento como herramienta pedagógica y apoyo emocional.**

Son múltiples los motivos por los que un cuento es considerado como algo más que una simple narración.

“El cuento es terapéutico porque el paciente encuentra sus propias soluciones mediante la contemplación de lo que la historia parece aludir sobre él mismo y sobre sus conflictos internos en aquel momento de su vida.”<sup>13</sup>

El cuento como herramienta curativa tiene el cometido de adelantarse a la acción para prever y explorar posibles errores. Así el énfasis está en los procesos y no en los resultados.

Los cuentos muestran las transformaciones humanas de una manera atractiva, mediante la cual se busca que el niño quiera comprometerse con los procesos del desarrollo personal.

Los temas de los cuentos se experimentan como algo maravilloso ya que el niño se siente comprendido y apoyado en el fondo de sus sentimientos, sin que estos tengan que ser expuestos o racionalizados.

La imaginación por si misma posibilita el diseño de las cosas y los comportamientos, de lo que surgen nuevas figuras conceptuales que superan a las estructuras presentes, lo cual permite un desplazamiento del punto de vista. Esto significa que mediante la imagen podemos resignificar el mundo interiormente, y aportar elementos que modifiquen nuestra percepción a futuro.

La efectividad de la comunicación reside en su capacidad de afectar la estructura profunda y personal del destinatario. Por eso mismo, sólo serán convincentes para nosotros, aquellas historias que estén de acuerdo con los principios subyacentes en los procesos de nuestro pensamiento.

Cada lector crea una historia diferente en vista de las referencias que tiene con respecto al mundo. Entonces como las experiencias nunca se viven iguales en 2 personas, el relato surge como una herramienta que descompone la anécdota en formas que permitan al lector acercarse más a la experiencia relatada, pero a través de su forma de experimentar el mundo. Cuando un cuento es certero, al final de éste se da una epifanía; es decir, una revelación ya sea acerca del mundo interior del lector o de la vida humana expresada como metáfora.

La metáfora, figura retórica recurrente en los cuentos que curan y educan, tiene como objetivo sugerir a la inteligencia emocional y sensible, las soluciones que resulta más difícil descubrir en el plano abstracto.

---

13 Bettelheim, Bruno, **op.cit...**, p.38

Una efectiva metáfora en este plano, conoce el conflicto que aqueja a su interlocutor y crea isomorfismos entre la situación y el relato, finalmente encontrando una manera atractiva de transmitir la historia.

Generalmente ante un conflicto o una situación que nos lastima, los humanos afrontamos el problema mediante el cierre, lo cual nos impide llegar al fondo de nuestros sentimientos. El cuento resulta muy eficaz en ese sentido, al poner una distancia emocional a los problemas e incentivar posibles soluciones.

De cualquier forma, el enfrentamiento con los miedos del interlocutor, es parte fundamental del cuento curativo, ya que sin la reflexión que estos generan no hay posibilidad de transformación.

No está de más mencionar que dichos enfrentamientos no se hacen de manera directa, sino mediante modos del discurso que hacen de referencia y sustitución a problemas, que en cada persona pueden ser representados por conflictos en específico.

En los cuentos, particularmente en los de hadas, se presentan conceptos y concepciones de vida, que si bien no tienen una relación directa con el mundo real, en su forma de funcionar hablan a los miedos, preocupaciones y necesidades más básicas de los niños. En adición estos cuentos muestran que la resolución de conflictos es posible.

Y aunque el niño eventualmente identifique que los cuentos de hadas no son reales, estos no significa que sean falsos.

El hacer énfasis en que los hechos sucedieron en una tierra muy lejana, hace mucho tiempo, deja claro que el cuento está ofreciendo una esperanza y no una descripción realista del mundo aquí y ahora. “Los lugares más extraños, remotos y distantes de los que nos habla el cuento, sugieren un viaje interior hacia nuestra mente, hacia los reinos de la inconciencia y el inconciente”<sup>14</sup>

La polarización reflejada en los mundos de los cuentos de hadas, es la misma que domina la mente de los niños en ciertas etapas. Entonces, las ambigüedades a las que es objeto la realidad de las cosas, no deben ser planteadas a los niños hasta que él no haya establecido una personalidad relativamente firme con base en identificaciones positivas.

La magia en los cuentos dota al niño de una seguridad con respecto a sus miedos y preocupaciones. Lo que se ve reflejado en el cuento, son entonces figuras simbólicas que le procuran al niño todas sus necesidades básicas. El niño necesita más que nadie que le den sugerencias, en forma simbólica de cómo debe de tratar con los conflictos y confrontaciones de la vida y avanzar sin peligro hacia la madurez<sup>15</sup>.

Y es que los cuentos permiten que el niño imagine como puede aplicar a si mismo lo que cada historia revela acerca de la naturaleza y la vida humana.

Luego de la segunda guerra mundial, se le asignó al libro infantil la misión de servir a la paz y

---

14 **Íbidem**, 461 pp.

15 **Íbidem** , p.15

la tolerancia, permitiéndole a la gente, el conocimiento de otros, que finalmente, son iguales a nosotros.

Por último me parece importante mencionar una cuestión, que en sí es ajena al cuento, pero que rodea a la tradición del mismo y que repercute en la capacidad pedagógica y curativa de los cuentos, particularmente en los niños.

Es común que los padres compartan con sus hijos alguna historia antes de que los pequeños se vayan a dormir, lo cual nos lleva a 2 observaciones.

El que un padre comparta con su hijo la experiencia de la lectura hace sentir al niño que sus padres consideran sus experiencias internas como algo legítimo que vale la pena, y que es en cierto grado real.

Por el otro lado, estudios han comprobado que el efecto de retención es por regla, mayor cuando se duerme después de adquirir un conocimiento.

Todo esto, logra que la trascendencia que los cuentos tienen en la vida, y más en la de los niños, se extienda más allá de las cualidades intrínsecas a él.





# CAPÍTULO 4

## Ilustración de un cuento para la educación emocional

Una vez revisados los temas de los 3 capítulos anteriores, se ha recabado la información suficiente, para así proceder al desarrollo de una propuesta de diseño sustentada en conceptos que responden a las necesidades del proyecto planteado.

### 4.1 El cuento ilustrado como herramienta de educación emocional

Tanto las imágenes como las emociones, son medios de comunicación primitivos. Las emociones se expresan mediante gestos, coloraciones y posturas corporales, que comunican al otro, un estado. La imagen por el otro lado, logra cristalizar, estados, situaciones, lugares, cosas, etc. Ambas comunican principalmente mediante estímulos aprehensibles mediante la vista, lo que significa que mediante una imagen diseñada, podemos evocar emociones y viceversa.

La palabra escrita, por el otro lado, es un medio de comunicación de una sociedad desarrollada, que aunque es muy eficaz, tiene la desventaja de necesitar un conocimiento previo para su decodificación.

“El lenguaje clarifica y estabiliza las percepciones del niño y les da significado, le permite confrontar sus experiencias actuales con las pasadas, hacer clarificaciones y desarrollar conceptos.”<sup>1</sup>

De tal forma, aunque el elemento escrito es el que mayor conflicto pueda generar en la comprensión global del mensaje contenido en un libro ilustrado, aporta indudablemente un importante factor de apoyo emocional, al lograr conectar al individuo consigo mismo, mediante la claridad que ofrece el lenguaje como forma de aprehensión de ideas.

---

1 Ortiz, Silvia y María Teresa, *op.cit.*..., p.109

El libro ilustrado como herramienta de educación emocional, hará uso del lenguaje y de las imágenes, para hacer referencia a las emociones, y mediante las virtudes particulares de cada uno de los medios en integración, sugerirá a su lector-observador, formas de ponerse en contacto con sus emociones, y por ende, conciliar mejor la relación entre sus emociones y el mundo.

Hans George Gadamer<sup>2</sup>, dice que un mensaje recibido, modifica la posición del interprete, lo obliga a actuar, o lo que es lo mismo, a pensar. Así, en vista de los distintos niveles de mensaje contenido en el libro ilustrado, es de suponer que el interlocutor será afectado en múltiples formas.

La educación emocional trata de dar herramientas, no soluciones. Es por esto que el nivel de sugerencia contenido en el cuento ilustrado, resulta óptimo en una educación emocional adquirida individualmente. Soluciones estandarizadas y luego aplicadas a todo tipo de circunstancias, son una estrategia altamente ineficaz.

De lo que se trata, es de crear una atmósfera en la que a través de la narración del cuento, el espectador pueda acceder y conectarse con su mundo interior, estableciendo símiles que le ayuden a encontrar una solución a la medida de su vida.

Sartre señala que una parte fundamental de la educación emocional es la capacidad de apreciar las emociones ajenas.

Esto nos lleva a reflexionar acerca de aquello que mencionaba Lacan, sobre como, a través de la imagen (reflejada en el espejo) se lograba la separación entre el *yo* y el otro. Es de esta forma que se logra una identificación que responde, a “él es como yo” y siente como yo, por consiguiente, aunque no seamos el mismo, debo cuidarlo como me cuidaría a mi mismo; generando una empatía y un entendimiento de los estados emocionales ajenos.

Aunque no nos engañemos, si bien el cuento ilustrado es un recurso valiosísimo por si mismo, es necesario que haya un acompañamiento adulto para los niños que se introducen en este medio. A fin de cuentas, aquí se habla del libro ilustrado como herramienta, lo que no quita el ojo de lo que es realmente importante en esta etapa del desarrollo, que es la educación paternal.

Al mismo tiempo, hay que recordar que toda educación es emocional. De hecho, no se produce aprendizaje si no hay cambio emocional. Las emociones impregnan todos los ámbitos de nuestra experiencia, y atendiendo a los millones de estímulos que nos llegan día con día, es de esperarse que sólo prestemos atención a aquellos que nos impacten en el núcleo emocional.

La imagen se contempla principalmente como un medio de comunicación en el que entran en juego un saber cultural y temporal, para llevar a cabo su correcta codificación. A su vez, David Freedberg propone que toda imagen además de dicha lectura, genera primariamente una respuesta de tipo emocional en su espectador. Este tipo de respuesta, ejemplificada muchas veces a lo largo de la historia, parecía tan exagerada, que con el tiempo se volvió más

---

2      Vitta, Maurizio, *op.cit.*..., p.271

materia de mitos, que una consideración auténtica con respecto a la imagen.

Uno de los ejemplos dados a este respecto, es el de Giovanni Dominici en el s.XV, quien decía que las habitaciones infantiles debían de estar llenas de representaciones de Cristo, María y los santos, como medio para incentivar a los niños a una imitación (de tipo moral) de dichas figuras. Él pedía “aceptar como incuestionable el poder que ejercen las imágenes – hasta el punto de creer que pueden afectar incluso (o quizá especialmente) a los más jóvenes, y afectarlos no sólo de manera emocional sino de formas que tienen consecuencias de largo alcance en su manera posterior de comportarse”.<sup>3</sup>

Esto se suscribe a su vez en las consideraciones respecto a la relevancia que tiene la educación de un niño en su vida adulta. Finalmente lo que Freedberg propone es, mediante la imagen convertir las emociones en experiencias cognoscitivas. Misma propuesta que bien podría ser el corazón de esta tesis, ya que nos dice justamente como la imagen tiene la capacidad de crear emociones que se trascienden a si mismas, llevando finalmente a un aprendizaje.

Las ilustraciones en el cuento, representan un mundo alterno, controlado por aquel que lo está viendo, a través de la elección de las partes de la imagen en las que detiene su atención, y del tiempo que elige dedicar a la visualización de cada imagen. Con la ilustración se es dueño de la temporalidad de las cosas.

Luego, con el libro ilustrado, el niño puede imaginar este mundo representado, literalmente en sus manos. En los límites físicos del soporte, la imagen se muestra como una representación de la realidad libre de riesgos y más controlable.

Ya lo decía Levi-Strauss,

Empequeñecida, la totalidad del objeto se muestra menos temible, (...) por el hecho de disminuir cuantitativamente, nos parece cualitativamente simplificada. Para ser más exacto, esta transposición cuantitativa acrecienta y transfiere nuestro poder a un homólogo de la cosa: a través de él la cosa puede aprehenderse, sopesarse con la mano, captarse de un solo vistazo.<sup>4</sup>

Gracias a esto, el libro ilustrado permite un acercamiento a peligros de índole emocional, sin pensar que haya motivo para salir lastimado. Hay un manejo emocional, por que hay un manejo físico de las cosas, y en los niños, esta posibilidad de experimentar las cosas mediante la manipulación, es parte fundamental de su aprendizaje.

Otra posibilidad que nos ofrece la imagen, es la de encarnar bajo aspecto humano, cualidades morales, conceptos y hasta emociones.

Los sufrimientos y anhelos, penas y alegrías de los personajes de los cuentos, hacen que nos emocionemos contagiosamente, más allá de la conciencia de una existencia real o ficticia de los mismos.

Entonces, este recurso, que se puede rastrear hasta la antigüedad, conecta al espectador de forma más efectiva con ciertos sentimientos, permitiéndole seguir el desarrollo de una emoción, mediante su trayectoria como personaje en la historia, apropiándose o desechando

3 Freedberg, David, *El poder de las imágenes*, Editorial Cátedra, Madrid 1989, p.23

4 Vitta, Maurizio, *op.cit.*..., p.61

la emoción, de forma más efectiva.

También el antropomorfismo logra algo parecido, al expresar características espirituales y emocionales del hombre, por medio de analogías referentes a características atribuidas a ciertos animales. Para los niños es fácil identificar en los animales características particulares, que también están presentes en los hombres.

A todo esto, resulta obvio mencionar que es mediante la metáfora que el cuento encuentra parte de su poder curativo. “Lo que busca la metáfora es promover una experiencia sensorial: instalar nuevas imágenes, sensaciones, voces...que reorienten nuestra experiencia y comportamientos.”<sup>5</sup>

En este sentido, el cuento ilustrado en sí, es una metáfora, ya que ésta se vale de imágenes y narraciones visuales, para hacer referencia a algo más y hacer presente el sentido global de la narración. La metáfora hace posible que cualquier objeto o imagen, pueda ser empujado hacia su límite, llevado más allá de sí, hasta valer por otra cosa, hasta decir algo otro<sup>6</sup>.

Revisamos ya, como el cuento por sí mismo, es una herramienta pedagógica y curativa, cuya fuerza reside en la distancia emocional que establece entre el sujeto y su problema, y en la empatía que a la vez, puede surgir de la identificación con un problema paralelo, representado en la historia. Todo esto, lleva al sujeto a buscar soluciones nuevas o propias, para combatir ese problema que lo venía aquejando. El relato es una forma de reorganización emocional y vital.

El niño no es siempre consciente de sus procesos internos, por eso necesita que estos se externalicen mediante el cuento y las acciones que en éste, encarnan luchas internas y externas.

Los niños suelen pensar que todos los estados emocionales son permanentes, pero con los relatos, tan pronto como el niño es capaz de imaginar una solución favorable a sus problemas actuales, la cólera o desesperación, desaparecen, ya que parece haberse consolidado un esperanza en el futuro.

Mediante el cuento ilustrado, el niño aprende a interrelacionar los distintos eventos y la totalidad de la narración, para así dar lugar a una nueva significación. La narrativa sirve como una forma de introducir la idea de causalidad en los niños, siendo ésta, una parte fundamental del proceso emocional.

El cuento ilustrado resignifica tanto la realidad como el mundo imaginario de los niños.

Según las formas de conocer el mundo que nos plantea Piaget (ver 2.1.1), se vuelve claro que el cuento ilustrado juega un papel fundamental en la educación en general, al lograr integrar en él, las 3 formas de conocimiento que menciona el autor; el físico, el social y el lógico-matemático, dando lugar a una asimilación y acomodación del mundo, que puede modificar el entendimiento del entorno y de las emociones del niño.

“Conocer es asimilar lo real a estructuras de transformaciones, siendo estas estructuras

---

5 Santos A. cita en, Ortín, Bernardo y Ballester, Trinidad, **op.cit...**, p.86

6 Brea, José Luis, cita en Martínez Moro, Juan, **op.cit...**

elaboradas por la inteligencia en tanto que prolongación directa de la acción.”<sup>7</sup>

Ya que el conocimiento mediante la imagen, forzosamente implica una codificación y significación de lo visto, esto significa que se lleva a cabo una transformación de la estructura.

Existe una triada más que entra en juego en el libro ilustrado, y esta es la de texto-imagen-imaginación. El elemento imaginativo es aquel que trae el lector a la experiencia, pero que es parte fundamental de ésta, ya que es intrínseco a los procesos mentales que se producen a raíz de la observación/lectura del libro. Aunado a esto, la imaginación es una fuente fundamental de conocimiento, lo que atestigua una vez más las capacidades educativas del cuento ilustrado.

Es importante mencionar que el cuento ilustrado como herramienta de educación emocional no cumple su efectividad en todas las edades. Esta comienza más o menos con la etapa escolar, ya que antes, la evolución de las imágenes mentales necesita de la intervención de ayudas exteriores de naturaleza operativa, lo que significa que aún no se puede llegar a un entendimiento de la narrativa visual. También el niño no logra una diferenciación visual del espacio, sin la cual no hay un entendimiento de las ilustración.

Conforme crece, un niño promedio irá desarrollando naturalmente su percepción hasta llegar a un punto en que ésta se parezca a la de un adulto, sin embargo el entendimiento de las estructuras existentes en los medios de comunicación tiene que ver con conocimientos adquiridos gracias a enseñanzas o a un contacto constante con estos. Puesto que los medios de comunicación son creaciones sociales, los mismo pasa con la adecuación a ellos, no viene dada naturalmente como proceso humano, sino como aprendizaje.

