

REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL INSTITUCIONAL

El uso del diseño editorial y la ilustración como elementos de apoyo, para el fomento de cuentos populares mexicanos, dirigidos a niños de 10 año.

Autor: Omar Alejandro Romero Pineda

**Tesis presentada para obtener el título de:
Lic. En Diseño gráfico**

**Nombre del asesor:
Leobardo Armando Ceja Bravo**

Este documento está disponible para su consulta en el Repositorio Académico Digital Institucional de la Universidad Vasco de Quiroga, cuyo objetivo es integrar organizar, almacenar, preservar y difundir en formato digital la producción intelectual resultante de la actividad académica, científica e investigadora de los diferentes campus de la universidad, para beneficio de la comunidad universitaria.

Esta iniciativa está a cargo del Centro de Información y Documentación "Dr. Silvio Zavala" que lleva adelante las tareas de gestión y coordinación para la concreción de los objetivos planteados.

Esta Tesis se publica bajo licencia Creative Commons de tipo "Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada", se permite su consulta siempre y cuando se mantenga el reconocimiento de sus autores, no se haga uso comercial de las obras derivadas.





UVAQ M.R.

**UNIVERSIDAD
VASCO DE QUIROGA**

FACULTAD DE DISEÑO GRÁFICO

**“EL USO DEL DISEÑO EDITORIAL Y LA ILUSTRACIÓN
COMO ELEMENTOS DE APOYO, PARA EL FOMENTO
DE CUENTOS POPULARES MEXICANOS,
DIRIGIDO A NIÑOS DE 10 AÑOS”**

TESIS

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO**

PRESENTA:

OMAR ALEJANDRO ROMERO PINEDA

ASESOR:

M.D.G.E LEOBARDO ARMANDO CEJA BRAVO

CLAVE: 16PSU0010U

ACUERDO: LIC100842

MORELIA, MICH. OCTUBRE DE 2014

The logo for UVAQ (Universidad Veracruzana) is displayed in a bold, black, sans-serif font. The letters are thick and closely spaced, with a distinctive shape for the 'Q'.

**Facultad de
Diseño Gráfico**

EL USO DEL DISEÑO EDITORIAL Y LA ILUSTRACIÓN COMO
ELEMENTOS DE APOYO, PARA EL FOMENTO DE CUENTOS
POPULARES MEXICANOS, DIRIGIDO A NIÑOS DE 10 AÑOS.

Omar Alejandro Romero Pineda

ASESOR DE TESIS:
M. D. G. E. Leobaldo Armando Ceja Bravo

Clave: 16PSU0010U
ACUERDO: LIC100842

Octubre 2014

a = T1972


f = 17479

Índice

9	• Introducción
11	• Planteamiento del Problema
13	• Justificación
15	• Objetivo General
17	• Objetivos Particulares
19	• Plan Metodológico
21	• Capítulo 1: Los Cuentos
25	1.1 Los cuentos populares
29	1.2 Cuentos Populares Mexicanos
35	• Capítulo 2: El mundo de los niños
37	2.1 Fomento a la lectura
45	2.2 Los niños en la lectura
47	• Capítulo 3: Herramientas de Investigación
61	3.1 Análisis Comparativo



65	3.2 Entrevistas
69	3.3 Conclusiones de las Herramientas
	• Capítulo 4: Diseño Gráfico
71	Comunicación
75	Comunicación Gráfica
76	Diseño Gráfico
81	Elementos de Diseño
86	Diseño Editorial
90	Reticulas
91	Tipos de Libros
94	Las Columnas
95	Los Módulos
95	Los Márgenes
102	Tipografía
106	Procesos de Impresión
112	El Sustrato
	• Capítulo 5: La Ilustración
117	Antecedentes
118	La Narrativa en la Ilustración
120	El Proceso de Ilustración
123	



127	Las Técnicas
130	La aplicación de la ilustración
132	La difusión de la ilustración
135	• Capítulo 6: Proceso de Diseño
142	La Figura Humana
143	La Ilustración Digital
144	Los Formatos del libro
145	Referencias
147	El Brief
148	La Maquetación y Reticulación
152	Ilustraciones
162	Encuadernación
166	Proceso de Validación
171	• Conclusiones
173	• Bibliografía
176	• Anexos



Introducción

En este documento se presenta la investigación realizada para el desarrollo de una propuesta de ilustración y diseño editorial para una compilación de cuentos populares mexicanos.

Se aprecia desde la composición de los cuentos populares y hasta su origen en los mitos y leyendas mexicanas, que al irse de generación en generación han dejado el legado de sus moralejas, enseñanzas y tradiciones.

Los niños, en esta época, están muy inmersos en el entorno visual, por lo que se estructuraron las herramientas adecuadas, para entender su percepción del mundo. Y de esa manera llegar a ver los temas que les interesan y sus concepciones del mundo. Así fue como se eligieron variedad de cuentos populares mexicanos, donde los temas hacia la naturaleza, la tierra, valores familiares y aventuras fueran parte principal.

Sin embargo, se detectaron problemáticas que involucraban temas distintos tanto para niñas como para los niños, con lo que se diseñó un concepto en base a una sola propuesta, que pudiera incluir tanto las historias con los respectivos temas para ambos géneros.

Las propuestas de ilustraciones se llevaron a cabo bajo las mismas tendencias de los niños, hacia representaciones visuales de las que ellos tienen referencias. Tanto el colorido y las formas. De tal forma se llegó a la propuesta elaborada.

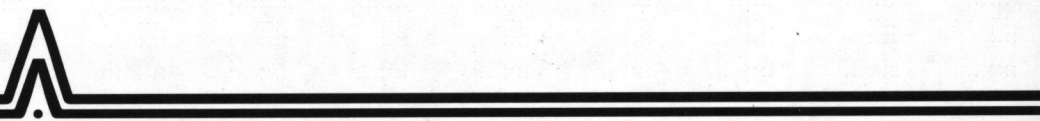


Planteamiento del Problema


La influencia de los programas televisivos, apegadas a tradiciones norteamericanas, es un problema en los niños, ya que se aprecia un sentido malinchista (superhéroes y los clichés de la vida norteamericana) y últimamente con el bombardeo de publicidad y los programas que se les presentan a los niños como novelas y algunos Best Sellers, les hacen pensar que la parte norteamericana se encuentra mejor que lo que están viviendo dejando excluido su propia identidad, costumbres y tradiciones populares mexicanas, que a través de los cuentos pueden conocer. De esta manera no son influenciados con sus interés actuales en cómics (en el caso de los niños), y novelas (en el caso de las niñas).

Otro conflicto se encuentra en los distintos temas que tienen los niños a diferencia de las niñas, mientras que unos prefieren la acción y las aventuras, las niñas tienen gusto por temas en que influyen el amor y la familia. Así como hay diferencias, también hay puntos en común como la admiración por la naturaleza y los animales.


El presente trabajo pretende proponer para un público de niños de diez años un libro de cuentos populares mexicanos con ilustraciones, de tal forma que unifique a niños y niñas con temáticas de sus respectivos intereses y puedan disfrutar de los distintos cuentos selectos.



Justificación La presente investigación hace una revisión en cómo los niños de diez años ven el mundo para detectar sus intereses, y seleccionar cuentos y estilos para la creación de un libro de cuentos populares mexicanos, donde se unifiquen para que se llegue a algo en común, de la misma manera proponer una forma más crítica para motivarlos a la lectura. A través de los mismos temas, el niño hace referencia a su cultura y tradiciones vinculadas en los cuentos populares mexicanos, esto aportará una forma de interacción y aproximación en los niños, a leer y que se interesen por los distintos temas, que se eligieron para cada género (niños y niñas).



Objetivo General Proponer el Diseño Editorial e Ilustración, para un libro de cuentos populares mexicanos dirigido niños de diez años.




Objetivos Particulares Entender los símbolos en común, entre la historia y la ilustración, para poder hacer una proyección fiel entre lo que está escrito y lo que está ilustrado.

Establecer un balance entre los gustos de los niños y de las niñas, para que el material que se deba crear sea más íntegro y enfocado a un mismo grupo.

Seleccionar la técnica y el estilo correcto para representar iconográficamente el mensaje lingüístico.

Encontrar que los símbolos en común, la identidad y el interés en los niños y niñas, sean equitativos. Podría ser a partir de los posibles personajes de las historias, así como su representación.



Plan Metodológico	Entrevista	→	Cualitativas	} Mixto
	Hoja de dibujo	→	Cuantitativas	

El enfoque de la investigación es mixto, por que se aplicaron herramientas de investigación tanto caulitativas como cuantitativas. En donde se establecieron datos importantes con la actividad de la hoja del dragón, esta herramienta permitía tener datos cualitativos sobre gustos particulares del niño, así cómo las formas y colores que apreciaba. Al mismo tiempo ofrecía datos cuantitativos para establecer los gustos particulares entre ellos y qué tipo de estilo elegir.


Capítulo 1. Los cuentos

Dentro de la literatura infantil, se puede ver al cuento como una actividad de propósito lúdico dirigido a los niños, a través de la palabra hablada o escrita, existe gran cantidad de libros para niños, cuentos con todo tipo de historias y temas, pero a la hora de escoger qué libro seleccionar para un niño, se presentan muchas cosas como los gustos o temas que le interesan, en especial en un niño de diez años.

Los cuentos son una corriente de la literatura, normalmente son narraciones breves de sucesos reales o imaginarios y poseen distintos temas donde se pretende la enseñanza de algún tema; dentro de esto, el lector no tiene que percibir que se está instruyendo y el tema que se le presenta le resulta divertido e interesante. Desde el punto de vista de la autora Martha Sastrías de Porcel (2003, pág. 7) en su libro *Cómo Motivar a los niños a leer* dice que las principales características que un cuento debe cumplir un libro:

“Divertir, le servirá al niño como pasatiempo y le proporcionará placer y entretenimiento”.

Formar, como se dijo anteriormente, este elemento se debe presentar con discreción dentro del cuento, así el lector podrá reconocer los valores éticos y estéticos, formará juicios críticos y fomentará el gusto por la lectura.



Informar, orientar y enterar al lector en los temas que se le pueden estar exponiendo.

Técnicamente los cuentos para los niños deben tener características que les haga comprensible y adecuada la lectura y que debe ser tomada en cuenta. El lenguaje debe de ser claro, sencillo y conciso. Una cosa interesante de los niños a esta edades es que se cuestionan muchas cosas a la hora de la narración, pero al mismo tiempo les gusta imaginarla y recrearla en su mente, la descripción es importante pero debe de ser sencilla y breve, sin mucho detalle.


Los diálogos entre los personajes también son importantes, con expresiones coloquiales bien seleccionadas y fáciles de comprender. Se requiere de mucha revisión en cuanto a legibilidad y sencillez de palabras, para ver que estos sean apropiados y que lleguen a comprenderlos.

La extensión en un cuento es muy corta y dependiendo de la edad del lector, en este caso en un niño de diez años, las lecturas pueden ser más extensas y divididas en distintas narraciones o capítulos dependiendo el caso.

Como en todo, en los cuentos existen las estructuras técnicas la introducción, el nudo y el desenlace. La introducción es el inicio del cuento donde se presentan a los personajes y el ambiente de desarrollo de la historia y la problemática en la que se girará. El nudo es donde se presentan los sucesos o problemas con los que se tienen que enfrentar los personajes para encontrar la solución. El desenlace es la conclusión de la historia normalmente donde se resuelve el conflicto de la historia.

Hay cosas importantes dentro de las historias que presentan los cuentos que se deben tomar en cuenta, como los personajes que participan, el tiempo en el cual se vive la trama, los lugares donde se desarrolla, los hechos y los sucesos.

El narrador es una parte primordial, es quien relata la historia; enlaza los acontecimientos que suceden con los personajes a partir de un hecho comienza a encadenar una acción como consecuencia de otra, hasta llegar al desenlace, el narrador puede ser parte de la historia o no, puede ser un testigo y solo estar observando y describiendo. Según Víctor Moreno (2012, p 125-126.) es la mirada delgada, interpuesta del autor. Es por antonomasia, el mediador entre autor lector y texto.



Uno de los aspectos importantes es la comunicación que lleva el cuento al lector y bajo que medios lo hace, en el libro de Víctor Hugo Bolaños Martínez (1983, p.62- 67) en su libro *Impacto de la revista, la gran imprenta y la historieta en la conciencia social*, muestra que el tipo de mensajes enviados al lector en un comic, novela gráfica o algún otro medio impreso, se debe manejar con cuidado y tomar en cuenta el tipo de lector a quién se dirige dicha publicación. Si el público que frecuenta la publicación pertenece a un nivel socioeconómico, el mensaje que le llega por el medio impreso puede ser distinto.

El tipo de representación que se le da a un personaje es muy importante y repercute en la persona a la que se le es dirigida. Como ejemplo se tiene a los personajes animales caricaturizados, en donde se hace una comparación con el contexto que se le da en una historieta Mexicana a cambio de la Norte americana.

En el comic mexicano se ejemplifica cómo las fábulas para niños en donde los personajes centrales son animales, ellos están dentro de un contexto donde tienen conflictos y hablan, pero en ese contexto no existe interacción humana, se entiende que los animales hablan pero nunca pretenden ser otra cosa de lo que son, ellos siguen en su papel de animal y se entiende que aunque estén hablando es un lenguaje animal al que se refieren.

En la historieta Norteamericana se ve a los animales pretendiendo ser humanos, forman parte de una sociedad a la vez que tienen todas las capacidades que un humano tiene, se visten se peinan caminan en dos pies aun siendo cuadrúpedos los animales. El mensaje que el usuario percibe como fábula es que ellos son humanos y sus características de animales al comunicarse a niños verían como juego actitudes, como hacer travesuras o pillar a alguien como cosas comunes y cotidianas que pueden estar bien. Uno de los ejemplos es el pato Donald, muestran a sus sobrinos como niños traviesos que evaden al adulto (Donald) para conseguir lo que quieren, el otro problema es que el personaje del Tío Rico, siendo un magnate y avaro es constantemente burlado para complacer a los sobrinos. El mensaje es claro y el tipo de lenguaje que los animales hacen al actuar como humano le dan otros significado a quien lo esta viendo. Y no se diga de Tom y Jerry, las bromas que se hacen el uno al otro dentro de su casa en donde se muestra que cada broma que se hacen puede ser un ejemplo para matarse en su propia casa.

Los personajes deben tener un perfil muy bien establecido para evitar este tipo de mensajes en un cuento. De esta manera no se pueden representar animales que no estén fuera de su contexto, de animales, para evitar las confusiones humanizadas de los mismos.



1.1 Cuentos populares

Los cuentos populares residen de las leyendas, los hechos con los que una cultura en su folklora tiene como razón de algún evento, muchos de ellos provienen de su mitología y otros de un hecho que causó tanta relevancia que se convirtió en un hecho popular que con el tiempo y su forma en que se transmite de generación en generación se van alejando de la versión original, muchas de estas historias se transmiten y algunas forman parte de las costumbres de una cultura o población.

Las leyendas son relatos populares de hechos extraordinarios o importantes en los que se mezclan la realidad con la fantasía, al igual que el cuento se organizan en planteamiento, nudo y desenlace.

En un artículo titulado *La literatura fantástica* de la Periodista Laura Michel (2007, pág. 23), sobre la literatura fantástica, fundamenta que así como la mitología es la base de la religión, las leyendas lo son de la historia. También menciona que los cuentos de hadas son entretenimiento moral y didáctico. Así es como parte de los cuentos populares residen de los hechos históricos, que pasan como líricas y cantares que después se relatan en narraciones cortas para admirar a nueva generación sin perder sus tramas de donde se hayan desarrollado.

Se deriva de la Epopeya, Según Rosario Ortiz Marín (2000, pág. 28) los conjuntos de hechos históricos de notable grandeza, acción o empresa de una difícil situación.



Antonio Almodóvar (2012, p.3), en su estudio reflexiona sobre la definición de “Cuento popular”, y lo define cómo:

“El cuento popular es un relato de ficción que sólo se expresa verbalmente y sin apoyos rítmicos; carece de referentes externos, se transmite principalmente por vía oral y pertenece al patrimonio colectivo. Su relativa brevedad le permite ser contado en un solo acto. En cuanto al contenido, parte de un conflicto, se desarrolla en forma de intriga y alcanza un final, a menudo sorprendente. El sentido de los cuentos populares se aloja fundamentalmente en la acción. Sus personajes carecen de entidad psicológica individual, pero no de significado, que está ligado a la acción. El ornatus, o estilo, prácticamente no existe.” (Almodóvar, 2008, Pág. 58)

En el libro de Vladimir Propp, (2006), “Las raíces históricas del cuento” a través de observar cuentos de distintos lugares como África, América, el antiguo Oriente, los pueblos esquimales y el mundo clásico europeo. Donde demuestra que todo el desarrollo de éstos proceden de reflejos en la historia, a través de concepciones míticas anteriores a ellos. Poniendo una relación materialmente étnica de los distintos lugares mencionados y sus respectivas historias.

Se puede entender entonces que muchas historias populares proceden con elementos, ya antes establecidos en sucesos míticos,

a través de la historia del lugar en el que se remite. Vemos el caso de objetos mágicos, que en cuentos populares se presentan con el mismo efecto que sus contrapartes mitológicas, como el caso del sombrero de la invisibilidad es un don de Hades, asociado en las tradiciones europeas del infierno, la invisibilidad es una cualidad de sus habitantes. Otro caso está en los cuentos en donde se pone a prueba al héroe donde, el superior (Rey o Emperador, Princesa o Reina) se admira de todo lo que el héroe ha creado en solo una noche, eso metafóricamente es una representación de lo que el héroe conoce y que desde un pequeño comienzo se esperan obtener grandes cosas. Históricamente este hecho nos remite a los magos o sacerdotes encargados de acelerar la producción en la civilización.

Resumidamente Propp menciona que los cuentos populares nacen directamente de situaciones periódicas humanas que explican aspectos de la vida. Los cuentos populares, además pueden incluir hechos extraordinarios, que causan admiración y maravilla al lector.

Su nacimiento se remite en un principio oralmente, de generación en generación, sobre todo en los lugares más cercanos al campo, antes de pasar a la escritura.

El orden en que las acciones se presentan en el cuento siguen la coherencia y la lógica. Se parte siempre de un estado de equilibrio o de felicidad al que se retorna al final del cuento.

La definición de la función del personaje según Propp (2006, Pág. 37): es *“la acción de un personaje definida desde un punto de vista de su significación en el desarrollo de la trama”*.

Se designa por un sustantivo que expresa la acción, según la significación que tiene en el cuento.

Maneja a partir de una secuencia de hechos extraída directamente de su estudio, una estructura en cuanto a su tipos de personajes:

El héroe.

El agresor o el malvado.

El donante o proveedor (le brinda el objeto mágico).

La princesa (personaje buscado).

El padre de la princesa (petición de las tareas difíciles).

El auxiliar (ayuda al héroe en su camino).

El falso héroe.

El mandatario (envía al héroe a algún lugar).

En el estudio propuesto por Propp (2008, Pág. 38) se pueden distinguir las funciones entre los personajes, que conforman el cuento:

Malvado: Fechoría o daño; combate o lucha; persecución.

Donante o proveedor: Es quien otorga al héroe el objeto o herramienta mágica; paso del objeto al héroe.

Auxiliar: Surge como recurrente del héroe, reparación de la fechoría del daño o de la carencia; socorro en la persecución; transfiguración del héroe.

Princesa y su padre: Son quienes realizan la petición de ejecutar tareas o pruebas difíciles; imposición de una marca al héroe; descubrimiento del falso héroe; reconocimiento del verdadero héroe; castigo del agresor; matrimonio.

Héroe: Partir para efectuar la búsqueda; reacción ante la exigencia del donante; frecuentemente el matrimonio es la motivación.

Falso héroe: Partida para la búsqueda; reacción negativa ante las exigencias del donante; pretensiones engañosas.

Mandatario: Mensaje o envío del héroe.




1.2 Cuentos Populares Mexicanos

Los cuentos populares Mexicanos descienden de las mismas historias prehispánicas de la mitología maya y muchas otras de la época de la colonización, este último cuando comenzó la mezcla de culturas prehispánicas con las europeas de ese modo las historias trascendieron de manera distinta, unas cambiaron y otras surgieron.

El cuento vive por la magia de la palabra y la memoria de los narradores que lo perpetúan contándolo una y mil veces. Se manifiesta en ciertas ocasiones, generalmente de carácter colectivo, tales como ceremonias dedicadas a difuntos (velorios y cola de novenarios), religiosas (cierre de novena), sociales (reuniones en las que un cuentero se dedica a narrar cuentos a niños y adultos en días especiales) y familiares (reuniones en el seno del hogar, cuando surgen, las narraciones tradicionales, especialmente para los niños, sin necesidad de que el narrador sea profesional), Lara Figueroa, (s/f, p39).

Las historias que se cuentan han trascendido por su popularidad y sus características que se guardan en las tradiciones actuales, desde las civilizaciones prehispánicas, como ejemplo las narraciones del Popol Vuh que comprendían historias del origen y cuentos de la civilización maya, las historias de Quetzalcóatl o de Bonampak.



En la época de la colonia tenemos a la Llorona, los Nahuales o Chaneques, han sido parte de los cuentos populares de la época. En la actualidad varios de los mitos urbanos se han vuelto cuantos populares, entre ellos tenemos al Chupacabras y pueblos con nombres de palabras obscenas como la Chingada. A partir de cada uno de ellos se puede entender un distinto contexto histórico del cuento, depende de la línea temporal en la que haya sido creado.

El punto inicial de toda leyenda es un hecho social (histórico o de interés popular) pasa a la posteridad; parte de elementos reales a los que se le agregan elementos irreales y en muchas ocasiones, misteriosos.

México es un país rico y de amplia tradición oral, no sólo creada en las comunidades indígenas o en zonas rurales sino también en las ciudades. Aunque la escritura ya es común y cotidiana, en muchos lugares se siguen transmitiendo.

Las leyendas y mitos eran una radiografía que mostraba las ideas religiosas de un pueblo, su cultura, sus formas de creación y de pensamiento. En ocasiones la línea entre la leyenda y mito, en el mundo prehispánico, es tan delgada que se entrelaza y genera leyendas mitológicas.

“En tiempos prehispánicos, los dibujos en varios códices resaltan la importancia que la palabra hablada tenía entre los indígenas, por ejemplo basta recordar la figura de unos indios en cuclillas mientras se desprende de sus bocas el símbolo del habla y el lenguaje. La capacidad humana de comunicarse oralmente era un acto mágico, y una herramienta de transferencia de leyendas y conocimientos” (González, 2012, Pág.7).

Con la conquista de México la unidad de las leyendas se rompió y se mezclaron con la lengua y la cultura españolas igual que nació la raza mestiza. Las leyendas coloniales surgieron de cuentos mezclados con lengua náhuatl, tarasca, zapoteca y demás relatos indígenas.

En todo el país, en ciudades, pueblos o rancherías existen relatos que se refieren a hechos históricos, de la naturaleza y que al ser transmitidos se modifican con la imaginación del narrador, que difieren por la zona o región.

“Las leyendas contemporáneas responden a esa gigantesca vibración colectiva, donde a pesar que la gente vive saturada por la radio, la televisión, los diarios y las revistas, en el trasfondo de todas ellas se esconde algo en común a todos los seres humanos: la oscuridad, el temor, el futuro, lo desconocido, en suma todas las angustias del ser humano comunes a todas las épocas. Y sin

embargo, las leyendas por mucho que se repitan y se reinventen, ya fueron inventadas por los que precedieron” (González, 2012, Pág. 8).

Hay cuentos populares pequeños que se han resumido a lo largo de la historia pero que aun conservan profundidad en sus mensajes, ejemplo de ellos hay muchos como, esta serie, que es una recopilación de Nérida Galván (1999, Pág. 7):

El conejo de la Luna
El tlacuache y el coyote
La serpiente multicolor
La historia de cómo le crecieron las orejas al conejo
Uus el cazador de pájaros
La diosa del maíz
El gran fruto
El origen del cacahuete
El origen del henequén
Tres diferentes destinos
La formación de los ríos
Tonanzin y el sol

Otro gran conjunto de Cuentos populares los presenta Gonzales Olivo Marisol, (2012), en su recopilación “Leyendas Mexicanas de todos los tiempos”. Donde separa por épocas cada historia:

Prehispánicas

La creación del mundo
Cinco Soles
El nacimiento de Cuerauáperi
El Mayab, la tierra del faisán y del venado
Popocatepetl e Iztaccíhuatl
El origen de Huitzilopochtli
¿Cómo se formó el Cerro del Muerto?
Leyenda de la cascada de Basaseachi
Leyenda del lago de Cuitzeo
Creación del primer hombre
El primer hombre
El diluvio
La mujer del chamán
La llorona
La leyenda del bosque de la ciudad
Leyenda del Murciélago

Prehispánicas

Nicté-Ha
Las manchas del tigre
El pájaro dziú
El caparazón de la tortuga
¿Por qué los conejos tienen las orejas tan largas?
Leyenda del jaguar
El flechador del sol
Acocillin
Cuando el tunkuluchú canta el hombre muere
La piel del venado
Leyenda del peyote
La vainilla
La mujer Xtabay
La profecía de Zamná
La leyenda del tabaco
El maguey y el pulque
Los huicholes y el maíz
La princesa Donají

Coloniales

La maltos
El cabrío maldito
La bruja de la leche
La aparecida del convento de San José
El guerrero Miñaca
El árbol del vampiro
La venganza del enano
Doña Aurora
El diablo en pañales
La Virgen del perdón
Leyenda del perro conquistador
El caporal ardilla
La ventana
El salvaje
El espectro de don Erasmo
El niño del cántaro
La confesión maldita
El día de Cuilapan
El escarmiento del Señor Santiago
El pirata de Barbillas
El negro Juan
El campanario maldito

La Sallana
El fantasma Barret
La bruja del mar
La esquina del degollado Zacatecana
El perro del agarrotado
La bruja y el niño valiente
La abuela Mariana
La casa de la Quemada
El veneno
El señor del Rebozo
Leyenda de la china Poblana
El cuervo endemoniado
El mole poblano
Las Agapitas
El libro del Cáliz
Leyenda de la calle del Truco
La Carambada
Leyenda del Marqués de la Villa y el Acueducto.
El medallón de la soledad
Agapito Treviño


Coloniales

Los Plata
La cueva del Toro
Las costillas del diablo
Las calles del indio triste
Leyenda del Cristo de Charnela
La maldición del hombre lobo
La Iglesia de la Ermita
La princesa Marsat
Los ermitaños
La Casa del Faldón
La leyenda del hombre lobo
La Santa Cruz de Amatepec
La maldición de don Hernán
El espectro del perro
Los frailes
La leyenda de Yolo
La casa donde los pianos tocan solos

Modernas

La maldición de las gemelas
El fantasma del metro de Pino Suárez
La novia eterna
El riñón que nos falta
La curación Maldita
La aparecida de San Blas
Nueve veces Verónica
La máscara hereje
El fantasma del preso
La boda macabra
Los muertos también viajan
Pacto sangriento
El bebe diabólico
Carretera a La Rumorosa
El perro Fulgencio
El demonio maldito
El hombre puma
El muerto viviente
El cuatlas de la sierra
El diablo en Mexicali
El fantasma indefenso
Los duendes

Juventud maldita
El cerro del Murciélago
La señora del cinco
El gran lío
Cuahutepochtle, el duende del bosque
Cuento de un chaneque
La planchada
Una extraña aparición
El apostador del hipódromo
Un gran pecado



En el libro *“Historia de la Literatura Náhuatl”* de Miguel Ponce (2000, p. 416) hace un estudio de las temáticas, de las poesías que se remitían de las historias de la mitología Náhuatl, donde en sus pueblos después de la colonización, y de tratar de españolizar sus historias, menciona los hechos históricos de la transición de los Cantares Mexicanos hacia el exterior, o sea traducción, y nuevas interpretaciones. Todas las recopilaciones de textos líricos se han ido transformando, y muchos de ellos pasaron por la fusión con otros.

En el libro de *“Los cuentos de nunca acabar”*, menciona posibilidades didácticas dentro del cuento: “En los últimos años los especialistas del continente Americano se han preocupado por aplicar el producto de la cultura popular tradicional al sistema educativo nacional, con el objeto de salvaguardar la identidad de nuestros respectivos pueblos, así como para buscar las raíces auténticas de la cultura de los pueblos latinoamericanos.” (Figueroa, s/f, p39).


Las aplicaciones son muy diversas, desde los cambios radicales en los sistemas educativos, aún contemplando la erradicación de la escuela en el sentido que hoy la conocemos, hasta la incorporación al sistema educativo actual, en sus distintos niveles, de elementos de cultura popular tradicional. Como ejemplos tenemos los libros de texto gratuitos en donde se presentan, en los de lecturas, *“pequeñas narraciones de cuentos populares”*

Capítulo 2: El mundo de los niños

Los niños de diez años poseen intereses en historias fantásticas o reales, las fantásticas pueden ser muy ficticias pero los niños a esa edad están muy conscientes de lo que es real.

En la tesis de Yaimé Cardoso Correa y Guillermo Mejía Acuña (2001), comentan sobre *“Los efectos de la televisión en el entorno familiar de los niños que cursan 5to grado de primaria en la escuela Mariano Michelena”*. Estudiantes que para obtener el título de Ciencias de la Comunicación, en esta tesis los dos autores hablan sobre su análisis en la conducta de los niños de 5to grado, en ese año se encuentran entre los 10 y 11 años de edad (la edad que se busca en la presente tesis), afirman que a esa edad empiezan a explorar una etapa nueva llena de complejidad y revelación hacia el mundo que le rodea. En esa edad existe más competencia entre los dos géneros: niños y niñas.

Citan a un psicoanalista alemán Erik Erikson (Encarta, 1999) en el concepto de desarrollo: “como un proceso psicosocial que continua a lo largo de toda la vida. El objetivo psicosocial del adolescente es la evolución desde una persona dependiente hasta otra independiente cuya identidad le permita relacionarse con otros de un modo autónomo. La aparición de problemas emocionales es muy frecuente en los adolescentes”.



El niño se encuentra en una etapa donde está en un constante conflicto por dejar la infancia y pasar a la pubertad. Buscan su lugar en el mundo social:

“El grupo de iguales proporciona también una oportunidad para aprender a interactuar con compañeros de edad, a relacionarse con un líder y a enfrentarse a la hostilidad y el dominio... el compartir problemas, conflictos y sentimientos complejos pueden dar seguridad...”(Erikson, Encarta, 1999)

Definen que el comportamiento de los niños depende mucho del cariño, la aceptabilidad y la estabilidad, estas cualidades estimulan el aprendizaje de los niños y los provee de seguridad. La familia es el tema nuclear de la estructura del desarrollo de los niños de diez años, pues su entorno es fundamental para su desarrollo. El segmento de niños de esta edad es de los más bombardeados de publicidad, porque es donde comienzan sus hábitos, sin mencionar que es el más fácil de manipular.

Joël Brée (1995, Pág. 135) explica que: Los medios de comunicación escritos pertenecen a una categoría que Van Raaij califica de medios de comunicación de ritmo interno (1986); es decir, que el receptor va a poder controlar la rapidez de

transmisión de la información. Esto quiere decir que cuando un niño gira y lee las páginas de un libro, lo hacen rápido o lento, según su voluntad.

También se menciona como los libros están mejor situados en las niñas que en los niños, ellos tienen el lugar apartado a revistas y comics en estos últimos, van hacia todo lo que tenga imagen. Aun así un material escrito abre la posibilidad al niño de leer a su ritmo haciendo la lectura más personal.

Desde mi punto de vista el cuento popular mexicano es muy importante ya que con los mismos antecedentes de su origen muestran parte de la historia y no solo se conoce la parte de epopeya, sino también se ven cuales eran los contextos sociales y temporales que se viven durante el desarrollo de esas aventuras.

2.1 Fomento a la lectura

“Leer es como comer” (Lewis Carroll)

Los niños saben ya la circunstancias de la realidad y la fantasía, pero por muy épica que suene la historia les gusta que se le hable con la verdad; en una entrevista con la escritora Margarita Vázquez Díaz (2 de noviembre 2012) aclara esto: “En varias de las actividades que tuvo con los niños en un taller de lectura, por muy fantástica que sea la historia hay un vínculo real, que cuando este se quiebra el niño ve todo como una mentira, algo que no es real”.

Cuando un niño a esta edad comienza un diálogo entrañable con un libro, se vuelve tan personal que el deseo por seguir indagando y buscar se vuelve más nutritivo para el niño: “cada libro es tan particular que de ahí depende hacia donde te dirige la brújula para escoger el camino que va acrecentar tu gusto literario...” (Vázquez, 2012)

Al inicio de la lectura, queda claro que su base está en el hábito en la casa, pero una vez que el niño queda atrapado en un libro, este puede iniciar una secuencia, pero todo depende de que el libro verdaderamente llene sus expectativas.



En el libro de Víctor Moreno *“Cómo hacer lectores competentes”*, (2011, Pág. 94) afirma que “El hábito es una decisión de la voluntad. De la voluntad de permanecer fiel a esa decisión.” Cuando un niño a esta edad es atrapado en la literatura puede seguir con esa costumbre por el hecho de seguir en búsqueda de respuestas.

Estamos acostumbrados a catalogar que el hábito es una acción que se repite constantemente, como la expresión que dice: “tiene el hábito de levantarse temprano” no por eso indica que le agrada esa acción, un niño que todos los días lee en la escuela porque es necesario, lee para obtener el beneficio de la calificación pero no se dice que sea una actividad que le guste.

Muchas de las aperturas a un libro surgen del interés, cuando alguien busca aquella cosa específica de la que escuchó hablar a alguien o por prohibirle, se empieza una indagación, surge el interés de saber en donde se encuentra y para descubrirlo tiene que leer.

Los elementos que lo atrapen y lo lleven a la búsqueda es lo que le motiva, la intriga. La actividad de leer es una limitación solidaria, única y personal, me refiero a que cada libro uno lo vive a su propia manera y este le provoca emociones personales a cada lector, la emoción se manifiesta en cada persona, haciéndola una

actividad más individual, personal para cada persona. Se debe estar uno mismo abierto a lo que se va a leer.

A partir de esto hay apertura a ideas, decisiones, etc. Todo esto a partir de que te encuentras en el papel identificado en otro y sin pensarlo te cuestionas ¿Qué harías en su lugar?. Te enfrentas a situaciones que posiblemente no las has podido vivir.

Se presenta a continuación el cuadro, de un modelo de secuencia en la lectura que propone Víctor Moreno (2011, p 104), en el libro de *“Cómo hacer lectores competentes”*.



Antes de leer	Durante la lectura	Después de la lectura
Concretar objetivo o finalidad lectora.	Reconducir la lectura mediante preguntas explícitas o interferenciales.	Estrategias de preguntas literales.
Diagnosticar qué y cuánto sabe el lector sobre el texto (activar sus conocimientos previos).	Revisar o recapitular periódicamente el contenido.	Estrategias elaborativas para generar inferencias, conclusiones, implicaciones; evocar, asociar, relacionar ideas, hechos, estructuras.
Enseñar previamente el vocabulario necesario.	Modificar o confirmar hipótesis.	Volver a relacionar título y contenido.
Precisar cómo se leerá.	Aclarar dudas de léxico y expresiones referentes, de todo tipo.	Confirmar o negar hipótesis.
Constatar estructura del texto mediante diagramas y dibujos.	Evaluar el contenido y la forma del texto en relación con el propio conocimiento y la lógica.	Deducir ideas, intenciones.
Relacionar título con posible contenido.		Generar proyecciones prácticas.
Formular hipótesis acerca del contenido. Ejercicios de etimología.		Generar inferencias lógicas.
		Resumir y sintetizar el conocimiento.
		Generalizar / aplicar el conocimiento.
		Extrapolar el contenido a otro soporte de comunicación.