La etapa escolar es sin duda alguna perfecta para introducir esta herramienta, puesto que el conocimiento del mundo de traslada del núcleo familiar a la sociedad, gracias a lo cual, los modelos de conducta emocional se amplían, y se pueden modificar o reafirmar.

El cuento ilustrado, se vincula entonces con una etapa en la que el niño quiere comenzar a entender el mundo por si mismo.

## 4.2 Metodología Proyectual

El método proyectual consiste en una serie de operaciones necesarias, dispuestas en un orden lógico dictado por la experiencia. Tiene la finalidad de conseguir un máximo resultado con un mínimo de esfuerzo.

Mediante esta metodología se busca analizar los problemas tanto en su componente físico como en el psicológico.

Esta metodología para el uso de los diseñadores, no es rígida, absoluta ni definitiva, admite mejoras, siempre y cuando dicho cambio esté basado en un conocimiento objetivo.

Todo problema de diseño surge de una necesidad, y esto a su vez, requiere de una metodología, ya que los productos no se juzgarán sólo con respecto a los valores personales del diseñador,

---

7 Piaget, Jean, **op.cit.**..., p.38.

sino que tienen que ser evaluados con respecto a valores objetivos, es decir, valores de uso. Esto significa que en un correcto proceso de diseño debe haber un estudio previo de todas las posibilidades, para estar seguros, de que el resultado dado, fue el más conveniente y no sólo el que a su creador le complacía más. Gracias a la aplicación de una metodología se logra una objetividad de las señales que se refleja en la ausencia de falsas interpretaciones.

Hacer uso de la Metodología proyectual para un proyecto de ilustración, o de cualquier otro tipo de metodología para el caso, es fundamental para nuestra práctica puesto que es el primer paso para desplazar la idea errónea que hay hoy en día, acerca de que cualquiera es ilustrador, o que cualquier dibujo mal concebido es ilustración.

Como veíamos en capítulos anteriores la capacidad de expresión gráfica es una posibilidad innata al ser humano, lo que no significa que toda creación humana se suscriba dentro de los límites de la ilustración (no hago mención de los del arte, porque son bastante borrosos y difíciles de definir).

Es importante mencionar, que llega un punto en el quehacer diario del ilustrador, en el que lo que aquí detallamos como la metodología, se vuelve sencillamente una parte implícita de su proceso de creación (que no creativo porque eso tiene otras connotaciones), que ya no es hecha consciente. A lo que voy es que no es estrictamente necesario seguir una fórmula metodológica particular como es la de Munari, sino que cada quien puede desarrollar un método propio y objetivo de creación en el cuál el ilustrador se haga todas las preguntas prudentes y se lleve a cabo el proceso de investigación necesario que dé como resultado propuestas elaboradas que responden a los objetivos iniciales planteados para una ilustración. La importancia de una metodología para la creación de ilustraciones reside en lograr ligar nuestra práctica con soluciones gráficas informadas que garantizan la resolución de los problemas planteados para dicha imagen, y que separan nuestra profesión de la de un dibujante o un amateur.

Este método, descrito por Bruno Munari<sup>8</sup> consta de 11 etapas, las cuales detallaré a continuación.

1) Lo primero que hay que hacer es definir al problema en su conjunto.

Para el caso de la ilustración, contemplar un problema en su totalidad significa ver y entender, además de la imagen por crear, todas las variables externas que la determinan.

Parte fundamental de todo este proceso, es el entendernos y admitirnos a nosotros en nuestra condición humana, como parte del problema, puesto que de nosotros viene el resultado, y por más que se logre un trabajo objetivo, siempre será inevitable que aspectos de nuestra persona se plasmen en el trabajo.

Algunas de las partes en las que se descompone una imagen son las siguientes:

Función, soporte, técnica, dimensiones, contenido, narrativa, tratamiento, personajes, escenarios, estilo, etc.

---

8      Munari, Bruno, *¿Cómo nacen los objetos?*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona 2004, 384 pp.

2) Luego hay que definir el tipo de solución que se quiere dar, esto es; definitiva, provisional, comercial, sofisticada, sencilla, económica, etc.

Puesto que una ilustración es el resultado de la coordinación de varios factores y de la integración de las demandas de distintos individuos, dichas decisiones estarán determinadas en parte por el ilustrador, y en otra parte por quienes han comandado la imagen.

3) En tercer lugar, hay que descomponer el problema en sus distintos elementos.

Para la imagen, y en particular la imagen como ilustración, los principales elementos que la integran como producto son:

Cliente (aquel que genera el proyecto), público comprador, público espectador, temática, función, formato, papel, técnica, medio de producción y distribución, etc.

La consideración de cada uno de estos elementos en el proceso de trabajo, conforma al resultado final, dándole a la imagen una identidad imposible de mantenerse en la ausencia de cualquiera de ellos. Es por esto que identificarlos y tenerlos en cuenta es vital en la construcción de un proyecto real de diseño.

Cada uno de los pequeños problemas en lo que se descomponga el problema global tendrá una solución, la cual deberá ser integrada en la totalidad de proyecto.

4) Llegado este punto, se necesita hacer una recopilación de datos. Ésta comprende tanto de una investigación acerca de aquellos conceptos que sustentan a la práctica del diseño (la cual generalmente está dada de antemano por la formación profesional del ilustrador), así como de una investigación práctica y de mercado.

5) En quinto lugar se deben de analizar los datos obtenidos, para elaborar estrategias, apropiarse de conceptos, y a su vez, ver lo que se ha hecho bien o mal en soluciones anteriores, y así retomar o rechazar ideas. Y es que como veíamos en el capítulo 2 con Piaget, un conocimiento no es realmente asimilado a menos que no haya un análisis del mismo, por lo que la recolección de datos hecha en el paso anterior resulta inútil sin un proceso analítico que nos lleve a comprender más ampliamente los quehaceres de nuestra profesión.

Dicho análisis debe de ser llevado a cabo, tanto física como psicológicamente.

Gracias a este paso será posible optimizar nuestro resultado de diseño, al aprender de las experiencias ajenas y anticiparse al mercado de competencias dentro del cual nuestro diseño será insertado.

6) Después se busca una manera creativa de resolver el problema. La creatividad aquí, no surge por arte de magia, sino, como resultado del desarrollo de la metodología, en el cual es posible contemplar el proyecto en toda su amplitud.

Aquí la cuestión es, que dicha creatividad debe de darse como respuesta a las necesidades planteadas por el cliente y a las características del consumidor/receptor potencial. Es por esto que un diseño o ilustración, no puede ser el simple resultado de ideas inspiradas del creador, sino que debe surgir de ideas trabajadas gracias a una investigación comprehensiva de todos los pasos de la metodología a la que responde.

La creatividad así, será la porción subjetiva aportada por el diseñador/ilustrador que está basada en datos objetivos producto de un proceso de investigación.

7) En el séptimo paso, se recogen datos de las tecnologías y materiales disponibles para la resolución de nuestro problema de diseño.

Para el diseño gráfico y la ilustración, dichas tecnologías comprenden más a las herramientas de creación y de trabajo, que a los métodos reproductivos. Sin embargo todos deben de ser tomados en cuenta.

La parte más substancial de esta recolección de datos es la que va ligada a las características psicológicas transmitidas por cada una de las técnicas, puesto que generalmente un diseñador ya está familiarizado con las características materiales y de uso, de las principales técnicas. Con anterioridad sí resultaba importante conocer a fondo los medios de reproducción, puesto que muchos determinaban el grado de fidelidad que habría entre original y copia, sin embargo los avances tecnológicos de la actualidad han hecho que esto deje de ser un problema.

8) Posteriormente a la recolecta de datos, es necesario experimentar con los materiales y las técnicas investigadas.

Esta experimentación es necesaria sobretodo en los casos en que se está probando una nueva técnica, aunque también es útil para visualizar que tanto se adapta la técnica elegida con el mensaje que se busca transmitir.

9) Para este punto llegamos finalmente a la producción de modelos y soluciones parciales a algunos de los sub-problemas. Es decir, llegamos al bocetaje.

Sin el bocetaje es imposible concebir al diseño, puesto que es el momento en que todas las ideas se trasladan al papel por primera vez, para así poder contemplar los errores y los aciertos de las ideas propias, y eventualmente poder compartir estas ideas con terceros, que nos puedan dar consejos para así llevar a cabo modificaciones y mejoras.

Bocetar no sólo significa dibujar y plasmar ideas, sino que implica también una visualización de los ritmos de los distintos elementos del libro como son, tipografías, imágenes, espacios, formas compositivas, puntos de tensión, etc.

En el caso del album, ilustrado, el bocetaje trata también de una visualización global de la manera en que se va a desarrollar la narración a lo largo de las páginas.

Considero que en el caso del diseño, las primeras etapas de bocetaje pueden (y deberían) ir intercaladas con los anteriores pasos de la metodología.

10) El paso diez consiste de la verificación de la validez del modelo realizado.

Dicha verificación, para el caso de los problemas de diseño y comunicación visual tiene más que ver con que se cumplan las necesidades y expectativas del cliente.

En esta parte se pueden enseñar los resultados a colegas y conocidos, para recibir una retroalimentación con respecto a la solución dada, y lograr deshacerse de subjetividades o elementos que sean motivo de confusión.

11) Finalmente se lleva a cabo una demostración del proyecto global.

#### **4.2.1 Metodología proyectiva para el cuento**

##### **“El niño de los mil colores”.**

En este apartado se desarrollarán y se aplicarán los 11 pasos de la metodología anteriormente descrita, al proyecto propuesto, para ejemplificar gráficamente los conceptos abordados a lo largo de la investigación teórica que comprende esta tesis.

1) Como resultado general de la tesis, el problema estaba comprendido desde la

elaboración o elección de una historia que se atuviera a los principios de educación emocional estudiados en el segundo capítulo. Elegí crear una historia propia, en cuyo desarrollo pudiera incluir la consideración de las ilustraciones que acompañarían al texto, por lo que el trabajo total se llevo a cabo simultáneamente y no por pasos, como sucede generalmente en la industria editorial.

Así, finalmente, el problema fue el de la elaboración de un libro físico ilustrado del cuento “El niño de los mil colores”, para niños de entre 6 y 8 años, o en nivel escolar primario, que se atuviera a los principios visuales y conceptuales estudiados a lo largo de la tesis, para lograr transmitir un mensaje integrado por texto e imagen que nos hable del mundo de las emociones y en particular de las emociones infantiles.

2) El tipo de solución que se buscará dar, será; definitiva para este cuento, experimental con relación a la investigación, y profesional, más sin intensiones comerciales por el momento.

La solución visual buscará ser actual, dinámica y llena de color.

3) Los distintos elementos en los que se puede descomponer la totalidad de este proyecto son:

-Soporte/Formato/Tipo de papel

-Cuento/Trama/Personajes/Ambientación

-Ilustración/Técnica de representación/Paleta de colores/Formato

-Diseño de personajes/Ambientación

-Diseño editorial/Tipografía/Acomodo tipográfico/Tamaño de la tipografía/Interlineado

4) Los elementos desglosados en la tercera parte de la metodología serán definidos en los incisos, 4.3, 4.3.1, 4.3.2, 4.3.3, 4.3.4, 4.3.5, 4.3.6 y 4.3.6.1, del presente capítulo.

De esa investigación y recolección de datos, surgieron casi todas las decisiones finales acerca del aspecto y las estructura visual que tendría el libro.

Los conocimientos de tipo conceptual adquiridos en esta parte son fundamentales para el desarrollo de cualquier proyecto de diseño, puesto que son los principios del manejo de la imagen y de la comunicación visual.

Sin embargo, la parte que a mi me fue particularmente útil para concebir y elaborar mis ilustraciones, fue la inspiración visual generada a partir de la investigación gráfica, para la cual cree un pizarrón con imágenes que se relacionaran con los objetos presentes en el texto, y las actitudes y posiciones que tomaba el personaje principal en éste.

5) Para esta parte se examinaron 3 libros infantiles ilustrados actuales.

El primero fue “El misterioso caso del oso” de Oliver Jeffers, el segundo fue “Secreto de familia” de Isol, y el tercero fue “Héctor, el hombre extraordinariamente fuerte” de Magali le Huche.

De entrada, es importante mencionar que al igual que “El niño de los 1000 colores”, todos estos libros fueron escritos e ilustrados por la misma persona, por lo que se podría asumir que mis métodos de trabajo tendrían algunos puntos de encuentro con los suyos, y que así mis ilustraciones podrían lograr el mismo grado de interacción que se ve reflejado en la obra de estos tres autores.

Elegí todos estos libros por gusto personal, ya fuera por las historias o por las ilustraciones; en ocasiones por ambas.

Cada uno de estos libros tiene un tratamiento, una paleta de colores, un acomodo tipográfico y un formato diferente, y sin embargo todos son atractivos en su particular forma.

Lo que más me saltó a la vista en los tres ejemplares, fue el diseño editorial de algunas hojas, en las cuales la mezcla de tipografías era excesiva, o la caja del texto demasiado cercana a los bordes de la hoja. Sin embargo, existieron hojas en las que el acomodo editorial de las diversas ilustraciones fue muy ingenioso y acertado.

También en cuanto a las paletas de color usadas, me pareció que gracias a las delimitaciones marcadas en este rubro, particularmente por Le Huche y Isol, de logró un tipo de unidad visual muy particular.

6) Como bien dice en la parte descriptiva de la metodología, esta parte sólo fue posible gracias al desarrollo de las partes anteriores, las cuales me llenaron de ideas e inspiración.

Todas las consideraciones iniciales fueron de tipo conceptual, y sobre ellas fue desarrollando la parte creativa de mi trabajo. A la hora de producir las imágenes me recargué mucho en imágenes como inspiración estilística, pero sobretodo como modelo de la figura humana y de los espacios en los que se desenvuelve la historia.

En base a esto, pude bocetar atendiendo a mis posibilidades gráficas y a mi estilo personal adaptado al público infantil. De entre los distintos estilos que suelo manejar, para este proyecto quise irme por el camino más gráfico y de formas redondeadas, orgánicas y sintéticas que fueran amables con el espectador; pero también busqué que mediante el tratamiento del color se lograra una imagen viva y atractiva que reforzara el grado icónico de ésta.

Como mencionaba ya en algún momento, el dibujo es una herramienta proyectiva, por lo que parte fundamental del curso del bocetaje, va más allá de decisiones conscientes como son de las que acabo de hablar, y se relacionan con la forma en que el autor está conectado con el tema a representar desde el interior. Así, tuve que lograr atender al mismo tiempo a las cuestiones visuales e icónicas de mi estilo, y mediarlas con mi respuesta personal y emocional al tema, sin olvidar las generalidades de lo que armar un libro significa.

La atención puesta en respecto al formato del libro, y la cantidad de texto que aparecería en cada página, fue de



Fig.35 Boceto de personaje



Fig.35 Boceto



Fig.36 Boceto

vital importancia en esta parte del desarrollo. Desde un inicio consideré al espacio visual como una zona en la que interactuarían texto e imagen, por lo que en el momento de generar los bocetos siempre busqué reservar un espacio en el que se pudiera insertar el texto que acompañaba las imágenes sin interferir con ellas, pero sin ser ajeno a ellas.

A continuación se muestran las imágenes resultantes del proceso de bocetaje.

7) Esta parte es descrita en los incisos 4.3.1 y 4.3.3.

8) Cuando se toma una decisión acerca de los materiales y las técnicas de representación visual que se usarán en una ilustración es importante considerar 2 aspectos, el primero tiene que ver con las cualidades visuales y psicológicas de cada técnica, es decir las cualidades comunicativas intrínsecas a ella; el segundo se trata del control y manejo que el diseñador o ilustrador tenga de la técnica, puesto que de esto va a depender la calidad del producto final.

En este caso, mi opciones técnicas, después de la investigación llevada a cabo, se redujeron a 2.

La primera era una mezcla de bolígrafo y lápices de color sobre cartulina opalina, con la cual buscaba lograr un resultado gráfico, de colores vivos, y mucho movimiento, que en aplicación daba el siguiente resultado.

Mi segunda opción, era la de usar técnicas digitales, mezclando los programas de Adobe, *Illustrator* CS5 y *Photoshop* CS5. Con esta opción buscaba sobretodo, responder a mis capacidades técnicas en dichos programas.

En el desarrollo de este cuento, los colores fueron de especial importancia, por lo que finalmente me decidí por la técnica digital, con la cual me resulta más fácil lograr los colores saturados y brillantes que necesitaba para ilustrar este cuento.

También me pareció que las posibilidades visuales en el trabajo con estos programas se ajustarían a mi intención de lograr imágenes dinámicas y llamativas.

9) Aunque en la metodología descrita, idealmente el bocetaje no debería suceder hasta este punto, en el diseño gráfico es imposible no haber comenzado con esta importante labor, por lo que realmente lo que sucede en esta etapa es comenzar a trabajar en borradores y originales, sobre los bocetos ya elaborados en el inciso 6.



Fig.37 Aplicación de técnica.  
Bolígrafo y lápices de colores



Fig.38 Aplicación de técnica.  
*Adobe Illustrator*

Yo comencé por trabajar los bocetos del que sería mi personaje principal, puesto que el peso de la narración recae casi todo sobre él, y esto lo volvía el elemento visual principal de mi cuento.

Apropiarte de tu personaje en esta parte del proceso es necesario para posteriormente poderlo desarrollar en diversas situaciones y posturas y también lograr retratar su estado emocional. Cada ilustración fue pensada a la par que el texto que la explicaba, por lo que llegado el momento del bocetaje todas las imágenes estaban ya en mi cabeza y sólo faltaba traducirlas al papel y estructurarlas según los conceptos de comunicación visual.