Cuadro 1.- Este cuadro sirve para identificar los momentos, en los que se pueden abrir a los niños las puertas a la lectura.

Antes de la lectura, el libro en este proceso que sugiere Víctor Moreno debe pasar por ciertos momentos en los que el lector, en este caso el niño pueda asociar cosas del cuento ante otras. El objetivo que se busca es el desarrollo de las habilidades: saber identificar, saber interpretar, saber valorar, saber organizar y extrapolar.

Para ello se requiere de la búsqueda de textos:

Narrativos: Muestran relatos con personajes reales o ficticios, en un espacio tiempo determinado.

Expositivos: Van dirigido al público y divulga información poco específica y formal, pero siempre objetiva.

Argumentativos: Presentan una posición a favor o en contra de una situación, con la finalidad de convencer al público.

Descriptivos: Presenta hechos de forma constante presentando un objeto o situación, no presenta hechos en el tiempo.

Instructivos: Dirigen al lector a acciones cotidianas.

Poéticos: Texto en verso que se presenta de manera estética al lector.

Una tabla con las propuestas dentro del plan de lector:

<p style="text-align: center;">Competencias Lectoras Identificar, Reconocer y Recordar Interpretar Valorar Organizar Escribir</p>
--

Cuadro 2.- basado en la Competencias lectoras, propuesta de Víctor Moreno (2012, Pág 105).

Los problemas básicos al acercarse a un texto radican en tres fuentes: la estructura, el contenido del texto y la finalidad de la lectura. Según Víctor Moreno (2012, Pág 106) a ellos hay que añadirles las capacidades suficientes:

Capacidad mental: Capacidad de inteligencia,

Capacidad intertextual: Capacidad de profundizar en un texto y establecer comparaciones y asociaciones con otros de su mismo rubro.

Capacidad analógica: Es la capacidad de relacionar conceptos. En el texto la asociación de figuras retóricas con otras que el lector ya tenga asociadas.

Capacidad afectiva: Capacidad de interpretar los sentimientos, en este caso dentro de un texto lo que se ha venido a llamar conocimientos previos, que abarcan tanto el ámbito intelectual como el de la experiencia.

El problema con eso es acercarse a textos con el prejuicio de que ya se conocía lo que leería en el tema del contenido. Lo cual desactiva la atención. El autor propone que cuanto mayor sea el impacto cognitivo de los textos para leer, es mejor.

El impacto cognitivo tiene que ver con el entendimiento de las palabras y su lenguaje dentro de un texto.

Steven Pinker, (2007, pag 17) explica que *“la semántica trata la relación con el pensamiento pero también se ocupa de la relación de las palabras con otros asuntos humanos”*. Así el impacto cognitivo se enlaza al lenguaje en la manera en que la semántica trata los conceptos de las palabras con la realidad, la sociedad y las situaciones.


Otro punto que menciona el mismo autor Pinker (2007, p18-19) es sobre el contenido conceptual que hay detrás del lenguaje, en el que el mismo lenguaje que representa una realidad analógica mediante las unidades digitales y del tamaño de una palabra (por ejemplo, “suceso”) y se combinan en unidades en la estructura semántica (oración).

“Para comprender el 11 de septiembre, es fundamental tener en cuenta, por ejemplo, no sólo que Bin Laden actuó para hacer daño a E.U. y que el World Trade Center fue destruido hacia esa hora, sino que fue el acto de Bin Laden lo que causó la destrucción.” Interviene el vínculo de causal entre la intención de un determinado hombre y en un determinado objeto. (Pinker, 2007, p19.)

Afirma que “la semántica conceptual – el lenguaje del pensamiento debe ser distinta al propio lenguaje, de lo contrario nunca hablaríamos de lo que significan las palabras que empleamos, y no habría que continuar cuando lo hacemos” .(Pinker, 2007, p19.)

El lenguaje del pensamiento entonces nos permite enmarcar una situación de formas distintas e incompatibles.

“La mente clasifica la materia en cosas diferenciadas (como “una salchicha”) y en algo continuo (como “carne”) y de modo parecido clasifica el tiempo en sucesos diferenciados (como “cruzar la calle”) y en actividades continuas (como “dar un paseo”). El término cognitivo también nos permite filtrar y ver una serie de objetos como un conglomerado (como ocurre al diferenciar una “piedrecita” de la “grava”) y en el ámbito del tiempo, nos permite ver una serie de sucesos como interacción



(como la diferencia entre “golpear el clavo” y “machacar el clavo”). Tanto como en el espacio como en el tiempo, el enfoque mental hace posible que las personas cuenten con los objetos o los sucesos que nos permiten aproximarnos más a aquello de lo que están hechos cada uno.” (Pinker, 2007, Pág. 20).

Vemos que, el lenguaje está saturado de metáforas implícitas como los sucesos son objetos y el tiempo es espacio.

En la lectura podemos ver que los niños se encuentran con palabras nuevas, en ese momento las palabras cambian para reforzar la idea y concepto de esa palabra que no comprendieron. Esta es una función cognitiva que se apela cada vez que esta acción sucede.

Normalmente los lectores se acercan a los libros con un bagaje cultural más o menos deficitario, tanto en lo relativo al conocimiento de sus estructuras como a los posibles contenidos que transportan sus significantes. A ello habrá que añadir cantidad de información errónea que han ido adquiriendo por diversas causas, prejuicios y estereotipos. de toda clase de ideas falsas, conocimientos nada elaborados, referencias históricas y científicas poco fundamentadas.

Los libros ya no tienen el aura de colosal que los identificaba y que el aumento de lectores actuales ha vulgarizado a los lectores

cultivados. Es muy habitual que un lector de Best Sellers se compare con los críticos literarios que diseccionan las obras clásicas.

A pesar de todas estas lamentaciones, Víctor Moreno (2012,p.190) nos comenta que “los lectores se forman, que el gusto literario también se educa, y que, por tanto, el sistema educativo y cultural imperante tiene una específica responsabilidad: formar un modo de leer exigente, nada complaciente con los modelos irreverentes y superficiales que sustentan el canon de lector que se está imponiendo hoy día.”

Dice que: “La competencia lectora sin competencia literaria es trunca. Sin una formación literaria que haga hincapié en el valor de las obras leídas, es decir en su poder cognitivo en su poder lingüístico-metafórico y en su poder de originalidad respecto a la tradición, seguiremos lamentando la existencia de un tipo de lector que renuncia a disfrutar de la forma como un contenido precioso y preciso” (Moreno, 2012,p.190).

Moreno (2012, pag 191) señala, que a pesar de que las obras clásicas se siguen reeditando, la cantidad de lectores que van a este tipo de textos son muy pocas, se afirma que la culpa no es de los escritores ni de los editores. Parafraseando a Moreno, el sistema educativo es el encargado de formar a los lectores en una

competencia lectora que facilita el acceso. Sin formación literaria no es posible la existencia de buenos lectores.

La mayoría de los libros que se leen se comprenden pero no se interpretan. Y no por que no presente los requerimientos necesarios para este proceso, sino por que el lector no dispone de estas herramientas o estrategias que se lo posibiliten.

En el libro "*Leer con los cinco sentidos*" (2011 Pág. 18), propone abrir los cinco sentidos al momento de la lectura, de esta manera se cultiva la sensibilidad.

Hay un caso muy similar en la obra de Michael Ende (2006, p 7-13) "*La historia interminable*", Bastián un niño de 10 años que después de una persecución de sus compañeros termina en una librería. Aquí vemos que en realidad su curiosidad se despierta una vez observado el lugar y de estar preguntando al señor Koreander que lugar era aquel.

Bastián se muestra interesado por el libro que el encargado esta leyendo, y el motivo de que no le presta mucha atención a su presencia. En un pequeño descuido de Koreander dejándolo solo el niño toma el libro con interés y se lo lleva, ahí comienza su morbo.

Entendiendo el morbo como el interés que surge después de una prohibición o por la popularidad de algo que no conoce, por otro sujeto al estar en otro asunto, la primer persona siente interés de saber que es lo que toma su atención antes que a él.

Después de toda su aventurada caminata hasta su escuela, pierde el interés de todo y se enfoca en estar solo y en leer.

Aquí se presentan todos los puntos anteriores del autor, la actividad solitaria, la curiosidad y por parte la restricción. Además de que la acción fue completamente voluntaria, también vemos el entorno en el que se establece para la actividad un sitio especial, donde se encuentra solo, y hay cierta clase de identidad con el lugar que le hace abrir sus sentidos para entrar en el libro.

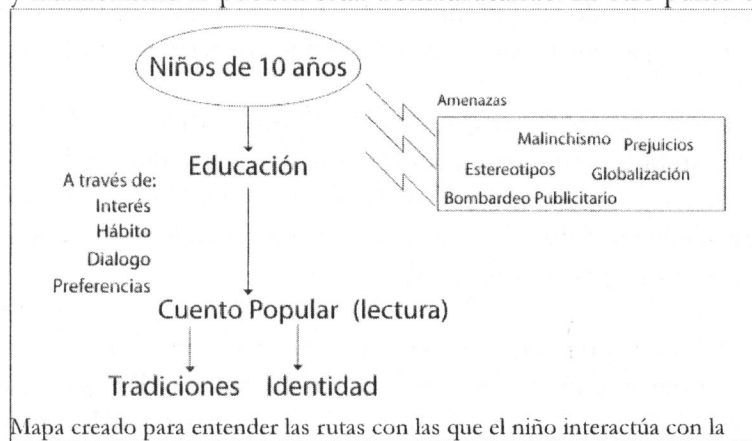
El autor Gisèle Tessier, (2004. P. 13.) afirma que "en la etapa de cambios de un niño a adolescente transcurre durante los 10 y 12 años, la pubertad, de edad en este cambio, se estructura el pensamiento formal. El sujeto se sitúa en la temporalidad y debe convertirse en un sujeto libre".

Aquí se comprueba que el tipo de temas y gustos que un niño a esta edad muestra, pueden ser parte de su crecimiento, el adquirir ese razonamiento lógico antes de su transición a la etapa de la adolescencia.

En el siguiente cuadro se representa un mapa de lo que acontece en el entorno del niño a partir de los mensajes que se le hacen llegar. Vemos como van de la mano las tradiciones cuando está de por medio la identidad, los hábitos y costumbres que se dan por la lectura. Un niño puede establecer el dialogo con el libro dependiendo de las preferencias, pero esto aun no lo sabe hasta haber visto si el dialogo fue ligado.

la Educación de la que él mismo sabrá hacia donde elegir por esto no se puede dar un motivo al niño para seguir una tendencia hacia la lectura, más a una tradicional que le haga ver y reforzar su identidad.

En la parte superior del mapa se muestra el Punto de la Globalización todo lo que se le presenta a un niño, que podría persuadirlo y dejarlo llevar más por el juicio ajeno que por el de sí mismo y su experiencia, en este punto los estereotipos, prejuicios y malinchismo lo pueden estar bombardeando. El otro punto es



2.2 Los niños en la lectura

Actualmente se está viviendo una cultura meramente globalizada donde es muy fácil acceder a distintos medios. Lo que puede producir en los niños identidades que pueden connotar ciertos elementos de otra cultura, como personajes que proceden de empresas que hacen ver superiores a sus culturas de origen.

En este contexto todo está por el lado comercial y se podría decir que la identidad que están dejando los medios en los niños, es de una actitud malinchista, los medios están manipulando tanto la grandeza de varias cosas que se dirigen a su mercado como juguetes, programas de televisión, y tecnología, hay ejemplos como el cómic americano y el manga japonés, que los mantiene en una mentalidad de que son mejores lugares, que su lugar de origen. Además de preferencias por literatura Europea, aunque actualmente el libro latinoamericano está en su pleno auge. La recepción por cosas extranjeras es más preferida.

La Diseñadora Gráfica, Layra Apostólico (vol.2, rev.7, 2006) en un artículo titulado “La prodigiosa imagen Mexicana”, en la revista de Encuadre nos comenta que la civilización occidental es un fenómeno basado en la conjunción de la cultura griega y la romana, bajo la égida del cristianismo y el contexto europeo. La gran originalidad de la cultura mexicana reside en que, aun estando integrada a la cultura occidental, cuenta con suficientes

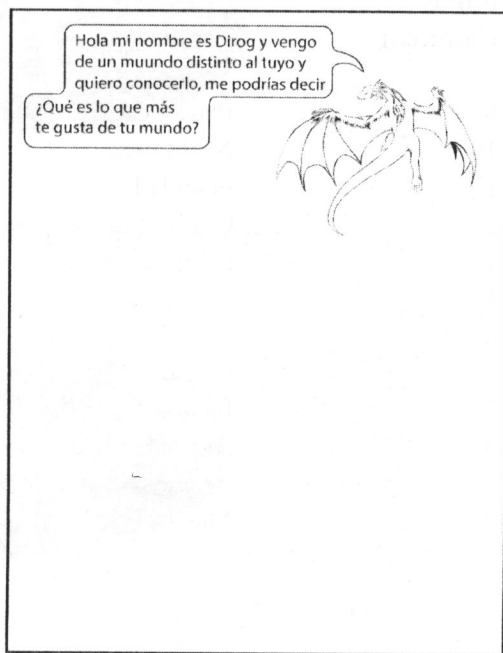
elementos para oponerse a ella y crear esta amalgama que propone, de hecho, una visión del mundo que no se puede llamar simplemente occidental.

Así mismo la globalización puede sugerir puntos clave para tomar ventaja de unas situaciones; con la ruptura de la líneas culturales se pueden adquirir formas más expresivas, ya sean metafóricas o poéticas de presentarse al mundo.

Julián Ramiro Mateus (2002, pág. 68) define el término globalización como: *“un fenómeno de carácter internacional, cuya acción consiste principalmente en lograr una penetración mundial de capital financiero, comercial e industrial, desarrollándose de forma multipolar”*.

Es precisamente esa penetración, que conlleva hacia una competencia internacional de acceso a mercados, la que permite el crecimiento y expansión ilimitada de las empresas transnacionales por todo el mundo, las mismas que a la vez cuentan con el respaldo incondicional de sus respectivos estados nacionales. El objetivo en este caso se ve en los niños, parte del mercadeo se introduce en la cultura Mexicana invadiendo y manipulando la mentalidad de los consumidores.

Capítulo 3. Herramientas de Investigación



Hoja que se entregó a los niños para la elaboración del ejercicio.

El primer objetivo de las herramientas de investigación es saber que es lo que les interesa a los niños para poder motivarlos a la lectura.

A partir de la hoja del Dragon se espera un análisis por separado de cada una de las herramientas:

El análisis de flujos, propone comprender y visualizar las relaciones.

Paletas de color, comprende que tipo de paleta es la que se determina en el contexto actual y ofrece información y recursos para diseñar.

Lo más popular, determina analizar las motivaciones de un grupo, en este caso los niños, y así responder a su necesidad básica.

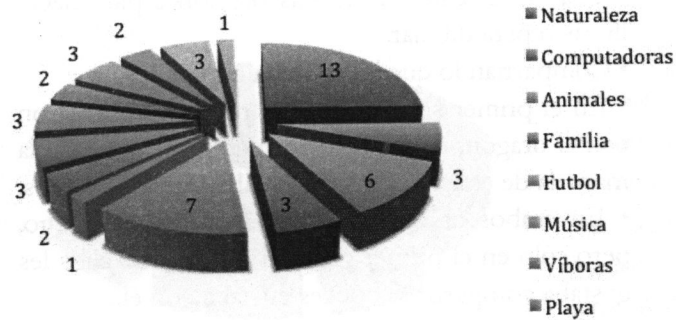
La idea es que a partir de un personaje, en este caso un Dragón, de nombre Dirog que había venido de un mundo diferente al suyo, quería conocer el mundo en el que habitan los niños, para esto les preguntaba que es lo que más les gustaba de su mundo.

Por lo que en la primaria Margarita Maza de Juárez, durante los días viernes 16 y 26 de Octubre del año 2013, se desarrolló una actividad con niños de dos grupos de quinto grado, que tenían que dibujarle a un Dragón, qué es lo que más les gusta de su mundo.

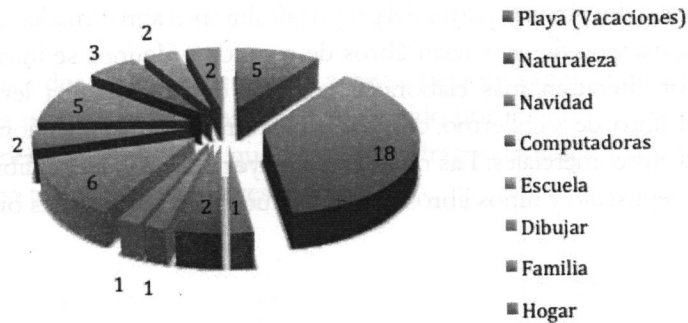
En los dos grupos, conformados por un total de 60 alumnos: 29 niñas y 31 niños, se presentaron diversas temáticas e intereses de su parte. Algunos pusieron más de un tema en sus dibujos y también se tomaron en cuenta.

Niños		Niñas	
Cantidad	Temas	Cantidad	Temas
13	Naturaleza	5	Playa (Vacaciones)
3	Computadoras	18	Naturaleza
6	Animales	1	Navidad
3	Familia	2	Computadoras
7	Futbol	1	Escuela
1	Música	1	Dibujar
2	Víboras	6	Familia
3	Playa	2	Hogar
3	Escuela	5	Juegos
2	Juegos	3	Animales
3	Videojuegos	2	Amigos
2	Dulces y comida	2	Música
3	Dibujar		
1	Monstruos		

Gustos de niños



Gustos de niñas



Los temas más recurrentes fueron, la naturaleza en ambos géneros, en los niños además el futbol y los animales, en las niñas la Familia. Se podría decir que las niñas prefieren temas con expresiones abstractas como la música, sentimientos y temas de unión familiar. Los niños prefieren la diversión y la aventura, y cosas más ficticias.

Datos de interés en los niños.

- La mayoría de los niños en los dos grupos dibujaron primero el dragón y luego comenzaron a dibujar (los colores que más usaron en el dragón son los cálidos).
- En el primer Grupo de niños todos interactuaron con el Dragón, saludándolo y dirigiéndose a él.
- La mayoría utilizaba contornos en sus dibujos.
- Los colores que utilizaban eran más apagados en comparación a las niñas, tenían vivos pero usaban muchos contrastes.
- Aparte del Verde en la naturaleza los colores cálidos eran los que predominaban para ilustrar soles.
- La serpiente fue el animal que mas mencionaron pero solo 2 niños las dibujaron.
- Las puntas en sus dibujos son muy obvias.
- Sus temas eran más asociados a actividades cotidianas.

- Emitían sonidos a la hora de dibujar (algunos se ruborizaban cuando eran sorprendidos), los sonidos iban desde silbidos, a la hora de trazar a sonidos asociados a su dibujo como el correr del agua o hacer sonidos de explosión al dibujar al dragón.

Datos de interés en las niñas

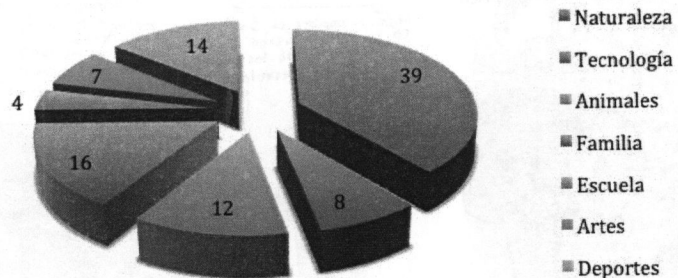
- Ninguna de las niñas dibujó primero el dragón, solo al final pero la mayoría por influencia de los niños.
- Son más realistas y sentimentales que los niños, debido a que expusieron en sus dibujos temas más, enfocados a la realidad que ellas viven.
- Intentaron dibujar conceptos más abstractos como la música, color, valores y sentimientos. (los niños solo los escribieron).
- Existe una asociación de ellas con el agua, ya que en la mayoría de sus naturalezas hay agua además de las que dibujaron el mar.
- Usaron colores más vivos y vibrantes.
- Los temas de Familia y unión se pueden apreciar aunque no los mencionen, debido a que siempre hay un grupo de dos o más personas en el lugar que dibujaron.
- Eran más dedicadas en el momento de la actividad.

Datos curiosos en común:

- Usaron la regla en muchas ocasiones para hacer líneas o para dibujar.
- Compartían lo que les gustaba entre ellos.
- En el primer salón todos los niños interactuaron con el dragón, en el segundo fueron pocos, pero la mayoría de este último se mostraban más distraídos.
- En ambos casos se quedó el profesor a cargo, pero sólo en el primer grupo a muchos de ellos les gustaba compartir lo que les gustaba con él.

Al final de la actividad se preguntó que cuántos de estos alumnos leían, dos terceras partes del grupo (40 alumnos aproximadamente), la mayoría de ellos leían libros de cuentos y algunos se iniciaban con literatura más elaborada, un niño dijo que estaba leyendo el libro de Guillermo del Toro, Nocturna. Otros mencionaban libros comerciales: Las niñas en su mayoría dijeron leer el libro de Crepúsculo y niños libros cortos de cuentos o narraciones breves.

Los gustos totales de niños

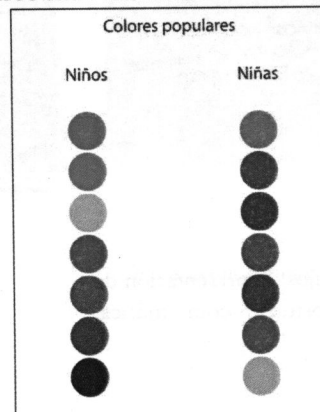


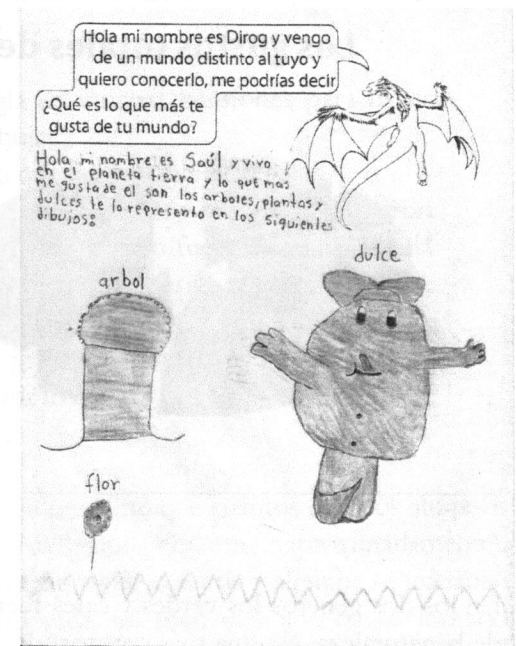
En los dos géneros los verdes y cafés fueron usados en el tema de la naturaleza, el tema más compartido por los dos grupos en su totalidad. Los niños que pintaron al dragón también usaron su gama principal para representarlo.

En esta gráfica se acotaron los gustos de los niños de manera que gustos específicos, se unieron a otros de ese rubro.

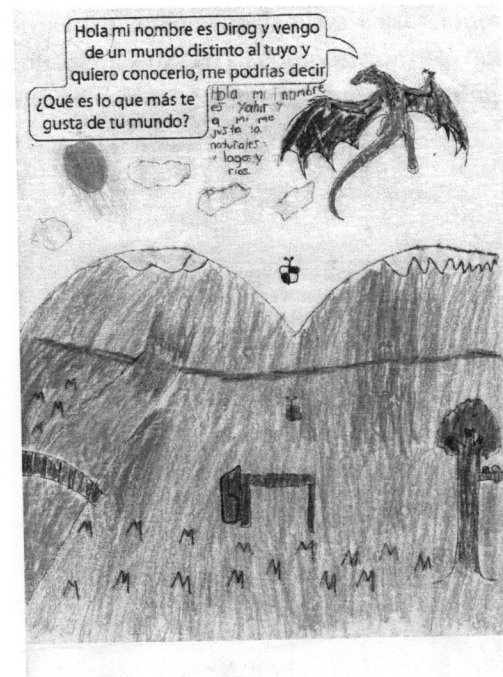
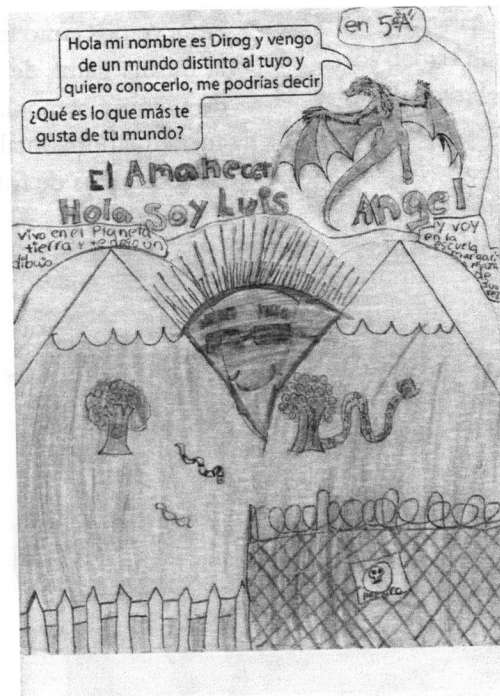
En esta tabla se muestran los 7 colores que más usaron en sus dibujos, separados entre niños y niñas, principalmente los niños se fueron por una gama cálida, que presentaba rojos naranjas y amarillos, utilizaban muchos contornos negros o contrastaban con este color otros tonos.

Las niñas utilizaron en un principio una gama fría (armonías de color que van del verde al morado pasando por los azules), sus colores principales eran los rosas, morados y azules, los utilizaban tonos más intensos.



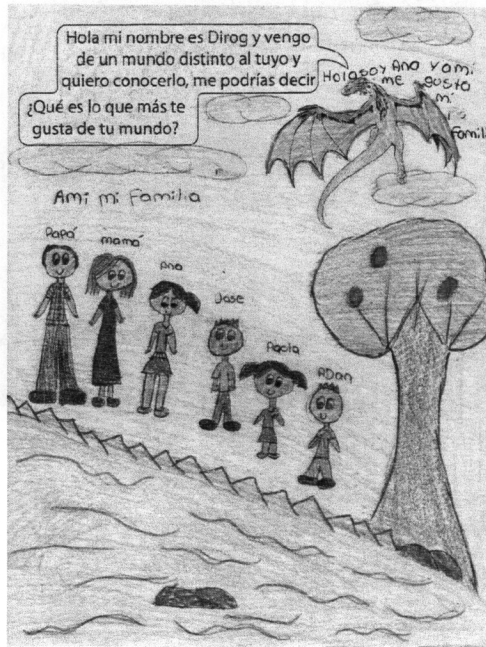


Análisis de los dibujos: Representación de conceptos abstractos cómo música.

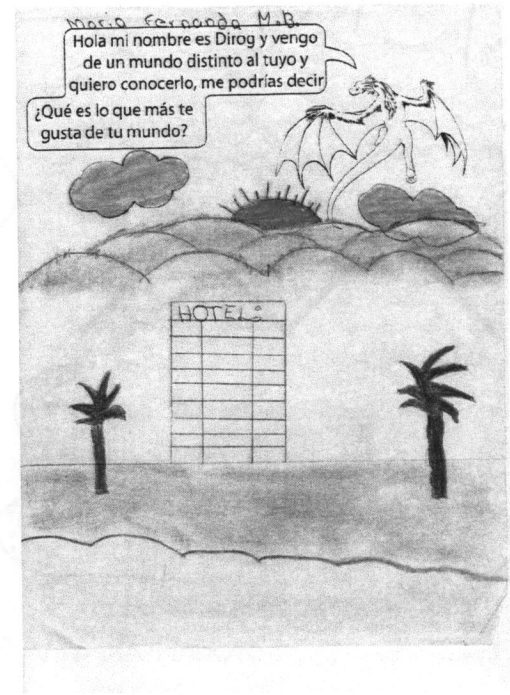
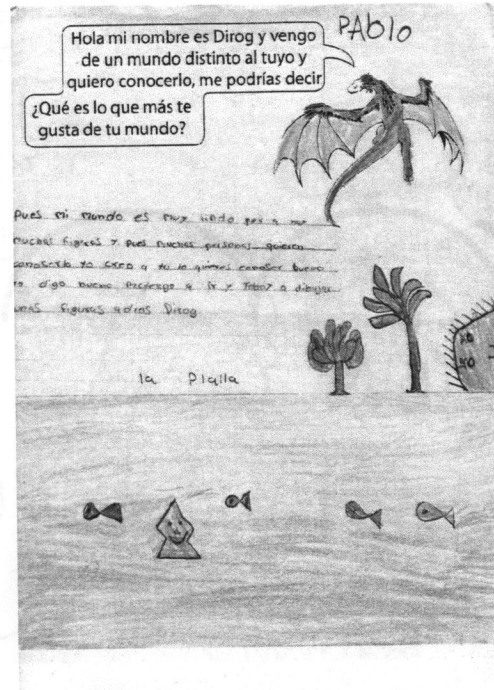
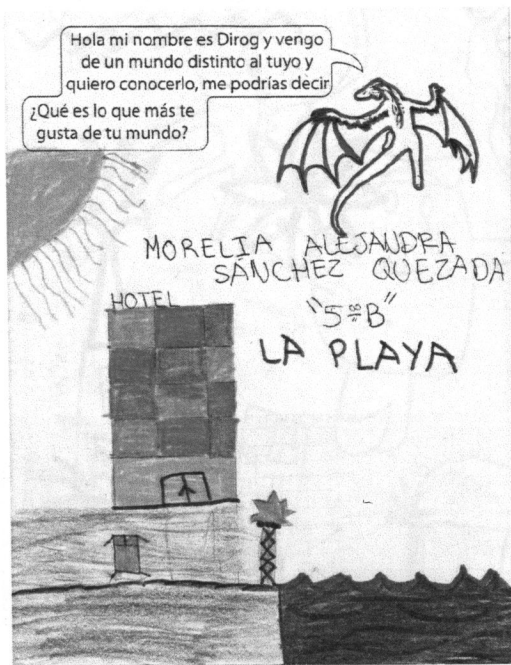


En estas ilustraciones se aprecian el mismo tipo de composición.

Aquí vemos tanto la secuencia de formas en la composición, como la misma gama de colores, que además refuerzan los conceptos de unión y armonía, los elementos como el agua fluyen en una corriente horizontal a través de la hoja y en la misma dirección de las secuencias de formas.

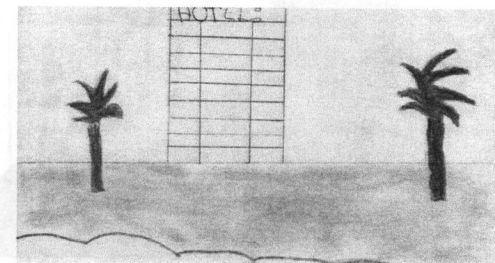
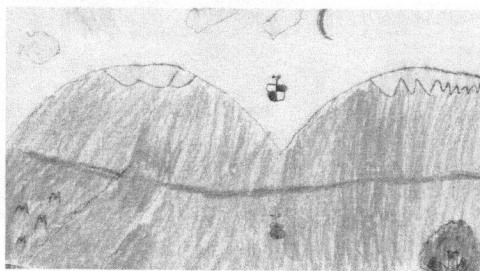
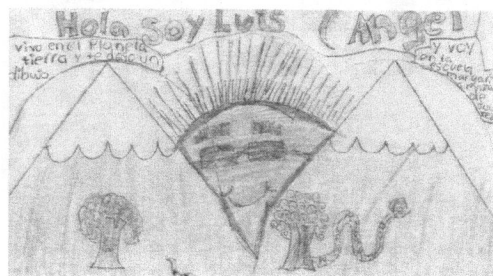
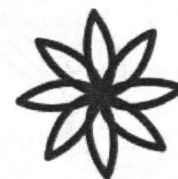
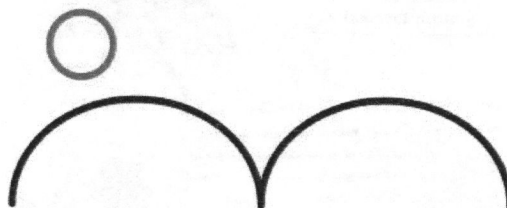
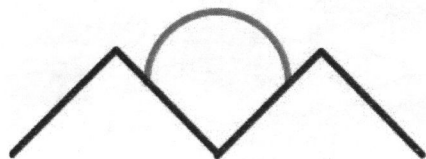


En estos ejemplos se presentan la temática de playa y vacaciones, como los demás tienen una semejanza en su composición, a lo que se les puede asimilar tanto en colores como elementos en común.



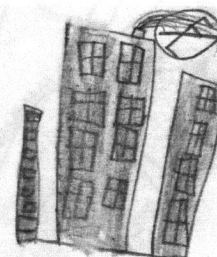
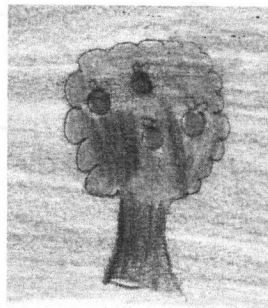
Aquí se presentan símbolos y formas, que se repiten los cuales han sido interpretados así como algunos trazos que se repiten.

Ya sea en flores o en la misma composición de su dibujo.

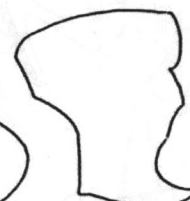
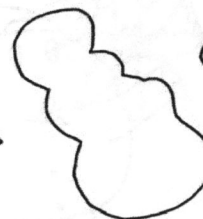


Más formas que nos dan las ideas y temáticas de los respectivos cuentos y sus posibles personajes.

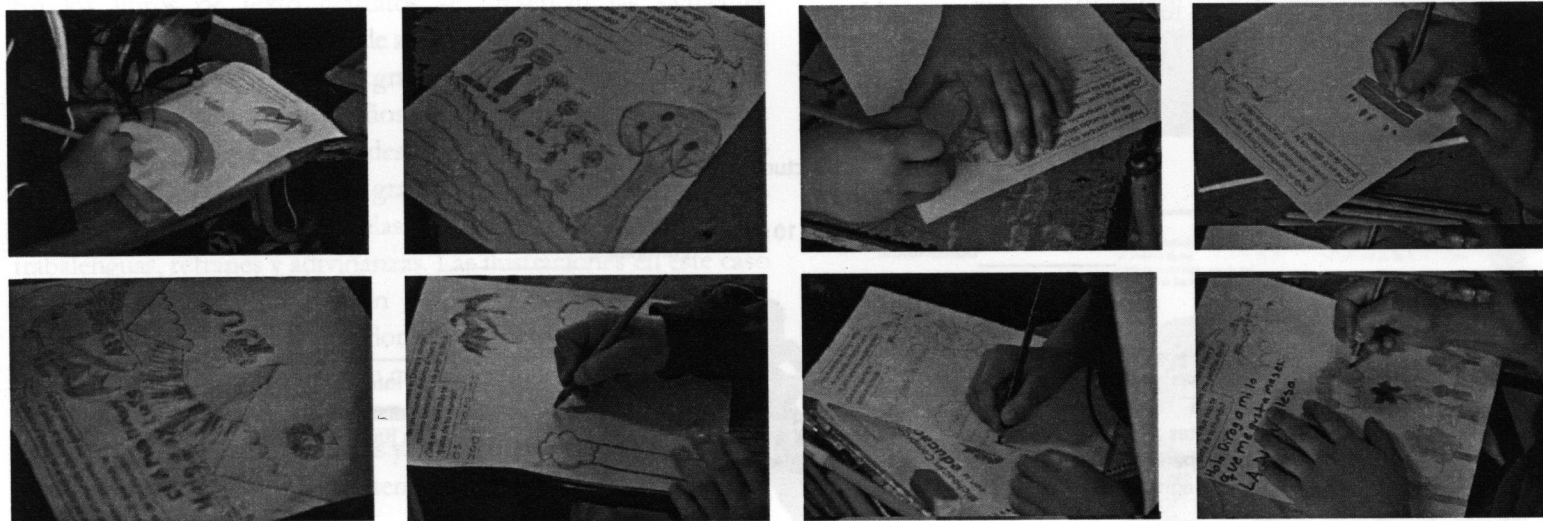




Se tomó como base este ejercicio para localizar los elementos en común que hay entre los tipos de trazos y formas de los dibujos de los niños.



Se presenta el desarrollo de cada uno de los dibujos, en ellos se distinguen tanto los colores, y la presión que ejercen en ellos por extraer al máximo el color que usan.

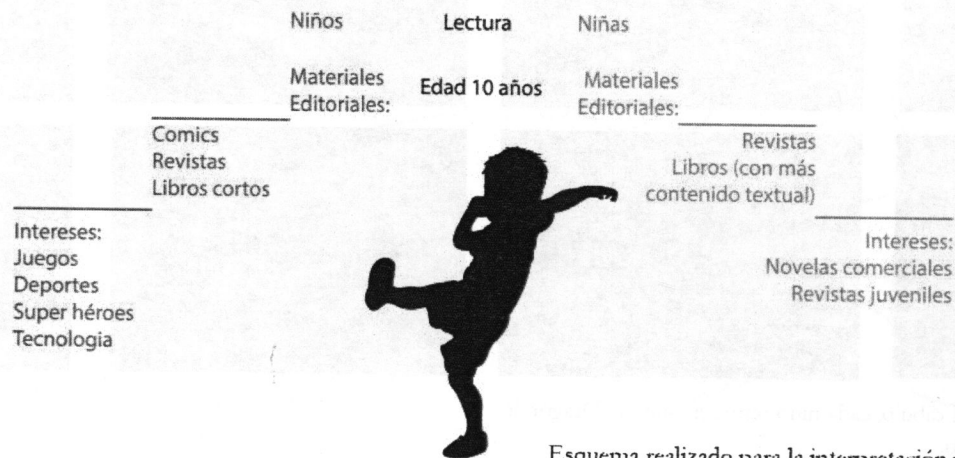


Fotografías de la actividad del dibujo, cada niño representando al Dragón lo que más les gusta de su mundo.

El día 10 de noviembre se realizó una visita a la librería de Sanborns del centro de Morelia para identificar que tipo de libros les interesan a los niños de la edad de 10 años, fue durante la tarde. Se eligió ese lugar debido a que en las librerías del centro, no hay muchas personas que entren de esta edad y la mayoría buscan libros para sus estudios.

La mayoría de los niños en este lugar van acompañados de sus papás y tiene la ventaja de que te deja hojear el libro en el lugar.

Varios niños de la edad veían con atención libros no tan infantiles, pero aun seguían con el mismo estilo fantasioso o relatos épicos, en sí eran libros muy cortos. Las niñas optaban más por libros (que tienen ya su mercado en las jóvenes adolescentes, en especial niñas) cómo lo son Zafiro, Esmeralda, Ruby, sagas cómo Ghostgirl y Crepúsculo. En cambio los niños llevados por la moda de los superhéroes buscaban comics y si se interesaban en libros eran por su portada, pero al ver la cantidad de hojas lo dejaban.

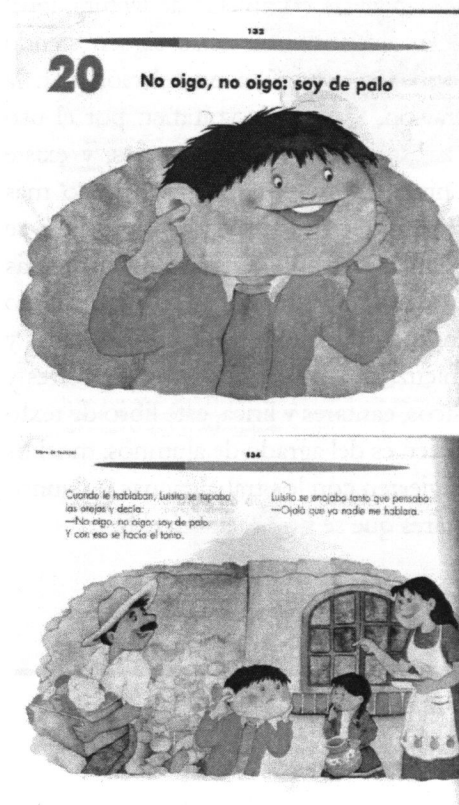


Esquema realizado para la interpretación personal de flujos dentro de los gustos de los niños de 10 años

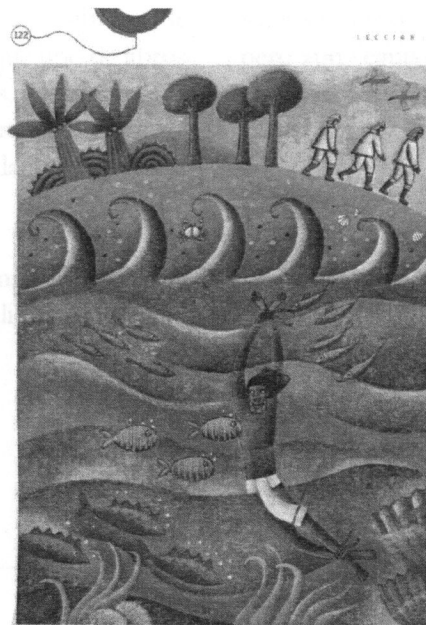
3.1 Análisis Comparativo

A partir del análisis de los libros que se les dan en la primaria, se presentan las evoluciones en cuanto a temáticas y formas de llevar la lectura a los estudiantes.

En los libros de texto gratuitos se presentan las siguientes características en las imágenes de abajo, se pueden ver impresiones del libro de lecturas de tercer grado: la edad de los alumnos de esa edad promedio son de 8 años, se pueden apreciar que en esta etapa las ilustraciones son grandes y de colores muy vivos, el texto es muy breve y la tipografía es grande. Las temáticas son simples, imaginativas, fantásticas, fabulas, juegos de palabras, refranes, trabalenguas, refranes y adivinanzas. Las ilustraciones en este caso son muy infantilizadas, poseen desproporciones los dibujos y colores vivos, existe mucha redondez y el nivel de representación es muy caricaturesco, un detalle curioso es que a diferencia de las siguientes ilustraciones, no se manejan las sombras en las figuras. Muchos niños e incluso personas ya grandes recuerdan sus primeras lecturas y como la más popular tenemos a “Paco el chato”.



En los libros de cuarto grado se comienza a dejar paginas completas de lectura, igual que las ilustraciones; estas siguen siendo coloridas y continúan en relación con la narración, se ve más volumen por el uso de las sombras en las imágenes, y existe un nivel de representación un poco más abstracto que realista en las formas que se presentan. La tipografía es un poco más pequeña que la anterior pero sigue siendo grande, las temáticas son más elaboradas y comienzan a aparecer cuentos populares y clásicos, cantares y lirica, este libro de texto también es del agrado de alumnos, muchos se divierten con los trabalenguas y algunos cantares que se presentan en el libro.



122

LECCIONES 9

Tras discutir un buen rato los Truenos llegaron a una decisión. Ataron fuertemente a Tajín y lo llevaron al mar para tirarlo al agua.

—¡Ahí llevan a Tajín!—decían los árboles sacudiendo gozosamente sus ramas.

—Por fin nos dejarán tranquilos —parlotaban los monos.

—Ahora sí podremos trabajar en paz —fue corriendo la voz entre las hormigas rojas y entre las hormigas negras, que no rompieron filas ni siquiera para festejar la buena nueva.

Bien adentro del mar lo tiraron. No querían los Truenos que Tajín pudiese regresar.

Y desde ese momento allí vive Tajín. Ha crecido el muchacho; ha cobrado

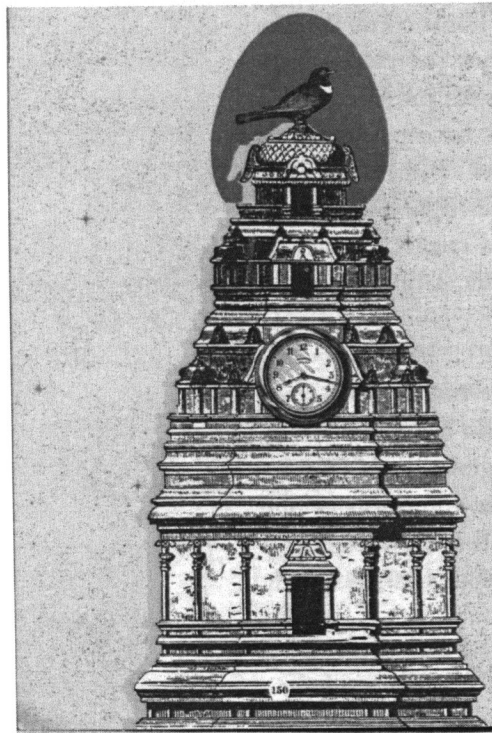
fuerzas. Y de vez en cuando recuerda sus aventuras aéreas. Abandona entonces las profundidades marinas. Surge cabalgando el viento desatado y hace galopar las nubes enloquecidas y los cielos repentinamente sombríos se desbaratan en una lluvia incontenible, mientras los relámpagos y los truenos se suceden sin conceder respiro.

Los ríos se desbordan, los árboles se despioman, los caminos se desmoronan, las coquechas se pierden, sufren los pueblos. Deben entonces los Siete Truenos trepar de nuevo a las nubes de tormenta para capturar a Tajín —al Huracán, como también llaman al muchacho—, para lanzarlo una vez más al fondo del mar.

123

 A black and white illustration of a storm. The sky is dark with several lightning bolts striking down. In the foreground, three figures are standing on a hill, looking up at the sky. The overall style is dramatic and graphic.

En cuanto a los libros de lectura del quinto grado se presentan más serios y formales, en esta publicación en especial no hay variedad de colores, las ilustraciones son más conceptuales, tienen armonía con el texto, el nivel de representación en ellas alcanza el realismo y se distinguen más las texturas. El texto tiene un espacio exclusivo y esta más cargado que las publicaciones anteriores; el puntaje es más bajo y formal, la tipografía es más ligera por el bloque de texto que es más cargado, en cuanto a los temas son más serios y hay narrativa más elaborada, los temas son más reales y unos cuentos ficticios pero tienen contenido más profundo para instruir a los niños, también tiene relatos informativos. Un detalle con este libro en particular reside en que, como las imágenes no poseen color muchos niños tienden a colorear su respectivo libro; en esta última reedición a los alumnos no les agradó el libro.



El cucú y la tsatsé
Ignacio Padilla

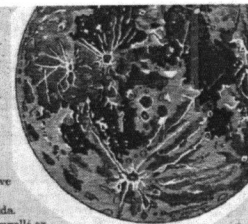
El cucú


En mi pueblo hay una torre, y en la torre hay un reloj. Dentro del reloj vive un pájaro cucú. Dice mi padre que el pájaro llegó de Suiza una tarde soleada. Venía en un huevo metálico que se empolló en el avión. El cucú tiene alas de aluminio y pulmones de hojalata. Su pecho es de brillante estaño, y su pico una flauta de oro. En la radio le han llamado el Campeón de Peso Pluma de las Aves.

El cucú es además muy serio y avisado. Es un bombón de tiempo, un cronómetro con plumas. Nunca falta a sus citas con el flaco ministro. Antes del amanecer, lleva el cucú serenata a los búhos, a la luna y a los enamorados. Para cantar, los gallos siempre esperan el canto del cucú.

En mi pueblo no hay quien se ponga el saco ni se enchine las pestañas si no ha cantado antes el cucú. Los niños en la escuela miramos ansiosos el reloj de la torre, esperando a que el cucú nos indique la hora de salir al recreo. Por las tardes, el cucú nos avisa cuando ha llegado la hora de encender o apagar las velas.

Nadie sabe quién le da cuerda al cucú, o cómo le hace para avisar siempre a los visperos la hora exacta en que vendrán las tormentas, a los doctores el momento preciso en que deben darnos medicina, a las brujas la hora para salir de paseo. El cucú siempre tiene pila, aunque nadie le alimente. Dicen que cada noche, mientras roncan bestine y hombres, el cucú se cena de alpiste un enorme polvorón de estrellas.





En esta actividad tanto la parte del editor del libros como la parte educativa, muestran evolución en los libros que nos presentan, y como se ha mencionado: las lecturas que se les presentan a los niños en esta etapa de pre adolescencia los hace partícipes en narraciones que se llevan a cabo en fundamentos reales, pueden ser ficticios pero muestran la parte real, así las figuras que se les presentan como los acontecimientos de cada cuento, los lleva a momentos de reflexión a la hora de la lectura, a optar por una determinada posición.

No muchos estaban muy contentos con ese nuevo estilo y en sí de lo más criticado de estas edición fueron las ilustraciones, algunas expresiones sobre ellas eran “imágenes para que las colorees”, y es que se puede llegar a dar esa impresión ya que hay movimiento entre el contorno de la ilustración trazada con su fondo respecto al color dominante de atrás de ellas, lo que da la impresión de desfase.

3.2 Entrevistas

Se realizaron 4 entrevistas a las siguientes personas Urso Silva López, Laila Pita, Margarita Vázquez Díaz y al Mtro. Armando Ceja, en el medio dentro de la temática.


En una entrevista realizada al señor Urso Silva López, Editor independiente, el día 26 de octubre del 2012.

Él habla que el proceso de edición que se lleva a cabo para la realización de un libro, primero se requiere de:

- 1.- La historia o material escrito que se va a publicar.
- 2.- Observar si se requiere de Ilustraciones para el proyecto.
- 3.- Identificar el formato del libro y si será a color o en blanco y negro.
- 4.- Dummie (es la maqueta o previo del material que se publicará).
- 5.- Si se hará en pasta dura o suave y el tipo de pegado.
- 6.- Buscar economisar.

Con referencia a su proceso de desarrollo, se presenta el caso de un ilustrador, y su función en la edición del libro. Dice que “en los Ilustradores se busca que sigan el transcurso de la narración. En donde hasta ahora el Cuento y el género infantil son los que tienen más auge en el mercado del libro.”

En su opinión un libro ilustrado es un gasto innecesario él dice que se ocupan libros para que los niños piensen, y que el mercado del libro está muy enfocado en un solo tema, que ya no existe un



panorama más general de temas que pueda diversificar la opinión del lector. Todo se está dirigiendo hacia el libro comercial.

Aun en ese punto dice que a partir de las nuevas tecnologías en las que se pueden leer los libros de manera digital, explica que son solo herramientas para acercar al público a leer. Que el libro impreso es más particular, más personal; ejemplifica que “aunque sea una novela clásica y aborde temas generales, es una experiencia propia y eso no se debe de perder”.

La segunda entrevista fue realizada a la Escritora Margarita Vázquez Díaz, 2 de noviembre 2012

Trabaja en una publicación trimestral llamada Cenzontle por parte del Instituto Michoacano de Cultura, en donde participan niños. En esta actividad, los niños crean sus propias ilustraciones.

En el caso del libro para niños ella comenta: “que la literatura debe ser íntegra y de lenguaje único”. Ve necesarias las ilustraciones en las publicaciones, así mismo afirma que siempre pueden alojar algo en la narrativa.

También declara que *“El orden de los factores si altera el arte”*. Señala después de este comentario sobre los tipos de ilustraciones y textos que se emplean, pues de una puedes derivar otra y viceversa.

Expresó que una de sus actividades para invitar a los niños a escribir era llevándolos a una exposición de pintura en donde, ellos apreciaban los cuadros y después tendrían que elegir el que más les gusta y crear una historia a partir de lo que ellos veían desde dentro de él.

Las publicaciones dirigidas a los niños deben de ser honestas y dependerán de cómo se les presenten. Menciona que *“un libro que no habla con la verdad no llegó a ser de mucho interés para un niño, el texto le tiene que contar porque son las cosas así, un ejemplo similar se encuentra en que el niño cuestiona mucho los porqué de alguna acción o buscan qué más hay en los lugares descritos para tener una imagen clara en su mente”*.

En cuanto a asuntos técnicos platica de los ritmos y los espacios blancos, son fundamentales para la lectura.

Sobre el fomento de los libros nos cuenta:

“El libro es muy particular, es una publicación personal que se vuelve entrañable, el simple hecho de pasar la hoja te da una acción y una sensación de intriga. Que te induce a leer más y más...”

Ella da su punto de vista del fomento a la lectura, dice que todo comienza desde casa, desde el contacto de sus padres con los libros... dice *“que el libro es libre y que de ahí depende hacia donde te dirige la brújula para escoger el camino que va acrecentar tu gusto literario...”*

El mercado del libro en los niños, va con el asunto de identidad, todo es más actuado para que te logres identificar.

“A los niños les gusta lo fantástico pero con los pies en la tierra.” Se refiere a que, aunque la narración sea muy ficticia debe tener hechos que sean coherentes y que expliquen algo.

Platica sobre lo buenos que son los Cuentos Puramente Visuales sin textos escritos que narran y cuentan cosas.

Menciona que Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE) tiene buenos libros ilustrados enfocados a la Lírica, adivinanza y versos mexicanos, y que rescatan las técnicas e imágenes acopladas a las tradiciones.

La tercera entrevista fue realizada a Laila Pita, Pintora y ditora, 2 de noviembre 2012

Pintora y Editora, actualmente funge cómo escritora, actividades que realiza muy independientemente una de la otra. Ella ha editado diversos libros en donde nos platica de una selección muy particular en cuanto a las ilustraciones que acompañan al texto.

Ella busca la relación simbólica entre ambos, para que se pueda entablar un diálogo entre ambas partes publicadas y así el lector pueda reaccionar ante las dos panorámicas.

La última entrevista fue realizada al Mtro. Armando Ceja, Diseñador Gráfico y Editor, 2 de noviembre 2012

¿Podrías platicarme acerca de las acciones o actividades que realiza un editor?

El editor es la figura que dentro del mundo editorial se encargaría de coordinar todas las acciones que implica la materialización del objeto (libro), por ello le implica desde hablar con el autor hasta encontrar los canales de distribución más adecuados para el propio proyecto...

¿Cuántos años tienes de experiencia como editor?

Unos 12 años...

¿Cómo te iniciaste como editor?

En realidad se fue dando con el tiempo, ya que de formación soy Diseñador Gráfico y el comienzo fue en la maquetación del proyecto. Con el trabajo con el cliente, (la institución o el mismo autor), se fue forjando esa parte más de editor ya que fui teniendo que tomar decisiones que estaban más allá de la maquetación del proyecto...

¿Cuáles son las decisiones que tiene que tomar un editor al momento de analizar un proyecto editorial?

El papel del editor puede ir desde la elección de un texto que considere rentable o de interés para la editorial o institución para la que labora. También puede ser el requerir la participación de otros especialistas dentro del proyecto, como lo pueden ser un corrector de estilo, un traductor, un fotógrafo, un ilustrador, o algún especialista para que realice una introducción, también tiene que ver con la coordinación con el diseñador en el proceso de maquetación, así como en términos de costos de impresión y derechos de autor, el aspecto publicitario y de presentación de la publicación, las ventas y los diversos canales de distribución...

¿Cómo decides si aparecerán ilustraciones en un libro?

La naturaleza del proyecto puede determinar la existencia de apoyos gráficos o no... en realidad implica un trabajo de entendimiento de lo que el autor a visualizado del proyecto... En caso de requerir apoyos gráficos habría que establecer el estilo del mismo mediante el entendimiento de la naturaleza del texto y del público al que se dirigirá el libro...

¿Cuál es el tipo de proyecto editorial que más te gusta?

“Particularmente prefiero los libros de arte o en los que verdaderamente tienes la libertad de coordinar el proyecto... esto es, si existe la opción de tomar decisiones respecto a formato, tipo de papel, apoyos gráficos...”

Creo que en realidad, lo más importante sería poder entender el texto que tienes enfrente, así mismo, si logras hacer conexión con el autor, esto haría mucho más atractivo un proyecto...

En última instancia, puede ser muy atractivo el trabajar con proyectos raros o poco común, ya que brindan la posibilidad de generar cosas poco convencionales...”

Me gustaría saber tu opinión sobre el panorama del libro infantil en México

“Creo que está teniendo mucha aceptación, de unos años a la fecha se habla más de ello, se presentan más espacios para su difusión y cada vez existen más escritores y editoriales interesadas en el tema...”

Creo que es una gran posibilidad para que se puedan revertir problemas fundamentales que presenta el sector editorial como la falta de lectores...”

3.3 Conclusiones de las Herramientas

Existe una clara diferencia de gustos e intereses entre niños y niñas. Los niños buscan en su totalidad ver el mundo rodeado de naturaleza. Muchos cuentos populares abarcan estas características y se encuentran rodeados de naturaleza, y temas familiares que podrían llegar a motivarlos; las temáticas de deportes y acción se pueden encontrar en los juegos de pelota.

En resumen de lo que se puede concluir las herramientas, se puede esquematizar en la siguiente tabla un proceso del funcionamiento de la ilustración con la parte narrativa (escritor), y su medio (Editor) para entablar un dialogo entre las partes, tanto el mensaje Iconográfico con el mensaje lingüístico. Así poder llegar a las manos del niño (lector). Las características principales que busca un niño son historias de verdad, que los motive mediante gustos e intereses. En base a la actividad con los niños se puede ver, que los temas de actividades y familia, refleja su realidad, pero cuando usan conceptos abstractos, cómo la amistad, la felicidad, la música y la inspiración; crean una atmosfera más ficticia por lo que se vuelve más profunda.



Capítulo 4. Diseño Gráfico

La Comunicación

Antecedentes: Importantes avances en el desarrollo del hombre primitivo le proporcionaron la capacidad de organizar una comunidad, así como de lograr, en cierta medida, controlar su destino. El habla, la habilidad humana de producir sonidos para comunicarse, fue una de las primeras habilidades desarrolladas por el hombre en su larga evolución desde los tiempos arcaicos. La escritura es el complemento del habla. Las marcas, los símbolos, las imágenes y las letras escritas o dibujadas sobre una superficie o sustrato se convirtieron en un complemento gráfico de la palabra hablada y el pensamiento no expresado.

La palabra se encuentra limitada por la capacidad de memoria de los individuos y por el carácter inmediato de la expresión, que no puede trascender el tiempo ni el espacio. Hasta la presente era de la electrónica, la palabra hablada se ha desvanecido sin dejar rastro; en cambio, la palabra escrita aun se conserva. La escritura llevó el esplendor de la civilización a los pueblos y les permitió preservar al conocimiento, las experiencias y los pensamientos arduamente logrados.

“El desarrollo de la escritura y del lenguaje visual tiene sus más remotos orígenes en imágenes sencillas, pues hay una relación estrecha entre el acto de dibujar imágenes y el de trazar los signos de la escritura. Ambas son maneras naturales de comunicar ideas, y el hombre primitivo las utilizó como otro medio elemental para registrar y transmitir información” (Meggs, 1991 Pág. 15-16).

Zermeño (1995, Pág. 3), en su libro de *"Taller de análisis de la comunicación 1"*, nos muestra el esquema que se muestra más adelante. Cuando se recibe un mensaje, lo decodifica o descifra. Si al comprender su significado únicamente se sostiene datos, estamos frente a una información; si se cambia de actitud y se da al emisor la respuesta correspondiente al mensaje que recibe, se encuentra ahora frente a un caso de comunicación. Lo anterior permite inferir que la información es unilateral, ya que al no existir respuesta, sólo se obtienen datos; mientras que en la comunicación bilateral, puesto que con la retroalimentación existe un cambio de actitud.

En lo que respecta a la información, esta palabra proviene, etimológicamente, del verbo latino *in-formare* que significa *"dar forma, poner en forma, formar"*. De esto se deriva cierto tipo de relación social, de una naturaleza diferente a la que se establece en la comunicación (Zermeño, 1995, Pág. 2)

Dentro del mismo libro Zermeño (1995, Pág. 3) cita a Pasquali donde afirma que: *"Proponemos reservar el término de información tanto al proceso de vehiculización unilateral del saber entre el transmisor institucionalizado y un receptor-masa, como a sus contenidos, sea cual fuere el lenguaje o el medio empleado"*.

En este libro se presenta la siguiente tabla donde se indican las diferencias entre comunicación e información.

La comunicación	La información
Consiste en un fenómeno específicamente humano.	Implica diferentes relaciones sociales de comunicación.
Conlleva relaciones dialógicas. Se da sólo entre quienes tienen la voluntad de igualarse.	Conlleva relaciones unilaterales: el emisor juega un papel dominante.
Se da sólo entre iguales.	Institucionaliza al emisor al normar a su favor las posibilidades de emitir.
Implica relaciones simétricas y una paridad de condiciones entre emisor y receptor.	Es un decir ordenado que implica un extrañamiento (enajenación, alineación) el que se beneficia el emisor.
	Implica la imposición de una determinada visión del mundo al rechazar las proporciones críticas que afecten el contenido de los mensajes.

Cuadro de información de comunicación (Zermeño, Pág. 3).

La Comunicación Visual, la evolución en el Paleolítico, los pueblos primitivos de África y Europa dejaron pinturas en las cavernas, los denominados jeroglíficos; en otros lugares como Norteamérica y Nueva Zelanda, el hombre prehistórico dejó numerosos petroglifos, signos esculpidos o raspados, o simples figuras de roca. Muchos de los petroglifos son pictografías, y algunas de estas ideografías, símbolos que representan ideas y conceptos. Las pictografías evolucionaron de dos maneras, la primera que se convirtió en arte pictórico, y la segunda que se desarrolló hacia la escritura. Las imágenes, sea que conservaron o no la forma pictórica original, se convirtieron en los símbolos del lenguaje hablado. En Mesopotamia con el desarrollo de la escritura, la escritura tomó más forma, una teoría sostiene que el origen del lenguaje visual evolucionó a partir de la necesidad de identificar los contenidos de sacos y ollas de barro utilizados para almacenar alimentos. Después, estos símbolos pasaron a fonogramas, cada uno con su propio sonido, la identificación visual fue la que se desarrolló entonces. Los nuevos signos permitían identificar tanto al fabricante, como el lugar de procedencia.

En Egipto la comunicación gráfica se desarrolló con plenitud, presentando basto repertorio de pictogramas y formas abstraídas que permitieron el desarrollo de papiros y la escritura,

la comunicación gráfica estaba muy desarrollada, aunque el conocimiento era limitado a solo algunas personas de alto rango, se contribuyó a crear objetos para llevar ese conocimiento; con el papiro nacieron los primeros manuscritos ilustrados, que dio origen al objeto más parecido al libro. La identificación Visual permitió que a cada figura y su significado, se le atribuía un concepto específico. (Meggs, 1995, Pág. 20- 24)

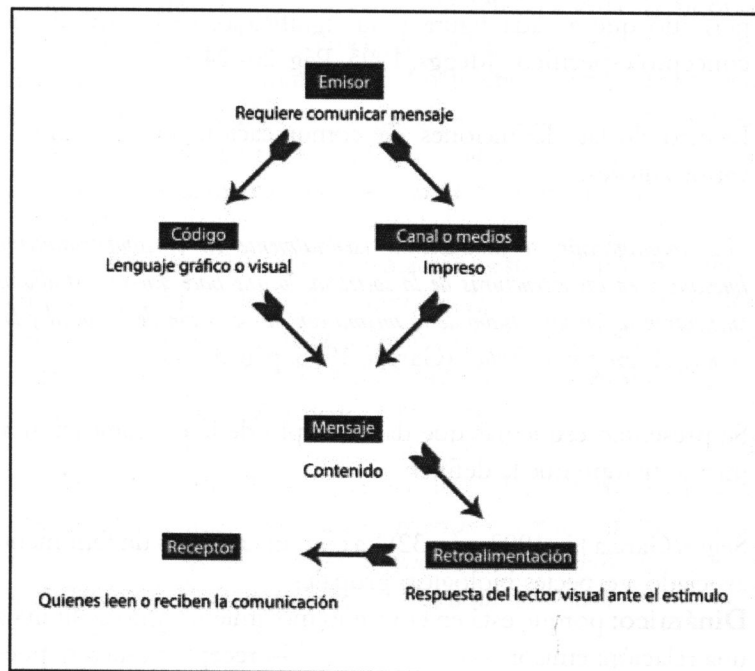
Dentro de las definiciones de comunicación, encontramos a varios autores:

“La comunicación se fundamenta esencialmente en el comportamiento humano y en las estructuras de la sociedad, lo que hace que los estudiosos encuentren difícil un estudio de la misma con la exclusión de lo social y los eventos del comportamiento.” (García, 1998, pág. 3)

Se presentan esquemas que dan ejemplo de la comunicación al mismo tiempo que la definen.

Según García J.J. (1998, pág. 32) La comunicación es un fenómeno asociado a especies biológicas grupales.

Dinámico: porque está en continuo movimiento y no se limita a una relación: emisor -----> receptor estático, pues los roles se intercambian.



“La comunicación es un proceso por medio del cuál una persona se pone en contacto con otra a través de un mensaje, espera que esta ultima de una respuesta, sea una opinión, actitud o conducta. Es una forma específica de relacionarse unos con otros. Podemos hablar de comunicación cuando aquello que se comunica tiene un significado para dos elementos que intervienen en la interacción derivada del acto comunicativo” (Herrera. 2008, Pág. 14).

Agregando el concepto visual de presentan las siguientes definiciones:

“La comunicación Visual es prácticamente todo lo que nuestros ojos ven: una nube, una flor, etc. Imágenes que, como todas las demás, tiene un valor distinto, según el texto de cada una, dando así información diferente” (Munari, 1976, pág. 53).

Diseño de la comunicación visual: *“El diseño de la comunicación visual es la disciplina que toma en cuenta tanto los procesos de generación como los de materialización de las ideas, todo esto a través de las técnicas de expresión grafico-visuales pertinentes, y al mismo tiempo se da el justo valor a los procesos comunicativos que favorezcan la interpretación de mensajes visuales”.* (Donis, 1996, pág 83).

Comunicación Gráfica: Todo medio de expresión; la música, la poesía o la comunicación gráfica, están compuestas por dos elementos esenciales de la comunicación: el contenido y la forma. Es por esto que puede calificar al diseño como un medio comunicativo el cual busca expresar un mensaje por medio de mensajes visuales.

Para empezar se debe saber que existen cinco tipos de comunicación: comunicación oral, comunicación escrita, comunicación visual, comunicación gestual, comunicación acústica, todas son parte de la comunicación, ya sea directa, indirecta o directa/indirecta.

Indirecta es cuando se recurre a algún elemento o herramienta para poder hacer llegar el mensaje, directa es cuando se hace personalmente sin ayuda de ninguna herramienta, y ambas, directa/indirecta es cuando lo haces por medio de una herramienta, pero de forma personal como puede ser el correo electrónico, internet o teléfono.

El ser humano como lo comentan Arfuch, Chaves y Ledesma (1997, Pág. 91), se comunica con diferentes formas y medios cómo el habla, la escritura, la mirada, la televisión, el teléfono, el fax, el e-mail, ya sea en forma interpersonal o masiva. Algunos de estos modos de comunicación se relacionan y complementan, en su mayoría, requiriendo el diseño gráfico.

Otra forma de comunicación es por medio de signos que el hombre utiliza para poder moverse armoniosamente dentro de una comunidad, o saber reaccionar ante determinados eventos de una manera organizada.

Una de las ramas que estudia la comunicación por medio de signos es la semiótica. La semiótica es la ciencia que estudia los sistemas de comunicación dentro del ser humano, estudia los signos dentro de la vida social del hombre y gracias a ello es fácil comunicarse de una manera sencilla.

La comunicación gráfica

La comunicación gráfica es parte de nuestra vida. Existe una cultura visual aprendida que permite identificar las señales de tránsito, así como los anuncios publicitarios o las marcas ilustradas de los productos de nuestra preferencia.

Implica una interacción con alguna persona. Nos da un sentido de correspondencia o convivencia, como los letreros de uno a uno, que organiza la circulación de los autos.

Para todo efecto de comunicación se requieren dos ingredientes básicos un emisor y un receptor. El caso de la comunicación gráfica no es la excepción.

Existe también un proceso y un orden para que la comunicación fluya y sea escuchada, entendible, y produzca una respuesta ante el público. Cuando hay una respuesta al mensaje existe comunicación y nuestro trabajo está concluido.



Diseño Gráfico

Una fuente emisora influye sobre un receptor por medio de manipulación de signos, teniendo mensajes y circulando estos a través de determinados canales, que son las formas de comunicación. (Barragan, 2008, Pág. 67-68)

En conclusión: La comunicación Gráfica es la manera en la que el hombre interpreta su entorno para transmitirlo en su misma comunidad, es así como el conocimiento se transfiere. En el caso del hombre prehistórico es como él Visualmente interpretaba la naturaleza, a diferencia de la comunicación visual en la que solo se da entre el entorno y el individuo que lo observa.

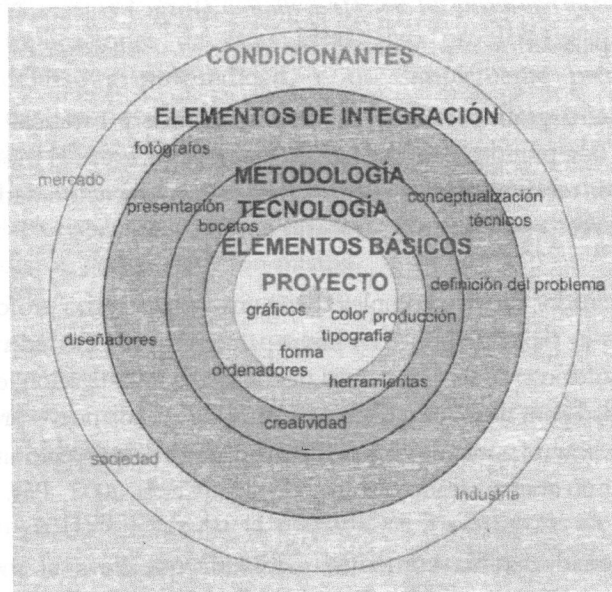
El Diseño tiene una aplicación global: todo es diseño. Si añadimos al diseño el calificativo de gráfico, esta globalidad se cierra, pero, aun así la concreción de su campo de estudio o área de trabajo es enorme e imprecisa. Este autor coincide con lo que Frascara define la actividad: “es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales producidas en general por medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a grupos determinados” (Frascara, 2000 Pág.19), si bien se debe concretar y precisar esta actividad para no caer en la mera presentación formal de mensajes gráficos (Perera, 2004, Pág. 1).