La segunda parte del proceso consistió en escanear los bocetos, para así hacer una copia con vectores en el programa *Illustrator*, y lograr una primera versión de las ilustraciones que pudiera mostrar a terceros. Una de las ventajas de este programa, es que te permite hacer todas las modificaciones que quieras sin perder calidad en la imagen, lo que posibilita una visualización continua de los resultados correctos, sin tener miedo a arruinar lo que se ha logrado hasta el momento.

10) Esta etapa consistió ver mis ilustraciones desde otros ojos, es decir, en mostrar a diversos sujetos y colegas los resultados (aún modificables) de las ilustraciones vectorizadas. Gracias a dichas demostraciones llevé a cabo cambios de proporciones, acomodados, colores y formas, los cuales fueron logrando mayor unidad en el libro como producto total.

Pasada esta primera inspección se pasó a una segunda etapa de trabajo ahora en *Photoshop*, donde usando los principios de brillantez y saturación, se agregaron sombras, luces y texturas, para dar volumen y riqueza a las ilustraciones.

Esto pasó por un filtro más, antes de que se hiciera ya la integración entre el texto y las imágenes, para así dar lugar al cuento ilustrado “El niño de los 1000 colores”.

Dentro de todo este proceso, resultó sumamente importante visualizar los resultados no sólo en el monitor de la computadora, sino también de forma impresa, ya que existen múltiples errores que no se logran percibir en la pantalla, y que saltan inmediatamente a la vista, una vez que se ven en papel. Este proceso debe ser repetido cada vez que se haga una modificación sustancial en los resultados, hasta llegar el resultado definitivo.

11) Algunos de los resultados finales son los siguientes.

El proyecto global se puede encontrar en el CD anexo al final de esta tesis.



Fig.39 Primer borrador vectorizado.

*Comencé a trabajar sobre los bocetos hechos a mano, depurando la forma, y convirtiéndola a vectores. Esta parte del proceso la trabajé únicamente mediante colores planos, aunque en ciertas zonas sí fue necesario hacer una separación de colores (aunque estos nos fueran a ser lo colores finales de la ilustraciones), para así poder trabajar distintas zonas una vez que se comenzara a trabajar con Photoshop.*

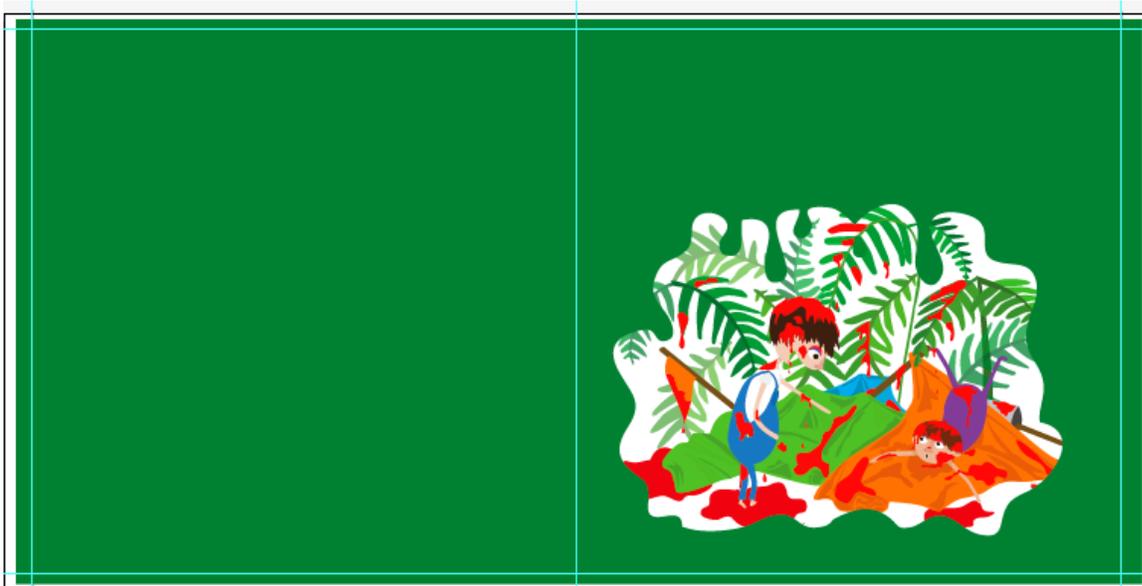


Fig.40 Versión final en vectores.

*Trabajar mediante vectores tiene como ventaja innegable, la posibilidad de modificar tu ilustración cuantas veces quieras, sin que se pierda la calidad del archivo ni los elementos ya construídos.*

*Pudiera parecer que no hay realmente cambios entre la primera versión y esta, sin embargo, se hicieron varios ajustes en las proporciones del cuerpo del niño, así como unificaciones con respecto al personaje en el resto de las ilustraciones.*

*La posibilidad de corregir errores fue mayor gracias a las revisiones impresas de los adelantos.*



Fig.41 Ilustración terminada en *Photoshop*.

*El archivo en colores planos fue trasladado a Photoshop, donde trabajé el coloreado en mapa de bits, el cual permite más fácilmente la creación de texturas y claroscuros.*

*Es importante que cuando se llegue a esta parte del proceso, la ilustración vectorizada ya esté en su versión final, puesto que aquí la imagen se vuelve mapa de bits y por consiguiente desaparecen los distintos objetos que conforman a cada forma, por lo que la estructura y composición de la imagen ya no es modificable.*

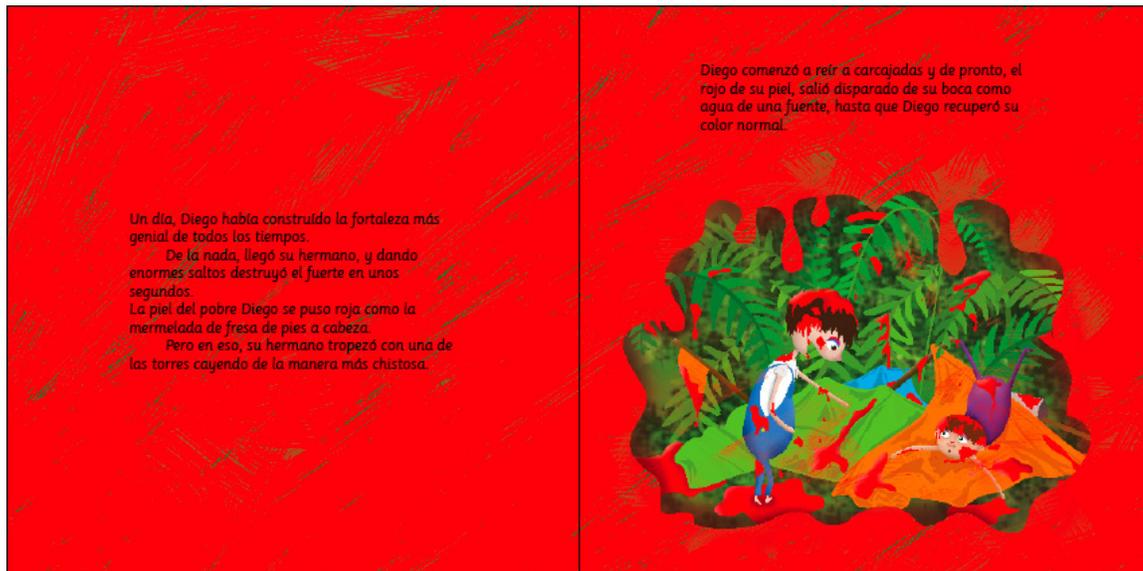


Fig.42 Versión final de la página.

*De cierta forma, la parte del diseño editorial fue una consideración importante desde el proceso de bocetaje de las ilustraciones, ya que tomando en cuenta la interacción del texto con la imagen, tuve que dejar espacios en los que la tipografía pudiera ser insertada. Sin embargo esto no significó que una vez que llegara la hora de hacer dicha integración el proceso fuera fácil o inmediato.*

*Esta página fue de las más complicadas, pues era la que contenía más texto y por consiguiente podía resultar más intimidante al lector principiante.*

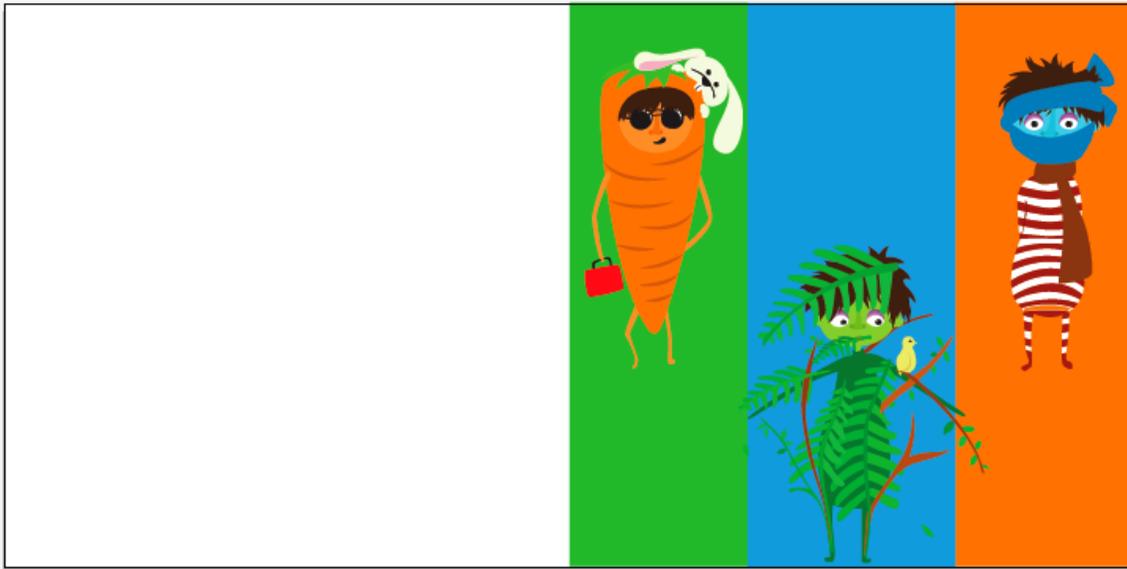


Fig.43 Primer borrador vectorizado.

La elaboración de esta ilustración fue distinta a las otras, puesto que cree a cada personaje por separada, sin pensar en un inicio la forma en la que finalmente estos interactuarían con el espacio gráfico. Se hizo la vectorización de los personajes, y de ahí se trabajó en su distribución en el espacio, y en estrategias que pudieran dividirlos el espacio, dando a la vez la idea de unidad. Éste fue el primer resultado, el cual finalmente no logró convencerme por la rigidez creada por líneas tan rectas.



Fig.44 Versión final en vectores.

Luego de una revisión con colegas y familiares, decidí sustituir el acomodo anterior, ya que varios de ellos acordaban que la rigidez de las líneas no se insertaba bien con el dinamismo existentes en las demás hojas, y estuve de acuerdo. En esta imagen también hice modificaciones en las proporciones del personaje, el cual mostraba una falta de coherencia con respecto a sus mismas formas de representación en las demás páginas del cuento.



Fig.45 Ilustración terminada en *Photoshop*.

*El simple hecho de dar volumen y textura a las ilustraciones se refleja en la vida expresada por las mismas, un detalle tan sencillo como puede ser el chapeado del personaje, ayudó en gran medida a levantar las ilustraciones y derivar en una propuesta profesional.*



Fig.46 Versión final de la página.

*En esta página se buscó equilibrar la composición con la disposición del texto. A su vez se cuidó que las líneas no fueran extremadamente largas para no cansar al lector, pero que los significados de la parte narrativa y semántica no fueran separados arbitrariamente.*

## 4.3 Conceptos de diseño

Si bien, diseñar puede resultar una labor un tanto intuitiva en su sentido creativo, es a fin de cuentas una disciplina, por lo que existen conceptos que la sustentan, enseñándonos acerca de los colores, la forma, las técnicas y los personajes, para conjuntar los mismos, en una misma ilustración, que gracias a la composición logre transmitir el mensaje que se había planeado.

### 4.3.1 Formatos de libro

Generalmente no son las medidas del libro las que determinan los estándares en formato, sino la proporción que guardan entre ellas, la altura y la anchura de éste.

Las proporciones más comunes en el mundo editorial son las de 2:3, 3:4, y la cuadrada en el caso de publicaciones de arte o libros infantiles.

La decisión de los formatos de libro está generalmente basada en medidas preestablecidas para ciertas colecciones, o en las dimensiones de los pliegos del papel a utilizar. Existen también otros factores a considerar, como la tipografía utilizada, el carácter de las ilustraciones (si es que hay), la edad del posible receptor, el tamaño de la prensa, etc.

Para el caso de mi libro, elegí un formato de 19 x 19 centímetros, que en el tema de las ilustraciones se volvió para casi todas ellas en un formato de 38 x 19. Dicha elección estuvo fundamentada en la posibilidad de una fácil manipulación del formato para los niños pequeños, así como por la estabilidad visual que confiere, a la vez que ya en el desplegado de la doble página, resulta en un espacio gráfico donde se pueden lograr composiciones dinámicas, y que se relaciona con la percepción natural que tenemos del mundo día con día, que comprende un formato horizontal.

### 4.3.2 Composición

Componer consiste en distribuir y ordenar intencionalmente los elementos que conformarán una propuesta gráfica.

Las estructuras compositivas son una serie de formas simples y líneas imaginarias que enmarcan y sostienen a los elementos de una imagen.

El artista es consciente de estas formas elementales desde el momento que concibe la obra, y las usa para componer de manera estructurada los objetos que pretende representar, además de establecer los recorridos visuales de la imagen.

El espectador, por su parte, puede imaginar estas formas y líneas al recorrer visualmente la imagen.

Toda imagen debería tener un punto focal principal, y las líneas imaginarias de la composición deberían cruzar o dirigirnos hacia dicho punto. Sin embargo hay que evitar que este punto esté colocado en el centro de la imagen, ya que la composición se vuelve monótona.

Los planos de composición son una estructuración del espacio en distintas capas de profundidad, de modo que los distintos elementos de una imagen se disponen creando la ilusión de que existen tres dimensiones en la superficie plana de la imagen.

El equilibrio visual se busca con el fin de proporcionar a la obra un aspecto que transmita una sensación placentera a quien la contempla. En una obra de arte equilibrada unos elementos se compensan con otros, como si de una balanza se tratase, de tal manera que resulta agradable realizar un recorrido visual por ella.

Cada composición reta al espectador, y lo invita a observar la imagen de distintas formas, razón por la cual no me atuve a una sola estructura compositiva. Sin embargo como generalidad, y atendiendo a las características de mi soporte, evité composiciones centradas (para el formato de la doble hoja).

La composición de un libro ilustrado, significa también la interacción entre texto e imagen, por lo que muchas veces los cuadros de texto serán los que balanceen el peso de la imagen y viceversa. Cuando tantas veces con anterioridad mencionaba como el texto y la imagen debían ser una binomio funcional, en mucho me refería a la forma en que ambas debían de formar parte de un plan compositivo desde el inicio.

El uso de líneas imaginarias que dirigieran la atención a las zonas primordiales de cada ilustración fue parte importante de mi estrategia compositiva. Generalmente mediante señalamientos o miradas del personaje principal, busqué dirigir la atención a las zonas más comunicativas.

### **4.3.3 Técnicas de representación gráfica**

Una ilustración comunica no sólo por su contenido semántico. Existen diversos factores, como lo son la variedad de técnicas utilizadas, que van a contribuir a dar acabados e impresiones que nos sitúen más fácilmente en ciertas atmósferas, y que por consiguiente nos logren transmitir mejor, cierto tipo de mensajes.

La elección de la técnica que se va a usar y del tratamiento que se le dará a la misma, no es una decisión para tomarse a la ligera, puesto que esto se verá reflejado en un grado expresivo que comunicará afianzando el contenido psicológico de las imágenes. Cada técnica por sus cualidades transmite más fácilmente ciertas sensaciones, emociones y atmósferas.

Como hemos visto con otros de los elementos de la comunicación visual, estas cualidades son subjetivas y en muchas ocasiones vienen dadas por relaciones de tipo histórico con el tratamiento dado y los efectos logrados por artistas en particular. No existe forma de hacer generalizaciones con respecto a dichas cualidades de las técnicas, sin embargo es claro que cada una tiene sus fortalezas y sus debilidades y que por consiguiente algunas de ellas se muestran más aptas para el trabajo de ciertos temas que de otros.

Para la ilustración las técnicas más comunes se dividen en; húmedas, secas, grasas y digitales. Sin embargo no existe ninguna limitación en este aspecto, cualquier material o mezcla de estos, puede constituir una técnica de representación para la ilustración.

A la vez, en vista de las limitaciones y las fortalezas de cada técnica es común hacer uso de las técnicas mixtas, para que así se apoyen mutuamente y se logre el mejor resultado posible.

### **Técnicas húmedas**

Son soluciones formadas por un soluto, que es el pigmento, y un solvente, que varía de técnica a técnica, y que le da fluidez a éstas. El solvente será el que determine las características de cada una de las técnicas aguadas.

En general, gracias a que el modo más habitual de usar las técnicas húmedas es el pincel, se puede decir que hasta cierto punto mediante estas técnicas se puede acceder a terminados más suaves y sutiles, sin embargo esto no es del todo cierto ya que toda técnica puede ser reinventada en su uso por aquel que la maneja.

*Acrílico:* Esta pintura, que se distingue por su resistencia, duración y opacidad, tiene un aglutinante de resina sintética, es decir acrílico, el cual le da su nombre.