Perera resalta los puntos donde se trata de obtener una definición más clara:

1. El diseño gráfico es la acción de comunicar contenidos a través de diferentes espacios gráficos: carteles, periódicos y revistas.
2. El diseño gráfico tiene mucha importancia para la percepción visual. A veces también la auditiva. Por tanto, también debemos recurrir a menudo a los conocimientos de la psicología perceptiva.
3. El diseño gráfico tiene cierto grado de especialización: editorial, publicidad, imagen corporativa y señalética y multimedia. Esto significa que, aunque todos los diseños participen de los

mismos elementos, su saturación puede ser del todo diferente. Siempre hay letras, fotografías, colores; pero no siempre están tratados de la misma forma.

4. El diseño gráfico utiliza diferentes procesos de producción que lo condicionan: artes gráficas, televisión, cine, internet, etc. Además, dentro de estos campos también existen notables diferencias.



Esquema que muestra a través de círculos las funciones de diseño gráfico en la empresa (Perera, 2004, Pág. 10).

Antecedentes: A través de la historia el diseño gráfico ha sido influido por diversas tendencias en cine, música, historia, política, pintura, religión, e incluso la nostalgia.

En un principio el diseño gráfico lo producían los artesanos, miembros de gremios, impresores y rotulistas. Un solo hombre llevaba todo el trabajo. El diseño gráfico en el sentido moderno, empezó con la impresión y la combinación de los elementos artísticos y mecánicos. Fue a mediados del siglo XVI cuando el diseño de tipo se separó de la impresión, gracias a Claude Garamond y Jacobo Sabon (Bridgewater, 1992, Pág. 10).

A mediados del siglo XIX el diseño gráfico se integró en las áreas de empaque, presentación, exposición y publicidad y se estableció como una profesión. El diseño gráfico continuó evolucionando a través de nuevas ideas y técnicas en arquitectura, industria, ingeniería, tecnología y comercio.

Henri de Toulouse-Lautrec (1864-1901) influyó notablemente en la elaboración del cartel moderno (poster).

Entendía que los carteles eran un medio de comunicación con otras personas, y que se dirigía a cierta audiencia. El diseño




gráfico actual proviene principalmente del movimiento de artes y oficios fundado por William Morris en 1884 (Pág.15).

El diseñador siempre ha resuelto problemas dentro de las limitaciones de la tecnología, aun más con la impresión láser y gráficas elaboradas por computadora. La nueva tecnología solo sirve para cambiar o incrementar parámetros con lo que los diseñadores tienen que trabajar y nunca sustituye de hecho al proceso de diseño (Bridgewater, 1992, Pág. 10).

Diseñar es un acto humano fundamental: diseñamos toda vez que hacemos algo por una razón definida. Eso significa que nuestras actividades diarias tienen algo de diseño. El diseño implica dentro de su concepto la actividad creadora, pero, ¿Qué es creación? Creación significa hacer algo nuevo a causa de alguna necesidad humana: personal o de origen social.

“El diseño gráfico es el oficio de construir seleccionar signos y colocarlos adecuadamente en una superficie con el fin de transmitir una idea” Richard Hollis, en Newark, (2002, pág.13)

El diseñador e historiador Richard Hollis percibe al diseño gráfico como: una modalidad de lenguaje con una gramática incierta y un vocabulario en constante crecimiento.

“La primera función del diseño es la identificación,; contar lo que algo es o de donde procede. La segunda función estaría ligada con la información y la instrucción: indicaría la relación de una cosa con otra en cuanto a dirección, posición y escala. Y muy distinta sería su tercera función: estaría relacionada con la presentación y promoción.” (Newark, 2002, pág. 12-13).

El instinto básico del diseñador es simplificar y clarificar. *“El diseño es un hijo directo del concepto de eficacia”* (Jorge Frascara, Newark, 2002, pág. 14).

El diseño gráfico es una profesión, técnica y estética. Existe como una práctica profesional, en cuanto que crece al momento de tener relación con las necesidades de comunicación dadas por un proyecto específico y ofrecerlo como un servicio.

Un diseñador Gráfico completo tiene una ventaja como profesional, cuando es capaz de poner en juego para cada proyecto, además de su educación y de su experiencia de trabajo, la investigación; esto da capacidad para situarse en diferentes planos. En cada nuevo proyecto debe buscar un punto de vista particular, distinto del proyecto anterior; y lograr un avance creado o recreando algo (Cerde, 2002, Pág. 21).

El diseñador actúa como un mediador que lleva el mensaje del cliente al consumidor. Para hacerlo bien el diseñador debe

conocer todos los medios de producción gráfico y poder trabajar con impresores, fotógrafos, ilustradores y otros técnicos (Bridgewater,1992, Pág. 10).

Lenguaje visual: *“De una u otra forma estás destinado a construir tu texto a partir de textos que te antecedieron”* (Newark, 2002, Pág. 49). Todo texto, todo diseño es como un pequeño monstruo Frankenstein que se ha armado a partir de piezas preexistentes. Las implicaciones de estas ideas algo problemáticas deben considerarse a profundidad, y no simplemente picotearlas para dar un poco más de brío a la figura del artista-héroe contemporáneo. Debemos reconsiderar el contexto en el cual se realiza el diseño, cómo se construye el significado, cuales son las relaciones y vínculos que establece con sus antecedentes más inmediatos, con la tradición misma.

“Los diseñadores no son más creadores de objetos sino de entornos. El objeto del diseño es reconceptualizar los variados ambientes que rodean al ser humano... en la posibilidad de alcanzar una determinada calidad de vida...” Abraham Moles

Jennings, (1995) agrupa la mayoría de los aspectos de diseño gráfico bajo el encabezado de “Comunicación Visual”, el concepto de comunicación visual lo divide en tres elementos principales: comunicación, metodología y ecología visual.

Comunicación: En la teoría de la comunicación se tiene a un emisor, que determina el mensaje (el cliente) y un receptor, a quien se dirige el mensaje (el público). El diseñador se ubica entre los dos para codificar el mensaje. Si el código del mensaje, es tal que el receptor no es capaz de decodificarlo, el mensaje obviamente se pierde; él o la diseñadora fracasó en su tarea.

Este fracaso pone algo en claro: básicamente, que la habilidad y el ingenio del diseñador para diseñar códigos (capacidad de diseño) se desperdicia si él o ella no conocen ni entienden las características y peculiaridades de un público determinado.

Metodología: Considerado como una forma de resolver problemas, el diseño, tiene una cierta secuencia de procedimientos que ayudarán a la eventual solución y garantizará que ésta sea la mejor respuesta y la más apropiada al problema.

1. Plantear el problema;
2. Reconocer el área problemática;
3. Realizar un anteproyecto que defina el problema, incluyendo una lista de objetivos o metas, criterios, limitaciones y parámetros. La suma de todas las limitaciones y los parámetros define lo que se debe evitar y lo que no se debe hacer. Esto indica la dirección a seguir y, por lo tanto, define las metas a lograr.

Puede decirse que la actividad del diseño es un proceso de ordenamiento y que el orden que se logre depende de la cantidad de simplificación y unificación en determinadas circunstancias.

Ecología visual: El principio de la ecología es la interdependencia de todas las cosas, las relaciones entre las personas, entre las personas y las cosas, y entre las cosas. Se acepta el proceso de diseño como un proceso de ordenamiento, para lograr un ambiente visual sensible es necesario garantizar que todas estas soluciones puedan ser coordinadas en un nivel un poco más alto.

Los diseñadores deben actuar como un organismo responsable; deben preocuparse, además de resolver problemas exitosamente, por contribuir a la calidad de vida de su sociedad. Deben también por su enfoque y conducta merecerse la autoridad para que los clientes los escuchen, sigan sus consejos y se basen en la misma forma que se considera a los abogados, médicos o contadores (Jennings, 1995, Pág 6).

Ámbitos del diseño Gráfico	
Edición	Publicidad
Libro	Anuncios
Periódicos	Vallas
Revistas	Displays
Comics	...
...	
Imagen Corporativa	Audiovisual
Logotipos	Multimedias
Marcas	Publicaciones digitales
Señalética	Cine y Televisión
...	

Cuadro, de Jennings, donde se presenta su división de las áreas del diseño.

Elementos del Diseño

Punto Gráfico: Se le denomina punto gráfico a la marca mínima colocada sobre una superficie. Al colocar o dibujar un punto gráfico es situado en relación a esa superficie, es decir, lo ponemos arriba, abajo, hacia la izquierda, hacia la derecha o en medio. Así se dice que un punto gráfico tiene situación dentro del campo gráfico, esto es, marca o señala algún lugar (Puente, 2004, Pág. 25).

Armin Hofmann (1996, Pág.15) toma la noción de punto en un sentido muy amplio. Define al Punto cómo toda figura plana que posea un centro y se perciba como forma cerrada. El punto puede agrandarse y ocupar cierta superficie; entonces se plantean las siguientes cuestiones relativas a su forma exacta exterior, su color y la estructura de su superficie.

Wucius Wong (1991, Pág. 11), dice que un punto indica una posición. No tiene largo ni ancho. No ocupa una zona del espacio. Es el principio y el fin de una línea, y es donde dos líneas se cruzan.

Línea Gráfica: Se obtiene una línea al extender el punto gráfico. Entonces se tiene, que si el punto de origen es pequeño o grande, derivará en una línea delgada o ancha. En consecuencia, en la gráfica es válido que las líneas puedan tener diversos anchos, siempre y cuando el largo sea lo más relevante. Por tanto, la línea gráfica tiene una sola dimensión el largo (Puente, 2004, Pág. 35).

Hofmann (1996, Pág.16) explica que la línea es un medio de enlace, puede ser visible o no, en otros casos aparece de forma autónoma en el orden de puntos con cierta separación. La línea depende del punto, que lleva implícito como su elemento originario.

Wucius Wong (1991, Pág. 11), define la Línea cuando un punto se mueve, su recorrido se transforma en una línea. La línea tiene largo pero no tiene ancho. Tiene posición y dirección. Está limitada por puntos. Forma los bordes de un Plano.

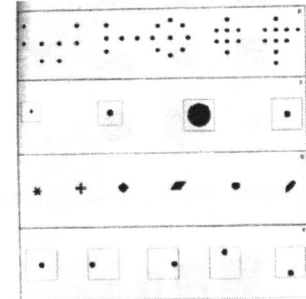


Figura del punto gráfico (Puente, Pág. 26)

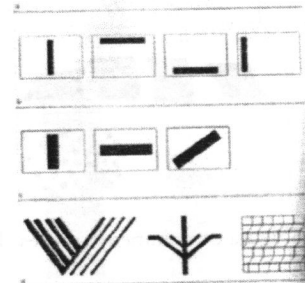


Figura del línea gráfica (Puente, 2004, Pág. 36)

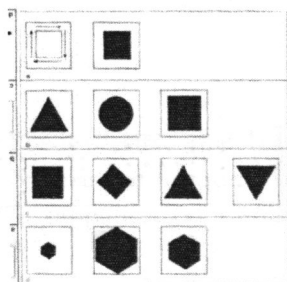


Figura del plano gráfico (Puente, 2004, Pág. 51)

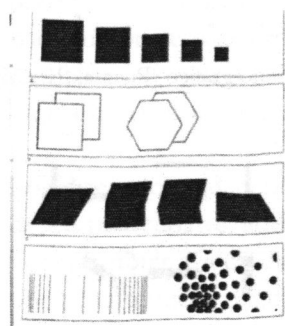


Figura de volumen virtuales (Puente, Pág. 69)

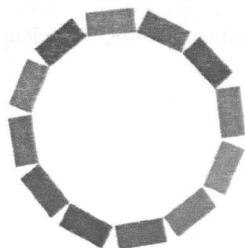


Figura del círculo cromático (Puente, 2004, Pág. 81)

Plano Gráfico: El plano gráfico se obtiene cuando una línea cambia de dirección y regresa al punto de partida. En ese momento se comprueba que una parte del campo gráfico ha quedado encerrada y, por lo tanto, diferenciada de éste. Así se ve que el plano gráfico está construido por una línea o límite y el espacio interno, lo que geoméricamente se designa como perímetro y área. Sin embargo, lo característico del plano gráfico es su forma global cerrada que le permite representar la entidad (Puente, 2004, Pág. 50).

Hofmann (1996, Pág.16) explica que la línea es un medio de enlace, puede ser visible o no, en otros casos aparece de forma autónoma en el orden de puntos con cierta separación. La línea depende del punto, que lleva implícito como su elemento originario.

Wucius Wong (1991, Pág. 11), define la Línea cuando un punto se mueve, su recorrido se transforma en una línea.

La línea tiene largo pero no tiene ancho. Tiene posición y dirección. Está limitada por puntos. Forma los bordes de un Plano.

Espacio y Volumen- virtuales: Se conoce como espacio y volumen virtuales a ciertos efectos ópticos que, en un engaño al ojo, hacen percibir tres dimensiones donde sólo existen dos. En este sentido virtual significa no real, esto es, que mediante ciertos recursos es posible dar la sensación de profundidad en el campo gráfico y, por lo tanto, representar volúmenes o formas más tridimensionales. Los efectos que generalmente se utilizan para los efectos virtuales son: tamaño, superposición, oblicuidad, densidad y color (Puente, 2004, Pág. 67).

Color: El color es un recurso que se utiliza generalmente para atraer la atención del espectador. Esto es, propicia la relación afectiva a través del gusto personal, o la preferencia cultural del grupo humano.

No obstante, el color es un elemento inestable por tener valor relativo, que se presta para múltiples interacciones. Así se puede encontrar efectos donde el mismo color destaque en su mayor pureza o se subordine y apague, o donde parezca que se adelanta, retrocede o vibra, etc. Por estos motivos se observa que es difícil organizar guías prácticas, que resuelvan totalmente las intenciones expresivas a través de colores (Puente, 2004, Pág. 79).

Círculo cromático: Es útil para definir un orden elemental entre los colores, mediante el círculo cromático, una escala de claroscuros y diversos colores neutros. Puesto que para iniciarse en la sensibilización y práctica del color es necesario partir de una teoría cromática. En él, los colores primarios se mezclan por pares en porciones iguales para lograr los colores secundarios, anaranjado, verde y violeta, que irán respectivamente (Puente, 2004, Pág. 81).

Armonías: Se conocen como armonías a las series de variaciones obtenidas a partir de un color; esto es, que al comparar el conjunto de colores que se perciben diferencias luminosas o cromáticas, generadas por el mismo color. Se dice entonces que en armonía, los colores tienen dirección cromática o luminosa, cuando son variantes obtenidas ya sea por mezcla con otro color, o con el blanco o el negro (Puente, 2004, Pág. 82).

Contrastes: Los contrastes se originan a partir de oposiciones más o menos considerables entre dos o más colores. Los contrastes más exagerados se dan entre los colores complementarios, éstos son los que ocupan sitios opuestos dentro del círculo cromático (Puente, 2004, Pág. 85).

Composición: Manera de distribuir los signos (punto, línea, o plano) dentro del espacio del campo gráfico. Existen dos posibilidades: en la formal se utilizan las

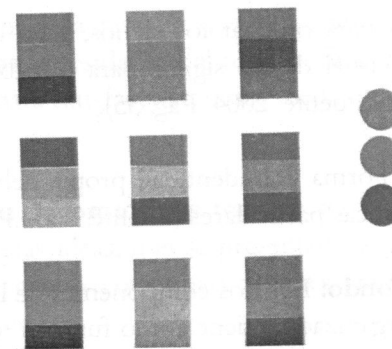


Figura de armonía (Puente, 2004, Pág. 82)

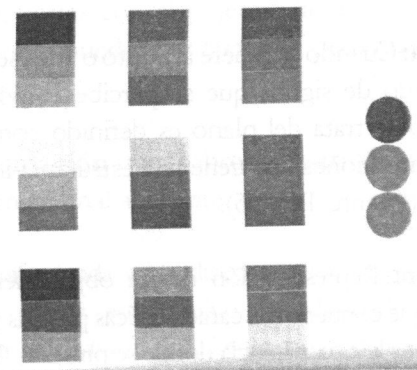


Figura de contraste (Puente, 2004, Pág. 86)

simetrías para ordenar los signos, y en la informal, se calcula el peso visual de los signos para distribuirlos, procurando su equilibrio (Puente. 2004, Pág. 35).

Figura: Forma con identidad propia debida a circunstancias y características particulares (Puente. 2004, Pág. 95).

Figura fondo: Los dos componentes de la imagen. La figura es el más organizado y tiene como función representar al objeto, y el fondo actúa como contexto o espacio circundante (Puente. Pág. 95).

Forma: Cuando se refiere al punto o línea se define como conjunto ordenado de signos que se percibe como una unidad global, y cuando se trata del plano es definido como espacio cerrado de dos dimensiones que tiene una estructura interna que lo divide en partes (Puente. Pág. 95).

Imagen: Representación de un objeto determinado mediante la figura que contiene sus características propias y el fondo que pretende transmitir la circunstancia donde se presenta (Puente. Pág. 96).

Ritmo: Repetición de un tema en espacios iguales. En ocasiones la monotonía se aligera al introducir una variable

que puede ir modificándose, siempre y cuando el tema principal se repita constantemente.

Simetrías: Son modelos geométricos aplicables para ordenar la forma en los conjuntos de signos, o en las partes del plano; así como para organizar los signos en la composición formal (Puente. Pág. 96).

El equilibrio: Es un estado en el cual ninguna parte tiene peso o presencia que otra, produciendo un resultado calmante, pacífico y no dramático. En diseño Gráfico, se habla que se consigue el equilibrio visual al colocar los elementos de la página de manera racionalizada: una interacción igualada con el texto, las imágenes y el espacio en blanco (Ambrose, Pág. 120).

El proceso de diseño

Parte de el proceso del diseño es establecer si un diseño cumple su finalidad. Para ello se deben fundamentar nuestros juicios racionales y la mejor manera de lograrlo es analizar lo que ocurre cuando diseñamos. Sin un motivo no hay diseño (William, 2005, pág. 4)

Scott (2005), divide el proceso de diseño en varias fases: el motivo que impulse a ello (diseñar), sin un motivo no hay diseño.

Causa Primera: Llama a esta primera causa, aquella sin la cual no habría diseño. Conocer las causas por las que se llevó a cabo el objeto, causa formal del proyecto.

Causa Formal: Es cuando se ve la forma preliminar, se tiene una idea acerca de los materiales que se han de emplear, se imagina maneras de ensamblarlos.

Causa Material: Es donde se selecciona la plataforma con la que se va a trabajar o con lo que se hará el objeto, en éste se identifica cuanto se sabe acerca del material, para establecer mejores y más imaginativa las ideas.

Causa Técnica: Es la manera en que será tratado el material para llevar a cabo el objeto, se ve el uso de otras herramientas para emplearlas para que el trabajo final quede de manera satisfactoria (Ambrose, 2010, Pág. 12). El autor Ambrose (Ambrose, 2010, Pág. 13) nos presenta su propuesta, en la que aparecen los siete fases, en el proceso de diseño los cuales se refieren a continuación.

1. **Definición** implica generar o recibir un encargo de diseño (encargo o briefing)

2. **Investigación** recabar la información relacionada al encargo de diseño.

3. **La ideación** es la fase en que se identifica la motivación y las necesidades del usuario final, y se generan ideas para satisfacerlas, quizá mediante una lluvia de ideas.

4. **La creación de prototipos** trata de resolver o llevar a cabo estas ideas, que se presentan para ser revisadas por el grupo u otros participantes, antes de mostrar al cliente.

5. **En la fase de selección**, se comparan las soluciones propuestas con el objetivo del encargo. Algunas soluciones pueden ser factibles, pero quizá no sean las mejores.

6. **La implementación** trata sobre el desarrollo del diseño y su entrega final al cliente.

7. **El aprendizaje** ayuda a los diseñadores a mejorar sus resultados y por ese motivo los diseñadores deberían buscar el *feedback* del cliente y del público objetivo, y determinar si la solución propuesta cumplió los objetivos del encargo. Así puede que se identifiquen mejoras que podrán aplicarse en el futuro.

Diseño Editorial

El diseño editorial es una área del diseño gráfico, que se encarga de la realización de materiales impresos y actualmente digitales, que incluyen tanto texto como imágenes, en un formato específico. Dentro de los materiales editoriales se encuentra: Libros, Revistas, Diarios, Manuales, Comics, etc.

Antecedentes

“En la antigua Mesopotamia hace aproximadamente 600 años a. C. como un pueblo intermedio entre las grandes poblaciones como Egipto, se desarrolló el comercio, esto venía de la mano con el desarrollo de marcar todo lo que se producía y enviaba, se tiene los primeros códigos de signos, como escritura, y métodos por cuñas y sellos cilíndricos para comunicarse; a la par, en Egipto el papiro es usado como sustrato para escribir, y sólo los escribas son los únicos en esta corriente que pueden fungir como editores de toda comunicación, existen aquí grandes ejemplos editoriales como los son el libro de los Muertos, que tiempo más tarde éste conocimiento se difundió por toda Grecia y Roma durante las Guerras de expansionismo; con la fusión de conocimiento y culturas se da origen al alfabeto. En el Oriente, en China, después del uso de caligrafía, que le daba fineza y una riqueza visual a los textos, se desarrolló la imprenta junto con la invención del papel 100 años d. C. Aquí se combinaban a la

perfección texto e imágenes que armonizaban en trazos. Cada signo se labró en una madera tallada, a lo que se le llamó: tipos móviles, con éste se simplificaba la reproducción de textos, pero existía un acomodo en la forma de impresión que llevaba a cabo, se tenían que tomar en cuenta márgenes, que si se rebasaba la hoja la tinta se podría correr, este recurso, la tinta se obtenía de las cenizas de las lámpara mezclándolo con aceite.

Durante el medioevo la escritura aun era una actividad exclusiva de personas de alto rango en la sociedad como mensajeros, escribas, comerciantes y sacerdotes, quienes contaban con ese conocimiento. La difusión de la palabra de Dios en el cristianismo ayudo a que el manuscrito se desarrollara cada vez más y parte de de la población se interesó en esta actividad, la Biblia por lo que otros textos evangélicos se desarrollaron. En los textos se puede ver el interés por la ornamentación en la tipografía, Las letras capitales de los textos ilustrados a mano con originalidad transmitían una expresión de devoción y fe, en las frases y palabras sagradas. Se les daba más interpretación a muchas estructuras en que se presentaban los textos, se dejaban márgenes, y usaban acuarelas para ilustrar las letras, y los colores de los pigmentos resaltaban con colores rojos y amarillos, en estas letras capitales, las letras se fundían en monogramas. En el carolingio todos los textos eran cuidadosamente dibujados conformadas con más de

un trazo. Las imágenes e ilustraciones comenzaron a aparecer en los manuscritos reforzando la narración de los textos religiosos, imágenes con el nacimiento, la crucifixión, apóstoles, ángeles, santos, los jinetes del apocalipsis y demás, ayudaban a reforzar la lectura; con el tiempo las ilustraciones se van convirtiendo en formas más armónicas con el texto ayudando a orientar la lectura, se pueden observar márgenes decorados o columnas intermedias que separan ideas, los medianiles se empezaron a utilizar usando dos columnas de textos. Fueron muchas ideas las que se utilizaron en el desarrollo de los textos religiosos.

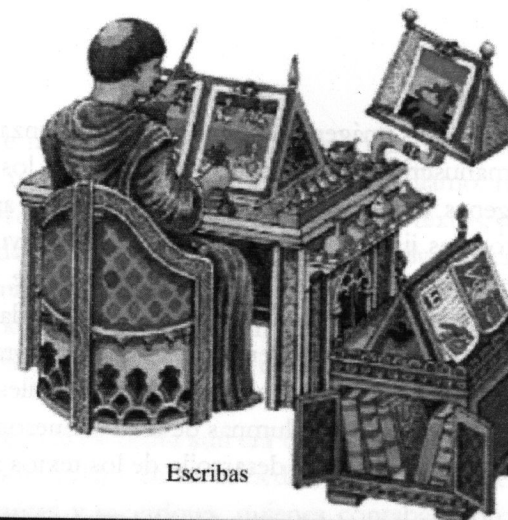
La originalidad de los textos y las tipografías en Europa, dieron más oportunidades de desarrollarse creativamente, pues ahora se veían tipografías ilustradas cada vez más elaboradas. Con el desarrollo de la imprenta de Erasmo de Gutenberg en 1452 al intentar imprimir la Biblia, se desarrollaron también nuevas formas de crear imágenes para ilustrar los libros a través de litografías y que tenían el mismo proceso de impresión. La imprenta dio más orden a los escritos y las cajas se veían más estables y formales, lo que les daba mejor legibilidad. Los grabados en lamina y cobre que muchos artistas comenzaron a utilizar, ofrecieron en los textos escalas de tonos para imprimir. Ahora no solo los textos religiosos se difundían, también estaban instructivos, guías, información pública, carteles y naipes.

En Alemania el libro ilustrado entró en su auge y no sólo presentaban libros religiosos, las historias y fabulas acompañadas de ilustraciones en madera que narraban los textos para difundirse. Grandes obras de escritores se vieron en su mejor momento como ejemplo existe la Divina comedia de Dante Alighieri y acompañadas de las ilustraciones de Gustav Doré.

En el renacimiento el ilustrador Alberto Durero, no solo narraba con su litografías los contenidos sino que creó todo un proceso para la construcción de tipografía. En esta época las formas clásicas volvieron a su auge y se combinaban la ilustraciones enmarcando textos. Tanto las ilustraciones como la tipografía eran trazados finamente en sus respectivas placas. La tipografía se volvió cada vez más estilizada y se exploraban las formas del alfabeto.

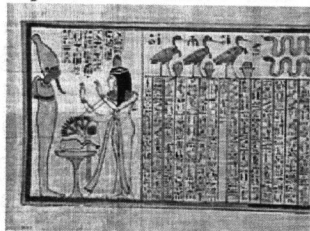
Con la llegada de las tecnologías en la revolución industrial se vio más accesible el hecho de crear y manifestarse, en este punto la fotografía no solo ayudaba a los artistas a capturar un momento sino que se ayudaba a implementar nuevos estilos para el libro, en la época Victoriana los impresos eran cada vez más estéticos, no solo eran libros o pergaminos, ahora eran etiquetas, manuales, viñetas, programas de eventos, carteles, y los diarios.”

Desarrollo histórico de la editorial



Escribas

Papiro



Alfabeto Romano



Tipos Móviles



La biblia



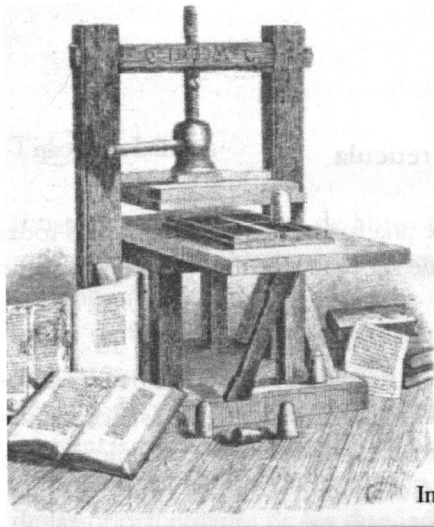
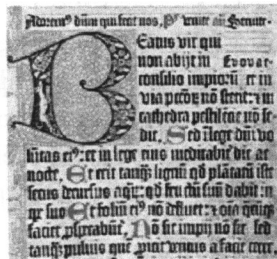
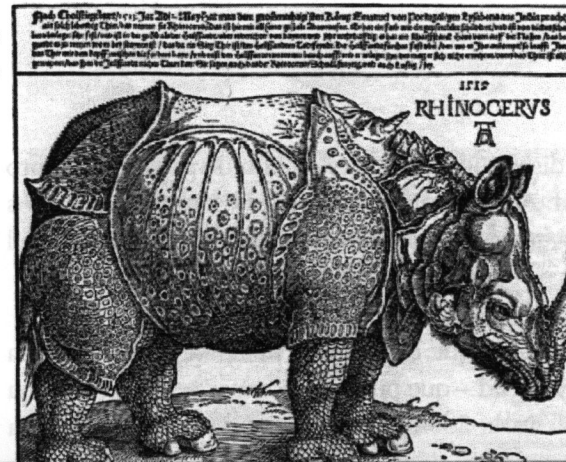


Ilustración en lamina de cobre
Alberto Durero

Imprenta



Letras capitales



Tipografía ilustrada



Ilustración informativa
Simon de Colines

Resumen del libro historia del Diseño Gráfico, Philip Meggs, 1991.

Retícula

Todo trabajo de diseño implica la resolución de problemas tanto a nivel visual como organizativo. Imágenes y símbolos, campos de texto, titulares, tablas de datos: todo ello debe reunirse con el fin de comunicar.

“La estructura invisible que organiza el material gráfico en una superficie, en inglés grid – que pueden acompañarnos en la toma de decisiones. (Newark, 2002, pág 78). La función de la retícula es doble. En primer lugar, al limitar las posibilidades de elección, ayuda al diseñador a decidir cómo colocar los elementos en cada una de las páginas. Una retícula puede ser tan compleja y variada como supuestamente requiera el material, pero en su definición, el diseñador crea carácter de su diseño, su rasgo más característico, o puede seleccionar un conjunto de valores físicos frente a otros. En segundo lugar, la retícula “puede dar aspecto de gran coherencia a un diseño que contenga páginas con materiales muy distintos”. (Newark, 2002, pág. 78). Para que el sistema de retículas funcione correctamente, como todo sistema que se precie, debe poder ser interpretado tan libremente como sea necesario. Es esta la libertad la que proporcionará riqueza, y una pizca de sorpresa, a lo que de otra manera pudiera potencialmente carecer de vida” Joseph Müller-Brockmann, en Newark, (2002, pág 78).

Conceptos Básicos de la retícula

Una retícula es simplemente una forma de presentar juntas todas las piezas. Una retícula puede ser tanto flexible y orgánica, como rigurosa y mecánica.

La historia de la retícula puede presentar el modo de pensar de los diseñadores gráficos en relación con el proceso de diseño, además de una respuesta a problemas específicos de comunicación y producción que necesitan resolverse.

Como ejemplo en el siglo XX, los textos corporativos, deben satisfacer complejos objetivos y adaptarse a requisitos también complejos. La retícula entonces ayuda a resolver problemas de comunicación que presentan un alto grado de complejidad.

Los beneficios que reporta trabajar con una retícula son sencillos: claridad, eficacia, economía y continuidad.

Tipos de Libros

Existen varias categorías de libros de muchas ramas editoriales, todas con diferentes necesidades de diseño, pero básicas. Jennings, (1995, pág. 130) describe qué “el espectro cubre desde libros de bolsillo, pasando por libros de interés general, hasta los textos especializados o libros de consulta, e incluye los libros de arte de edición limitada y el trabajo de algunas pequeñas imprentas privadas. Cualquier lista de libros impresos demuestra el alcance del campo de la edición, la extensión del mercado y de las oportunidades de los diseñadores. El objetivo es producir soluciones visuales legibles, atractivas y apropiadas, dentro de los parámetros del presupuesto y las limitaciones de la producción” (Jennings, 1995, Pág. 134).

Jennings (1995, Pág. 134). presenta los tipos de libro donde: “*El libro integral*” es un libro que no importa el área de interés, emplea las técnicas de la tipografía, la fotografía, la ilustración, y las habilidades editoriales precisas para presentar la información integrada, legible y visualmente interesada al lector.

Las habilidades gráficas que se requieren para solucionar los problemas que presenta un libro integrado no son exclusivas del diseño editorial. La buena tipografía, el recorte sensato de las imágenes, el buen sentido de los colores y una dirección de arte creativa se pueden aplicar en igualdad de condiciones a cualquier problema de diseño gráfico, y por lo tanto, gran parte de la información se aplican al diseñador editorial.

“*El libro físico*” es el libro tangible, compuesto totalmente; en la imagen se presenta un diagrama (Jennings, 1995, Pág. 93) que muestra los nombres especializados de las partes de un libro de pasta dura convencional con forro.

Libros Infantiles

En el artículo de Rebeca Cerda (2002), sobre libros infantiles y el diseño gráfico, presenta el panorama del libro, como la disciplina del diseño dentro de este, resumiendo parte del artículo:

“Esta actitud general de la profesión del diseñador gráfico se mantiene en la práctica que lleva a cabo el diseñador con los libros infantiles. Estos libros funcionan dentro de un discurso social específico, que ejerce determinada relación entre niños. En ella intervienen disciplinas como la educación, la psicología, la lingüística, las ciencias de la comunicación, la historia del arte y la sociología, entre otras.

El diseño de libros es un proceso creativo; requiere de ciertos principios y una metodología que dependerán de las condiciones particulares de cada libro colección, como son: el público, la circulación, la distribución y los recursos financieros. Pero que al fin y al cabo su objetivo principal es la motivación del niño a la curiosidad por el libro.

El investigador francés Daniel Pennac dice que la curiosidad por la lectura no se impone, se le despierta. “Leer y leer y darle confianza a los ojos que se abren, a las caras que se juntan, a la pregunta que

va a nacer y que llevará a otra pregunta. El diseñador es un eslabón dentro de ese objetivo, su trabajo es importante en el proceso de la formación de un niño. A medida que el profesional conozca, trabaje y organice los elementos de un libro, puede crear entonces, un verdadero efecto de promoción y apoyo hacia la lectura activa por parte del lector.

El difundir la acción de leer, para los diseñadores, puede significar distintos trabajos según la participación que tengamos en cada proyecto. Puede variar mucho dependiendo de cada caso y de la capacidad profesional, se puede ser: maquetista, ilustrador, director de arte o editor. Pero siempre es importante comprender e investigar cuales son los elementos que intervienen en el trabajo preciso a realizar.

Es el libro infantil que se relaciona, como su nombre lo dice, con la recreación, el descanso, la diversión y el placer de ver.

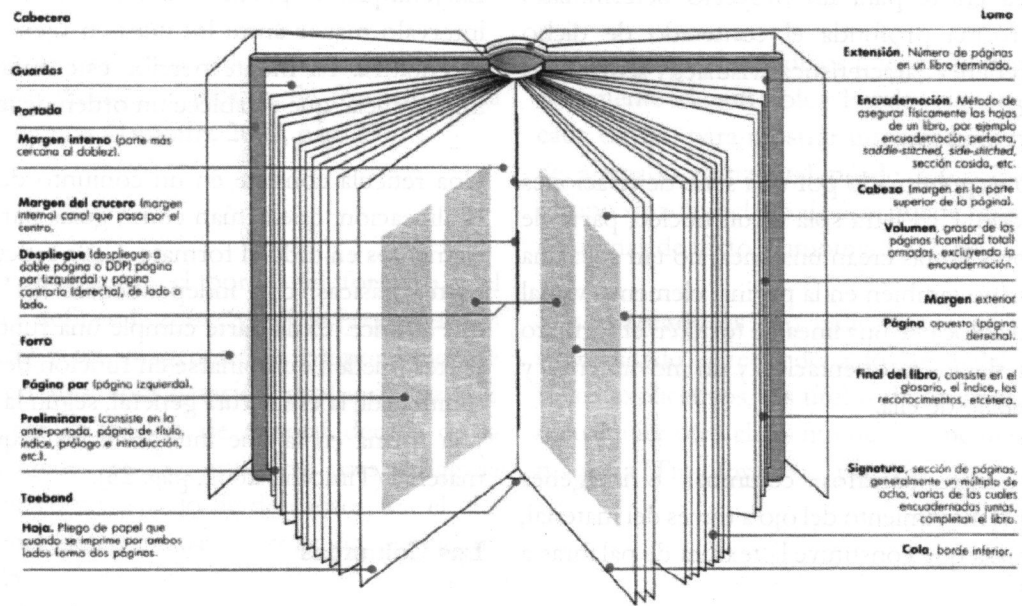
Su origen se encuentra en la unión de lo literario y de lo artístico; su función es la de presentar un relato y hacer sentir al lector infantil el mismo placer que experimenta un adulto cuando lee una novela, un cuento o una poesía que le gusta. Su concepción plástica y elaboración técnica requiere un esfuerzo de investigación y preparación por parte del diseñador.