Es de rápido secado y puede tener acabado mate o brillante según el tipo de acrílico usado. El color tiene una ligera variación entre su estado húmedo y su estado seco.

Admite múltiples capas de pintura que se sobreponen gracia a su opacidad.

Es una de las técnicas más adaptables en cuanto a lo que a soportes respecta.

El acrílico es una técnica que transmite estabilidad y resistencia. Está asociada al arte contemporáneo desde los años 50's y al trabajo de los muralistas en México de los años 20's.

Es una técnica vivaz, y de gran fuerza por la saturación y la opacidad de los colores que logra. Con el acrílico se pueden lograr tanto resultados realistas, como cosas más gráficas.

*Acuarela:* Es un material hecho de pigmento fino o tinta, mezclada con goma arábiga y miel o glicerina. La acuarela en sí es un pastilla seca, la cual hace uso del agua para transmitir sus cualidades al papel.

Esta técnica se caracteriza por reservar los blancos del papel para representar las zonas de luz.

El papel es el principal soporte para la acuarela. En la elección de éste, hay que tomar en cuenta el gramaje, puesto que mientras más delgado sea el papel, mayor será su tendencia a ondularse.

Generalmente esta técnica se trabaja por veladuras, aunque hay quien hace un uso más directo y casi seco de la técnica.

La acuarela se distingue por su transparencia, su pulcritud, y su luminosidad. Es una técnica bastante amable a la vista, pero es criticada por la inestabilidad de su color.

*Gouache:* Este material es considerado como una acuarela opaca. Eso significa que su luminosidad no depende del soporte, sino del brillo de la pintura misma. Debido a su opacidad los colores oscuros pueden sobreponerse a los claros, y así taparlos.

Al agregarle agua, el gouache adquiere una cualidad semejante a la de la acuarela.

El soporte ideal para esta técnica son los papeles encolados, ya que no absorben tanto la humedad.

El gouache es apropiado para temas de mucha elaboración. Es muy usado en la ilustración por sus colores planos y limpios, además de la facilidad que da a los métodos de reproducción. Esta técnica está relacionada con los manuscritos hechos en la Edad Media.

*Tinta china:* Es una tinta compuesta de carbón vegetal finamente molido, que se apelmaza y se compacta con alguna clase de pegamento de base acuosa. Esta unión forma una pastilla sólida, que puede durar por siglos. Para hacer la tinta se mezcla la pastilla con agua; sin embargo actualmente la tinta ya se vende en estado líquido.

Este material se trabaja por veladuras, que permiten ir intensificando los grises, hasta llegar a negros absolutos. No obstante la variedad de métodos de aplicación es enorme, pinceles, plumas, plumillas, dedos, esponjas, etc.

Lo resultados generados con esta técnica tiene una tendencia a lo gráfico.

*Bolígrafo:* Esta técnica es considerada como húmeda, ya que la tinta utilizada lo es. En sí el bolígrafo o pluma, es un artefacto que funciona mediante una punta de carga que al ponerse en contacto con el papel va dosificando la tinta a medida que se le va haciendo rodar.

Es una técnica económica y adaptable a varios soportes.

La dimensión icónica de las imágenes hechas con esta técnica puede verse reducida por la monocromía. Es una técnica que tiende al grafismo, y se basa en la expresividad de la línea. La principal forma de trabajar esta técnica, es mediante ashurados y delineados.

### **Técnicas Secas**

Su característica principal, es la carencia de humedad en su uso. Generalmente trabajan mediante difuminados.

Un difuminado, es la acción de recoger las partículas de pigmento que se soltaron al contacto con el papel, con la intención de generar un degradado tonal.

Estas técnicas suelen ser mucho más inestables que las aguadas puesto que las partículas de pigmento se desprenden fácilmente de las superficies de trabajo.

*Carbolcillo:* Se trata de una barra de carbón vegetal, que en ocasiones contiene aglutinantes y está protegida por una capa de madera. Existen de distintas durezas, que dan lugar a distintas gradaciones. Su color es siempre negro.

Es un material volátil y difícil de fijar, sin embargo resulta muy útil en casos de dibujos rápidos.

Es el medio de representación más antiguo que se conoce. Resulta en una expresión muy seria y formal de los asuntos, a veces hasta sombría. Es una técnica que hay que trabajar con cuidado, ya que sino se cuida puede dar un resultado sucio y de mal gusto.

*Sanguina:* Es un material compuesto de óxido de hierro, peróxido de hierro y un poco de creta. Su particularidad son las distintas tonalidades provenientes del hierro oxidado. Éstas son ocres, rojos y sepías. Su tonalidad brinda una apariencia muy cálida, casi viva.

La sanguina tiene una capacidad de gran adhesión.

Se trabaja mediante variaciones en la presión de la barra, así como mediante difuminados, en los cuales permite gradaciones tonales ordenadas.

Generalmente nos habla de una parte del proceso artístico, pero raramente nos habla de un resultado final.

*Pastel:* Es un aglutinado de pigmento en polvo, goma arábiga y en ocasiones un poco de creta. Los hay duros y los hay blandos; esto depende de la cantidad de aglutinante contenido. Mientras más suave sea un pastel, será mayor su capacidad de difuminado.

Esta técnica permite una gran variedad cromática, y calidad de claroscuro.

Los soportes más adecuados para esta técnica son los papeles con buena capacidad de adherencia. Los papeles texturados también son recomendables, por los efectos visuales que permiten obtener.

Ésta puede ser una técnica muy dinámica, expresiva y refinada si se le trabaja bien, pero si es un trabajo descuidado da lugar a composiciones sucias y aburridas. Tiene una gran tradición pictórica que lo respalda. Fue una técnica muy usada por los impresionistas.

El pastel es una técnica rápida, puesto que múltiples intervenciones en un trabajo hecho con él, resultan en una pérdida de la calidad de representación.

*Grafito:* El lápiz de grafito está hecho de un tipo de carbón mineralizado que sirve para lograr trazos finos y rápidos, de una tonalidad grisácea. Dicho material es mezclado con arcilla y con aserrín en distintas cantidades, para generar lápices de distintas durezas que dan lugar a acabados diferentes.

Esta técnica se aplica generalmente mediante líneas, ashurados, sombreados y degradados, permitiendo acabados que van desde lo gráfico hasta lo hiperrealista.

El lápiz grafito es la manera en que casi todos experimentamos gráficamente por primera vez y es la forma de representación visual a la que más acostumbrados estamos en la cotidianidad.

*Lápices de color:* Los lápices de color surgen de la mezcla de múltiples materiales como lo son el grafito, la cera, la arcilla y pigmentos de distintos colores.

Esta técnica tiene un uso semejante al del lápiz de grafito y resulta sencilla para cualquiera. Los dibujos e ilustraciones hechos con esta técnica, resultan muy vivos y atractivos. Dan un sentido de tradición pictórica y están relacionados con las expresiones gráficas destinadas a un público infantil.

### **Técnicas grasas**

Se caracterizan por su base de aceite, la cual permite mayor intensidad cromática, así como durabilidad de los tonos, e impermeabilidad.

*Óleo:* Para esta técnica, el aceite más utilizado es el de linaza. Éste se mezcla generalmente con pigmentos minerales.

Es un material de lento secado, por lo que trabajar esta técnica llega a ser muy tardado y laborioso. Principalmente se trabaja por capas, aunque dependiendo del género pictórico pueden variar las formas de aplicación.

El óleo resulta muy opaco por lo que una misma obra puede contener múltiples capas que ocultan a las anteriores.

Los soportes más comunes para el óleo son la madera, láminas metálicas y el lienzo.

Esta técnica es la que se encuentra más estrechamente relacionada con la idea de, y el mundo del arte.

*Pasteles grasos:* Usan el mismo pigmento que los pasteles normales, sólo que en este caso el aglutinante suele ser cera de abeja, o aceite de linaza o nuez.

Este material es soluble en aguarrás, por lo que puede ser usado en seco, o en húmedo. Los resultados en seco son bastante densos, mientras que los húmedos permiten gradaciones tonales y mezclas cromáticas.

Este material lleno de brillo que permite una gran riqueza de texturas. Está estrechamente relacionado con expresiones gráficas como los fueron el impresionismo, el expresionismo y el fauvismo.

### **Técnicas digitales**

Son aquellas que se trabajan con la computadora y algunos de los *softwares* que éstas ofrecen como herramienta principal y generalmente final de diseño. La imagen digital se divide en 2 tipos; de mapas de bits y de vectores.

*Mapa de Bits:* Es una imagen compuesta por miles de pequeños puntos llamados pixeles, cada uno de los cuales tiene un color y una luminosidad propia. El conjunto de estos pixeles compone la imagen total.

El principal programa de diseño que trabaja con mapa de bits es *Adobe Photoshop*.

Los programas que trabajan con mapa de bits son útiles para retoque fotográfico y para dar luces, sombras y texturas a nuestras ilustraciones.

*Vectores:* La imagen vectorial está compuesta por trazos geométricos, controlados por cálculos y fórmulas matemáticas. Los vectores hacen uso de líneas cuya dirección, y trayectoria está dada por la disposición de 2 puntos; el inicial y el final. Así siguiendo una trayectoria de líneas con distintas formas y disposiciones se puede llegar a componer figuras complejas.

La ventaja de la imagen vectorial es que es adaptable hasta el infinito. Puesto que trabaja mediante fórmulas, estas se ajustan, permitiendo conservar la misma calidad de la imagen, sin importar si es agrandada o reducida.

Los principales programas vectoriales son *Adobe Illustrator* y *Corel Draw*.

Estos programas son útiles para trabajar ilustraciones de grandes formatos y colores planos, así como para ser usados en la etapa inicial de un proceso conjunto entre programas de vectores y de mapa de bits.

Como mencioné anteriormente, finalmente para el desarrollo del libro “El niño de los 1000 colores” elegí hacer uso una mezcla digital entre *Illustrator* y *Photoshop*.

Como herramienta de trabajo para el desarrollo de mi primer proyecto real, dicha elección de técnica me ayudó a perder el miedo, puesto que un error de trazo aquí, parecía mucho

menos grave que en las técnicas tradicionales. Así, busqué lograr un resultado moderno y lleno de un colorido que fuera visualmente atractivo para los niños. El terminado de las ilustraciones en *Photoshop*, logró dar a los resultados una apariencia profesional e hizo que los personajes cobraran vida.

#### 4.3.4 Teoría del Color

La teoría artística del color habla sobre los ordenamientos sistemáticos, las reacciones, efectos y contrastes del color.

Empezaremos diciendo que el color en sí no existe, no es una característica del objeto, es más bien una apreciación subjetiva nuestra. Por tanto, podemos definirlo como, una sensación que se produce en respuesta a la estimulación del ojo y de sus mecanismos nerviosos, por la energía luminosa de ciertas longitudes de onda.

Lo que ocurre cuando percibimos un objeto de un determinado color, es que la superficie de ese objeto refleja una parte del espectro de luz blanca que recibe, y absorbe las demás.

La existencia visual de toda forma está subordinada a la existencia de luz y sombra. La intensidad de la luz a su vez, determina las características visuales de la forma. Lo mismo sucede en relación al ángulo en que la luz está golpeando al objeto.

El color como parte de la comunicación visual, es información con respecto a la naturaleza de los objetos que representa, por lo que mediante el color logramos afianzar el grado icónico de representación de las cosas.

El color es una forma de expresión visual que transmite experiencias, y que puede ser la traducción visual de nuestras emociones y a la vez ser capaz de despertarlas.

Ningún color puede ser evaluado al margen de su entorno, ya que un mismo color permite innumerables lecturas.

Existen 2 formas compositivas básicas del color; armonía y contraste.

La armonía es la coordinación de los distintos valores que el color adquiere en una composición, es decir, cuando en una composición todos los colores poseen una parte común al resto de los colores presentes.

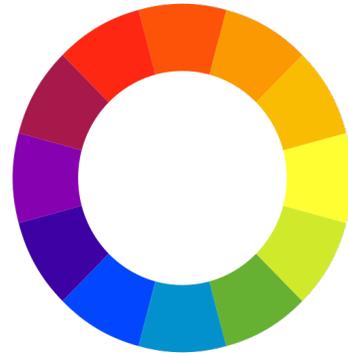


Fig.47 Círculo Cromático

El contraste se produce cuando en una composición los colores no tienen nada en común. Los colores primarios son colores que se consideran absolutos y que no se pueden crear mediante la mezcla de ningunos otros colores.

Existen 3 juegos de colores primarios según el medio de reproducción:

- 1) Los artistas y diseñadores parten de un juego formado por el rojo, el amarillo y el azul. Mezclando pigmentos de estos colores pueden obtenerse todos los demás tonos.
- 2) El segundo juego de primarios es el del rojo, verde y el azul, conocidos como primarios aditivos. Son los primarios de la luz y se utilizan en el campo de la ciencia o en la formación de imágenes de monitores. Si se mezclan en distintos porcentajes, forman otros colores y si lo hacen en cantidades iguales producen la luz blanca.
- 3) El tercer juego se compone de magenta, amarillo y cyan. Se tratan de los primarios sustractivos, que son los empleados por los impresores. En imprenta, la separación de colores se realiza utilizando filtros para restar luz de los primarios aditivos, con lo que se obtienen los colores de impresión por proceso sustractivo.

Existen tres dimensiones físicas del color que sirven para relacionar experiencias de percepción con propiedades materiales. Éstas son saturación, brillantez y tono.

**Tono:** Es el matiz del color, es el color en sí mismo. Está relacionado con la longitud de onda de su radiación. Hay tonos fríos y cálidos.

**Brillantez:** Tiene que ver con la intensidad o el nivel de energía. Es la capacidad de un color de reflejar el blanco.

Es una condición variable que puede cambiar fundamentalmente la apariencia de un color. Puede variar añadiendo negro o blanco a un tono.

**Saturación:** Tiene que ver con la pureza cromática de un tono. Cuanto más saturado está un color, más puro es y menos mezcla de gris posee.

La intensidad de un color está dada no sólo por el color mismo, sino, también por la relación que éste tiene con los colores que lo rodean.

Los colores complementarios son aquellos que están el uno en frente de otro en el círculo cromático. La relación entre estos colores es tal, que al colocarlos juntos, la energía e intensidad de cada color, asciende hasta el punto en que pareciera que estos colores vibran y saltan.

La extensión de un color en una composición debe de ser inversa a su intensidad.

Así generalmente es aconsejable hacer composiciones donde haya algunas zonas de contraste, puesto que ante la saturación generada en la retina por la observación prolongada de un color intenso, lo que ésta pide es ver a su color complementario para así reestablecer el equilibrio fisiológico perdido.

Además de las características físicas, el color también cuenta con características expresivas que se entienden de las siguientes maneras:

El color denotativo es aquel que es utilizado como representación de la figura. Es el color como atributo realista o natural de los objetos o figuras.

El color connotativo, por el otro lado, no proviene de factores descriptivos, sino precisamente de factores psicológicos, simbólicos o estéticos, que suscitan un cierto clima y corresponden a amplias subjetividades. Es un componente estético que afecta a las sutilezas perceptivas de la sensibilidad.

Dentro del color connotativo, la psicología del color, es un campo que relaciona de manera simbólica algunos de los distintos colores, con estados anímicos y emocionales. Se trata de las distintas impresiones que emanan del ambiente creado por el color. Los diversos significados que cada color puede evocar no son absolutos ni únicos, ya que cada color produce efectos diferentes, a la vez que cada color se debe de valorar según el contexto y el soporte.

Existe también el color simbólico que no se relaciona únicamente con estados psicológicos, sino que es aquel que responde a codificaciones culturales.

El color y su teoría resulta un saber inútil para el espectador, sin embargo el color es conocimiento en todo sentido de la palabra, puesto que concede un grado icónico que permite descifrar la información de forma más rápida y precisa.

En el caso de la ilustración infantil el color resulta tanto más fundamental en esta decodificación del mensaje, puesto que el desarrollo de la abstracción mental es menor, a la vez que sus procesos perceptivos en una etapa primaria, se guían más por el color de la forma. Así, la ilustración infantil suele hacer uso del color saturado puesto que es una exageración de los atributos icónicos utilizada para hacer más atractivas las imágenes.

En el curso de la elaboración y planeación de las ilustraciones para este libro, el color jugó un papel muy importante, en su nivel denotativo, pero sobretodo en el connotativo, puesto que la narrativa está basada en la idea de que cada color representa un estado emocional.

Trabajé con una paleta de colores bastante extensa, que sobretodo manejaba tonalidades llenas de brillo. Mediante dicha paleta me atuve a los colores icónicos de los elementos representados en cada ilustración. Eso para todo, excepto para la parte en la que claramente hice uso del color psicológico, mediante el cual establecía una analogía entre el color de piel del protagonista y sus estados emocionales.

Esto según juicios propios producto de mi vida en sociedad, e investigación acerca de los significados simbólicos de dichos colores en nuestra sociedad.

Así, el rojo representó la ira, el amarillo el miedo, el azul la tristeza, y el morado con los celos.

#### **4.3.5 Diseño de personajes**

En toda narración de tipo visual, generalmente será el personaje principal el que conduzca la historia, por lo que dar indicadores visuales de sus cualidades internas, será básico para activar los mecanismos de identificación o rechazo de los personajes con el lector.

El diseño de personajes se logra mediante la exaltación de cualidades físicas, que por asociaciones con habilidades nos hablan más del personaje, sin que este realmente tenga que decir algo. Así, un personaje con un pecho muy grande, sería alguien con un gran corazón y sensibilidad, alguien con brazos muy largos, podría ser alguien torpe, o un personaje con una cabeza muy grande, será muy inteligente, etc.

En el diseño de personajes también participan fuertemente los estereotipos sociales establecidos a lo largo del tiempo. De hecho no sólo hacen uso de ellos, sino que los reinventan y los fortalecen.

Para diseñar a Diego, el personaje de mi historia, me pareció importante dotarlo de una expresión amable que pudiera establecer una empatía con los lectores. Para esto lo doté de un par de ojos grandes y expresivos.

También busqué el uso exclusivo de figura curvadas para corresponder esa gentileza del gesto con la del trazo del personaje en su totalidad.

Generalmente las cabezotas nos hablan de personajes infantiles, cuestión que utilicé para el diseño de Diego. También, mediante su cabellera “alocada” busqué transmitir un sentido de despreocupación como el que hay en los niños, quienes generalmente les importa más divertirse que verse bien.

Sinteticé en extremo, tanto las piernas como las manos del personaje, puesto que quise dar el énfasis en la postura general, y no en los detalles que por el formato acabarían por perderse.

#### **4.3.6 Diseño editorial**

A cualquier mortal, la idea de un diseño editorial puede llegar a parecerle absurda, puesto que en la actualidad los estándares de legibilidad suelen venir dados por patrones ya determinados por programas como *Word* y *TextEdit*.

Y no sólo eso, sino que el trabajo del buen diseñador editorial, es el de hacer una participación silenciosa en el libro, por lo que su trabajo pasa generalmente desapercibido.

Sin embargo, cuando nosotros vemos un libro, nos situamos frente a un largo proceso de cooperación entre las distintas personas que conforman la creación de éste, proceso del cuál, el diseñador editorial la hace de interlocutor entre todo el equipo de trabajo, y el lector.

Hacer diseño editorial trata de lograr transmitir un concepto a través de las imágenes, tipos, texturas, espacios en blanco, formatos y olores posibilitados por el libro como soporte.

El diseño editorial, es una actividad muy compleja, puesto que cada una de sus partes, determina de manera sustancial al todo.

Primero que nada, hay que tener en cuenta que el diseño de libros responde a diversas necesidades; por un lado, como producto debe de adecuarse a las demandas del mercado librero, siendo atractivo y competitivo; luego debe de satisfacer al lector, logrando generar el deseo de la lectura; y finalmente debe de transmitir mediante pautas visuales, el ritmo

narrativo de el texto que presenta.

El diseño editorial es la manera en que visualmente se evidencia la estructura de un libro, por lo que el primer trabajo del diseñador es el de desentrañar dicha estructura, para así dar jerarquía a los párrafos y crear patrones por medio de los cuales se logre comunicar el orden general del libro. El diseño responde a una estructura que trasmite la historia, el contenido determina la forma, mediante la cual el diseñador guiará al lector en su recorrido.

Como tantas otras formas de comunicación, el diseño ha desarrollado su propia gramática, es decir, una serie de reglas que informan sobre la manera en que una cosa es unida a otra cosa, y como este es leído y entendido.

El libro como lo entendemos hoy, es producto de una larga tradición. Dentro de la evolución del libro se fueron encontrando distintas soluciones visuales, que en ocasiones sustituyeron a las anteriores y que en otras fueron desechadas volviendo a la forma original.

Con relación a esto, se puede llegar a percibir, que entonces, la alfabetización no se relaciona tan sólo con poder descifrar los signos tipográficos, sino con poder descifrar la estructura del libro, y así dar significado a la obra total que éste representa.

El diseño editorial, refleja a través del libro las estructuras presentes en la sociedad en la que se inserta, de esta forma, dichas estructuras responden a cuestiones arquitectónicas, filosóficas y antropométricas que transmiten un contenido más allá del de las letras que componen el texto.

Lo que se busca es que el lector llegue a ensimismarse en la lectura de forma que el acto de leer se vuelva inconsciente. Entonces, un buen diseño editorial logrará crear una conexión visual con el lector.

Los criterios editoriales varían de acuerdo con el ámbito geográfico y cultural, por lo que no se pueden dar fórmulas generales. Sin embargo existen lineamientos que derivan en modos de comunicación efectivos.

Otra complejidad del diseño editorial, es la que supone atenerse a las reglas existentes, logrando a la vez constantes innovaciones que dando un giro positivo no pierdan de vista las estructuras que fundamentan el entendimiento de los diseños.

No obstante, los puntos a considerar son los mismos para todos los libros hechos en occidente, y son los siguientes:

*La tipografía:* Tiene la finalidad precisa de comunicar información por medio de la letra impresa.

Cada tipo es una unidad, a la vez que parte de un conjunto, cuyo entendimiento se debe de dar tanto a nivel individual como grupal. Como veíamos antes, la tipografía se constituye primero como una imagen que como un código, por lo que la consideración de ésta, es en primera instancia visual y por consiguiente estética. Así, gracias a sus diversas características visuales, cada tipografía remite a algo, y por lo mismo, desata distintas asociaciones de tipo cultural y transmite el mensaje de forma distinta.

No todas las tipografías gozan del mismo grado de legibilidad ni de eficacia, así que el proceso de elección tipográfica resulta vital en la construcción del proyecto global de diseño editorial. Según la clasificación hecha por Thibaudeau<sup>9</sup> las tipografías se dividen en 4 grupos principales, de los cuales el segundo grupo se subdivide a su vez en 4 partes. La clasificación es la siguiente:

- 1.- Góticas
- 2.- Romanas
  - 2.1.- Antiguas
  - 2.2.- Egipcias
  - 2.3.- Elzevirianas
  - 2.4.- De Didot
- 3.- Cursivas o de escritura
- 4.- De fantasía

Una buena tipografía, consta de una familia conformada por variaciones de la misma fuente, que dan lugar a las famosas negritas, cursivas, versalitas, etc. Gracias a estas variaciones, se puede y se debe lograr un diseño exitoso usando una sola familia tipográfica, ya que dan riqueza tonal, y permiten indicar visualmente cualidades del mensaje a transmitir.

*El interletrado:* Cada letra interactúa de manera diferente con las letras que la acompañan, por lo mismo las distancias entre letra y letra no son constantes, ya que en ocasiones se tienen que hacer ajustes que combatan las llamadas ilusiones ópticas. Estas ilusiones ópticas hacen que ciertos pares de letras, por las cualidades de su forma, lleguen a parecer más cercanas o más lejanas, aunque la distancia entre ellas, sea la misma que en el resto de las combinaciones.

En esos casos, se llevan a cabo ajustes, para no perjudicar la fluidez de la lectura ni la legibilidad.

*El interlineado:* La distancia entre líneas estará determinada por 2 cosas, el tamaño del renglón, y el tamaño de los márgenes. Mientras más grandes sean las anteriores, mayor deberá ser el interlineado y viceversa.

Un buen interlineado es aquel que otorga una claridad que permite distinguir un renglón de otro, sin que por ello se comprometa la fluidez de la lectura.

*La caja tipográfica:* Ésta debe conformarse a primera instancia de una mancha gris homogénea, que únicamente sea descifrable cuando se le presta atención. Dicha homogeneidad en la caja de texto dependerá directamente de las decisiones editoriales hechas con respecto a los interlineados e interletrados.

Las cajas de texto deben de mantenerse estables a lo largo del libro, ya que en los casos en que el papel resulta algo traslúcido, encontrarse con las sombras de la impresión tipográfica

---

9 De Buen Unna, Jorge, *Manual de diseño editorial*, Editorial Santillana, 2da edición, México 2003, p.116

del otro lado de la hoja, en los blancos reservados para esa página, puede llegar a entorpecer la lectura.

Para establecer una estructura tipográfica adecuada, lo primero y lo más importante es conocer y entender el contenido del texto a retratar.

*Los márgenes del texto:* Los márgenes son de una importancia fundamental, puesto que son los que dan aire al texto y lo contienen, colocándolo dentro de la página. De hecho es una de las consideraciones con más tradición en la historia del libro, siendo básica desde los tiempos en que los libros eran manuscritos.

Siempre es preferible tener un margen grande, a uno pequeño que haga sentir al lector atrapado. Al elegir las dimensiones de los márgenes, se debe tener en cuenta un espacio en blanco, a través del cual el lector pueda manipular el libro y cambiar de página.

*El número de caracteres por línea:* El número de caracteres o palabras por línea va a determinar la fluidez de la lectura. Cuando es el número correcto, el lector viajará cómodamente entre las líneas del texto, cuando no, la lectura se volverá torpe y fatigante.

Como mencionaba al principio, un proyecto editorial, es aquel en el que cada una de las partes modifica al todo, por lo que es muy importante tener en cuenta el modo de encuadernación y el volumen del libro, puesto que esto puede llegar a cambiar las proporciones de las hojas, y por consiguiente, si no hay una planeación desde el inicio, acabar afectando el producto final, comiéndose zonas del margen, o hasta del texto mismo.

Para el diseño editorial de mi libro dividí cada página en seis columnas, dentro de las cuales se insertaba la caja de texto, que generalmente mantuvo la anchura constante de cuatro columnas, en ocasiones tres.

La tipografía que utilicé fue la *Sasson Primary*, fuente diseñada particularmente para niños, y el puntaje fue de 14 puntos, con un interlineado de 22 pts. para que así hubiera el suficiente aire para que los niños puedan realizar una lectura clara.

#### **4.3.6.1 Diseño editorial en libros ilustrados para niños**

Existe una diferencia esencial entre construir un libro para adultos, donde por lo general el texto es la principal cuestión a tratar y manejar, y diseñar un cuento ilustrado para niños, en el que se vuelca la importancia en la unidad, que viene dada por el grado de interacción e integración entre las partes del binomio verbo-icónico.

Aunque al final del día, un libro es un libro, y muchas de las consideraciones generales del diseño editorial se tienen que traer a la mesa, como producto, un álbum ilustrado es sumamente distinto a una novela, o un libro de ensayos, por ejemplo.

Entre los años 1903 y 1913, se observó la aparición de una nueva tendencia, que empieza a

tener a en cuenta a los niños como usuarios específicos del libro, y con necesidades distintas al lector adulto.

Una de las conclusiones surgidas de las investigaciones hechas desde ese momento hasta la fecha, fue que el espaciado entre líneas es de vital importancia en el diseño de libros para niños, ya que permite al niño aislar los mensajes y dedicar más tiempo en su atención, para ir entendiendo cada una de las ideas, mientras en su cabeza va uniendo los contenidos en un mensaje total.

Los niños y los lectores principiantes, contrario a los expertos, leen cada letra por separado para juntarlas en una palabra, en un intento por adivinar su sentido; por lo que cuando diseñamos para ellos, es importante elegir una tipografía en la cual las letras sean distintas en su forma y se distingan fácilmente las unas de las otras.

En el tratamiento tipográfico del libro infantil, hay que tener en cuenta la legibilidad, y por tanto estar conscientes de que una tipografía con ascendentes y descendentes bien pronunciados, resulta mucho más accesible al lector principiante.

Gracias a las investigaciones hechas en los últimos años, se han desarrollado diversas tipografías, que responden más directamente a las necesidades de lectura infantiles.

Una parte básica del diseño de libros infantiles, está en la construcción de los renglones. Es este caso, lo que se tiene que buscar es la construcción de líneas en las cuales se formen frases (semánticas) que sean posibles de leer a primera vista. Esto responde al modelo, una frase-una línea, que refuerza la comprensión de la información y facilita la lectura. De esta forma, el niño puede acostumbrarse desde el principio a los movimientos rítmicos del ojo.

En el caso del diseño para niños no es recomendable separar las palabras con renglones de una línea a otra.

Con todo esto en mente, el diseñador deberá encontrar la manera de entregar un resultado que responda a una estética acorde a la presentada en las ilustraciones, para que se logre esa unidad de producto, que tan importante es en el libro ilustrado.

#### **4.3.7 Cuento “El niño de los mil colores”**

Este cuento surgió de manera natural y paralela al desarrollo de la investigación. Me pareció importante el elaborar un cuento especial para los fines de esta tesis, puesto que de esta forma me resultaría más sencillo unir desde un inicio los fundamentos de la educación emocional, la narrativa y la ilustración en un mismo proyecto.

EL NIÑO DE LOS 1000 COLORES

Diego era un niño como cualquier otro. Le gustaba el helado, dibujar, y construir fortalezas antimonstruos en el jardín de su casa.

Pero había algo que hacía que Diego se sintiera diferente a los demás. Y es que últimamente

Diego cambiaba de color.

Primero estuvo el día en que un perro rabioso los persiguió a él y a su hermano, mientras paseaban en el parque. A Diego se le pusieron amarillas hasta las nalgas.

Luego vino el día en que su pez Ramiro se enfermó. Diego se volvió casi tan azul como la pared de su cuarto.

A Diego esto le daba mucha pena. Así que había ideado toda clase de disfraces, para que nadie en su escuela notara su cambio de color.

Había probado toda clase de remedios, pero ninguno había funcionado.

Un día, Diego había construido la fortaleza más genial de todos los tiempos.

De la nada llegó su hermano, y dando enormes saltos destruyó el fuerte en unos segundos.

La piel de Diego se puso roja como la mermelada de fresa, de pies a cabeza.

Pero en eso su hermano tropezó con una de las torres, cayendo de la manera más chistosa.

Diego comenzó a reír a carcajadas, y de pronto el rojo de su piel, salió disparado de su boca como agua de una fuente, hasta que Diego recuperó su color normal.

Diego estaba feliz al descubrir que reír tanto lo había ayudado a recuperar su color normal. Pensó que su problema estaba resuelto, pero no era así.

La siguiente semana, luego de que un incidente en la escuela lo había vuelto completamente morado, Diego trató de reír para volver a la normalidad, pero no pasó nada.

Diego estaba mortificado, esto no le podía estar pasando, ¡No otra vez! Pensó y pensó, pero no se le ocurría nada.

Luego recordó algo que les había dicho su maestra: “El que canta, su mal espanta”.

Comenzó a cantar en voz baja, casi tímido. Pero conforme avanzaba la canción, su emoción aumentaba, y también su volumen.

El color comenzó a dejar su cuerpo, y a salir por su boca, manchando todo a su alrededor.

Con el tiempo, Diego aprendió que sí había solución a su cambio de color. Encontró diversas maneras de deshacerse de cada distinto color. Algunas veces cantando, otras corriendo o bailando. También silbando o gritando. Las posibilidades eran infinitas.

Y lo mejor de todo fue, que finalmente Diego, descubrió que los colores que salían de su cuerpo, también podía usarlos para hacer unos dibujos y pinturas lindísimos.

*Fin.*

El cuento surgió casi de manera inevitable, gracias a toda la información recopilada a propósito de esta tesis. Mediante él, se tratan de retomar los más básicos principios que nos hablan del cuento como herramienta de educación emocional.

Este cuento es una sencilla analogía entre los colores y los estados emocionales, que busca sugerir al niño, su capacidad de ensayo y de error, que finalmente desemboca en la posibilidad de resolver sus problemas (en este caso particular emocionales) de forma efectiva. De manera más específica, insinúa que cada emoción se expresa y se siente diferente dentro de nosotros, y que a su vez, cada una de ellas puede ser encausada correctamente, actuando de diversas formas. Formas que son recursos internos de acomodación emocional.

El autoconocimiento y entendimiento de las emociones propias es uno de los puntos principales de la educación emocional, por lo que me pareció apropiado tomarlo como idea general e hilo

conductor del cuento. En un inicio las emociones se experimentan como algo extraño, y a veces incómodo en el niño, quien no sabe como trabajarlas y acomodarlas. El cuento no da soluciones, sino que muestra y sugiere, para que cada niño haga una acomodación interna del cuento en relación a su situación particular.

## 4.6 Libro ilustrado del cuento “El niño de los mil colores”

El proceso de investigación de esta tesis, eventualmente desembocó en ideas para el cuento, el cual desde su concepción, trajo a las ilustraciones pensadas, aún más que a la historia misma. No existió en el proceso de creación, una idea de narrativa que no fuera ya visual.

El modo de concebir de este producto hizo que ni el cuento ni las ilustraciones logren un sentido total, si no es en la integración pensada para ellas, presentes ya en el soporte elegido, es decir, en el libro que contiene el proyecto global del “El niño de los 1000 colores”.

El libro resultó en un formato cuadrado de 19 x 19 cm, aunque en realidad, la mayoría de las ilustraciones fueron hechas en base al soporte de la doble página, es decir de 38 x 19 cm, que siendo un formato horizontal se relaciona más sencillamente con los procesos naturales de percepción visual.

La tipografía elegida, diseñada por Rosemary Sasson y Adrian Williams en 1995 y basada en sus investigaciones acerca de diseño editorial para niños, que tiene el fin de adaptarse a las necesidades de los lectores infantiles, fue la Sasson Primary. Es una fuente *sans serif*, que destaca los ascendentes y descendentes de ciertas letras, con el propósito de evitar confusiones.

Es una tipografía sencilla y dinámica que se adapta a la atmósfera creada por las ilustraciones del libro.

Lamentablemente, y yendo en contra de la defensa hecha en esta tesis hacía los libros impresos como un soporte de la comunicación visual (y de la comunicación en general) insustituible, el resultado final de diseño de este proceso de investigación, por cuestiones de economía y nada más, se encuentra anexado en un disco al final de esta tesis.



# Conclusiones

Como diseñadora e ilustradora, evidentemente comencé esta investigación dándole todo el enfoque y el peso, a los papeles que la imagen juega en sus diversas formas de expresión. De esta manera, lo primero de lo que me di cuenta es que ambas prácticas carecen de sentido y de importancia si no es en el marco de una cultura, por lo cual sólo cobran su genuina importancia en la consideración de los distintos elementos que conforman los productos de las que estas expresiones gráficas son parte día con día.