Hoy día el primer contacto que tiene un niño con la lectura por lo general es a través de estos libros. Por ser una combinación especial

del lenguaje de las imágenes y de las palabras, los libros ilustrados son considerados un género aparte dentro de la literatura infantil. En esta clase especial se incluyen también aquellas historias sin palabras que se narran a lo largo de una secuencia de imágenes.

La diferencia con otros libros infantiles se basa en que su esencia está en la continuidad y la interacción que les reclama la línea de una historia a las ilustraciones y a los textos. Los otros libros presentan sólo una adecuación de imágenes y texto.

El libro ilustrado muestra una visión alternativa del mundo, es un libro que refleja, extiende y enriquece el mundo del niño. Le ayuda a desarrollar habilidades que le serán muy útiles en la adquisición de la lectoescritura. Vistos así estos libros representan una puerta que conduce hacia el complejo proceso de la iniciación de la cultura escrita.”



Partes de un libro. El diagrama muestra los nombres especializados de las partes de un libro de pasta dura convencional con forro.

Construir una retícula eficaz para un proyecto determinado significa valorar de forma profunda el contenido de dicho proyecto en lo que se refiere a características visuales y semánticas del espacio tipográfico.

El espacio tipográfico es gobernado por una serie de relaciones entre las partes y el todo. Una letra sola es un núcleo, parte de una palabra. Las palabras juntas crean una línea, no tan solo una línea de pensamiento sino también en la página, elemento visual dentro del formato. Al colocarse una línea de texto en el formato se crea una estructura, tiene una orientación y un movimiento, y un área sobre ella y debajo de ella.

Los espacios vacíos entre párrafos, columnas e imágenes contribuyen a orientar el movimiento del ojo a través del material, así como también la masa que constituye la textura de palabras a la que rodean.

Las alineaciones entre masas y espacios vacíos los conectan o los separan visualmente entre sí. Si se rompe el espacio dentro del campo de la composición, el diseñador estimula e implica al observador. Una composición pasiva, en la que los intervalos entre elementos son regulares, crea un campo de textura estático.

La Jerarquía se puede determinar a través de los cambios de intervalo mayor entre las líneas o bien un peso mayor, lo que lo enfatiza. La mente percibe este énfasis como un signo de importancia, que establece un orden de jerarquía en el texto.

Una retícula consiste en un conjunto de relaciones basadas en la alineación, que actúan como guías para la distribución de los elementos en todo el formato. Cada retícula contiene las mismas partes básicas, con independencia del grado de complejidad que alcance. Cada parte cumple una función determinada; estas partes pueden combinarse en función de las necesidades, o bien omitirse de la estructura general, según la voluntad del diseñador y la forma en la que interprete los requisitos de información material (Timothy, 2002, pág. 23).

Las Columnas

Son alineaciones verticales de tipografía que crean divisiones horizontales entre los márgenes. Puede haber un número cualquiera de columnas; a veces, todas tienen la misma anchura y, a veces, tienen anchuras diferentes en función de su información específica (Timothy, 2002, pág. 25).

Los módulos

Son unidades individuales de espacio que están separados por intervalos regulares que, cuando se repiten de formato de la página, crean columnas y filas (Timothy, 2002, pág. 25).

Los márgenes

Son los espacios negativos entre el borde del formato y el contenido, que rodean y definen la zona “viva” en la que pueden disponerse la tipografía y las imágenes. Las proporciones de los márgenes requieren una consideración profunda, ya que contribuyen a establecer la tensión de general dentro de la composición. Los márgenes pueden utilizarse para dirigir la atención, pueden servir como espacio de descanso para el ojo. O bien pueden contener determinada información secundaria (Timothy, 2002, pág. 25).

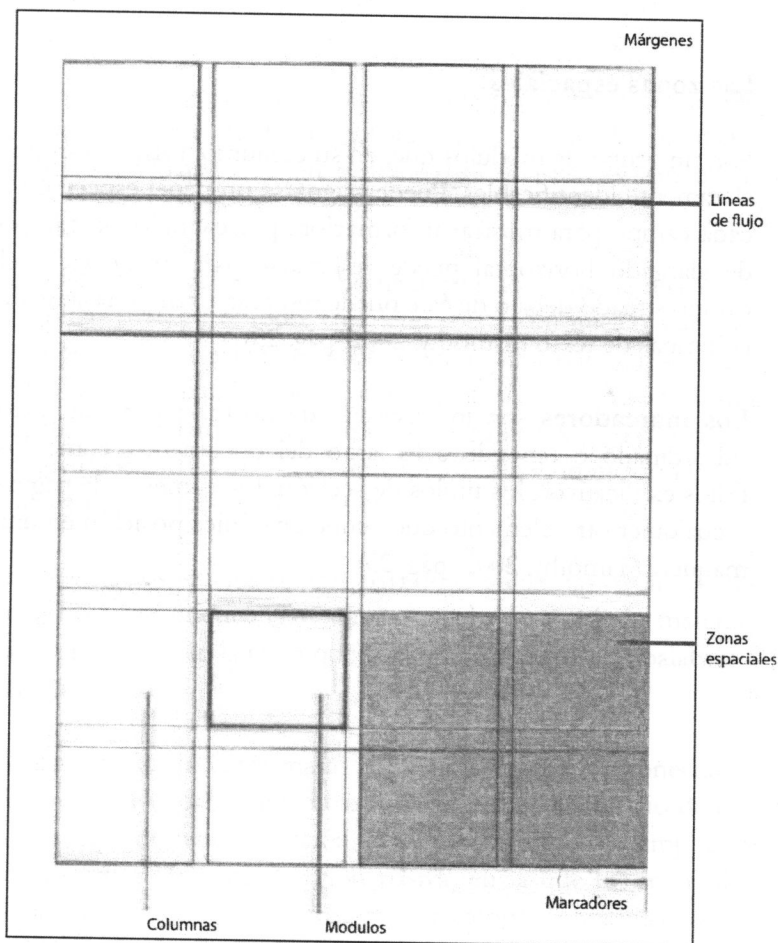
Las líneas de flujo

Son alineaciones que rompen el espacio dividiéndolos en bandas horizontales. Estas líneas guían al ojo a través del formato y pueden utilizarse para imponer paradas adicionales y crear puntos de inicio o las imágenes (Timothy, 2002, pág. 25).

Las zonas espaciales

Son un grupo de módulos que, en su conjunto, forman campos claramente identificables. Puede asignarse un papel específico a cada campo para mostrar información; por ejemplo, un campo de alargado horizontal puede reservarse para imágenes, y el campo situado debajo de éste puede reservarse para una serie de columnas de texto (Timothy, 2002, pág. 25).

Los marcadores son indicaciones de posición para un texto subordinado o repetido a lo largo del documento, como los folios explicativos, los títulos de sección, los números de página o cualquier otro elemento que ocupe una única posición en una maqueta (Timothy, 2002, pág. 25).



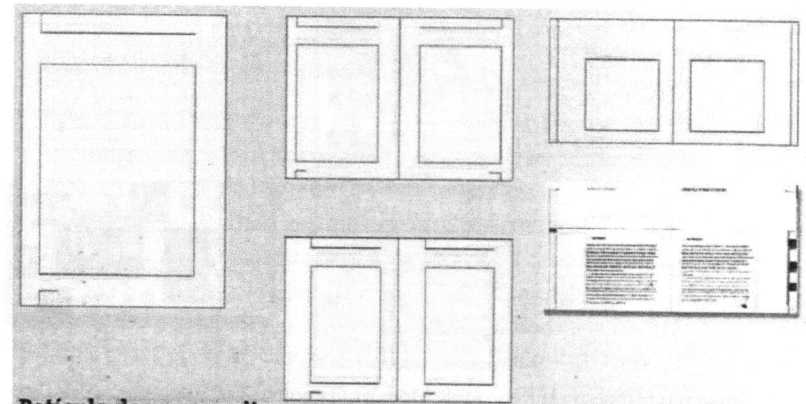
Tipos de retículas

Los distintos tipos de retículas pueden dar fuerza a la narración del texto, se pueden realizar distintos tipos de composiciones entre textos e imágenes, para que el usuario sienta más cómoda la lectura, dependiendo del tipo de lectura; se debe de escoger muy bien el tipo de retícula a usar.

Retícula de manuscrito: Es la retícula más sencilla, su estructura base es una área grande y rectangular que ocupa la mayor parte de la página. Acoge textos largos y continuos, como en un libro, y se desarrolló a partir de la tradición de manuscritos que finalmente condujo a la impresión de los libros. Contiene: la estructura principal el bloque de texto y los márgenes que definen su posición en la página, y una secundaria en donde se definen detalles como: las posiciones y relaciones de tamaño del folio explicativo, los títulos de capítulo y la numeración de páginas, si es necesario (Timothy, 2002, pág. 26).

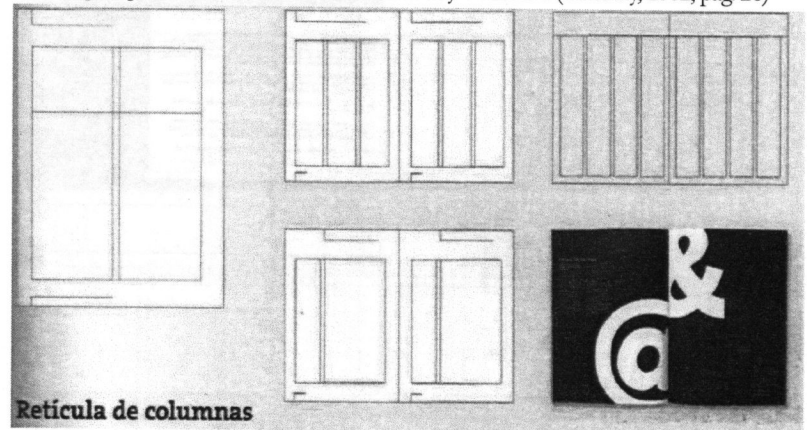
Retícula de columnas: Puede disponerse en columnas verticales. Dado que las columnas pueden depender unas de las otras en el caso del texto corrido, pueden ser independientes si se trata de pequeños bloques de texto, o bien pueden cruzarse para crear columnas más anchas, la retícula de columna es muy flexible y puede utilizarse para separar diversos tipos de información. Por ejemplo pueden reservarse algunas columnas para el texto corrido y las imágenes de mayor tamaño, en tanto que los pies de foto pueden situarse en una columna adyacente: esta disposición separa claramente los pies de foto del material principal, pero a la vez permite que el diseñador establezca una relación directa entre ambos (Timothy, 2002, pág. 27).

Retícula modular: Funciona para proyectos de gran complejidad, la retícula modular, es en esencia una retícula con un gran número de líneas de flujo horizontales que subdividen las columnas en filas, creando un matiz de celdas que se denominan módulos. Cada modulo define una pequeña porción de espacio informativo. Agrupados, estos módulos definen áreas llamadas zonas espaciales, a las que se les pueden asignar funciones específicas. El grado de control de dentro de la retícula depende del tamaño de los módulos. Los módulos pequeños proporcionan mayor flexibilidad y precisión, pero el exceso de subdivisiones puede resultar confuso o redundante.



Retícula de manuscrito

Imagen que muestra la Retícula de Variación y Violación (Timothy, 2002, pág. 26)



Retícula de columnas

Imagen que muestra la Retícula de Variación y Violación (Timothy, 2002, pág. 27)

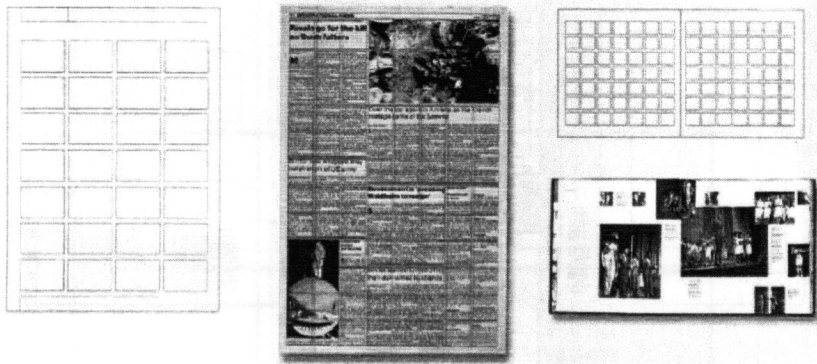


Imagen que muestra la Reticula de Modular (Timothy, 2002, pág. 28)

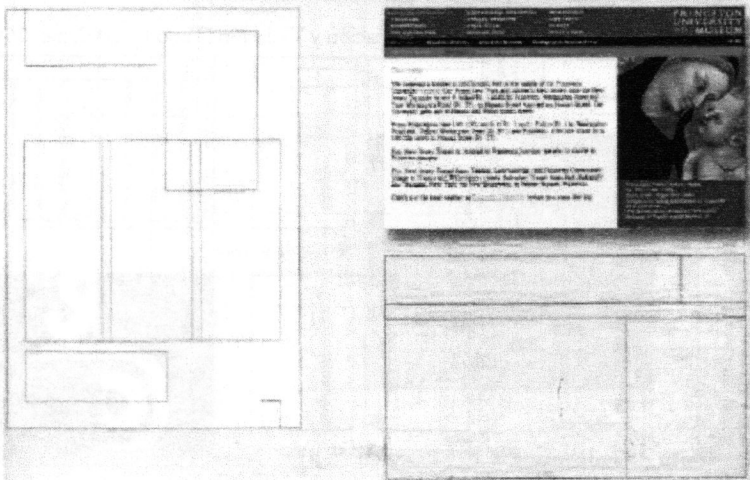


Imagen que muestra la Reticula de Jerárquica (Timothy, 2002, pág. 29)

Las proporciones de los módulos pueden determinarse de muchas formas. A veces, el módulo puede tener la anchura y la longitud de un párrafo medio de texto principal, en un cuerpo de letra determinado. Los módulos pueden ser de proporción vertical u horizontal, y esta decisión puede estar vinculada al tipo de imágenes que se vayan a organizar, o bien al tono general que el diseñador considere más adecuado a las proporciones. También sirve para información tabulada, como cuadros, formularios, programaciones o sistemas de navegación. La repetición ayuda a estandarizar el espacio de trabajo y contribuir a integrarlos en la estructura del texto y las imágenes (Timothy, 2002, pág. 28).

Reticula jerárquica: Funciona cuando las necesidades que se requieren de adaptar información que basadas en la disposición intuitiva de las alineaciones vinculadas a las proporciones de los elementos, y no en intervalos regulares y repetidos. La anchura de las columnas, al igual que los intervalos entre estas, tienden a presentar variaciones.

Una reticula jerárquica también puede utilizarse para unificar los lados de determinados envoltorios, o bien para crear nuevas disposiciones visuales si estos se muestran en grupos. Este tipo de reticula, tanto se utiliza para construir libros como

si se usa para diseñar carteles o páginas web, constituye una aproximación casi orgánica a la manera en que se ordenan la información y los elementos que la integran; y aun así, también fija todas las partes al espacio tipográfico de una forma arquitectónica. (Timothy, 2002, pág. 29)

Variación y Violación: Producen cambios graduales en la estructura de la retícula, y se pasa de disposiciones de página más sencilla a más complejas, o bien exista una alternancia de densidad dinámica, escalonada a lo largo de las páginas. Sirve para reforzar la retícula, al descubrir su presencia en muchos modos distintos; y crea una sensación rítmica de unidad entre las páginas, una cadencia que enriquece la experiencia de leer y contemplar estas páginas. Al crear una lógica rítmica o secuencial para las dobles páginas, en lo que se refiere a la forma en que se relaciona con la retícula, cada doble página puede tener una presentación visual propia, pero a la vez, funcionar como parte de un todo. Las partes presentan una unidad que emana de la retícula que subyace a ellas. (Timothy, 2002, pág. 30)

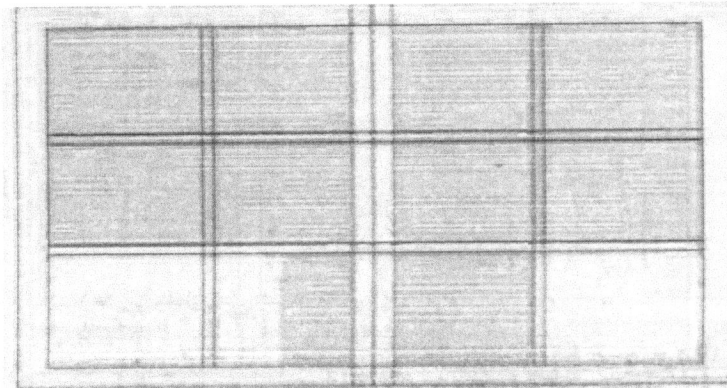


Imagen que muestra las partes de la Reticula de Manuscrito (Timothy, 2002, pág. 30)

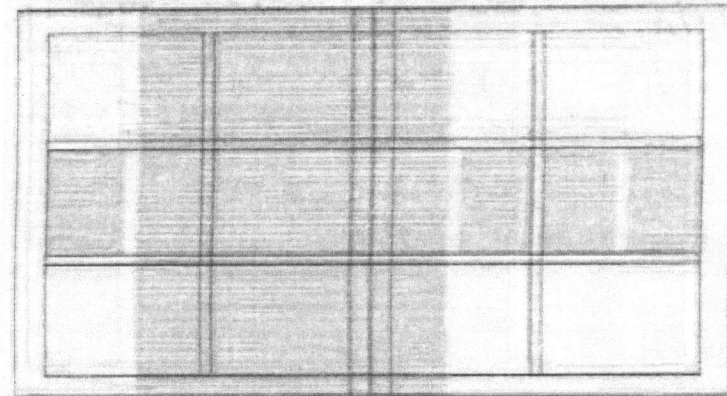


Imagen que muestra las partes de la Reticula de Columnas (Timothy, 2002, pág. 30)

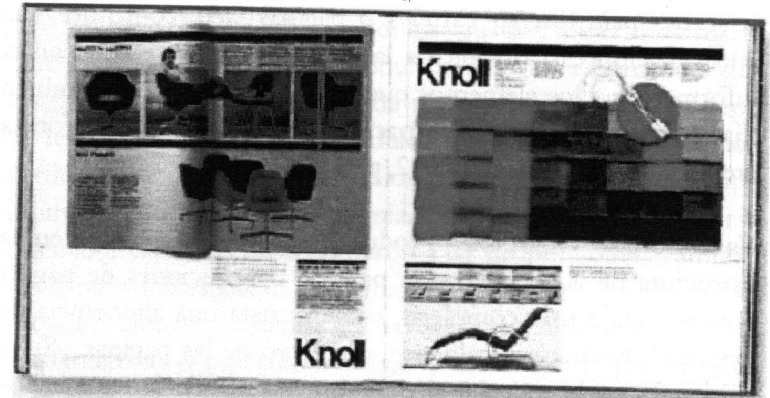


Imagen que muestra la Retícula de Violación aplicada (Timothy, 2002, pág. 31)

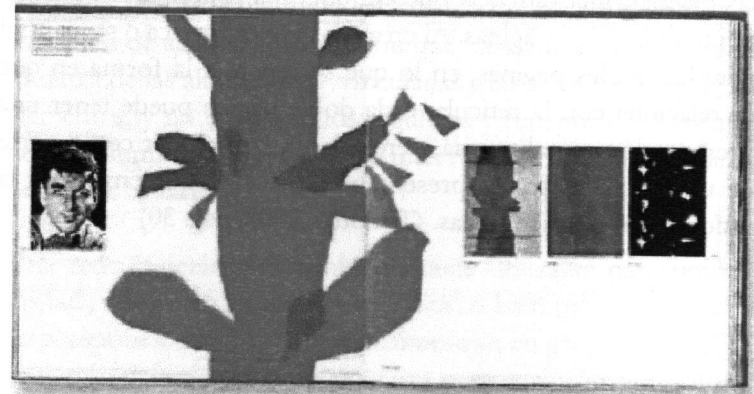
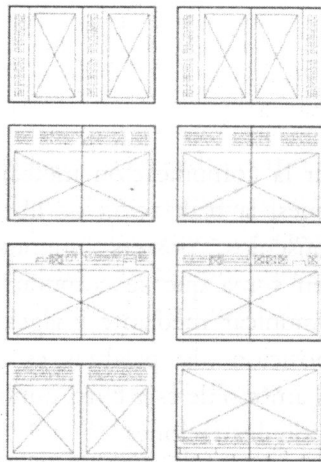
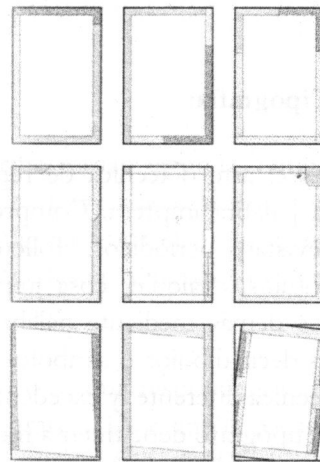


Imagen que muestra la Retícula de Violación aplicada (Timothy, 2002, pág. 31)



DIVISIÓN DE PÁGINA Y MÁRGENES # 1

30



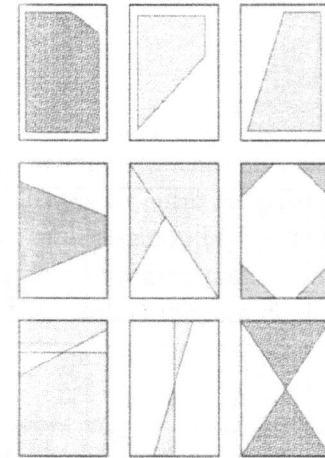
DIVISIÓN DE PÁGINA Y MÁRGENES # 2

ESTRUCTURAR EL ESPACIO

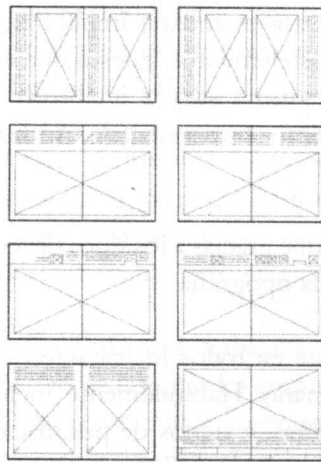
31



DIVISIÓN DE PÁGINA Y MÁRGENES # 2

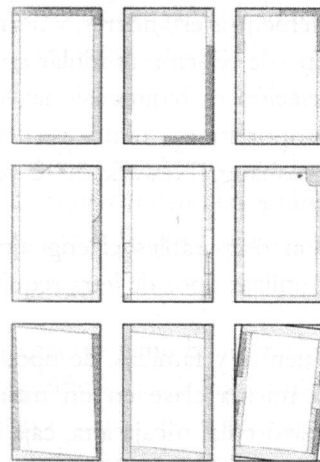


DIVISIÓN DE LA PÁGINA CON LÍNEAS RECTAS # 1



DIVISIÓN DE PÁGINA Y MÁRGENES # 1

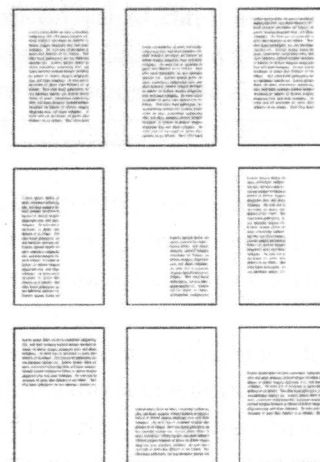
30



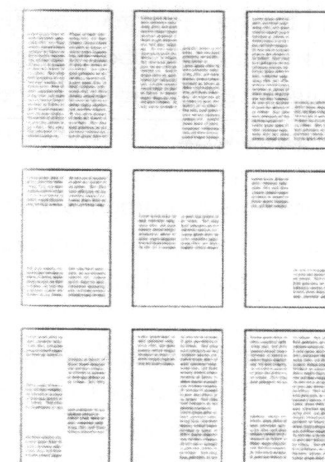
DIVISIÓN DE PÁGINA Y MÁRGENES # 2

ESTRUCTURAR EL ESPACIO

31



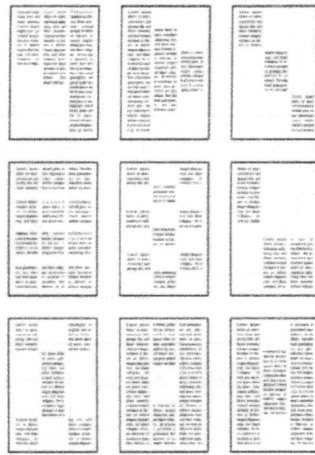
ESTRUCTURAR EL ESPACIO



ESTRUCTURAR EL ESPACIO

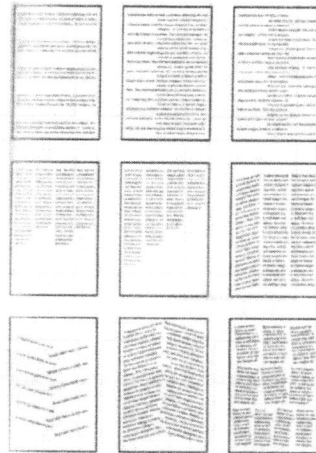
ESTRUCTURAR EL ESPACIO

División de página y márgenes (Timothy, Pág. 30,31,28,29, 32,33,44 y 45)



BLOQUES DE TEXTO A TRES COLUMNAS

76



BLOQUES DE TEXTO DECORATIVOS # 1

77

Bloques de texto a tres columnas y Bloque de texto decorativo (Timothy, 2002 pág. 76 y 77).

Tipografía:

Es el arte o técnica de reproducir la comunicación mediante la palabra impresa. Comprende pues, la realización de libros, revistas, periódicos, folletos, opúsculos, posters, anuncios, rótulos, cualquier cosa impresa, en suma que se comunica a los demás mediante palabras. Comunicar mediante imágenes, es decir dibujos o símbolos, en oposición a las palabras, es una técnica diferente y excedente en el ámbito de este libro, aunque el tipógrafo debe tratar a menudo con ilustraciones.

“La palabra tipografía significa escribir/imprimir utilizando elementos estándares, y usar elementos estándares implica algún tipo de relación modular entre estos elementos. Puesto que esta relación es bidimensional, es necesario a su vez establecer las proporciones, tanto verticales como horizontales” Anthony Froshaug, (Newark, 2002, pág 76).

Son inseparables: el lenguaje se escribe gracias a los tipos de letra, y utilizar tipos de letra requiere de la tipografía.

Fuentes y familias, de tipos consiste en todos los caracteres de la misma clase en un mismo tamaño. Habitualmente incluye mayúscula, o caja alta, caja baja, cifras, y signos de puntuación. Una matriz contiene todos esos caracteres en todos los cuerpos existentes para ese tipo. En ella figuran todas las formas de letra de

ese aspecto en cada cuerpo. Las formas varían según las familias y los cuerpos, de modo que hay que revisar cuidadosamente todo lo disponible antes de elegirlos. Algunas, por ejemplo, tienen Versalitas; en algunos casos, las cifras están alineadas, es decir, tienen una determinada altura uniforme.

Una familia es un grupo o serie de ojos que responden, todos ellos, a un determinado diseño tipográfico. Una familia consiste en variaciones tales como redonda, cursiva, fina, media, negrita, condensada y espaciada. Aunque todos los caracteres proceden de un mismo diseño, cada versión proyectara su clima y su tono particulares; es un poco como oír voces distintas en un coro (March, 1994, Pág. 24).

La tarea primordial del tipógrafo es la comunicación dice John Lewis (1991, pág. 52). La forma de cualquier trabajo tipográfico deberá estar dictada por las palabras, que la forma puede variar constantemente pero no el sentido.

El tipógrafo que trabajaba en una agencia tiene la asombrosa libertad de las grandes empresas tipográficas, que lo hacen todo. El impresor puede tener sólo cuatro o cinco tipos adecuados distintos y, de entre ellos, quizá sólo uno o dos en tamaño exacto que desea utilizar (Lewis, 1991, pág. 53). El método más sencillo

consiste en contar el número de caracteres (incluyendo como tales los signos de puntuación y el espacio entre las palabras) en una línea medio de manuscrito, multiplicando la cifra por el número de caracteres en una línea de muestra de composición, a la medida que se desee utilizar. Esto dará el número de líneas impresas (Lewis, 1991, pág. 59).

“La historia de la tipografía comienza con la invención de la escritura. Aunque los orígenes de nuestro alfabeto son todavía confusos, se acepta hoy generalmente que fue inventado en algún rincón del Mediterráneo oriental, hace menos de dos mil años antes de Cristo. David Dring señala que todos los alfabetos que se usan actualmente derivan de éste y que su inventor o inventores deben incluirse entre los grandes benefactores de la humanidad.

Tan pronto como apareció la escritura, el hombre intentó hacerla hermosa. La tradición de los manuscritos iluminados, decorados e ilustrados tiene una enorme relevancia para los tipógrafos.

La impresión con bloques de madera, que floreció en China, había alcanzado la categoría de arte en el siglo X d. de C. El “Sutra del Diamante” del Museo Británico, que data del 868 y que había sido considerado durante mucho tiempo el primer libro impreso, ha sido desplazado por un pergamino enrollado descubierto

en Corea del Sur (en 1967) que se cree un siglo anterior al mencionado Sutra. De época posterior es la descripción de un sistema para imprimir con caracteres móviles confeccionadas en arcilla cocida y sujetos por una forma de hierro.

Los coreanos fundían caracteres metálicos e imprimían libros con ellos antes de 1400. Pero como ni en China y en Japón, ni en Corea se usaban alfabetos, la invención de los tipos móviles no significó nada importante en estos países. En palabras de T. F. Carter, *“La escritura de las lenguas del Lejano Oriente emplea unos 40.000 símbolos distintos por lo que, hasta la llegada de los recientes sistemas industriales de impresión, los tipos móviles resultaban escasamente prácticos o económicos.”*

La impresión de textos y estampas en Europa con bloques de madera no condujo, sin embargo, a la invención de los tipos móviles, basadas esencialmente en los conocimientos sobre los metales: corresponde de hecho a un orfebre de Maguncia llamado Johannes Gutenberg (1398-1468), que invirtió en ella diez o más años y grandes sumas de dinero (McLean 1993, Pág. 13-14).

Aquí se presenta la clasificación de los caracteres según Jacques Bertin se centra en las variables visuales que podemos diferenciar entre los caracteres (Perera, 2004, Pág. 115).



Procesos de Impresión

Hay muchos métodos de impresión, y se debe considerar cuál es el más adecuado para el trabajo de diseño que se ha completado; a la inversa, cuando se inicie a crear una pieza de arte final, merece la pena pensar en el proceso de impresión que se ha de utilizar. Hay que considerar la calidad y el costo.

Por ejemplo, la impresión en serigrafía puede ser útil si el presupuesto es reducido y no preocupa demasiado la claridad de la imagen; ese proceso también permite crear algunos efectos que son imposibles en otras técnicas.

La impresión en serigrafía es la versión moderna de una artesanía antigua. Hace unos siglos, el único método conocido para imprimir era a través de una plantilla. La impresión en serigrafía puede hacerse desde casa: basta con fijar una plantilla, colocar el papel bajo un marco sujeto sobre una mesa y hacer pasar la tinta por la pantalla con un rodillo de goma. La utilización de pantallas de seda permite imprimir virtualmente cualquier superficie plana: madera, metal, tejido, papel, cartulina, cuero, acetato, etcétera (Lynn, 1994, Pág. 62).

El sistema de impresión utilizado actualmente para la mayor parte de las finalidades es la litografía. La versatilidad y relativa simplicidad de este proceso permite una gran libertad y, al mismo tiempo, se puede confiar en que las ideas sean ejecutadas con precisión.

La impresión en Molde: Es un proceso en relieve. La imagen a imprimir está realizada, en la forma, con relación al resto de la superficie realizada, entintada, se comprime contra el papel. En la impresión tradicional con molde, los bloques de tipos individuales se agrupaban dentro de un marco rígido (la caja). Se dejaba espacio para las fotografías, que se imprimían después utilizando planchas de fotograbado. Una forma, en este sistema de impresión, puede consistir en centenares, si no en millares, de piezas individuales de tipos conjuntados y planchas de fotograbado (Lynn, 1994, Pág. 61).

La Litografía: Es un proceso plano gráfico. La superficie de impresión es plana. El área de la imagen es tratada con químicos para que acepte la tinta y rechace el agua. El fondo es tratado para que acepte el agua y repela la tinta. Tan sólo la imagen conservara la tinta y se imprimirá en el papel (Lynn, 1994, Pág. 61).

Litografía Offset: Es un proceso por el que la tinta es transferida de la plancha a un revestimiento de caucho envuelto alrededor de un cilindro metálico; la tinta se transfiere de ese revestimiento al papel. La ventaja de este método es que la delicada superficie metálica no corre el riesgo de sufrir daños por el contacto repetido con la superficie abrasiva del papel. El caucho se adapta a las irregularidades de la superficie, de modo que la litografía en

offset puede utilizarse para imprimir en materiales tales como el metal (Lynn, 1994, Pág. 61).

El grabado: Es un proceso de identificación; dicho de otro modo, la imagen es ahuecada en una plancha. Las áreas ahuecadas se rellenan con tinta de secado rápido. Durante la impresión, el papel es comprimido contra la plancha por un cilindro recubierto de caucho, y la tinta se seca con mucha rapidez, este procedimiento se utiliza para tirajes largos. Sin embargo, el grabado es caro, de modo que no es una opción viable para tirajes cortos (Lynn, 1994, Pág. 62).

Impresión a un solo color. Si el presupuesto y el encargo requieren la reproducción a un solo color, no se debe inhibir la impresión a un solo color puede crear muchos efectos impresionantes y dinámicos.

Sea cual sea el color, estos se pueden representar en semitonos, es decir sombreados, más claros que el color original. El modo en que estos se realizan recuerda el proceso de semitono. El impresor, en vez de imprimir un color sólido en bloque, lo descompone en puntos, de tal modo que por debajo se demuestra el claro del papel. Los puntos están tan separados que el ojo capta los puntos coloreados y también los espacios blancos entre ellos. Cuanto más blanco se usa (es decir, cuando más pequeños son los puntos), tanto más claro se hace el color.

Todas las impresiones tonales se producen de ese modo (Lynn, 1994, Pág. 64).

De esta manera se crean tramas que permitan al lector apreciar un impreso, de manera natural con una sola tinta.

La impresión a dos colores: Con dos colores primarios puede crearse un tercero (amarillo y azul, para conjuntar un verde); Todo dependerá de la densidad relativa de las tramas.

Sin embargo, esta opción está muy limitada, solo está abierta algunas veces habitualmente, uno de los colores es el negro, por que es necesario para el texto y fortalece finos detalles visuales. El negro puede utilizarse con buenos resultados en combinación con otro color.

Se presenta en este caso el Bitono: Un bitono es una impresión utilizada con un semitono de dos colores. Hay que hacer dos planchas, una para el negro y otra para otro color. La ventaja de la utilización de bitono es que puede lograrse una imagen mucho más pronunciada. En la impresión se coloca primero la placa negra y luego el color. Entre más pasteloso esté el color secundario es mejor la impresión (Lynn, 1994, Pág. 66).