Para este caso en particular, la posibilidad de educar emocionalmente, reside en 3 elementos que se integran en 1 único producto. Siendo estos elementos, el libro, la imagen y la narrativa.

En un inicio el título de esta tesis era “El cuento ilustrado como herramienta de educación emocional”, pero hubo algo que cambió significativamente y en cierto sentido imperceptiblemente, el título de ésta a “El libro ilustrado como herramienta de educación emocional”.

Digo imperceptiblemente porque, la diferencia entre un cuento y un libro, aunque es clara, se vuelve intercambiable, al ser que el segundo contiene al primero. Sin embargo aprender acerca de la historia del libro, me dejó muy claro que hay algo determinante del libro como producto, que nada tiene que ver con el cuento, o con las múltiples formas literarias que este llega a albergar.

El libro en sus límites, contiene a los mensajes, y en éste caso particular a las imágenes, no sólo de manera física, sino que también de manera psicológica.

Esto se relaciona con aquella parte del desarrollo emocional, en la cual, para que haya evolución en las actitudes positivas del niño, debe existir un sentido de seguridad. Dicha contención psicológica, que surge de los límites físicos del libro, permite una exploración de las situaciones, que posibilita la reflexión y la resolución.

En primera instancia, el libro como soporte nos habla de la trascendencia e importancia

de un mensaje; no hay la misma intención ni atención en la lectura de un folleto o cartel que en la lectura de un libro. Se asume la importancia y seriedad de lo que trae dentro (aunque eso no descarta que en la actualidad estemos llenos de publicaciones basura), y se es partícipe de una larga tradición histórica, que ha colocado al libro como el principal soporte del conocimiento humano.

Mucho se ha hablado del holocausto del libro impreso, y aunque es una realidad que en la actualidad el libro ha venido siendo sustituido por archivos digitales que resultan de fácil acceso gracias al Internet, éste “fin” sólo representa una posibilidad de renovación para un medio cuya importancia es insustituible. Y es que aunque como forma de comunicación, los archivos digitales se han mostrado sumamente eficaces, no hay que perder de vista que el libro por sí mismo representa una experiencia, un impreso busca y logra dejar una marca en el mundo de lo físico, un libro tiene olor, peso, texturas, lo que lo convierte a su lectura en un acto multisensorial, difícil de lograr tan auténticamente por otro medio de publicación.

El cuento ilustrado es un híbrido de imagen y texto.

La capacidad de crear imágenes es innata al ser humano, lo que no significa que todo individuo pueda crear una imagen que comunique o transmita algo de manera efectiva. El crear una imagen que cumpla con un objetivo de comunicación implica entenderla en sus distintos niveles y formas de expresión, así como en su paso por el tiempo.

La imagen resulta ser un medio de comunicación y expresión tan efectivo, gracias a su capacidad de impactar simultáneamente la mente racional y la mente emocional.

A su vez, con Freedberg<sup>1</sup> veíamos como la imagen posibilita la cognición a través de la respuesta emocional que toda imagen genera en primera instancia en su espectador.

A esto se suman los procesos de percepción, los cuales enriquecen aún más el contenido de las imágenes, las cuales tendrán una lectura dada, y una lectura suscitada en cada observador, que estará en relación directa con su bagaje emocional.

Con relación a la imagen como parte de una “herramienta de educación emocional” se destaca a la imagen como un medio de relación con el entorno que posibilita la comprensión de los fenómenos, gracias a la cercanía que nos confiere con respecto a mundos emocionales ajenos que a la vez nos permiten conectarnos con nuestros mundos interiores.

La imagen al ser fija, se vuelve manipulable, y incita a la reflexión, posibilidad, que en mi experiencia no existe en los medios más dinámicos de la presentar a la imagen, puesto que la información es sustituida instante tras instante, generalmente a velocidades demasiado rápidas para las mentes infantiles (y las adultas también en muchas ocasiones), haciendo difícil la aprehensión de la gran mayoría de los mensajes presentes en los productos audiovisuales.

La imagen también tiene esta capacidad narrativa, que en el cuento ilustrado es complementada por el lenguaje. Dicho elemento es de vital importancia en el tema desarrollado para esta

---

1 Freedberg David, *El poder de las imágenes*, Editorial Cátedra, Madrid 1989, 491 pp.

tesis, ya que la narrativa es parte intrínseca al transcurrir humano del día con día, por lo que es capaz de despertar en el otro, mecanismos de identificación, de forma muy efectiva.

Toda narración contiene aprendizajes que cada individuo puede relacionar con su mundo interno, y que le sugieren a su inconsciente respuestas a sus problemas.

La narrativa es a la vez una cuestión visual y textual, que puede funcionar mediante la vista o el oído aislados el uno del otro, y que se complementa y se enriquece mediante la interacción de ambos. En los impresos lo que en la vida real se percibiría mediante el oído se traduce en palabras y textos, mientras que la narrativa visual presente en el transcurrir del mundo se refleja en imágenes fijas.

Es mediante la narrativa que se encuentra una forma atractiva de transmitir al otro algo ajeno a él.

En los seres humanos, y en los niños en particular, la narrativa juega un papel fundamental, ya que es mediante relatos que comienzan a explicarse el mundo a sí mismos.

En la infancia se configura aquel aspecto emocional que tan importante resulta en los procesos de percepción de toda persona. Y a su vez, en ningún momento de la vida, la percepción es un proceso tan emocional como en la niñez.

En esta etapa todo es una transmisión de padres a hijos, por lo que todo aquello que apunta al libro ilustrado como una herramienta de educación emocional, queda reducido casi a nada si no existe un acompañamiento adulto de este momento de la vida infantil.

Sin duda alguna llega un punto en que el niño se puede acercar por sí mismo al cuento ilustrado y nutrirse de lo que éste tiene que ofrecer, pero tristemente, el libro ilustrado no es más que, como se menciona en el título, una herramienta, y como toda herramienta necesita ser maniobrada por alguien que entienda su lógica de uso.

Sin duda alguna existe la posibilidad de acceso al cuento ilustrado como medio de comunicación, para cualquier persona de cualquier edad, sin embargo debido que los libros responden a una estructura que es más social que humana, se necesita la introducción de algún iniciado, para lograr aprehender de manera más clara y completa el mensaje intencionado por el autor.

En ese sentido, sin duda alguna recomendaría a todos los padres de familia, que compartan con sus hijos una experiencia tan rica, como lo es la de la lectura.

No queda más que concluir que la importancia del cuento-libro-ilustrado, viene dada de la integración e interacción de las anteriores variables, y no se puede definir por la aportación de un único de sus elementos, como a mí me habría gustado pensar al principio, acerca de la ilustración.

Se debe lograr un entendimiento de los productos en el marco de una sociedad. Así, la importancia del libro ilustrado sólo puede determinarse en la medida en que tenga una inserción a una sociedad dada, y una utilización de sus individuos.

Todo esto se trata de la importancia de entender al diseño como un jugador de equipo, como un solo elemento de un complejo conjunto, en cual su grado de importancia está dado por el

nivel de entendimiento que muestre de los factores que lo rodean.

Finalmente, el haber trabajado en base a los elementos mencionados a lo largo de esta tesis y estas conclusiones, me permitió visualizar mi trabajo como ilustradora de una manera mucho más amplia y por consiguiente más rica.

Solemos dejar los aspectos teóricos del Diseño y la Comunicación Visual de lado, por que a veces nos parecen innecesarios o hasta obvios. Pero en conocerlos y entenderlos se guarda mucho de lo que hace al buen diseñador o ilustrador.

El dibujo como veíamos, es una herramienta proyectiva, por lo que lograr una sintonía interna con el receptor objetivo, y un entendimiento trascendente sobre lo que se va a comunicar, puede determinar en gran medida el éxito de nuestro trabajo.

Darme el tiempo y el espacio para desarrollar este proyecto fue muy importante en mi formación como ilustradora, puesto que pude ver las cosas radicalmente distintas de cómo las veía cuando era estudiante. La posibilidad de hacer revisiones impresas de los resultados, realmente permitió mejorar muchas deficiencias del diseño. A lo largo de la carrera, no era extraño entregar trabajos, unos minutos después de haber dado el toque final, sin acudir a segundas opiniones ni tomarse el tiempo para ver a ese resultado, que se le podría mejorar, y considero que a fin de cuentas, es este espacio es el que acaba por diferenciar un trabajo profesional de uno amateur.

Sin duda alguna son muchos los factores que definen a un buen diseñador y comunicador visual, pero el entendimiento de su profesión, y la búsqueda de la excelencia son factores que no se pueden pasar por alto.

# Bibliografía

- 1.- Amar Amar José, *Educación Infantil y Desarrollo Social, Investigación y Desarrollo*, Universidad del Norte, 1998, 17 pp.
- 2.- Álvarez Sandonis María del Pilar, *Enseñando a expresar la ira*, Editorial Pirámide, España 2010, 227 pp.
- 3.- Del Barrio María Victoria, *Emociones Infantiles: evolución, evaluación y prevención*, Editorial Pirámide, España 2002, 210 pp.
- 4.- Bettelheim Bruno, *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Editorial Crítica, México 1988, 461 pp.
- 5.- Castañeda González Julio César, *Tesis: Ilustraciones para un cuento de Lovecraft, Reflexiones sobre la teoría de la ilustración visual*, UNAM-ENAP, México 2002, 156 pp.
- 6.- Chávez Norberto, *El oficio de diseñar*, Editorial Gustavo Gili, España, 3ª edición, 2006, 180 pp.
- 7.- Chías Macarena y Zurita José, *EmocionArte con los niños (el Arte de acompañar a los niños en su emoción)*, Editorial Desclée De Brouwer, España 2009, 133 pp.
- 8.- Clauss G. H. Hiebsch, *Psicología del niño escolar*, Ed. Grijalbo, México 1966, 307 pp.
- 9.- Dahl Svend, *Historia del libro*, Editorial Alianza Universidad, 2da edición, México 1998, 316 pp.
- 10.- Davies Penelope J.E. et al, *Janson's History of Art*, Editorial Prentice Hall, 7ma edición, New Jersey 2007, 1077 pp.
- 11.- De Buen Unna Jorge, *Manual de diseño editorial*, Editorial Santillana, 2da edición, México 2003, 381 pp.
- 12.- Dondis D.A., *La sintaxis de la imagen*, Editorial Gustavo Gili, España, 4ª edición, 1982,

210 pp.

- 13.- Freedberg David, *El poder de las imágenes*, Editorial Cátedra, Madrid 1989, 491 pp.
- 14.- Forrester Michael, *Psychology of the Image*, Editorial Routledge, London 2000, 202 pp.
- 15.- Goleman Daniel, *La inteligencia emocional*, Editorial Vergara, México, 25ª edición, 2000, 397 pp.
- 16.- Gruzinski Serge, *La guerra de las imágenes*, Editorial FCE, México 2010, 224 pp.
- 17.- Hall Andrew, *Illustration*, Editorial Portafolio, China 2011, 228 pp.
- 18.- Heller Eva, *Psicología del color*, Editorial Gustavo Gili, España 2012, 288 pp.
- 19.- Heller Steven y Chwast Seymour, *Illustration: A visual history*, Editorial Abrams New York, China 2008, 271 pp.
- 20.- Loomis Andrew, *Creative Illustration*, Ed. The Viking Press, New York 1947, 439 pp.
- 21.- Martínez Moro Juan, *La Ilustración como Categoría*, Ediciones Trea S.L., España 2004, 243 pp.
- 22.- McCannon Desdemona, *Writing and Illustrating Children's Books*, Ed. Running Press, Estados Unidos, 2008, 160 pp.
- 23.- Medina Luis Ernesto, *Funciones didácticas del dibujo humorístico*, Ed. Trillas, México 1992, 262 pp.
- 24.- Mendez Salinas Victor Manuel, *Ilustración de un cuento de tradición oral para niños*, UNAM-ENAP, México 1998, 127 pp.
- 25.- Moles Abraham A., *La imagen: Comunicación funcional*, Editorial Trillas, México 2004, 271 pp.
- 26.- Müller-Brockmann Josef, *Historia de la comunicación visual*, Editorial Gustavo Gili, 2ª Edición, España 2001, 171 pp.
- 27.- Munari Bruno, *¿Cómo nacen los objetos?*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona 2004, 384 pp.
- 28.- Ortín Bernardo y Ballester Trinidad, *Cuentos que curan*, Ed. Océano/Ambar, España 2005, 353 pp.
- 29.- Ortiz Silvia y María Teresa, *La percepción visual en los primeros años de vida según el programa Frostig*, UNAM, 2da edición, México 1996, 370 pp.
- 30.- Piaget Jean, *Psicología y Pedagogía*, Ed. Ariel, 6ta Edición, España 1977, 207 pp.
- 31.- Rodríguez Diéguez José Luis, *Las funciones de la imagen en la enseñanza*, Ed. Gustavo Gili, España, 1977, 197 pp.
- 32.- Salisbury Martin, *Imágenes que cuentan*, Ed. Gustavo Gili, España, 2007, 158 p.
- 33.- Salvador Ana, *Conocer al niño a través del dibujo*, Editorial Alfaomega, México 2001, 73 pp.
- 34.- Vitta Maurizio, *El sistema de las imágenes*, Editorial Paidós, España 2003, 364 pp.
- 35.- Wigam Mark, *Pensar Visualmente*, Ed. Gustavo Gili, Singapur, 2006, 175 pp.
- 36.- Wilson Adrian, *The design of books*, Editorial Chronicle Books, Estados Unidos, 1993,

159 pp.

37.- Zeegen Lawrence y Crush, *Principios de Ilustración*, Editorial Gustavo Gili, Singapur 2005, 175 pp.

38.- <http://www.articuloz.com/psicopedagogia-articulos/percepcion-visual-en-edad-escolar-1556731.html>

39.- <http://www.boutique-illustrateurs.com/histoire-illustration1.php>

40.- <http://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/edicion.htm>

41.- <http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/opin/cortaz2.htm>

42.- [http://www.eina.edu/postgraus/arxius/docs\\_1/KRUK\\_Ania.pdf](http://www.eina.edu/postgraus/arxius/docs_1/KRUK_Ania.pdf)

43.- <http://haskalaventana.blogspot.mx/2011/03/la-controversia-iconoclasta.html>

44.- [http://www.inehrm.gob.mx/pdf/exc\\_sep\\_vasconcelos.pdf](http://www.inehrm.gob.mx/pdf/exc_sep_vasconcelos.pdf)

45.- <http://www.leemeuncuento.com.ar/ilustraciones.html>, Montoya Víctor, *Las ilustraciones en la literatura infantil*.

46.- <http://www.monografias.com/trabajos16/teorias-piaget/teorias-piaget.shtml>

47.- [http://www.newsblog.e-pol.com.ar/usr/145/600/barthes\\_1.pdf](http://www.newsblog.e-pol.com.ar/usr/145/600/barthes_1.pdf), Roland Barthes, *Retórica de la imagen*.

48.- <http://poderparlante.org/principal/wp-content/uploads/2012/03/Para-leer-al-Pato-Donald.pdf>, Dorfman Ariel y Mattelart Armand, *Para leer al Pato Donald*, 98 pp.

49.- <http://www.seitokarate-do.org/docu/Psicomotor%202.pdf>

50.- <http://www.slideshare.net/katharo/la-imaginacion-y-el-arte-en-la-infancia-vigotsky-lev>, Lygotsky Lev S., *La imaginación y el arte en la infancia*, 56 pp.

51.- Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, Volúmen 19, Número 3, Zaragoza 2005, 384 pp.

52.- Liccioni Edith y Soto Luisa, *Psicopedagogía de las emociones*, Revista Ciencias de la Educación, Año 3, Vol. 2, No. 22, Julio-Diciembre 2003, 10 pp.

# Fuentes iconográficas

Cuevas de Altamira

<http://www.google.com.mx/imgres?q=cuevas+de+altamira&hl=es&client=safari&sa=X&rls=en&biw=1269&bih=651&tbs=isz:m&tbm=isch&prmd=imvns&tbnid=C6fG6vrdvoeIFM:&imgrefurl=http://lasodera.blogspot.com/2012/06/las-cuevas-de-altamira.html&docid=Pdk6IC4AFLg8QM&imgurl=http://3.bp.blogspot.com/-AbjUIDMApQM/T8kFFTND4I/AAAAAAAAABF8/HhO7U1PYXZ0/s1600/altamira-2.jpg&w=500&h=320&ei=UFhfUO2oJofL2QXMwoDADA&zoom=1&iact=hc&vpx=327&vpy=217&dur=123&hovh=180&hovw=281&tx=194&ty=121&sig=111645365868591863506&page=1&tbnh=116&tbnw=157&start=0&ndsp=18&ved=1t:429,r:1,s:0,i:138, 23/09/12-1:44 pm>

Escritura Cuneiforme.