Impresión a tres colores: Se da en raras ocasiones la impresión a tres colores, no resulta mucha más atractiva que la impresión a dos colores (la cual es más barata), mientras que la cuatricromía que es un poco más cara, tiene mejor aspecto (Lynn, 1994, Pág. 68).

Impresión en cuatricromía: Para el proceso en cuatricromía se utilizan los colores primarios, el rojo (magenta o rojo de proceso), el amarillo y el azul (cian o azul proceso), en conjunción con el negro. Esencialmente aunque el proceso es denominado cuatricromía, interviene en él un quinto color, el blanco del papel. Utilizando cantidades diferentes de esos cinco colores, puede reproducirse cualquier color, con la excepción de los colores metálicos. Todas las fotografías en color pueden reproducirse impresas mediante la utilización del proceso de semitono de cuatricromático (Lynn, 1994, Pág. 70).

Los colores sólidos pueden convertirse en porcentajes de pigmentos de cualquier en el muestrario de tintas de impresor.

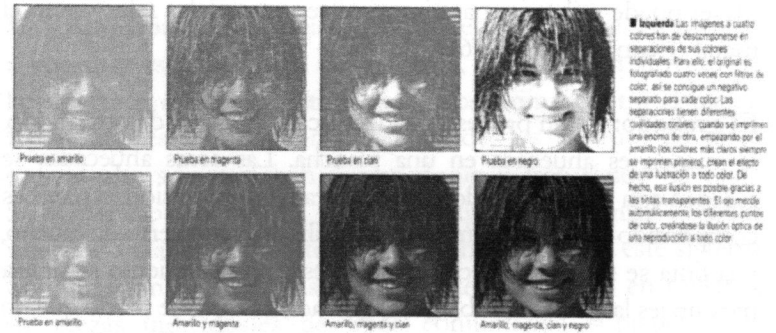


Figura que muestra las partes de la cuatricromía (Lynn 1994, pág. 71)

Pruebas: Antes de que el impresor emprenda el tiraje, es conveniente pedirle una prueba de color. El examen de prueba de color permite modificar o puntualizar elementos del marcado, si uno mismo o el impresor, ha cometido un error. En esta fase, las correcciones son caras, pero mucho más baratas que si se espera a que termine el tiraje y tan sólo entonces se descubren los errores. Se deben considerar:

- Filetes y bordes
 - Marcas de registro
 - La reproducción original y fiel de los colores
 - Caracteres rotos
 - Puntos o marcas indeseables
 - Imágenes no borrosas
- (Lynn, 1994, Pág. 75)

Lynn (1994, Pág. 48) afirma, que el momento de preparación requiere de todos los elementos por separado (trazos, tipografías, imágenes, etc.) donde ya se ha preparado, donde se les a dado el tamaño adecuado para encajar el diseño y se han hecho pruebas en transferencia fotomecánica. En el proceso muestra como obtener mejores resultados a la hora de proteger el trabajo gráfico que se realizó. Otro de los pasos es la separación de colores por capas, donde esto dependerá del método de impresión, una parte fundamental es el uso de las marcas de registro, con el fin de que los registros a la hora de imprimir queden perfectamente sobrepuestos.

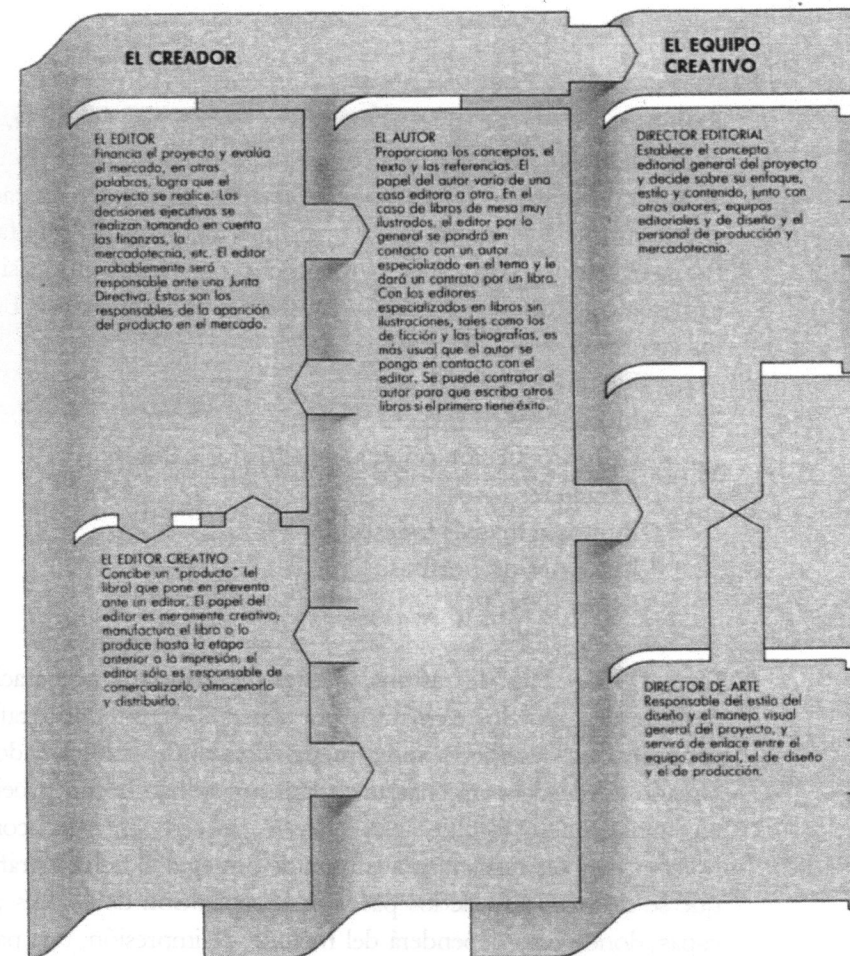
Las hojas de papel, cartulina, plástico o metal en las que se imprime se cortan después del tamaño y la forma que se ha especificado. Habitualmente, los cortes son rectos. El impresor prepara un instrumento para el corte montando delgadas piezas de metal sobre una base de madera. Esas piezas se colocan de tal modo que sigan las guía que se ha suministrado.

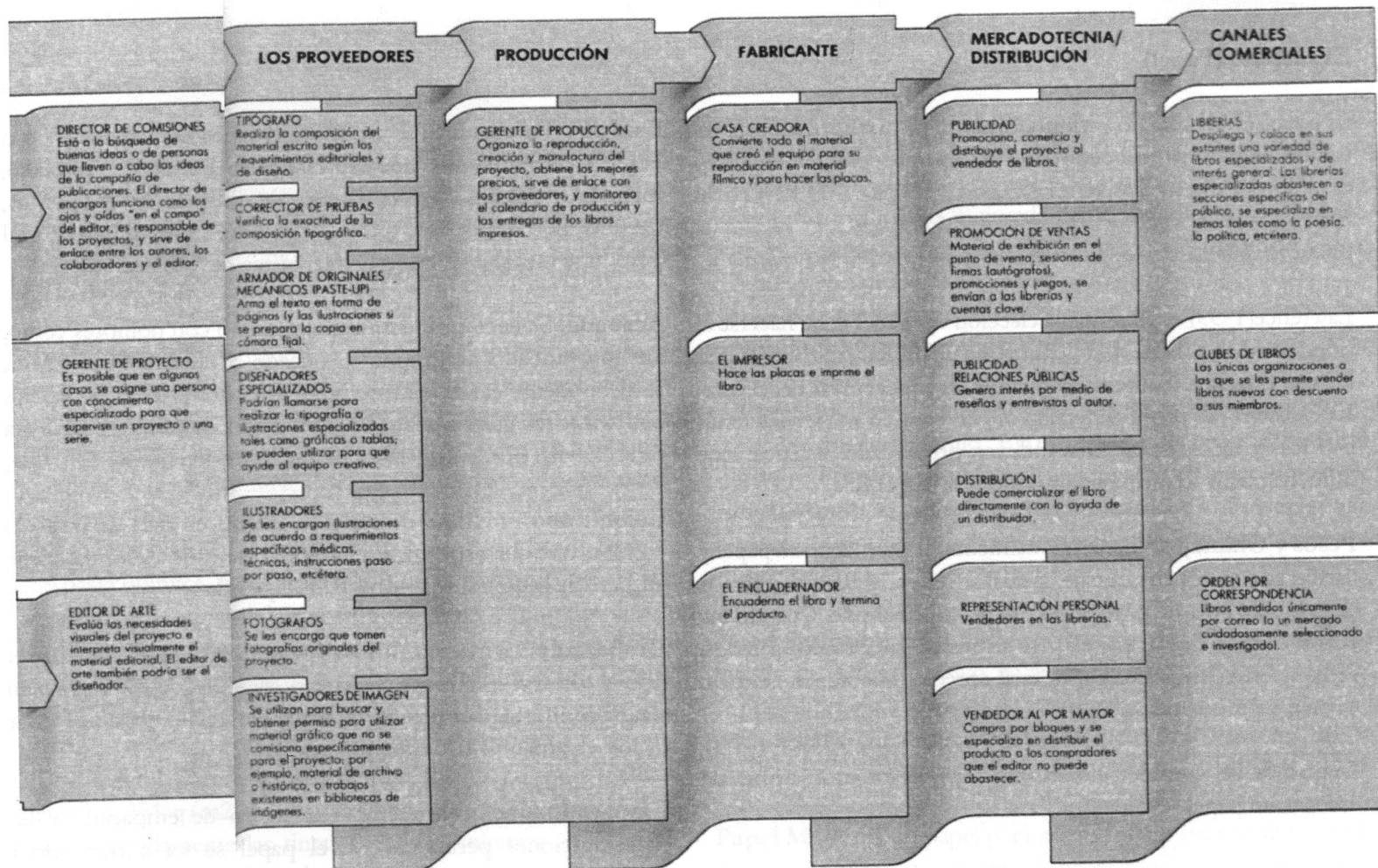
El papel y la cartulina también pueden perforarse como una hoja de sellos de correo, de modo que las piezas puedan ser arrancadas. Lynn presenta algo conocido como el *Kiss Cutting* donde se corta el papel o la cartulina, pero no en línea continua quedan pequeños espacios entre los cortes, que permiten ser arrancados de una hoja.

El impresor tan solo preparará un instrumento especial para el corte si en el boceto final, se han indicado las especificaciones para el cortado y el plegado. Allí donde se desea un corte, se utiliza una línea continua; para un pliegue, una línea punteada (Lynn 1994, Pág. 56).

A continuación se muestra el proceso de publicación extraído de Jennings (1995, pág. 136) donde describe que es muy difícil detallar el proceso de creación de un libro tanto por las diversas áreas de actividad que se sobreponen y se interrelacionan y por que los procedimientos varían entre las compañías. Sin embargo,

la gráfica presentada a continuación intenta explicar las áreas de actividad y el personal involucrado, desde el concepto inicial del libro hasta su aparición en el anaquel de librería.





El sustrato (Papel)

El papel es el sustrato más importante, ya que forma parte de todo el objeto material dentro de un impreso, como en este caso es el libro. El autor Lawrence (Wilson, 1999 pág. 100-120) en su libro *“Lo que el impresor debe saber acerca del papel, nos muestra un panorama de lo que se debe tomar en cuenta con respecto a este material”*.

Lawrence (1999) explica que la elección del papel debe hacerse al principio de la producción y basarse en un perfecto conocimiento del uso final que tendrá el producto y las expectativas del cliente. La elección del papel generalmente se basa en consideraciones estéticas y técnicas; también influyen propiedades estéticas que influyen como su terminado y textura de superficie.

Pesos y Gramajes. Internacionalmente, el peso de todo papel y cartón se expresa en gramaje, el cual se refiere al peso en gramos de una sola hoja de papel es de un metro cuadrado. Cuando los pesos básicos de los papeles, se expresan en Estados Unidos, se convierten en gramajes, es fácil apreciar que tienen relación común entre sus pesos.

Dentro de las consideraciones que hay que tomar a la hora de escoger un papel se tienen:

Calibre y Volumen. Si se especifica el espesor además del peso base y el terminado, se debe expresar como un calibre promedio, mínimo o máximo en milésimas de pulgada o en puntos, dependiendo del espesor real deseado. El espesor al igual que el peso base está sujeto a ciertas tolerancias de fabricación.

Acabado. Se necesita identificar el término con nombres como, antiguo, satinado, pergamino o estucado. Si el papel tiene relieve, se debe identificar el patrón, número o nombre. Para papeles con borde irregular o acabado texturizado, indicar su grano y la dirección del borde irregular y de las líneas de relieve.

Color/Tono, si el tipo de papel se fabrica en más de un tono o color, hay que especificar el color o tono deseado, conviene anexar una muestra de la tonalidad requerida.

Desbastado. La mayoría de los papeles para impresión en offset deben cortarse a tamaños exactos, y siempre deben estar bien cuadrados. Cualquier pedido de papel para estos procesos debe incluir el tamaño y la cuadratura exactos.

Empacado. Indíquese siempre el modo de empaquetado y las especificaciones pertinentes, si el papel se va a transportar recubierto, o se va a empacar con el lado del fieltro o de malla hacia arriba.

Dentro de los papeles Lawrence (1993, Pág 115-129) explica las características de cada uno, ya que en ellos hay tanta diversidad como de tonos, brillos y color, además que muchos tienen utilidades propias como los papeles adhesivos, También se incluyen los papeles definidos por Mc Lean, en su libro “*Manual de Tipografía*” (1993, Pág.95)

Papeles Bond: Su tamaño básico es de 423 x 559 mm, con un peso estándar de 49 a 90 g/m², tiene una muy alta durabilidad en su manejo y plegado. El papel bond se elabora en varias calidades y el más sencillo, llamado Bond Corriente no tiene marca de agua y se hace con pasta química de madera, es comúnmente usado para impresión de estados de cuenta, litado y pólizas de corto plazo; también existe el Bond con Marca de Agua hecho también con pasta química, pero la calidad, resistencia y brillantes de este es mayor; el mejor bond es secado por aire y con un terminado martillado, esta elaborado 100% con algodón y por su alta calidad se usa para la papelería institucional, certificados, pólizas de seguro, testamentos y otros documentos de mayor importancia.

Papel Brístol: Su tamaño básico 572 x 724 mm y un peso estándar de 147 a 351 g/m², tiene gran resistencia y una capacidad de fraguar rápidamente las tintas así como volumen considerable que lo hacen muy adecuado para la litografía en offset y para

cubiertas de publicaciones, existe una variedad de este tipo que es muy utilizada en el mundo de las tarjetas postales ya que su acabado liso y uniforme lo hace adecuado para escribirle con pluma, esta variante es conocida como brístol postal. También pose la variante de cartulina Brístol con un tamaño de 648 x 775mm, y con pesos de 163 a 308 g/m².

Papel Cuché (papel recubierto para impresión): Su tamaño base es de 635 x 965 mm y su peso estándar va de 89 a 148 g/m² se recomiendan para la impresión de offset en distintas calidades dependiendo de su brillo. Es un papel con un revestimiento mineral, realizado a mano o máquina ya sea por una o dos caras, presenta como inconveniente su imposibilidad al doblar ya que se puede romper al hacer esto, se puede pegar si está húmedo y es muy brillante.

Papel Satinado: Su superficie se reviste con una sustancia de mezcla mineral y adhesivo, en la misma máquina que lo fabrica; se podría decir son papeles de imitación a los de artes gráficas ya que presentan una superficie similar pero de menor calidad, lo que lo hace más baratos.

Papel Mate: Es un papel para artes gráficas sin esmalte, es más difícil imprimir sobre este tipo de papel ya que necesita se utilicen

técnicas diferentes, por lo que generalmente es más utilizado para la impresión offset.

Papel de Dibujo: Es resistente, duradero, blanco y opaco, capaz de aceptar tinta china y las tintas de impresión correctamente, soporta los efectos de la goma de borrar y no se mancha tan fácilmente con las tintas aguadas, son papeles hechos a mano lo que los hace muy caros.

Papel Pluma: Se trata de un papel grueso y esponjoso utilizado para hacer libros más voluminosos y son pocos los impresores que aun lo utilizan.

Papel Cartridge: Originalmente usado para fabricar cartuchos por eso su nombre, es muy resistente y de varios colores, por lo que se utiliza para hacer guardas, pastas y solapas de libros.

Papel Periódico: Es el papel de impresión más barato y presenta distintas calidades, no es muy duradero, se decolora fácilmente y es muy quebradizo, ya que tiene un elevado contenido de pasta de madera mecánica; se elabora de maderas desfibradas. Antes se imprimían en prensa de tipos, pero actualmente muchos se imprimen en flexografía u offset de bobina, su carácter débil hace que si el rollo tiene defectos pueda romperse a medio tiraje cuando se mete en alta velocidad.

Papel Hilo: Papel resistente, fino y de superficie dura, utilizado para imprimir y fotocopiar, se fabrica en distintos colores.

Papel de Envolver: Es de mayor resistencia al trato y la humedad, papel satinado por uno de sus lados, el cual se usa para su impresión, mientras que por el otro es rugoso, ciertos papeles de este tipo van impregnados o laminados con alquitrán y por ello se vuelven impermeables.

Papel Seda: Es muy fino y ligero, hecho con pasta de madera química, y con frecuencia de vivos colores.

Papel con Recubrimiento Adhesivo: Llevan una adhesivo que se activa con el agua o calor y se usa principalmente para etiquetas impresas, existen también engomados los cuales se fabrican con una variedad como lo son los blancos, de color sin recubrir, vidriados, esmaltados, recubiertos mate, metalizados y laminados; se debe tener en cuenta al elegir estos papeles la superficie donde se imprimirá y el tipo de engomado ya que los engomados tienden mas a enroscarse.

Papeles Ligeros: El papel de Biblia es considerado el predecesor de este tipo, este tipo de papeles tienen una gran opacidad gracias a su peso (25 a 59 g/m²), su pliego base es de 25 x 38 pulgadas y

su uso no solo es en Biblias sino también manuales, diccionarios, impresos financieros y legales así como libro de referencia, el uso de estos papeles reduce los tamaños, por lo tanto, se pueden transportar mayor cantidad a menor precio reduciendo los costos de distribución; es muy recomendable que este tipo de papeles sean impresos en offset para una mejor calidad y facilidad.

Papel Copia Sin Carbón: Este tipo de papel simplifica la manera de hacer formas múltiples pues evita las manchas en las copias y además no se tiene que estar desechando el papel carbón que se va desgastando, esto se logra con un sistema químico de transferencia en la que la hoja de arriba por la parte trasera contiene micro celdas que transfieren la imagen al la siguiente hoja.

Papel para Cubiertas: Estos papeles deben tener una resistencia y durabilidad suficiente para poder proteger un libro o revista, así como la posibilidad de ser suajados, repujados, barnizados, laqueados o perforados, su tamaño base es de 508 x 660 mm, un peso desde los 135g/m² y un espesor de hasta unos 0.48mm; entre lo mas especializados de estos papeles encontramos los laminados plásticos y los recubiertos de piroxilina, lo que los hace resistentes al agua, grasa y mugre.

Papeles Tratados con Látex: Estos papeles son resistentes a las rasgaduras y la humedad, gracias a sus fibras impregnadas de látex, esto también les permite ser estirados, estampados, perforados y repujados, son usados para cubiertas, carteles mapas y forros de libros.

Cartulinas: Este término se refiere a productos de papel que son mayores de 0.30mm de espesor, con algunas contadas excepciones como el cartón de forro y los papeles para dibujo, las cartulinas se dividen en dos grandes tipos: blancas solidas al sulfato usadas para empaquetado de alimentos y solidas al sulfato sin blanquear, usadas con frecuencia en empaques corrugados.

Cartón: Son un tipo de cartulina gruesa cuyo espesor va de 0.38 a 1.22mm variando por la cantidad de capas que se aplican al crearlo. Se usa con frecuencia para la encuadernación de folletos y libros, los cartones finos se utilizan para la impresión y si se usan como cubiertas sólo son de un lado impresos ya que tienen una cara suave y la otra no. Existen tres principales tipos de cartón usados en los libros: cartón de papeles viejos (el mas barato), el cartón de paja (el mas corriente) y el cartón de encuadernar (el mas grueso y caro).

Capítulo 5. La Ilustración

La ilustración es una parte del Diseño Gráfico que se encarga de las gráficas en un proyecto de diseño, deriva de las artes visuales.

La ilustración actualmente abarca muchas áreas, la libros infantiles, las novelas graficas, la animación, los libros, los juguetes, los videojuegos, la moda, la publicidad, el diseño, los medios de comunicación e Internet.

Jennings (1995, p 12) dice que la ilustración tiene tres funciones. Estas pueden describirse muy superficialmente como adornar, informar y comentar.

Antecedentes:

La ilustración nace desde los trazos de una línea o representaciones, que en algún momento de la historia de la humanidad han sido usados, para narrar su entorno.

Los primeros vestigios se pueden encontrar en las cavernas durante la prehistoria, hace aproximadamente 12000 años antes de Cristo, quizá el propósito por el que fueron creadas fue otro, pero en ellas se cuenta su entorno en ese tiempo, las mejores representaciones se encuentran en Lascaux, en Francia y en Altamira, en España.

Después se presentan los jeroglíficos de Egipto, en donde no solo cumplían con los pictogramas sino también en una identificación fonética. Aquí se ve que las imágenes son más abstractas, ya se tenía mucha riqueza visual y se empezaron a escribir obras con ilustraciones, como ejemplos en esta civilización se tiene el Libro de los Muertos y los Papiros de Ramsés, después vienen en la Mesopotamia

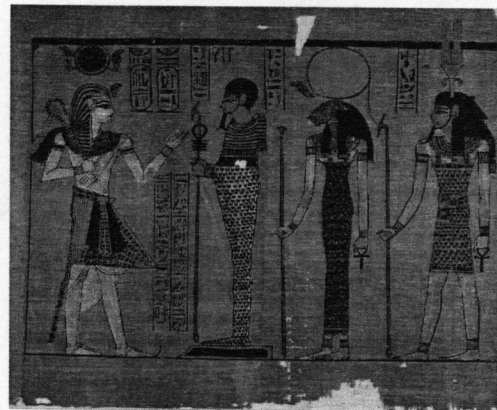
los tratamientos de espacio y color y la jerarquía visual del arte islámico, que junto con las convenciones simbólicas se manifiestan en los dibujos diagramáticos.

Mientras tanto, en el oriente en China y Japón la caligrafía y el dibujo compartieron la fluidez y fina expresión del pincel. Los Griegos y Romanos aportaron material técnico al campo como las proporciones y las perspectivas. Tanto los sustratos con las técnicas fueron cambiando, primero por la vitela y en el siglo I a. C. por los códices. Después con los cultos religiosos se continuó con los textos luminosos el dibujo, y con la revolución Italiana se renovaron las ideas clásicas y la exploración intelectual de las artes y las ciencias le dio al hombre el centro del universo.

En toda Europa el auge del renacimiento introdujo y desarrolló nuevos sistemas de dibujo, así como estudios de anatomía, de proporción, de geometría y de



Caligrafía China



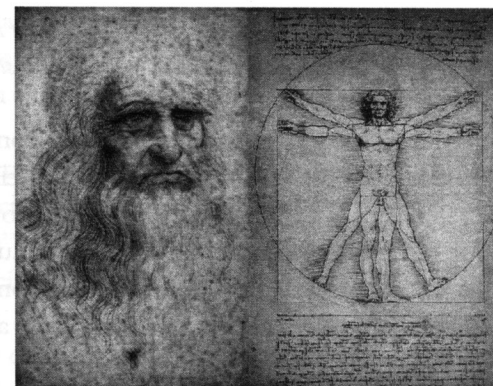
Libro de los muertos, Papiro de Ramsés

composición. Los dibujos de varios artistas como Leonardo Da Vinci (1452-1519), Miguel Ángel (1475-1519), Rafael (1483-1520), Holbein (1497-1553) y Alberto Durero (1471-1528), todos ellos logran ejemplificar el magnífico uso de la línea, el tono y la claridad en la observación. Este movimiento fue fundamental para la educación de artistas en occidente durante siglos.

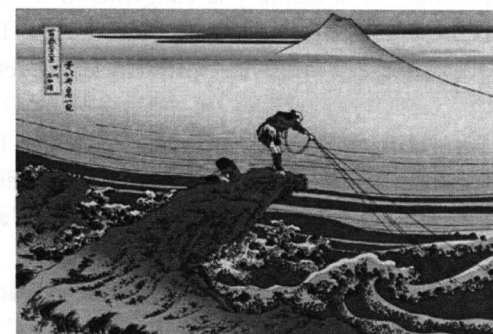
Posteriormente, de estos hechos se inicia la ilustración, una nueva tradición dentro del dibujo, considerablemente personal y creativo. Fruto de ello se tiene como ejemplo las pinturas del Bosco (1450-1516), Pieter Brueghel el Viejo (1520-1569) y Jacques Callot (1592-1635).

El autor Mark Wigam en su libro "*Pensar Visualmente*" (2007; Pág. 30), dice que el dibujo existe inserto en un conjunto de tradiciones y convenciones representativas, en una cultura, en una

ubicación geográfica y en un momento de la historia, mediante el análisis semiológico y contextual se puede examinar cómo han afectado a su creación, su forma y su función factores de diversos tipos: sociales, ideológicos, políticos, religiosos, simbólicos, económicos, estéticos, rituales, comunicativos, y tecnológicos.



Retrato y el hombre del Vitrubio, Da Vinci.



Hokusai (1760-1849)

La Narrativa en la Ilustración

“El ilustrador, a diferencia de un pintor tiene un interés primordial en contar una historia” Norman Rockwell”.

En el diseño editorial, las Ilustraciones son muy usadas dependiendo del tipo de proyecto, precisamente en los libros infantiles para contar historias o en las novelas para mostrar una que otra imagen discreta, en los libros educativos para guiar y en los instructivos para informarnos. Sea como sea las ilustraciones son un gran apoyo en los textos para guiar al lector en su búsqueda de la verdad en su ejemplar.

La caricatura es uno de los más claros ejemplos de narrativa, es posible ver la ironía y la exageración de eventos en este tipo de representaciones. La obra de Randolphe Töpffer (1799-1846) un ilustrador, que utilizó las ilustraciones secuenciales en sus imágenes.

En el libro de Rosario Ortiz Marín (2000, p 151-154), *“La irreverencia del arte. Caricatura y sociedad”*. Nos brinda conceptos que se deben tomar en cuenta, mismos que se exponen a continuación:

La narrativa iconográfica: como cualquier forma de relato articulado en la secuencia de imágenes (dibujadas, pintadas o fotografiadas) sucesivas.

Connotación: Oposición al significado denotativo, básico, literal o asociativo. Tipo de significado de un vocablo o expresión derivado, por lo general, de alguna característica más o menos constante en los contextos que usa.

Denotación. Relación entre una señal léxica y el conjunto de entidades que virtualmente comprende su referencia. Junto con la referencia y el sentido constituye uno de los componentes distinguibles del significado genuino de un vocablo fuera de contexto y en oposición al significado expresivo o social de la connotación.

Iconicidad: Relación necesaria de semejanza que esporádicamente se da entre un significante y su significado; por ejemplo las onomatopeyas.

Ícono: Símbolo no arbitrario que presenta alguna cualidad, generalmente formal, con lo que guarda con aquellos una relación y semejanza.

Enunciados Icónicos (o semas): Son los que más comúnmente llamamos “imágenes” o mejor dicho, signos “icónicos” (un hombre, un caballo, etc.) De hecho constituyen un enunciado icónico complejo (como “esto es un caballo de perfil en pie”, o bien “aquí hay un caballo”. Son los que se catalogan con más facilidad y muchas

veces el código icónico se detiene a su nivel. Son el contexto que muchas veces permite reconocer a los signos icónicos.

La carga visual: Se le da ese nombre en general al dibujo y a todo lo que ofende o que puede estar fuera de la realidad.

Las Circunstancias: El nudo de relaciones que se sintetizan en un hecho, en un acto de conciencia social. Se deben cuidar y establecer los códigos Icónicos a utilizar.

Imagen: Es un fenómeno que implica la percepción de un objeto un hecho, que se transmite a través de una expresión gráfica, con cierto grado de analogía o semejanza con la realidad.

Iconografía: Representación gráfica de un evento con independencia de su formulación mediante categorías lingüísticas.

Señal: Dícese de toda clase de soporte físico de un signo; por ejemplo los sonidos, los trazos de las letras. Las señales constituyen los elementos que realmente se transmiten en todo proceso comunicativo.

Significado: Contenido de un signo, en el que cabe reconocer modalidades más o menos claramente diferenciadas establecidas por la moderna semántica, como la referencia, el sentido, la

denotación, la connotación, la aplicabilidad, etc. Para Ferdinand de Saussure, componente del signo lingüístico portador de la imagen acústica mediante una sucesión de fonemas en orden lineal.


Signos: Denotan, con artificios gráficos convencionales, las unidades de reconocimiento (nariz, ojo, cielo, nube); o bien “modelos abstractos”, símbolos, diagramas conceptuales del objeto (un sol como círculo de rayos uniformes).

Símbolo: Se entiende como una representación gráfica cargada de un alto convencionalismo cultural y social que tiene un índice de iconicidad muy débil, pero nunca nulo y que retiene una parte de la realidad de los objetos representados.

Significación: Para Ferdinand de Saussure, relación que se establece entre el significante y el significado de un signo lingüístico.

Yuxtaposición. Diacronía narrativa, escalonada en varias figuras de elementos sémicos incompatibles.

Visualización: Es el proceso de construir una imagen concreta partiendo de una abstracta. Primero se debe procurar entrar en posesión de todos los hechos, y después embellecerlos con mi propia imaginación. Mariana Itzel Chávez Mirabete, (2010), *“El proceso de ilustración de un personaje”*, Tesis, Diseño Gráfico, UVAQ.



Conceptos como la connotación que se le den a las imágenes son muy importantes en el mensaje, pues estas pueden cambiar debido al contexto en el que se presenten.

A pesar de ser ilustración se debe narrar la convivencia con el texto, presenta los panoramas del Mensaje que se va a recibir, por un lado se tiene el Mensaje Iconográfico: que permite identificar al objeto que en la imagen se presenta y el Mensaje Lingüístico como una guía para la interpretación, de lo que se deduce que éste implica al iconográfico y viceversa. De esta manera la relación entre el texto y la ilustración se funden en un solo mensaje.

Brian Lewis (1995 p. 11), presenta en su libro *“Introducción a la ilustración”* en que la definición general de la Ilustración puede ser *“pinturas que esclarecen una idea o un texto”*. El concepto de ilustración como *“imágenes que tienen un propósito”* parece ser más revelante para la gama de las obras actuales.

El Proceso de ilustración

Los ilustradores normalmente se enfrentan a problemas visuales que se deben resolver al comunicar una idea, la ejecución es lo que le da el carácter, de ahí pueden partir emocional, juguetón o fantasioso.

Los ilustradores tienen, independientemente de su proceso de trabajo en donde hace uno de habilidades e imaginación, un trabajo íntegro que debe tomar en cuenta muchas cosas, formas originales de pensar y actuar rastrear y manipular técnicas, tecnologías o herramientas que le puedan funcionar.

El lema de “echando a perder se aprende” es muy válido en la ilustración, pues su desarrollo necesita de experimentar y jugar con todo lo visual: formas, colores, composición armonía. Un buen Ilustrador sale de los clásicos clichés dentro de su ámbito.

Patricio Betteo (2008, p13-17) en su libro “*Mirador*” menciona su forma de trabajo; así como parte del proceso que lo lleva de sus ideas y su estilo, a viñetas que comunican a los lectores, mediante manchas estilizadas y variedad de formas de un estilo, logra recrear historias tan complejas.

El concepto de la idea es la primer parte del proceso y lo deja muy claro en su obra, se puede ver como a partir de una mancha salen a pesar de ser un *story board*. Tal y como dijo Pablo Picasso “Yo pinto los objetos como los pienso, no como los veo”.

La mayoría de los ilustradores trabajan, ya sea por su cuenta o por encargo, para esto se tienen que tratar de definir muchas cosas, las lluvias de ideas, o sea la búsqueda de referentes y de dibujar las primeras ideas que llegan con la simple palabra. Las reuniones con los trabajos por encargo son muy indispensables en el desarrollo y se tienen que atender discusiones y reflexiones acerca del tema para concretar ideas y llegar a criterios que se van a establecer en el proyecto.

En el artículo para la revista REDiseño (marzo, 2011, p25-28) en donde se entrevista al Ilustrador mexicano Salvador Ramírez Madriz, expresa su interés y trabajo en la ilustración y animación, donde comparte el proceso de construcción de un proyecto, “cada proyecto exige necesidades diferentes. El proceso de la investigación es muy importante. Por ejemplo, de la creación de un personaje durante una semana, seguro los primeros cuatro días la pasaría investigando: recogiendo imágenes, consultando libros, haciendo sketches; y los restantes es cuando comienza a desarrollarlo. El sólo hecho de que se vea bien, no quiere decir que esté bien. Debes revisar de continuo cómo se comporta, qué te comunica.

Otro caso es el de la Pintora, Escritora y Editora Laila Pita (entrevista personal, 2 de noviembre 2012) quien ha fungido como Editora en varios libros y explica que “*se busca que los elementos en*

común, tengan una relación de símbolos entre el texto y la imagen, para ella entablar los diálogos con un tercero que sería el lector”.

Cada ilustrador tiene su propio proceso dentro de un proyecto. A continuación se presenta una tabla con los procesos de varios ilustradores que fueron entrevistados para el libro “Pensar Visualmente” de Mark Wigam (2007, p 44-45).