<http://www.google.com.mx/imgres?q=escritura+cuneiforme&hl=es&client=safari&sa=X&rls=en&biw=1269&bih=651&tbs=isz:m&tbm=isch&prmd=imvns&tbnid=6fgfmTFX9vswzM:&imgrefurl=http://educasitios.educ.ar/grupo1100/%3Fq%3Dnode/75&docid=Shpb3KhSPFGExM&imgurl=http://educasitios.educ.ar/grupo1100/files/EscrituraCuneiforme.jpg&w=580&h=787&ei=oFlfUNvvG4jA2gXdsIHwDw&zoom=1&iact=hc&vpx=727&vpy=4&dur=595&hovh=262&hovw=193&tx=97&ty=78&sig=111645365868591863506&page=1&tbnh=122&tbnw=97&start=0&ndsp=23&ved=1t:429,r:3,s:0,i:144, 23/09/12-1:49 pm>

Frisos Griegos

[http://www.google.com.mx/imgres?q=FRISOS+griegos&hl=es&client=safari&rls=en&biw=1269&bih=651&tbs=isz:m&tbm=isch&tbnid=0t3\\_1-19YeKg1M:&imgrefurl=http://latunicadeneso.wordpress.com/2009/11/25/el-friso-del-partenon-ya-tiene-pagina-web/&docid=VKJBdF3B4NGpxM&imgurl=http://latunicadeneso.files.wordpress.com/2009/11/friso\\_partenon.jpg&w=800&h=498&ei=9VpfUPqDJ4er2AXq8YDIDA&zoom=1&iact=hc&vpx=945&vpy=189&dur=4278&hovh=177&hovw=285&tx=211&ty=86&sig=111645365868591863506&page=1&tbnh=108&tbnw=174&start=0&ndsp=16&ved=1t:429,r:4,s:0,i:81,](http://www.google.com.mx/imgres?q=FRISOS+griegos&hl=es&client=safari&rls=en&biw=1269&bih=651&tbs=isz:m&tbm=isch&tbnid=0t3_1-19YeKg1M:&imgrefurl=http://latunicadeneso.wordpress.com/2009/11/25/el-friso-del-partenon-ya-tiene-pagina-web/&docid=VKJBdF3B4NGpxM&imgurl=http://latunicadeneso.files.wordpress.com/2009/11/friso_partenon.jpg&w=800&h=498&ei=9VpfUPqDJ4er2AXq8YDIDA&zoom=1&iact=hc&vpx=945&vpy=189&dur=4278&hovh=177&hovw=285&tx=211&ty=86&sig=111645365868591863506&page=1&tbnh=108&tbnw=174&start=0&ndsp=16&ved=1t:429,r:4,s:0,i:81,)

23/09/12-1:56 pm

Imagen del Perpetuo Socorro (Arte Bizantino)

<http://quijotediscipulo.wordpress.com/2010/10/02/arte-bizantino-3ª-edad-de-oro-siglos-xiii-xv/>, 23/09/12-2:11 pm

Perspectiva lineal de Brunelleschi, usada en la obra “La escuela de Atenas” de Rafael, 1509

[http://www.google.com.mx/imgres?q=la+escuela+de+atenas+rafael&hl=es&client=safari&sa=X&rls=en&biw=1269&bih=651&tbs=isz:m&tbn=isch&prmd=imvns&tbnid=42RypJ4nVKZaQM:&imgrefurl=http://www.nreda2.com/enredados-en-la-cultura/pintura/146-escuela-de-atenas-rafael-sanzio.html&docid=eVa0iz5B28IpXM&imgurl=http://www.nreda2.com/images/stories/contenidos/arte/escuela-atenas/escuela de atenas.jpg&w=843&h=600&ei=AWVfUO3jKebQ2wXsx4CICw&zoom=1&iact=hc&vpx=504&vpy=211&dur=761&hovh=189&hovw=266&tx=96&ty=118&sig=111645365868591863506&page=1&tbnh=113&tbnw=157&start=0&ndsp=20&ved=1t:429,r:2,s:0,i:102](http://www.google.com.mx/imgres?q=la+escuela+de+atenas+rafael&hl=es&client=safari&sa=X&rls=en&biw=1269&bih=651&tbs=isz:m&tbn=isch&prmd=imvns&tbnid=42RypJ4nVKZaQM:&imgrefurl=http://www.nreda2.com/enredados-en-la-cultura/pintura/146-escuela-de-atenas-rafael-sanzio.html&docid=eVa0iz5B28IpXM&imgurl=http://www.nreda2.com/images/stories/contenidos/arte/escuela-atenas/escuela%20de%20atenas.jpg&w=843&h=600&ei=AWVfUO3jKebQ2wXsx4CICw&zoom=1&iact=hc&vpx=504&vpy=211&dur=761&hovh=189&hovw=266&tx=96&ty=118&sig=111645365868591863506&page=1&tbnh=113&tbnw=157&start=0&ndsp=20&ved=1t:429,r:2,s:0,i:102), 23/09/12-2:38 pm

“Biblia de 42 líneas” de Guttenberg.

<http://www.documentalistaenredado.net/140/la-biblia-de-gutenberg/>, 23/09/12-2:44 pm

“Empresas morales”, Núñez de Cepeda, 1688

[http://www.google.com.mx/imgres?q=emblemas+y+empresas+barrocas&hl=es&client=safari&rls=en&biw=1269&bih=651&tbs=isz:m&tbn=isch&tbnid=JM1BCH-ANf4uuM:&imgrefurl=http://www.emblematica.com/blog/2006\\_02\\_01\\_archive.html&docid=LGuGT5YinrjvM&imgurl=http://www.emblematica.com/blog/uploaded\\_images/sucnunez-718787.jpg&w=673&h=620&ei=zWhfULWQPLGA2QWcjIDYc&zoom=1&iact=hc&vpx=370&vpy=120&dur=103&hovh=215&hovw=234&tx=150&ty=144&sig=111645365868591863506&page=1&tbnh=124&tbnw=135&start=0&ndsp=21&ved=1t:429,r:9,s:0,i:97](http://www.google.com.mx/imgres?q=emblemas+y+empresas+barrocas&hl=es&client=safari&rls=en&biw=1269&bih=651&tbs=isz:m&tbn=isch&tbnid=JM1BCH-ANf4uuM:&imgrefurl=http://www.emblematica.com/blog/2006_02_01_archive.html&docid=LGuGT5YinrjvM&imgurl=http://www.emblematica.com/blog/uploaded_images/sucnunez-718787.jpg&w=673&h=620&ei=zWhfULWQPLGA2QWcjIDYc&zoom=1&iact=hc&vpx=370&vpy=120&dur=103&hovh=215&hovw=234&tx=150&ty=144&sig=111645365868591863506&page=1&tbnh=124&tbnw=135&start=0&ndsp=21&ved=1t:429,r:9,s:0,i:97), 23/09/12-3:01 pm

“Mujeres de Argel” de Eugène Delacroix, 1834

<http://uncontinenteolvidado.blogspot.mx/2011/11/cosas-bellas-delacroix.html>, 23/09/12-6:50 pm

Papel tapiz de William Morris

[http://www.google.com.mx/imgres?q=william+morris+muebles&hl=es&client=safari&sa=X&rls=en&biw=1269&bih=651&tbs=isz:m&tbn=isch&tbnid=AZlRot2p5jBqoM:&imgrefurl=http://paisajimopueblosy jardines.blogspot.com/2010/12/un-jardin-arts-and-crafts-de-william.html&docid=VsKBVF4hliIeIM&imgurl=http://4.bp.blogspot.com/\\_Eir8fw83n3w/TQEU6vvDAI/AAAAAAAAA08/Nz0WkuZjVc/s1600/morris-wallpaper-s.jpg&w=450&h=591&ei=n9dfUMH5KoPs2QW5koGgCg&zoom=1&iact=hc&vpx=738&vpy=205&dur=857&hovh=257&hovw=196&tx=118&ty=143&sig=111645365868591863506&page=2&tbnh=144&tbnw=110&start=21&ndsp=25&ved=1t:429,r:16,s:21,i:190](http://www.google.com.mx/imgres?q=william+morris+muebles&hl=es&client=safari&sa=X&rls=en&biw=1269&bih=651&tbs=isz:m&tbn=isch&tbnid=AZlRot2p5jBqoM:&imgrefurl=http://paisajimopueblosy jardines.blogspot.com/2010/12/un-jardin-arts-and-crafts-de-william.html&docid=VsKBVF4hliIeIM&imgurl=http://4.bp.blogspot.com/_Eir8fw83n3w/TQEU6vvDAI/AAAAAAAAA08/Nz0WkuZjVc/s1600/morris-wallpaper-s.jpg&w=450&h=591&ei=n9dfUMH5KoPs2QW5koGgCg&zoom=1&iact=hc&vpx=738&vpy=205&dur=857&hovh=257&hovw=196&tx=118&ty=143&sig=111645365868591863506&page=2&tbnh=144&tbnw=110&start=21&ndsp=25&ved=1t:429,r:16,s:21,i:190), 23/09/12-10:47 pm

Mural de Palacio Nacional de Diego Rivera, 1929-1951 d.C.

[http://www.google.com.mx/imgres?q=murales+palacio+nacional&hl=es&client=safari&sa=X&rls=en&biw=1269&bih=651&tbn=isch&prmd=imvns&tbnid=nTXufbTJxxUBIM:&imgrefurl=http://abcblogs.abc.es/archivodeindias/2007/10/01/muralistas-y-demas/&docid=qA-UnHhL80q2kM&imgurl=http://abcblogs.abc.es/archivodeindias/files/Mural\\_Diego.jpg&w=1285&h=671&ei=d9lfUNiJKIj8qwHGv4CwBw&zoom=1&iact=hc&vpx=817&vpy=259&dur=89&hovh=162&hovw=311&tx=138&ty=91&sig=111645365868591863506&page=1&tbnh=109&tbnw=208&start=0&ndsp=15&ved=1t:429,r:13,s:0,i:109](http://www.google.com.mx/imgres?q=murales+palacio+nacional&hl=es&client=safari&sa=X&rls=en&biw=1269&bih=651&tbn=isch&prmd=imvns&tbnid=nTXufbTJxxUBIM:&imgrefurl=http://abcblogs.abc.es/archivodeindias/2007/10/01/muralistas-y-demas/&docid=qA-UnHhL80q2kM&imgurl=http://abcblogs.abc.es/archivodeindias/files/Mural_Diego.jpg&w=1285&h=671&ei=d9lfUNiJKIj8qwHGv4CwBw&zoom=1&iact=hc&vpx=817&vpy=259&dur=89&hovh=162&hovw=311&tx=138&ty=91&sig=111645365868591863506&page=1&tbnh=109&tbnw=208&start=0&ndsp=15&ved=1t:429,r:13,s:0,i:109), 23/09/12-10:55 pm

“Desnuda ante el espejo” de Egon Schiele, 1910 d.C.

[http://www.google.com.mx/imgres?q=egon+schiele+dibujos&num=10&hl=es&client=safari&rls=en&biw=1269&bih=651&tbn=isch&tbnid=cTz9fYhQpxuiCM:&imgrefurl=http://www.reproarte.com/cuadro/Egon\\_Schiele/Desnuda%2Bantes%2Bdel%2Bespejo%2B/18509.html&docid=v5SkzTgVjLiu9M&imgurl=http://images.reproarte.com/files/images/S/schiele\\_egon/schiele\\_ein\\_aktmodell\\_vor\\_dem\\_spiegel\\_zeichnend.jpg&w=313&h=500&ei=PNpfUJHiGYKMrGHXnoHYAw&zoom=1&iact=hc&vpx=1052&vpy=162&dur=8362&hovh=284&hovw=178&tx=119&ty=163&sig=111645365868591863506&sqi=2&page=1&tbnh=132&tbnw=86&start=0&ndsp=25&ved=1t:429,r:16,s:0,i:114](http://www.google.com.mx/imgres?q=egon+schiele+dibujos&num=10&hl=es&client=safari&rls=en&biw=1269&bih=651&tbn=isch&tbnid=cTz9fYhQpxuiCM:&imgrefurl=http://www.reproarte.com/cuadro/Egon_Schiele/Desnuda%2Bantes%2Bdel%2Bespejo%2B/18509.html&docid=v5SkzTgVjLiu9M&imgurl=http://images.reproarte.com/files/images/S/schiele_egon/schiele_ein_aktmodell_vor_dem_spiegel_zeichnend.jpg&w=313&h=500&ei=PNpfUJHiGYKMrGHXnoHYAw&zoom=1&iact=hc&vpx=1052&vpy=162&dur=8362&hovh=284&hovw=178&tx=119&ty=163&sig=111645365868591863506&sqi=2&page=1&tbnh=132&tbnw=86&start=0&ndsp=25&ved=1t:429,r:16,s:0,i:114), 23/09/12-10:58 pm

“Libro de los muertos”, 1300 a.C

[http://www.google.com.mx/imgres?q=libro+de+los+muertos+egipcio&um=1&hl=es&client=safari&sa=X&rls=en&biw=1269&bih=651&tbn=isch&tbnid=GsoJBlphtAV8oM:&imgrefurl=http://tiposconhistoria.blogspot.com/2010/07/egipto-el-libro-de-los-muertos.html&docid=bRVsYhiz8s3qCM&imgurl=http://4.bp.blogspot.com/\\_jNjv\\_s\\_tVUc/TD9qqzkaSl/AAAAAAAAAArA/t1zF4MJYXco/s1600/libro-de-los-muertos.jpg&w=624&h=322&ei=d9tfUM18h87YBbWNgcAK&zoom=1&iact=hc&vpx=319&vpy=200&dur=3575&hovh=161&hovw=313&tx=165&ty=71&sig=111645365868591863506&page=1&tbnh=84&tbnw=162&start=0&ndsp=18&ved=1t:429,r:1,s:0,i:82](http://www.google.com.mx/imgres?q=libro+de+los+muertos+egipcio&um=1&hl=es&client=safari&sa=X&rls=en&biw=1269&bih=651&tbn=isch&tbnid=GsoJBlphtAV8oM:&imgrefurl=http://tiposconhistoria.blogspot.com/2010/07/egipto-el-libro-de-los-muertos.html&docid=bRVsYhiz8s3qCM&imgurl=http://4.bp.blogspot.com/_jNjv_s_tVUc/TD9qqzkaSl/AAAAAAAAAArA/t1zF4MJYXco/s1600/libro-de-los-muertos.jpg&w=624&h=322&ei=d9tfUM18h87YBbWNgcAK&zoom=1&iact=hc&vpx=319&vpy=200&dur=3575&hovh=161&hovw=313&tx=165&ty=71&sig=111645365868591863506&page=1&tbnh=84&tbnw=162&start=0&ndsp=18&ved=1t:429,r:1,s:0,i:82), 23/09/12-11:05 pm

“Siete partidas”, Manuscrito medieval, s. XIII-XV

<http://www.bne.es/es/Actividades/Exposiciones/Exposiciones/Exposiciones2007/BDHvisitavirtual/sec5/s5a141.html>, 23/09/12-11:13 pm

Primer libro ilustrado impreso, “Der Edelstein” de Albrecht Pfister, 1461 d.C.

<http://www.scoop.it/t/ilustracion-y-diseno-grafico>, 23/09/12-11:13 pm

Hypnerotomachia poliphili

<http://www.google.com.mx/imgres?q=hypnerotomachia+poliphili&hl=es&client=safari&sa=X&rls=en&biw=1269&bih=651&tbs=isz:m&tbn=isch&prmd=imvnsb&tbnid=k-xIOwQJB4LZXM:&imgrefurl=http://larocaille.altervista.org/blog/2011/08/15/the-sacred-grove-of-bomarzo/&docid=EoMFa5wmuH8ysM&imgurl=http://larocaille.altervista.org/blog/>

[wp-content/uploads/dragon-big.jpg&w=400&h=332&ei=YuFfUK7hH-fe2AWP\\_oDwCg&zoom=1&iact=hc&vpx=541&vpy=174&dur=994&hovh=204&hovw=246&tx=164&ty=115&sig=111645365868591863506&page=1&tbnh=125&tbnw=151&start=0&ndsp=20&ved=1t:429,r:2,s:0,i:75](http://wp-content/uploads/dragon-big.jpg&w=400&h=332&ei=YuFfUK7hH-fe2AWP_oDwCg&zoom=1&iact=hc&vpx=541&vpy=174&dur=994&hovh=204&hovw=246&tx=164&ty=115&sig=111645365868591863506&page=1&tbnh=125&tbnw=151&start=0&ndsp=20&ved=1t:429,r:2,s:0,i:75), 23/09/12-11:26 pm

“The Tyget poem”, William Blake, 1794 d.C.

<http://en.wikipedia.org/wiki/File:Tyger.jpg>, 23/09/12-11:32 pm

Cartel para el Moulin Rouge, Toulouse Lautrec, 1899 d.C.

<http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.mx/2012/06/122-toulouse-lautrec.html>, 23/09/12-11:35 pm

José Guadalupe Posadas, Los siete vicios, 1943

<http://www.google.com.mx/imgres?q=guadalupe+posadas+grabados&hl=es&client=safari&rls=en&biw=1269&bih=651&tbn=isch&tbnid=hc51zR0nCNdk9M:&imgrefurl=http://www.unc.edu/~hdefays/courses/span330/arte/posada.html&docid=HCviAEMLUTHnkM&imgurl=http://www.unc.edu/~hdefays/courses/span330/arte/posada-vicios.jpg&w=700&h=439&ei=6-NfUMbMGabC2wWi4YHoDg&zoom=1&iact=hc&vpx=685&vpy=171&dur=1794&hovh=178&hovw=284&tx=128&ty=66&sig=111645365868591863506&page=2&tbnh=103&tbnw=164&start=19&ndsp=27&ved=1t:429,r:10,s:19,i:161>, 23/09/12-11:40 pm

Impresión, Geoffrey Tory, 1529 d.C

[http://www.google.com.mx/imgres?q=geoffroy+tory&hl=es&client=safari&sa=X&rls=en&biw=1269&bih=651&tbn=isch&prmd=imvns&tbnid=WpnKfH-oly95YM:&imgrefurl=http://arh346.blogspot.com/2007/09/geoffroy-tory-was-publisher-printer.html&docid=eza013tWMQy-uM&imgurl=http://3.bp.blogspot.com/\\_3J3Qb2mJQ4A/TUHTJKPlbpI/AAAAAAAAALX8/XA3rMdVcFhU/s1600/Tory.jpg&w=414&h=280&ei=aeVfUN\\_8AeHc2QWejoDQCw&zoom=1&iact=hc&vpx=957&vpy=157&dur=818&hovh=185&hovw=273&tx=101&ty=135&sig=111645365868591863506&page=1&tbnh=141&tbnw=186&start=0&ndsp=21&ved=1t:429,r:6,s:0,i:86](http://www.google.com.mx/imgres?q=geoffroy+tory&hl=es&client=safari&sa=X&rls=en&biw=1269&bih=651&tbn=isch&prmd=imvns&tbnid=WpnKfH-oly95YM:&imgrefurl=http://arh346.blogspot.com/2007/09/geoffroy-tory-was-publisher-printer.html&docid=eza013tWMQy-uM&imgurl=http://3.bp.blogspot.com/_3J3Qb2mJQ4A/TUHTJKPlbpI/AAAAAAAAALX8/XA3rMdVcFhU/s1600/Tory.jpg&w=414&h=280&ei=aeVfUN_8AeHc2QWejoDQCw&zoom=1&iact=hc&vpx=957&vpy=157&dur=818&hovh=185&hovw=273&tx=101&ty=135&sig=111645365868591863506&page=1&tbnh=141&tbnw=186&start=0&ndsp=21&ved=1t:429,r:6,s:0,i:86), 23/09/12-11:46 pm

Círculo cromático

<http://www.google.com.mx/imgres?q=c%C3%ADrculo+cromático&hl=es&client=safari&sa=X&rls=en&biw=1269&bih=651&tbs=isz:m&tbn=isch&prmd=imvns&tbnid=1XblZGNQ1FXGFM:&imgrefurl=http://www.tiposde.com/arte/colores/triadas.html&docid=vlq07ZN4Yoj6RM&imgurl=http://www.tiposde.com/images/circulocromatico.png&w=540&h=540&ei=w-ZfULeTMOrq2AWG6oCwCw&zoom=1&iact=rc&dur=5&sig=111645365868591863506&page=2&tbnh=142&tbnw=142&start=21&ndsp=24&ved=1t:429,r:15,s:21,i:201&tx=112&ty=113>, 23/09/12-11:55 pm

“Libro de horas”, Geoffroy Tory, 1531 d.C.

<http://www.britannica.com/EBchecked/media/67486/Two-page-spread-from-Geoffroy-Torys-Book-of-Hours>, 24/09/12-9:23 am

“Der Struwwelpeter: Die gar traurige Geschichte mit dem Feuerzeug Tafel 2”, Heinrich Hoffmann, 1858 d.C.

[http://commons.wikimedia.org/wiki/File:H\\_Hoffmann\\_Struwwel\\_08.jpg?uselang=es](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:H_Hoffmann_Struwwel_08.jpg?uselang=es), 24/09/12-9:24 am

“The yellow kid’s great fight”, Outcault, R. F, 1896 d.C.

[http://people.virginia.edu/~mmw3v/html/ykid/imagehtml/yk\\_fight.htm](http://people.virginia.edu/~mmw3v/html/ykid/imagehtml/yk_fight.htm), 24/09/12-9:27 am

“Of Two Squares”, El Lissitzky, 1922 d.C.

<http://designhistorylab.com/students/dickens/?p=496>, 24/09/12-9:29 am

“Chansons de France, Pour les petits français”, Maurice Boutet De Monvel.

<http://livre.fnac.com/a2609207/Maurice-Boutet-De-Monvel-Chansons-de-France>, 25/09/12-9:43 am

“The snowman”, Lorenz Froelich.

<https://wisc.wisc.edu/littrans275/galleries/lorenz-froelich-1820-1908>, 15/04/12- 10:20 pm

“Le tour du monde de Mouk”, Mark Moutavant, 2010.

<http://www.nfgraphics.com/marc-boutavant/>, 08/11/12-5:18 pm

Lettering, Charlie Huts.

[http://www.google.com.mx/imgres?q=lettering+comic&start=121&um=1&hl=es&client=safari&rls=en&biw=1269&bih=651&tbn=isch&tbnid=SIcukp26mUjj4M:&imgrefurl=http://charliehuts.tumblr.com/page/2&docid=fngLE-AV82lnFM&imgurl=http://25.media.tumblr.com/tumblr\\_lxojrcFIHD1qzchvuol\\_500.png&w=500&h=264&ei=rhmfUJDdM4LuqQHwt4DoCA&zoom=1&iact=hc&vpx=921&vpy=373&dur=209&hovh=163&hovw=309&tx=145&ty=69&sig=111645365868591863506&page=6&tbnh=139&tbnw=268&ndsp=24&ved=1t:429,r:31,s:100,i:97](http://www.google.com.mx/imgres?q=lettering+comic&start=121&um=1&hl=es&client=safari&rls=en&biw=1269&bih=651&tbn=isch&tbnid=SIcukp26mUjj4M:&imgrefurl=http://charliehuts.tumblr.com/page/2&docid=fngLE-AV82lnFM&imgurl=http://25.media.tumblr.com/tumblr_lxojrcFIHD1qzchvuol_500.png&w=500&h=264&ei=rhmfUJDdM4LuqQHwt4DoCA&zoom=1&iact=hc&vpx=921&vpy=373&dur=209&hovh=163&hovw=309&tx=145&ty=69&sig=111645365868591863506&page=6&tbnh=139&tbnw=268&ndsp=24&ved=1t:429,r:31,s:100,i:97), 12/11/12- 9:51 am

Amanuense

[http://www.google.com.mx/imgres?q=incunables&start=120&hl=es&client=safari&sa=X&rls=en&biw=1269&bih=651&tbn=isch&prmd=imvnsb&tbnid=7-WApzj5sa0ZM:&imgrefurl=http://poesia-letras.blogspot.com/2008/10/divagacin-sobre-esos-libros-antes-de.html&docid=IE0\\_FlUfQzw-4M&imgurl=http://3.bp.blogspot.com/\\_4ZamaS7\\_tn8/SQTlygP2ATI/AAAAAAAAABHY/OWB6EnbMMhI/s400/Incunable%252B1.jpg&w=300&h=232&ei=6iuhUK\\_MLpTbqQGN-4A4&zoom=1&iact=](http://www.google.com.mx/imgres?q=incunables&start=120&hl=es&client=safari&sa=X&rls=en&biw=1269&bih=651&tbn=isch&prmd=imvnsb&tbnid=7-WApzj5sa0ZM:&imgrefurl=http://poesia-letras.blogspot.com/2008/10/divagacin-sobre-esos-libros-antes-de.html&docid=IE0_FlUfQzw-4M&imgurl=http://3.bp.blogspot.com/_4ZamaS7_tn8/SQTlygP2ATI/AAAAAAAAABHY/OWB6EnbMMhI/s400/Incunable%252B1.jpg&w=300&h=232&ei=6iuhUK_MLpTbqQGN-4A4&zoom=1&iact=)

[hc&vpx=528&vpy=212&dur=32&hovh=185&hovw=240&tx=153&ty=91&sig=111645365868591863506&page=6&tbnh=146&tbnw=170&ndsp=26&ved=1t:429,r:23,s:100,i:73](http://www.google.com.mx/imgres?q=rebecca+dautremer&start=194&num=10&um=1&hl=es&client=safari&rls=en&biw=1269&bih=651&tbn=isch&tbnid=X3JniP5fYTKmlM:&imgrefurl=http://www.thob.org/articulo/ilustracion_linea_infantil_de_rebecca_dautremer-626079.html&docid=kEBJo9ngRs1HzM&imgurl=http://redaccionbicicleta.files.wordpress.com/2012/06/rebecca-dautremer-4.jpg&w=540&h=576&ei=kSqhUKuBE8HqqQHPxYDQBA&zoom=1&iact=hc&vpx=433&vpy=136&dur=16&hovh=232&hovw=217&tx=102&ty=112&sig=111645365868591863506&page=9&tbnh=147&tbnw=153&ndsp=21&ved=1t:429,r:95,s:100,i:289),  
12/11/12-10:58 am

“Nasrudin y su asno”, Rebecca Dautremer, 2007

[http://www.google.com.mx/imgres?q=rebecca+dautremer&start=194&num=10&um=1&hl=es&client=safari&rls=en&biw=1269&bih=651&tbn=isch&tbnid=X3JniP5fYTKmlM:&imgrefurl=http://www.thob.org/articulo/ilustracion\\_linea\\_infantil\\_de\\_rebecca\\_dautremer-626079.html&docid=kEBJo9ngRs1HzM&imgurl=http://redaccionbicicleta.files.wordpress.com/2012/06/rebecca-dautremer-4.jpg&w=540&h=576&ei=kSqhUKuBE8HqqQHPxYDQBA&zoom=1&iact=hc&vpx=433&vpy=136&dur=16&hovh=232&hovw=217&tx=102&ty=112&sig=111645365868591863506&page=9&tbnh=147&tbnw=153&ndsp=21&ved=1t:429,r:95,s:100,i:289](http://www.google.com.mx/imgres?q=rebecca+dautremer&start=194&num=10&um=1&hl=es&client=safari&rls=en&biw=1269&bih=651&tbn=isch&tbnid=X3JniP5fYTKmlM:&imgrefurl=http://www.thob.org/articulo/ilustracion_linea_infantil_de_rebecca_dautremer-626079.html&docid=kEBJo9ngRs1HzM&imgurl=http://redaccionbicicleta.files.wordpress.com/2012/06/rebecca-dautremer-4.jpg&w=540&h=576&ei=kSqhUKuBE8HqqQHPxYDQBA&zoom=1&iact=hc&vpx=433&vpy=136&dur=16&hovh=232&hovw=217&tx=102&ty=112&sig=111645365868591863506&page=9&tbnh=147&tbnw=153&ndsp=21&ved=1t:429,r:95,s:100,i:289), 12/11/12-11:22 am

“El misterioso caso del oso”, Oliver Jeffers, 2008

<http://valentinasroom.blogspot.mx/2008/10/picture-book-monday-great-paper-caper.html>,  
12/11/12-11:32 am

“Fingerplays for nursery and kindergarten”, Emilie Poulsson, 1893

<http://www.book-by-its-cover.com/childrens/finger-plays-for-nursery-and-kindergarten>,  
12/11/12-10:42 am

“Mutt y Jeff “, Bud Fisher, 1913

[http://es.wikipedia.org/wiki/Mutt\\_and\\_Jeff](http://es.wikipedia.org/wiki/Mutt_and_Jeff), 24/09/12-9:27 am



El  
niño de los 1000  
colores

Ximena Pérez-Grovas





Diego era un niño como cualquier otro.  
Le gustaba el helado, dibujar y construir fortalezas  
antimonstruos en el jardín de su casa.





Primero estuvo el día en que un perro rabioso los persiguió a él y a su hermano, mientras paseaban en el parque.

A Diego se le pusieron amarillas hasta las nalgas.

Pero había algo que hacía que Diego se sintiera diferente a los demás.

Y es que últimamente Diego cambiaba de color.





Luego vino el día en que su pez Ramiro se enfermó.  
Diego se volvió casi tan azul como la pared de su  
cuarto.

A Diego esto le daba mucha pena.  
Así que había ideado toda clase de disfraces, para  
que nadie en su escuela notara su cambio de color.





Había probado toda clase de remedios.  
Pero ninguno había funcionado.

Un día, Diego había construido la fortaleza más genial de todos los tiempos.

De la nada, llegó su hermano, y dando enormes saltos destruyó el fuerte en unos segundos.

La piel del pobre Diego se puso roja como la mermelada de fresa de pies a cabeza.

Pero en eso, su hermano tropezó con una de las torres cayendo de la manera más chistosa.

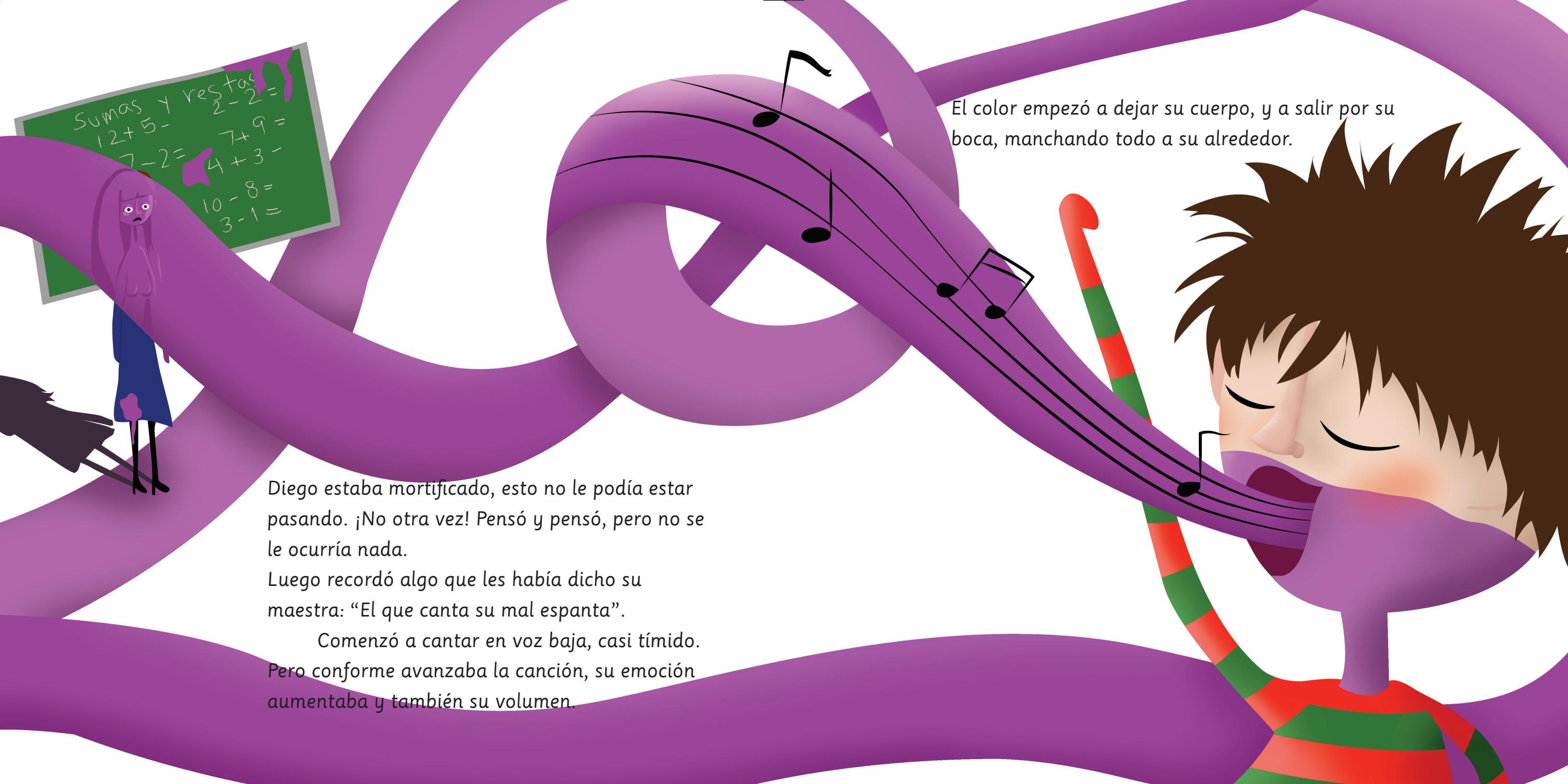
Diego comenzó a reír a carcajadas y de pronto, el rojo de su piel, salió disparado de su boca como agua de una fuente, hasta que Diego recuperó su color normal.



The illustration shows a close-up of a purple character's face. The character has large, expressive eyes with a rainbow-colored upper eyelid (red, purple, blue, green, yellow, orange). The eyes are white with a brown iris and a black pupil. The character has a large, rounded nose and a small, dark mouth. The background is a gradient of purple and brown. The text is placed in the lower-left and lower-right areas of the image.

Diego estaba feliz al descubrir que reír tanto lo había ayudado a recuperar su color normal. Pensó que su problema estaba resuelto, pero no era así.

La siguiente semana, luego de que un incidente en la escuela lo había vuelto completamente morado, Diego trató de reír para volver a la normalidad, pero nada pasó.



Sumas y restas  
 $12 + 5 =$   
 $7 - 2 =$   
 $2 - 2 =$   
 $7 + 9 =$   
 $4 + 3 =$   
 $10 - 8 =$   
 $3 - 1 =$

El color empezó a dejar su cuerpo, y a salir por su boca, manchando todo a su alrededor.

Diego estaba mortificado, esto no le podía estar pasando. ¡No otra vez! Pensó y pensó, pero no se le ocurría nada.

Luego recordó algo que les había dicho su maestra: “El que canta su mal espanta”.

Comenzó a cantar en voz baja, casi tímido. Pero conforme avanzaba la canción, su emoción aumentaba y también su volumen.



Con el tiempo, Diego aprendió que sí había solución a su cambio de color.

Encontró maneras diferentes de deshacerse de cada distinto color. Algunas veces cantando, otras corriendo o bailando. También silbando o gritando. Las posibilidades eran infinitas.

Y lo mejor de todo fue, que finalmente Diego descubrió que los colores que salían de su cuerpo, también podía usarlos para hacer unos dibujos y pinturas lindísimos.

Fin