Ilustrador	Proceso
Neil Webb	<i>“Pensar mucho, hacer bocetos, referencias fotográficas, y al ordenador”.</i>
Paul Davis	<i>“Una libreta de notas detrás de otra, me pongo enfermo cuando se me olvidan las ideas potencialmente buenas. Y no vagueo, tomo fotos, dibujo, escaneo o trabajo con el Photoshop”.</i>

Rian Hughes	<i>“La inspiración procede de muchas fuentes y es distinta en cada trabajo, La tarea en sí ha de tener alguna lógica interna y estructura, tanto conceptual como visual. Este todo armónico cristaliza por proceso de refinamiento, desde el coloreado básico al añadido al final de sombras y texturas”.</i>
Ian Pollock	<i>“Lápiz (ideas), tinta para las decisiones. Una hoja en blanco para tener la mente despejada. Estado de absoluta calma”.</i>
A. Richard Allen	<i>“Cuadernos de bocetos, ideas, pulir los bocetos en el Photoshop, terminar el trabajo de líneas con pincel y tinta y escanear los colores aplicados en el Photoshop”.</i>
Alex Williamson	<i>“Collage y montaje: uso fotocopias, dibujos, recortes, más fotocopias, dibujos, recortes de fotos y objetos múltiples para crear un collage de imágenes. Tengo una colección de imágenes y recortes con toda clase de formas y texturas con los que trabajo a menudo; estoy interesado en la yuxtaposición y los accidentes que crean una nueva imagen, a partir de los elementos ya existentes. Al principio yo hacía</i>

Dennos Erikson	<p><i>serigrafía y sus procesos han informado la manera en la que ahora trabajo con los formatos digitales”.</i></p> <p><i>“Trabajo rápido, pero dibujo lo mismo una y otra vez. Repito el proceso hasta que estoy satisfecho. Si me quedo sin ideas, suelo llenar una mesa entera con dibujos que haya hecho antes y que me hayan gustado y los contemplo durante una hora. Para encontrar el punto adecuado trato de no limitarme a la primer idea; es importante seguir pensando. Sin embargo, si he dado un buen concepto dibujo una vez y otra vez hasta que funcione, no paso a la siguiente idea tras una sola prueba”.</i></p>	Elliot Thoburn	<p><i>“Buscar ideas y sacar la prueba real al tamaño real”.</i></p>
Florece Manlik	<p><i>“No pienso, dibujo, en el transcurso se produce un accidente que hace que el dibujo evolucione hasta salvar el desastre. Algunas veces funciona y otras no”.</i></p>	Sarah Jones	<p><i>“Comienzo dando vueltas por la casa mirando libros con una taza de té. A continuación hago pruebas caóticas, con rodillo y escáner finalmente, intento orquestar todo el tinglado con el ordenador”.</i></p>
Simon Pemberton	<p><i>“Mi producto final es digital, pero dibujo, pinto, hago fotos y compilo elementos para collage, y los almaceno en el ordenador. Luego de acuerdo a este material y manipulo mis propios dibujos y pinturas. Las ideas iniciales son simples garabatos pero las composiciones suelen construirse así y rara vez se parecen mucho a resultados finales”.</i></p>	Bill McConkey	<p><i>“Todo trabajo comienza obviamente con el brief. Hablo con el cliente una vez que he leído para discutir los detalles que aun no han sido perfilados. Mi siguiente paso es crear una imagen en miniatura, habitualmente en papel rayado, no hace falta ser muy cuidadoso en esta fase. Lo siguiente es hacer un borrador mando un bosquejo con la composición y los elementos principales. Después amplío la miniatura hasta el tamaño en el que voy a trabajar y la utilizo como base. Pongo todos los detalles en la pantalla y edito todo lo que necesite ser editado. Odio las restricciones que pone un dibujo a lápiz detallado en un estudio tan temprano del proceso. Me gusta encontrar íntimamente el cambio hacia la solución final”.</i></p>

Chris Drury	<p><i>“Tras unas semanitas de garabatos compongo un collage con mis ideas y observo que elementos funcionan bien a base de cortar y pegar a partir de aquí hago dibujos en boli más terminados, los escaneo, los coloreo y los recorto con Freeband”.</i></p>	Peter Gudynas	<p><i>“Antes de 1987 la mayor parte de mi trabajo incluía fotomontaje y técnicas de aerógrafo. Desde entonces, he explorado el potencial de los soportes electrónicos y la manipulación de imágenes: entre 1986 y 1990, con los PC de Olivetti, el controlador de gráficos de 8 bits Pluto y el software Point para diseño de 2D. Desde 1990 con Apple Macintosh. 8500. G3, G4, G5, Photoshop, Illustrator y software 3D. Hago dibujos sobre papel, bocetos en miniatura para desarrollar una idea y una composición, trabajo con material de diversas fuentes cuando es necesario. Una vez que tengo una base paso al ordenador y preparo todo el material fotográfico y los diseños tradicionales que necesito escanear”.</i></p>
eBoy	<p><i>“Podríamos llamarlo rotación... , uno de nosotros define las bases, como cuadrícula y resolución, el siguiente eBoy continua, etc. Esto puede durar semanas o meses dependiendo del número de píxeles. Evita el aburrimiento y produce un trabajo rico en capas”.</i></p>		
Mick Brownfield	<p><i>“Mi proceso de trabajo consiste en recibir un encargo, discutir las institución, la fecha de entrega y los honorarios. Comienzo los bocetos a lápiz y se los envío al cliente por e-mail. Si son aprobados, desde el estilo y las técnicas más adecuados. Termino la ilustración y me aseguro de que el cliente la reciba el día de la entrega, nunca antes”.</i></p>		
Peter Grundy	<p><i>“Proyecto de un cliente: documentación/ discusión/ reflexión/ idea/ creación. Proyecto personal: Idea/ creación.</i></p>		

En sí, el proceso lleva cosas en común como la conceptualización de ideas, lo divertido aquí es la parte de reunión de datos y lluvia de ideas donde cada uno presenta un estilo diferente.

Las Técnicas

Según la tesis de Mareli García Vargas (2009. p 38), titulada “*Elaboración de un manual para la aplicación de técnicas orgánicas en la ilustración*”. La técnica es un conjunto de saberes prácticos o procedimientos para obtener el resultado deseado. Una técnica puede ser aplicada en cualquier ámbito humano: ciencias, arte, educación, etc. Aunque no es privativo del hombre sostiene que suelen ser más complejas, que las de los animales, que sólo responden a su necesidad de supervivencia.

En los humanos la técnica muchas veces no es consciente o reflexiva, incluso pareciera que muchas técnicas son espontáneas e incluso innatas.

Las técnicas requieren de destreza manual y también intelectual, generalmente con el uso de herramientas. La técnica se aprende a través de la transmisión de ese conocimiento por generaciones, a lo que cada persona la puede adaptar a su estilo propio.

Dentro de la ilustración se integran varios conocimientos, que provienen de la misma área de la imagen visual, como lo son las fotografías, la escultura, el grabado, la pintura, etc. También se manejan elementos naturales que a través de la forma se puedan recrear muchas cosas.

En base a los anteriores criterios se podría decir que la técnica en la ilustración se definiría como la forma de plasmar una idea mediante una técnica determinada.

A continuación se presenta una tabla basada en varias técnicas que pueden utilizarse en el proceso de ilustración, se pueden identificar las técnicas que hasta la fecha son consideradas dentro de la ilustración, parte de estas técnicas se derivan del libro de “*Introducción a la ilustración*” (Lewis, 1995, p8):

Técnicas Manuales

Dibujo al Carboncillo
Lápiz
Lápices de colores
Pastel
Crayón
Pluma y tinta
Plumones
Raspado
Acuarela
Gouache
Temple de huevo
Pintura al óleo
Collage

Acrílico
Aerógrafo
Grabado en linóleo
Grabado en madera
Agua fuerte
Litografía
Serigrafía
Xilografía

Técnicas Digitales

Dibujo digital
Modelado 3d
Coloreado digital
Vectores
Pixelart

Las técnicas Manuales se definen de la siguiente manera:

El Dibujo a carboncillo y el dibujo a lápiz: Consisten en una técnica de claro-oscuro donde se bosqueja de manera sencilla mientras los detalles se van estilizando a través de las sombras.

El dibujo con lápices de color: Integran las gamas cromáticas, dándoles color a las ilustraciones.

Pasteles: Se utilizan en ilustraciones muy claras en su proceso, es más suave ya que puede llegar a manchar el sustrato.

Crayón: A base de cera, esta técnica permite mezclarse con otras, para lograr capas de color.

Pluma y tinta: La tinta se suele usar sola o con agua (estilo acuarela), en esta técnica los trazos son muy finos y delgados, que bien trabaja con la caligrafía y ofrece mejores atributos.

Acuarela: Es una técnica de pintura usada en la aplicación de más agua que pintura, el sustrato debe resistir la humedad lo suficiente para poder aplicar bien esta técnica.

Gouache: Esta técnica es necesario aplicar por capas de color, y cada capa debe esperar a secarse antes de aplicar la siguiente, los colores van cambiando conforme se seca la pintura.

Temple: Es una técnica a base de pigmentos, mezclados con clara de huevo y aceite de linaza, se trabaja al mismo modo que el oleo, por plastas de pintura.

Óleo: Esta técnica se basa en las manchas y el trabajo en plastas de pintura.


Collage: Esta técnica se basa en la conjunción de recortes y objetos para crear una composición visual.

Acrílico: Este material es muy maleable y se puede trabajar tanto como acuarela como óleo.

Aerógrafo: Esta técnica se basa en la expulsión de pintura con aire, de la cual se adquiere una mancha en degradados, que con objetos con siluetas se pueden hacer grandes composiciones.

Grabado: Tanto en linóleo como en madera, esta técnica se trabaja en negativos a través de una impresión y la aplicación de tinta sobre la placa. La xilografía se basa en el mismo principio, pero con relieves más profundos hechos con las gubias y los buriles.

Aguafuerte: Se trabaja en una placa de cobre donde al imprimirse



la tinta, queda atrapada en los relieves, haciendo repetir la ilustración varias veces.

Serigrafía: Es un método de impresión artesanal utilizado para reproducir imágenes, a través de una película de fotografía y la luz se plasma la imagen en un lienzo. Para que con él se puedan reproducir las imágenes.

Litografía: Es un proceso de impresión en donde intervienen sustancias que reaccionan ante el agua, lo que permite aceptar las tintas grasas, el dibujo normalmente se realiza sobre piedra caliza.

La aplicación de la ilustración

En la tesis de Mariana Itzel Chávez Mirabete, (2010), *“El proceso de ilustración de un personaje”*, describe que según Jennings, (2010, Pág. 20,-21.), puede dividirse en tres amplias zonas:

La primera clase de ilustración es la que narra la historia completa sin necesidad de título o texto. Éste tipo de ilustración es la que generalmente se usa en las tapas de revistas, exhibiciones, solapas de libros.

La segunda clase de ilustraciones es la que ilustra un título y lo refuerza para dar mas impacto al mensaje, a éste grupo pertenecen ilustraciones con texto pequeño, que debe ser leído en un tiempo limitado, como letreros, carteles, propaganda, revistas y exhibidores. Son ilustraciones que son frecuentemente usadas para el bombardeo de publicidad.

La tercera clase de ilustración consiste en una narración contada por el cuadro en sí, es incompleta, su intención es intrigar al lector para que éste encuentre la respuesta en el texto que la acompaña, como los son las señales, o los clásicos carteles que dicen “descubre” o “explora”.

Jennings (1995, Pág. 16) menciona los ámbitos en los que se desarrolla la ilustración:

Ilustración Editorial:

Consiste en ilustrar textos y portadas de revistas y periódicos. Ejemplos como éste existen desde novelas y cuentos ilustrados para niños, que involucran técnica y animación.

Ilustración Publicitaria:

Es la ilustración que difunde una idea a partir de una campaña publicitaria, ilumina a las personas dependiendo del mensaje con el que esta fue hecha, requiere una alta capacidad para resolver los problemas, así como trabajar en equipo con áreas especializadas en la mercadotecnia y la comunicación.

Ilustración de Modas:

Es el tipo de ilustración que se emplea en la industria del vestido, se dedica a dibujar el concepto de la colección antes de pasar al diseño de telas y el corte de patrones.

Ilustración de la historia natural:

Es la ilustración zoológica y botánica, en ellas se trata de representar de manera precisa los elementos naturales, para lo que se requiere de un buen estudio de la estampa a graficar.

Ilustración Médica:

Surge a partir de la asociación entre el científico y el artista, para recrear el estudio del cuerpo humano, como ejemplo principal de este tipo de ilustración está a Leonardo Da Vinci.

Ilustración técnica:

Es la ilustración comercial enfocado en la industria, se basa en los planos, manuales y reparación. Las ilustraciones determinan el funcionamiento de una máquina con gran precisión y claridad.

La ilustración Informativa:

Se basa en las gráficas y estadísticas, su función es ejemplificar los niveles, tipográficos y matemáticos. Embellece y enfatiza el objetivo estadístico de la información por medio de la narrativa visual. Con la importancia de explicar la información muy detallada y compleja al lector.

La difusión de la ilustración

La ilustración implica colaborar con personas de otras disciplinas muy diversas, como directores de arte, clientes, coleccionistas, escritores, animadores, cineastas, artistas, fabricantes, impresores, agentes, distribuidores, dueños de galerías, etc.

Con la evolución de la tecnología, en el campo de la ilustración se abrieron nuevas áreas de trabajo, dentro de la web, animación, videojuegos, por ejemplo.

Existen casos muy positivos cuando se combinan los estilos de dos ilustradores para poder presentar un trabajo completo, existe el ejemplo a Olga Dugina y Andrej Dugin, Ilustradores de libros como: *“El sastrecillo valiente”* o *“Las plumas del dragón”*. Ambos combinan los estilos de la ilustración con el espacio de texto. Los dos manejan estilos muy bien definidos y hacen de sus formas y personajes seres muy estilizados

En los libro *“Leer con los cinco sentidos”* de Víctor Moreno (2011. Pág. 86) nos presenta en un tema dedicado a lo visual, las Imágenes visuales en los libros y afirma que:

“Buscar en los libros de lectura imágenes visuales es una tarea fácil y difícil; fácil, por que son las que más abundan en los libros; difícil por que de lo que se trataría es de elegir aquel conjunto de imágenes visuales más sorprendentes, menos usuales.”

Se debe considerar en el proceso de la ilustración, el ilustrador debe ver como lo ven los escritores; y después mostrar al mundo como él lo imaginó.

Las imágenes visuales pululan entre la literatura infantil y juvenil, y Víctor Moreno (2011, Pág. 87) explica que estas imágenes dejan mucho que desear, piensa desde su punto de vista que existe una pereza estilística en ellas. “Se acumulan unas junto con otras sin ningún criterio selectivo, sin ninguna finalidad narrativa pertinente. Muchas de estas imágenes no cumplen función específica alguna. Si tuviéramos la buena manía de dibujar escenas, en las que predomina lo visual, llegaríamos a conclusiones desoladoras.”

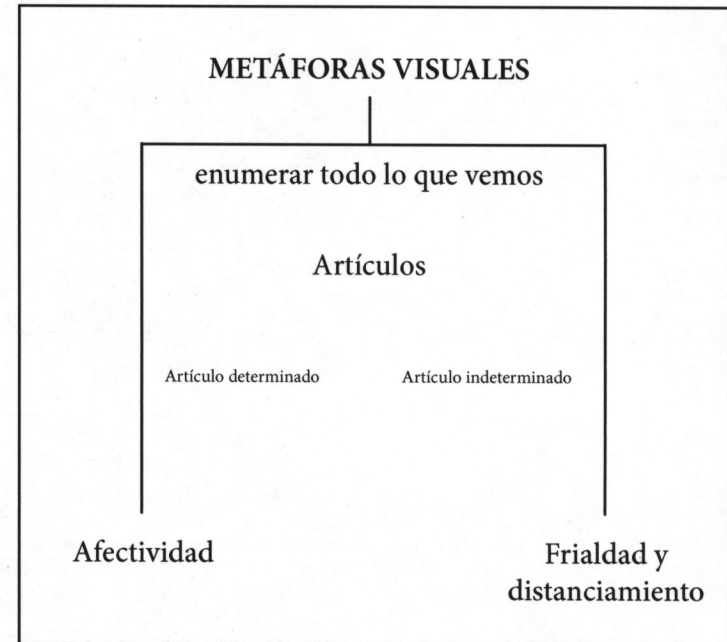
Esto da una visión interesante en el momento de selección de imágenes para una publicación, siguiendo esos criterios se buscarían las cualidades: Estilísticas, Estructurales y Emotivo-intelectual.

En este pequeño proceso se analizarían para apreciar su belleza y gracia, desde donde se dictaron esas imágenes y comprobar la intencionalidad del texto visual.

Víctor Moreno (2011 Pág. 87) plantea una actividad que bien podría funcionar en el proceso de creación de una imagen, el objetivo de él es hacer que de la mente del lector aparezcan las imágenes, traducido esto al nivel del ilustrador. Metáforas Visuales en los textos, es como el autor presenta el subcapítulo.

“La técnica consiste en enumerar lo que vemos, siguiendo un criterio una finalidad concreta. En este sentido, encajaría perfectamente en ese momento una explicación declarativa y procedimental del uso del artículo. Del artículo determinado (la parte que identifica al sujeto, en cuanto a género, singular y plural) y del indeterminado (indica a algún individuo sin pertenecer a una especie o género). Reparar que el uso determinado connota afectividad; y el uso del indeterminado sugiere frialdad y distanciamiento. Al enumerar lo que vemos, conviene tomar en cuenta esa sencilla distinción.”

Esta gráfica se basa en la técnica planteada, se busca con ella identificar todos los elementos que tenga una escena en el texto y que a partir de los dos artículos se puedan establecer tipos de estilización, como crear la atmósfera emotiva que se este viviendo en la escena.




Capítulo 6. El Proceso de Diseño

El proceso de diseño es parte fundamental en el desarrollo de la solución del problema que se está enfrentando, en él se verifican cuestiones técnicas como la inversión, formatos, sustratos, composición, tipografía, imagen, sistemas de impresión. Aparte de la forma en que esto se va a tratar, para llevar a cabo el objeto de diseño editorial.

En la primera parte de esta Tesis que se llevó a cabo en la parte de investigación: Se aplicaron herramientas y procesos en donde, se evaluó tanto los gustos del niño como los tipos de imágenes que visualizan, y los temas que les interesan, tomando como parte de ello la construcción de un brief, que sirva de ayuda para explicar mas detenidamente, el problema en concreto.

Parte de la problemática parte en que los niños de 10 años, tienen características que los separan por géneros; en el se presentan dos esquemas diferentes, tanto las niñas como los niños, poseen conceptos diferentes en donde lo más notorio son los conceptos de acción (niños) y de sentimientos (niñas).

Para llevar a cabo el objeto que se está destinando, enfocado en los cuentos populares mexicanos se hicieron distinciones entre los cuentos populares mexicanos. El análisis de los cuentos identificó que parte de las características que se buscan se encuentran



en determinados momentos de la cultura mexicana donde se crearon las historias. Mientras que las historias prehispánicas dan su respuesta a todo lo que rodea al hombre, la magia y la aventura se desenvuelven para ligarse al concepto de acción que los niños buscan. Las historias coloniales, están llenas de romance y suspenso, y aunque en ellas aun abunda la magia de las culturas prehispánicas, se aprecian conceptos como el amor, y magia que corre a través de música, además que se cuentan con personajes centrados en la misma figura femenina, y el entorno familiar, dan el concepto que las niñas atraviesan a esa edad. Y por último en las historias modernas se llenan el terror, el suspenso y la acción, unidas a las tragedias de las personas y conforman un universo que puede incluir a ambos.

Las historias a considerar para este proyecto, son:

Niños: Día de Muertos, El conejo en la luna y La culebra

Niñas: Los volcanes que se amaron, La Candelaria y la madrina del Niño Dios, El origen del Cacahuete, La mujer que llora de noche.

Ambos: Yax K'in y la Historia

Estas historias fueron seleccionadas, por la narrativa más adecuada a la edad de los niños, como los temas en común, del análisis de sus temas favoritos. Mientras que los niños poseen, más apego a

la aventura y la magia, los cuentos que se seleccionaron para ellos contienen reflexiones con temas costumbristas que los pueden hacer identificarse.

En las niñas los conceptos de amor y familia, son los puntos principales en los cuentos que se enfocan a ellas, también con situaciones costumbristas muy apegadas a las tradiciones mexicanas.

Por último el cuento de Yax K'in presenta la naturaleza y el ambiente, tratados desde la creación según la mitología Maya, donde se fundamenta bien con la curiosidad de un niño muy especial como protagonista, quien es el que reflexiona en lo que le es contado.

Los cuentos poseen el carácter para que el niño lo comprenda, y que sean fáciles de digerir y que parte de lo que está leyendo forma parte de su costumbre.

En consecuencia de lo antes escrito, da como resultado a que el enfoque de este problema se vea resuelto en la elaboración de una serie de libros, por tomos que presenten las tres divisiones antes mencionadas (Niños, Niñas y el cuento para ambos géneros).

La propuesta recae en establecer un libro, que influya tanto en la ilustración como en la literatura del niño. Para que sea un

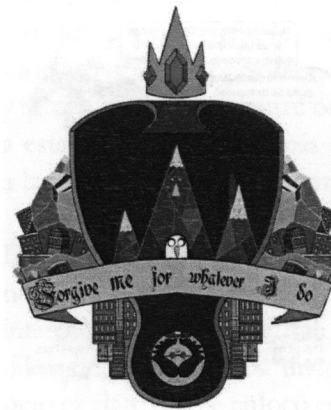
preámbulo para continuar con la actividad de la lectura. Este libro técnicamente será diferente en cuanto a su estructura, pues tendrá doble vista. Al girar una tapa será enfocada a los niños y otro a las niñas, cada lado comenzará inverso con sus respectivos cuentos, dejando como punto central, el único cuento en común Yax Kín y la historia.

El proceso de ilustración, con las actividades realizadas en los niños, resumiría que los niños de 10 años buscan el colorido, y gamas de color muy contrastantes, como armoniosas. En los niños los cálidos presentan la acción de sus temáticas y en las niñas los fríos expresan las emociones.

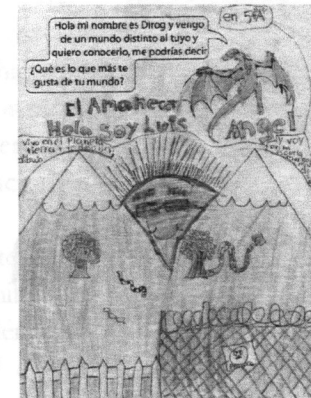
Parte de las imágenes que expresaron en las herramientas los niños tiene que ver con los ambientes naturales, signos comunes entre los dos géneros, donde encontramos: árboles, flores, montañas, mar, jardines, así como animales, aves, perros y gatos. Los niños tenían a la serpiente como parte de sus paisajes. Trataban de recrear acciones y movimiento, en donde se viera más la acción y las niñas hacían a sus personajes más serenos.

Comparando las dos partes en cuanto a la ilustración de los niños, y las tendencias, en este caso de series de televisión:

Serie: Hora de Aventura

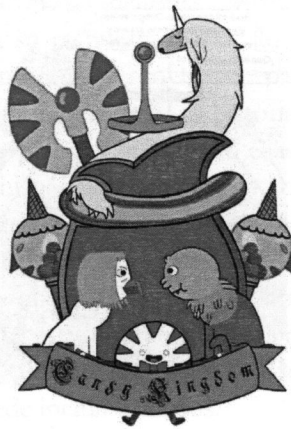


Dibujo del niño:

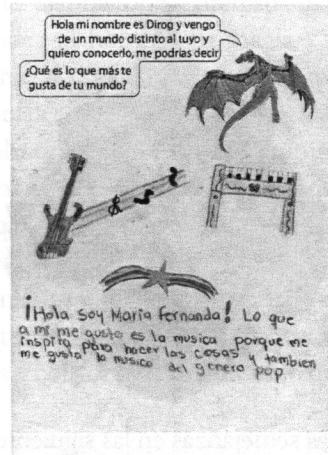


Las semejanzas en las siguientes figuras muestran en común varios elementos: como las montañas y el contorno en las formas, las figuras tratadas de manera geométrica, y los colores son más vivos. En este dibujo el niño utilizó colores fríos, el verde de las montañas es más azulado, y la forma en que hizo la nieve en la cumbre es muy idéntica al dibujo de la caricatura. Otro factor en común son los únicos colores cálidos que utilizó, el rojo y el amarillo aparecen tanto en el sol, como en el coloreado del dragón, la ilustración de la caricatura, presenta los mismos dos colores en la corona; La composición de los dos dibujos hacen que éste elemento en colores cálidos permanezca alineado en el centro.

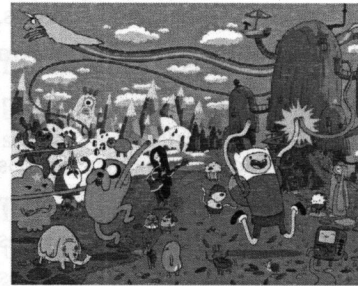
Serie: Hora de Aventura



Dibujo del niño:



Serie: Hora de Aventura



Dibujo del niño:

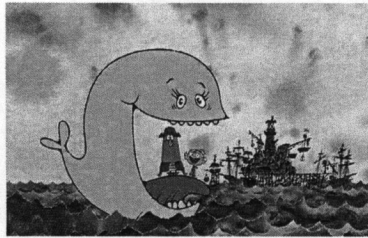


En estas dos imágenes, se aprecian el común que tienen en cuanto a los colores empleados y temáticas, los conceptos de sentimientos son más claros en estas representaciones, las formas son contorneadas y manejan la misma gama en contornos oscuros.

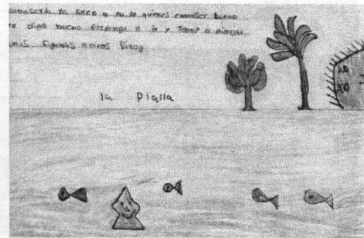
En estas dos figuras se presenta que los procesos para abstraer tienen algo en común, el pasto en estos casos se asemeja a la letra "M" en cuanto a los trazos; los colores son otro elemento en común pues en ninguno de los dos se utiliza el mismo verde del suelo en los árboles, en los cuales es más oscuro que el del pasto, en los dos dibujos. Los colores también se presentan en platas vemos los colores marrones y azules y en formas contorneadas, las nubes también manejan el mismo estilo, y las montañas se presentan en las mismas formas ovales.

Otra de las caricaturas, que también maneja un estilo similar, pero le agrega texturas a las plastas es, "Flapjack".

Serie: Flapjack



Dibujo del niño:



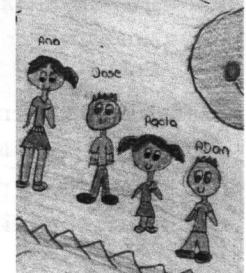
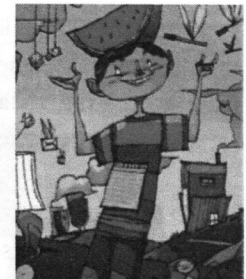
En este análisis, la temática es lo primero que se aprecia, pero dentro del proceso de dibujo del niño, utilizó el polvo del grafito para hacer texturas para el cielo y el mar, así como trazos que dieran espacios para dar la impresión de agua, al mar. La gama también vuelve a ser un factor en común igual que el uso de contornos en los dibujos, una cosa es que el cielo en los dos dibujos no es completamente azul, sino claro. El detalle de los ojos comparado a los de la ballena dan rasgos de similitud, a pesar de que los personajes antropomorfos los tienen más caricaturizados, es decir más redondos y saltones.

La figura humana que dibujaron algunos niños, presentan muchos detalles característicos; por ejemplo se diferencian mucho entre los personajes que hicieron y se distinguen unos entre otros, los niños a esta edad distinguen más características a la hora de realizar sus representaciones.

En el dibujo no se es muy necesario tener los nombres de cada miembro de la familia para interpretarlos, a menos que también haya dibujado a sus amigos dentro del dibujo, pero es claro que se enfocó en su familia.

Comparado con ilustraciones de figuras humanas del libro de "Educación Artística" de la Secretaria de Educación Publica, 2010.

Presentan similitudes como las formas alargadas, colores vivos, geometrización y rasgos muy caricaturizados de las personas, así como sus vestimentas propias que los identifican. El uso de los colores también diferencia a cada personaje. Así mismo



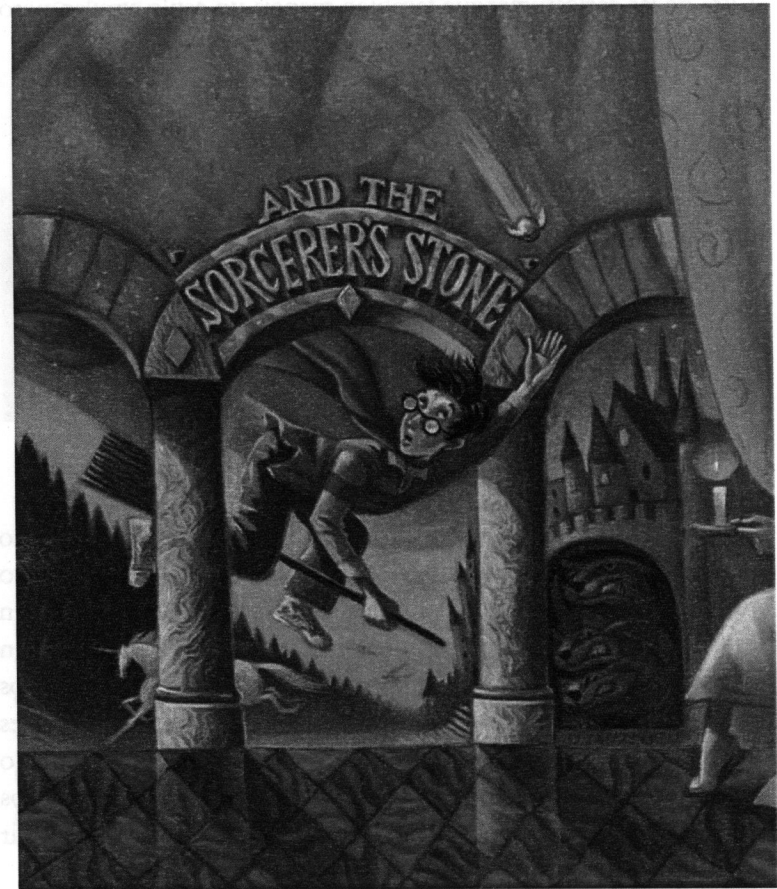
entre el dibujo de la niña y las ilustraciones se pueden comparar estilos similares, que incluyen tanto las texturas como las gamas de colores. La temática también se refleja de la misma manera en las dos representaciones.

Algo que de igual forma sucede es que los dibujos están narrando sus gustos, se presenta todo en la imagen, aunque de manera sencilla tratan de complementar y colocar los elementos suficientes para dar a entender su idea.

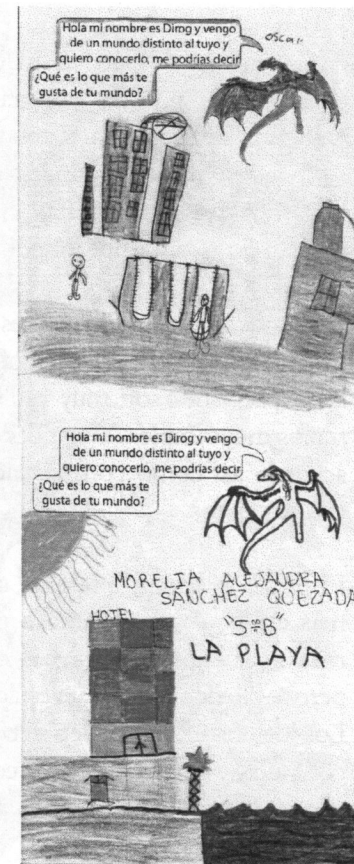
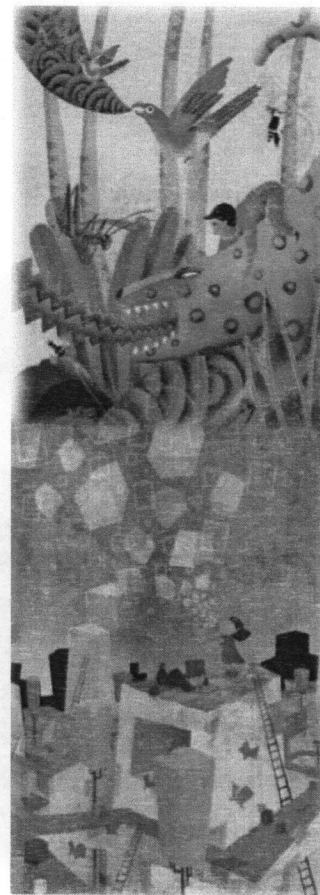
Las ilustraciones dentro de una narración pueden contar por escenas o crearse en una ilustración completa, que tenga representaciones de cada escena. El niño tiene que ver la relación e identificar cada descripción entre el mensaje iconográfico y mensaje lingüístico.

Cómo ejemplos se presentan las siguientes ilustraciones de Mary GrandPré (Harry Potter)

Otro tipo de ilustraciones, presentan el colorido y el dinamismo que buscan los niños, en estos ejemplos se presentan tanto gestos faciales como expresiones corporales que representan más fielmente la narrativa de la historia de la que proceden.



En estos dos ejemplos se muestran el dinamismo y la acción, que puede presentar la narrativa aun sin palabras por la misma acción que llevan en ellas.



La Figura Humana

En la figura humana a pesar de la comparación, se pueden utilizar diversos estilos, que puedan mostrar mejor la expresión de los cuentos, muchos de estos se pueden mezclar dando, motivos tan fantásticos como realistas, y otros que puedan expresar distintos tipos de temáticas:

Se encuentra primero un estilo Japonés oriental, que procede del manga donde las expresiones son muy estilizadas y con trazos muy simples. Y se puede aplicar con acuarela así como con pasteles, el uso de colores claros.

El estilo americano presenta características más elaboradas en cuanto a rasgos en los rostros, la expresión es más caricaturizada pero se puede adoptar a un estilo mas realista. Los colores aquí pueden ser más vivos y coloridos, y se muestran más contrastes.



Los formatos del libro

Los formatos que se pueden emplear en este proyecto, deben de satisfacer necesidades que a los niños se les haga más fácil y atractivo, también se puede ver que si es para niños el material debe de ser durable.

Con el análisis realizado de los dibujos, se puede apreciar que muchos de los elementos fueron puestos muy exactos, y que a pesar de tener una hoja carta entera no les fue suficiente. Los niños dibujaban de ambos lados de la hoja, o pedían otra si no alcanzaban a expresarse.

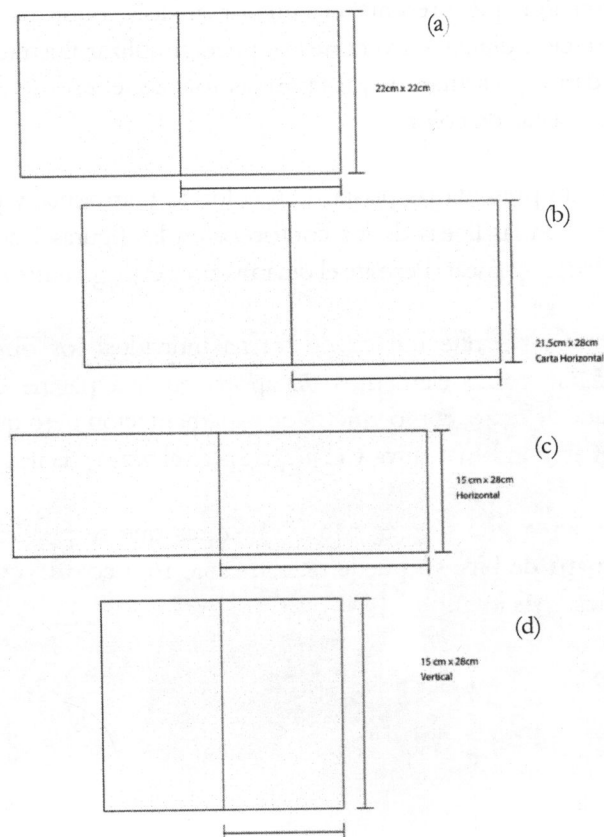
De esta manera, la mejor opción es un formato que sea alargado para que tenga secuencia y suficiente espacio. O que pueda dar la impresión de dar una longitud larga al abrirlo:

(a) Este formato aunque es cuadrado al abrirlo presenta una longitud más larga para los elementos.

(b) Este formato presenta una longitud más larga a la anterior.

(c) Este formato es más alargado aun y daría secuencia en cuanto a vista y las imágenes.

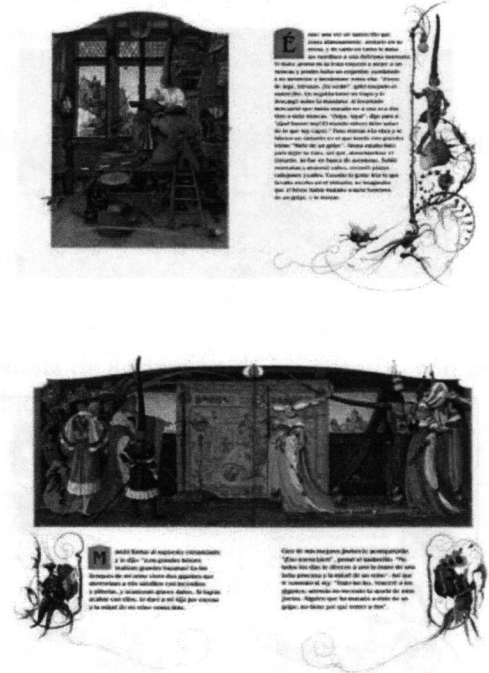
(d) Este formato presenta la misma visión alargada en un formato vertical, donde la imagen y el texto podrían presentarse dinámicamente.



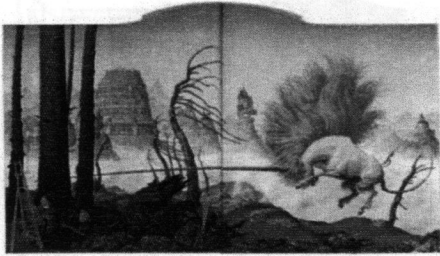
Las referencias

Uno de los mejores libros ilustrados, donde la Ilustradora Olga Dugina, combina perfectamente la ilustración con el texto.

En el texto interior, se puede ver que aun con la ilustración en una página, la otra en un bloque, con una retícula de manuscrito, donde inspirada en la escritura medieval, lleva sus mismas composiciones, y el ornamento ilustrado forma parte de la narrativa del cuento, fluyendo con éste, y aun en la misma gama de colores, la armonía y el contraste dan un equilibrio perfecto. Debajo se observa otra forma de composición, donde también se maneja una ilustración panorámica, y aun así las imágenes que acompañan a los bloques de texto a sus lados no resulta pesada. Y se sigue apreciando limpia la escena completa.

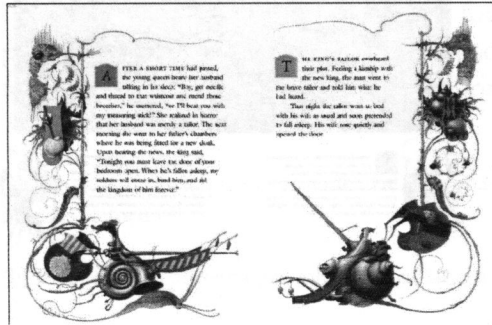


El sastrecillo valiente (interior)



En ésta se aprecia, una imagen panorámica total en las dos hojas del cuento, donde, con las forma del marco, realiza la armonía con el contenido del libro.

En ésta imagen, se observa, que aún siendo páginas dedicadas al texto, se pueden armonizar con ilustraciones, que lleven el estilo y la narrativa, con la esencia del cuento. Abajo se tiene una composición más rígida de la misma, pero no por eso menos armoniosa, y continua con el mismo juego del libro.



A partir de éstas, propuestas internas de un cuento, fantástico, y muy atractivo para los niños, se plantea tomar partido para crear, en base a los análisis de imágenes un estilo, que pueda ser apto tanto para el cuento, como para el niño y que sea apegado a una buena composición con el texto.

La propuesta es utilizar ilustración digital con este tipo de ilustración, donde también se aprecien formas de la misma cultura y que son atractivas a los niños.

En ellas se manejan varias de las características que se mencionan anteriormente: contornos, formas, colores; que respetan fielmente el proceso de construcción de la ilustración a la orientación que el niño presentó en la herramienta previa.



El Brief

Se requiere de un libro que presente los cuentos populares mexicanos de una forma atractiva, para fomentar la lectura en los niños de diez años, de manera que puedan imaginar e incentivar su creatividad de los textos.

Se tiene que ver una identidad en cuanto al cuento y el tipo de ilustración.

Que sea agradable tanto para niños y niñas, apegándose a sus gustos particulares.

Que se incluya la propuesta de ilustración de los cuentos, con un estilo que sea bien recibido por los niños.

La Maquetación y Reticualción

Se crearon pequeños dummies a escala, para maquetar y representar el formato del libro. El libro final es de 20cm x 20cm, con espacios suficientes para la maquetación.

La retícula se crea a manera de reflejo para obtener los márgenes y el bloque central de texto. Dentro de éste se diagrama a tres columnas tanto vertical como horizontal.

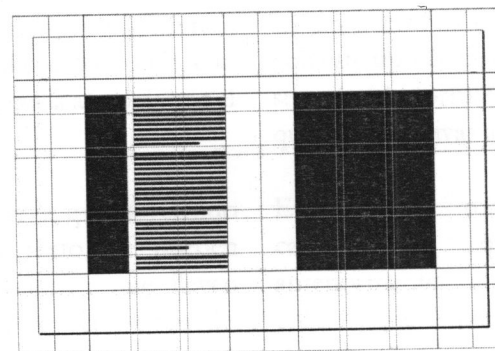
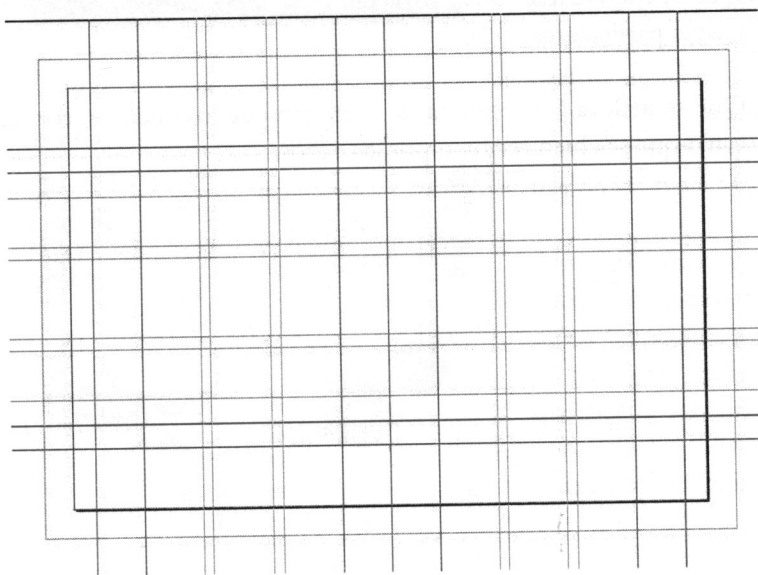


Fig. 2 Presenta la maquetación respecto a la integración del texto e imagen.

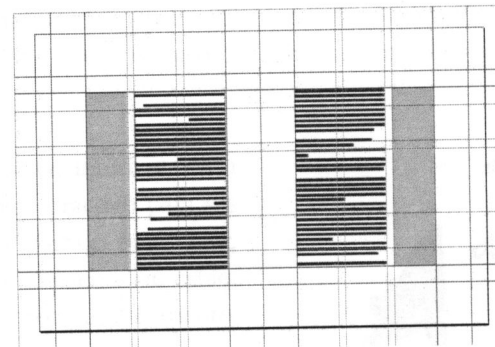


Fig. 3 Dos páginas a bloque de texto.

Fig 4. Página alternativa para la conclusión de un cuento con un bloque de texto más pequeño.

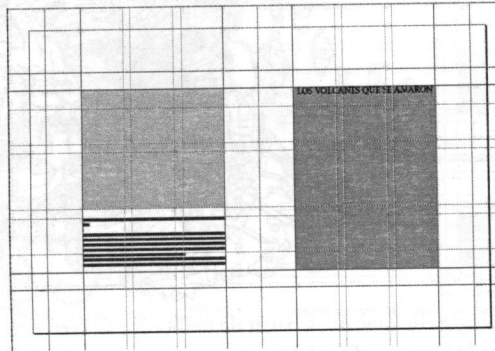


Fig 5. Página con la muestra del centro del cuento con un la ilustración rotativa en las dos hojas centrales, que concluye en el cuento en común.

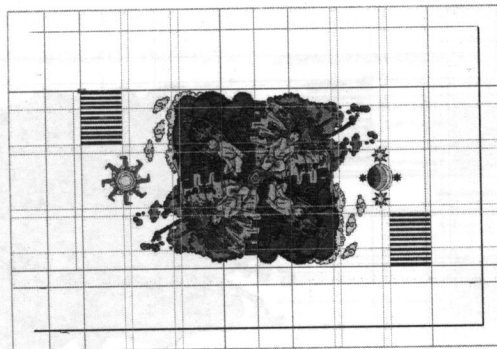


Fig. 6. Tipos de retículas que se propusieron para los interiores.

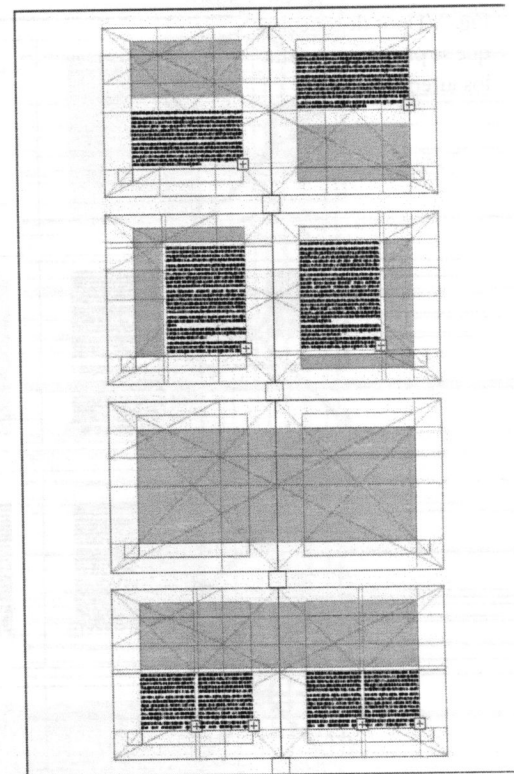


Fig. 7. Tipos de retículas que se propusieron para los interiores.

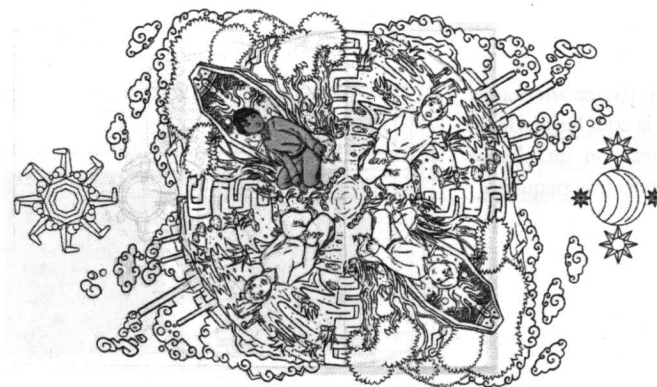
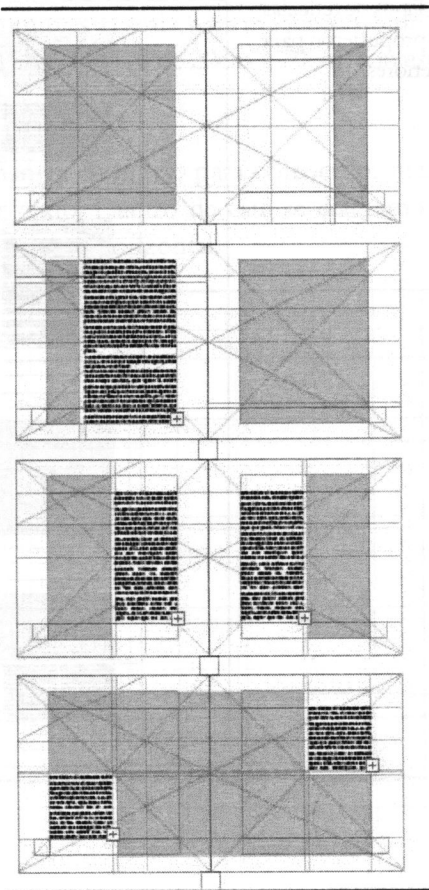


Fig. 8. Ilustración, a partir de un boceto se creó esta ilustración (central, Yax K'in y la historia) digital, línea.

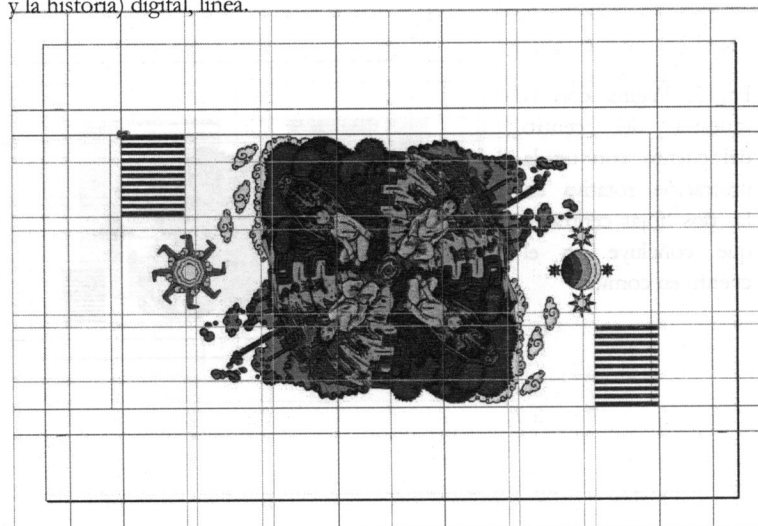
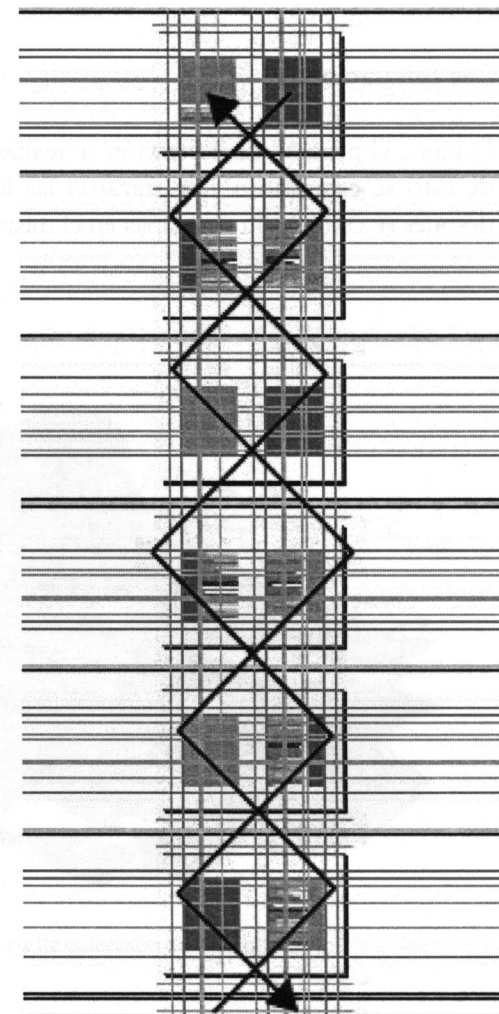
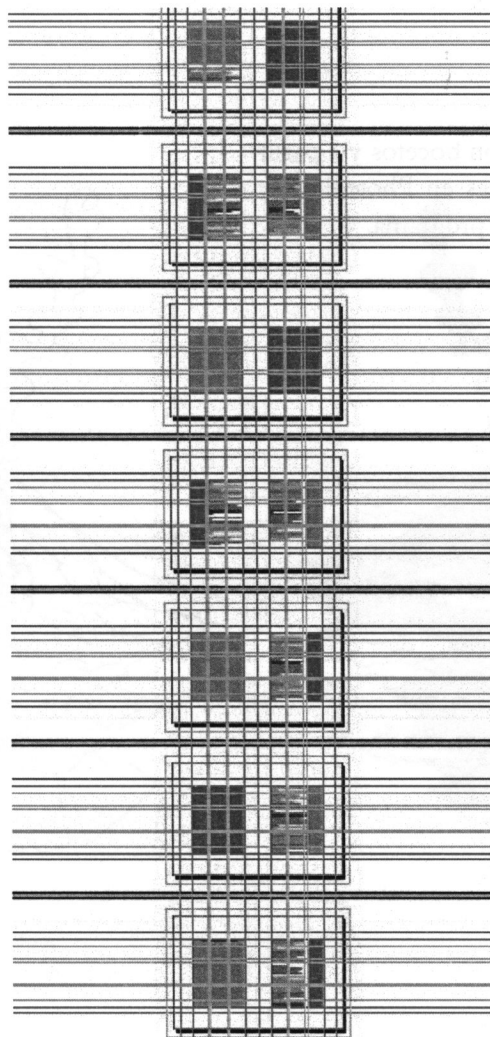


Fig. 9. Ilustración final, Conclusión del Cuento Yax K'in y la historia.

Armado en InDesign

En el programa de Adobe InDesign, se maquetó el libro, en base a una hoja tamaño tabloide, de 43cm x 28cm para que dentro quepa el formato de 20cm x 20cm del libro. A través de 5 cuadernillos de 4 hojas tamaño tabloide, que dan un total de 40 hojas de dos páginas. Se trasladó el cuento para identificar los espacios en donde se establecerán las ilustraciones y sus respectivos formatos, ya que algunos se trasladarán a viñetas, que contarán con la misma dinámica de narrativa durante la lectura.



Las Ilustraciones

Durante el proceso de ilustración se realizaron bocetos y a partir de esto se escanearon y se trazaron las líneas en Photoshop, y después se colorearon por capas en el mismo programa.



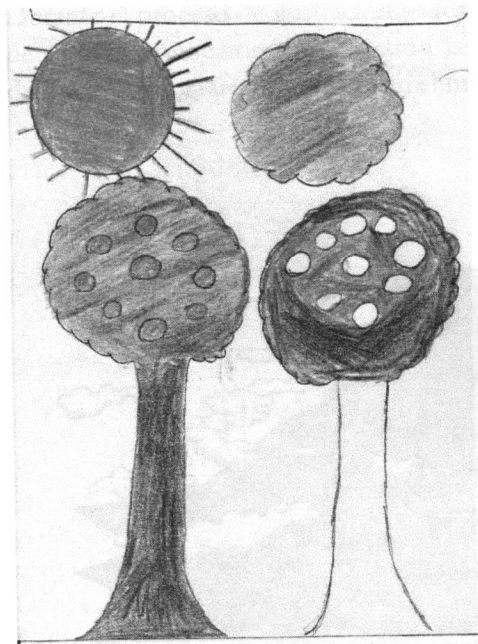
Etapa de dibujo a lápiz

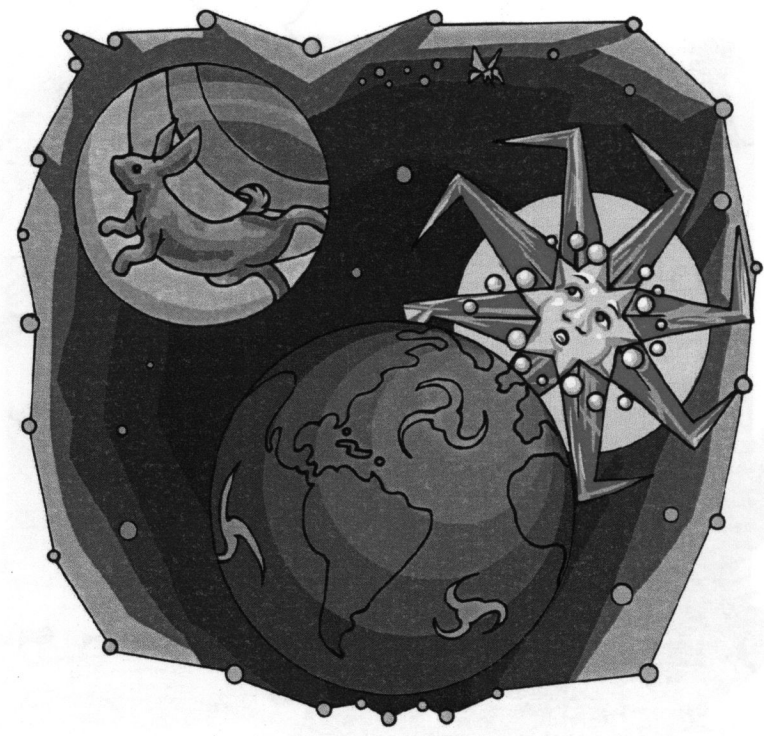
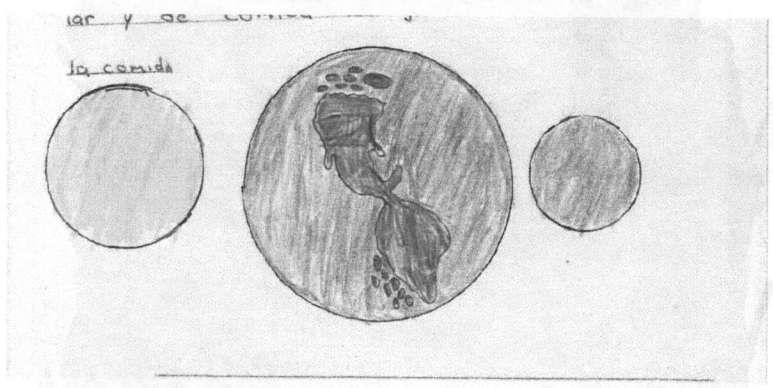


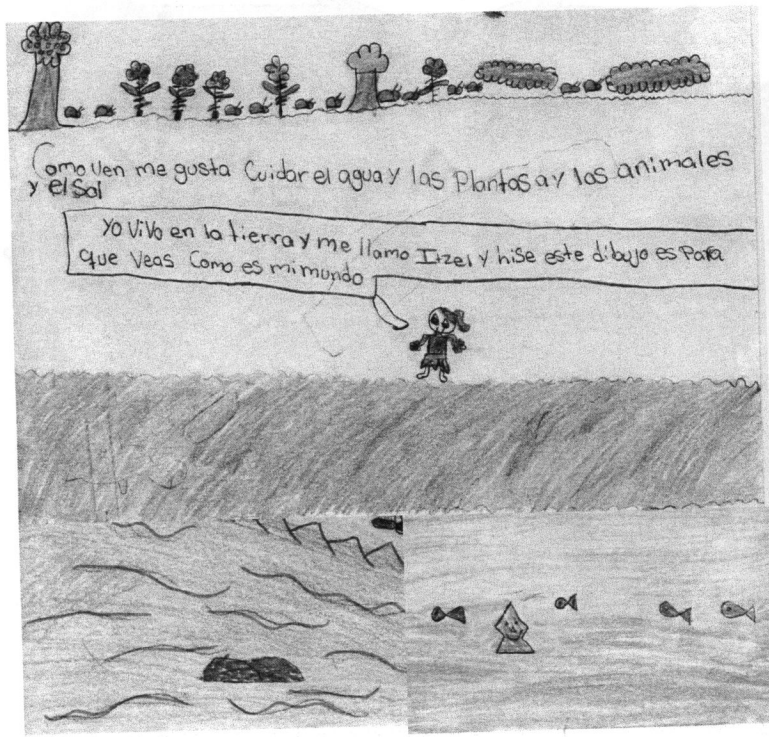
Etapa de trazado de línea en Photoshop

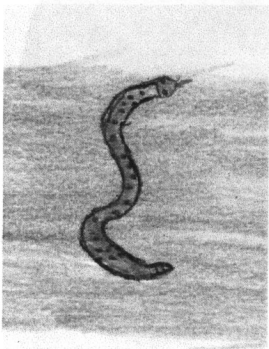
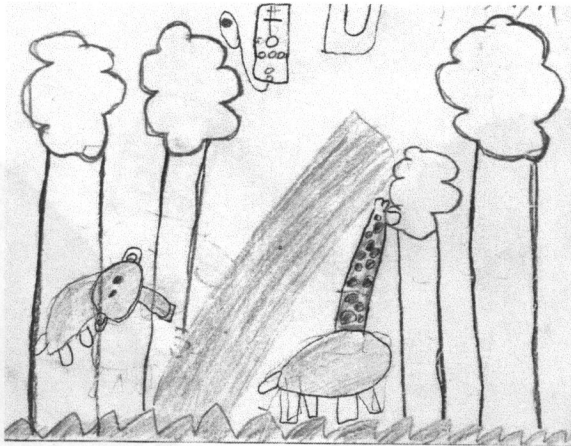
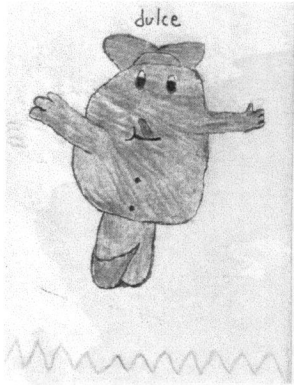


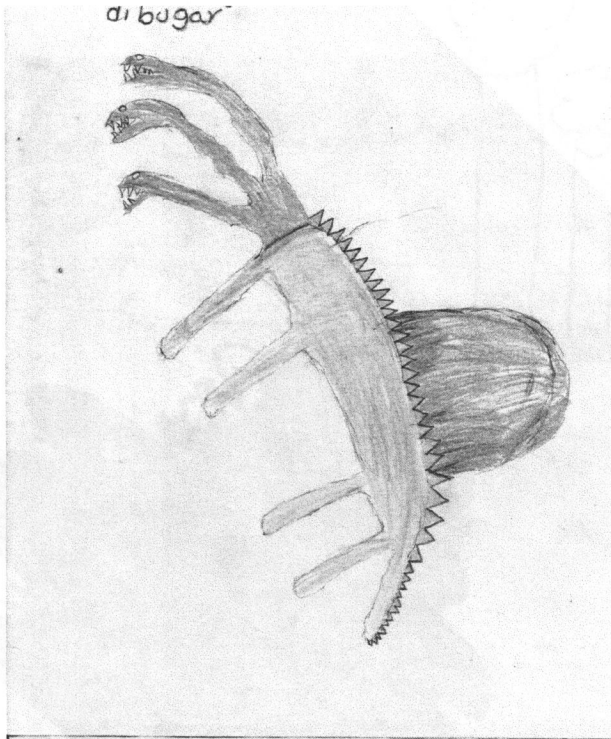
Etapa de coloreado en Photoshop

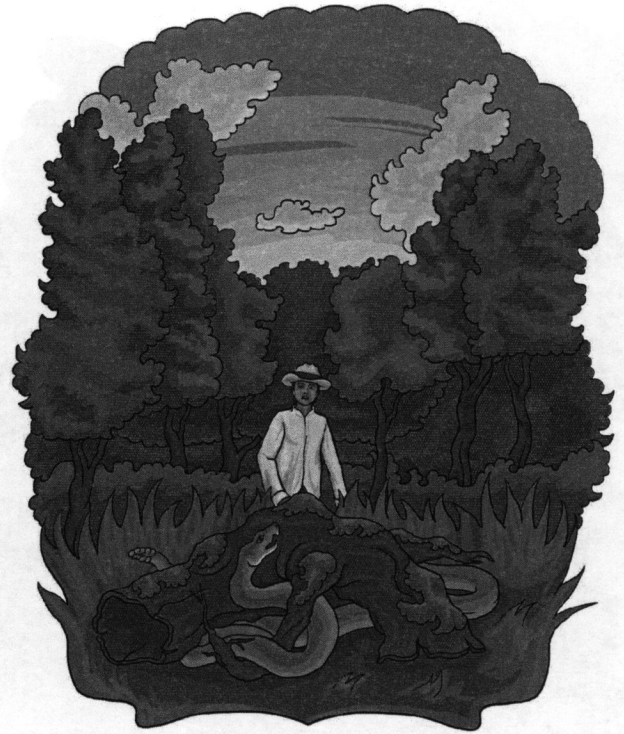
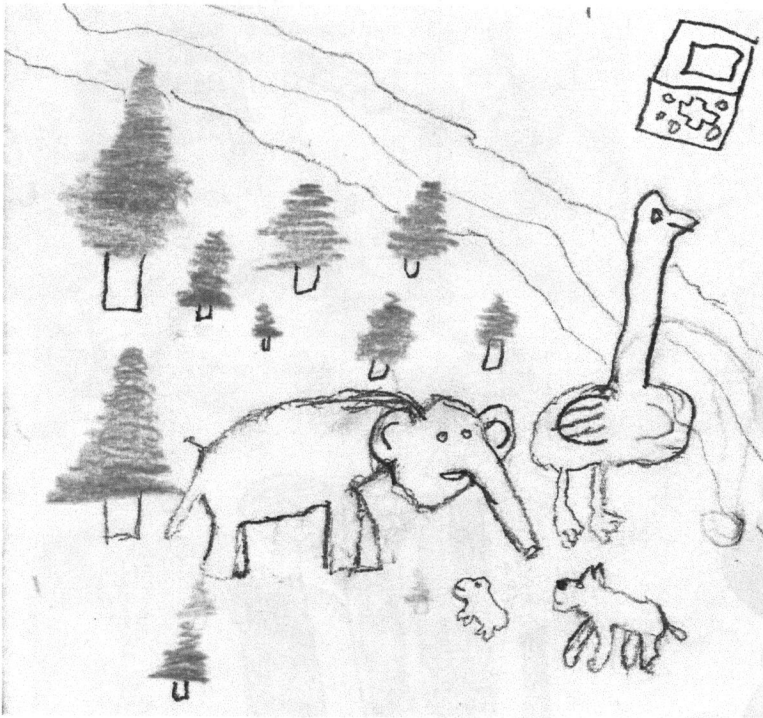


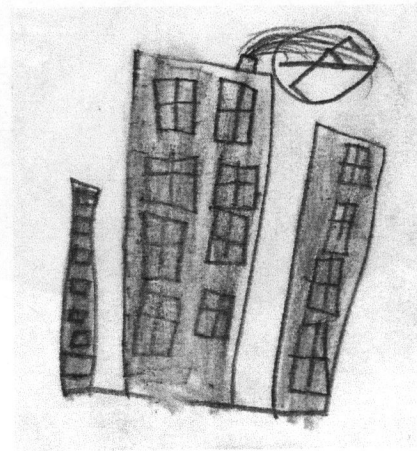
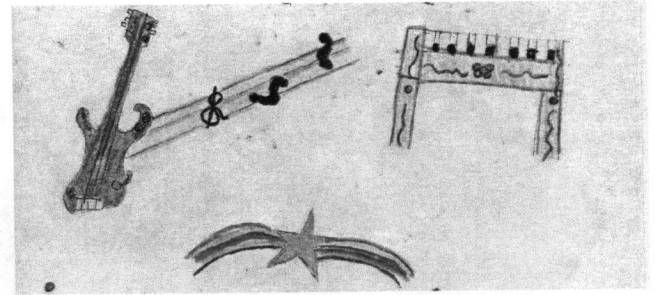


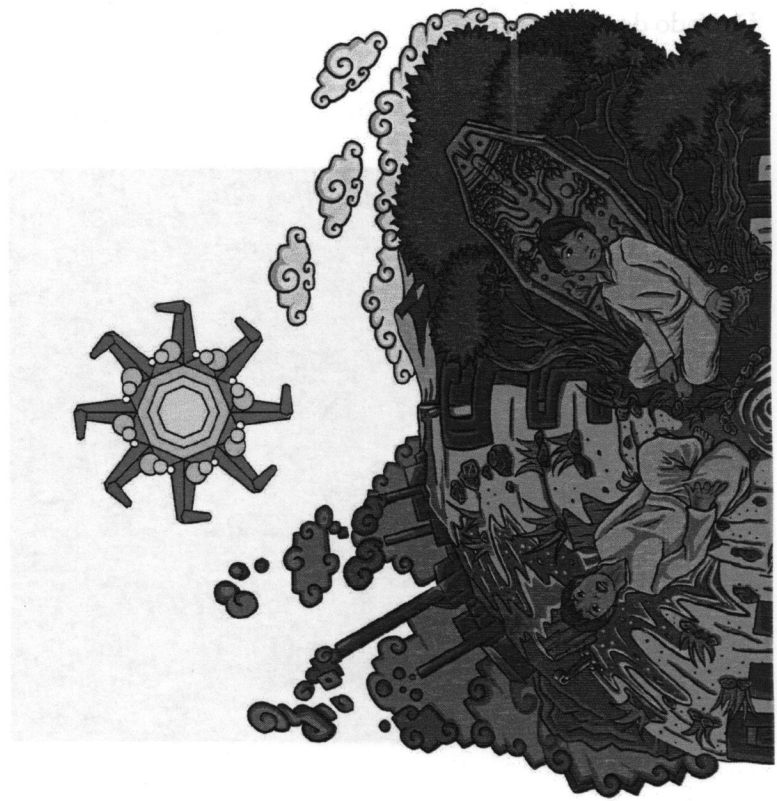
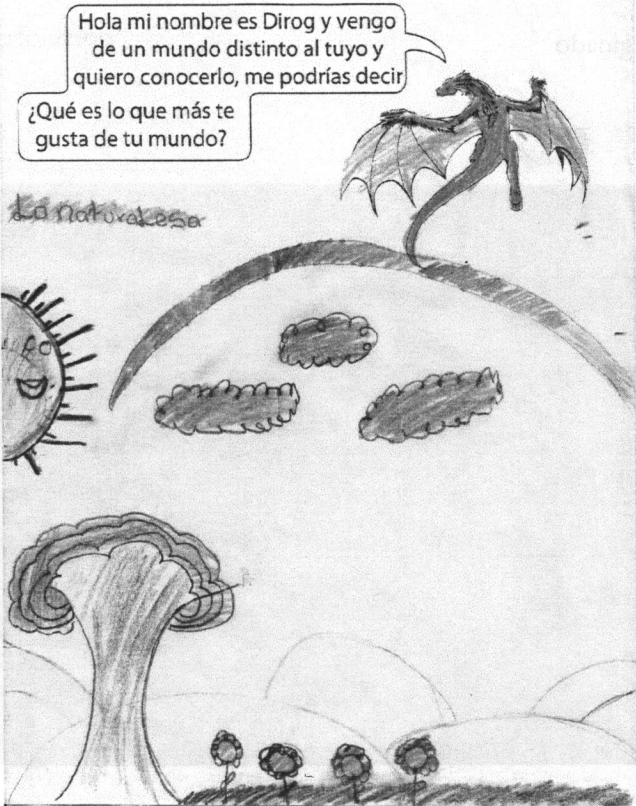






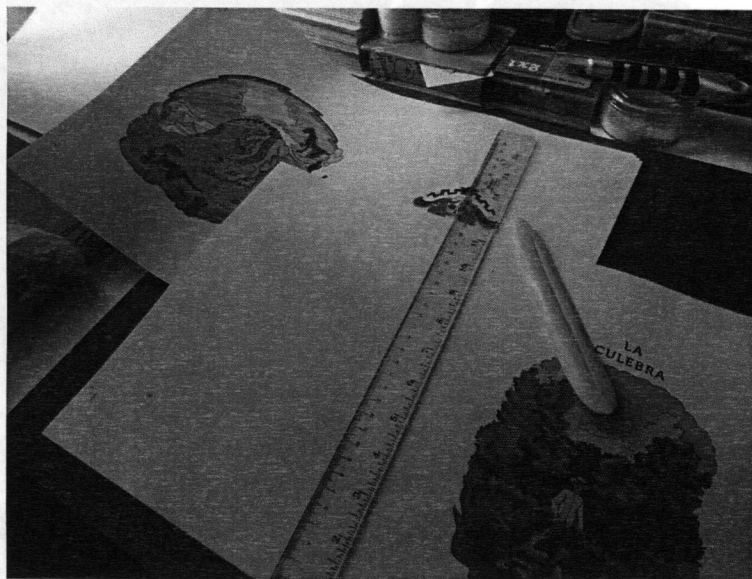






Encuadernación

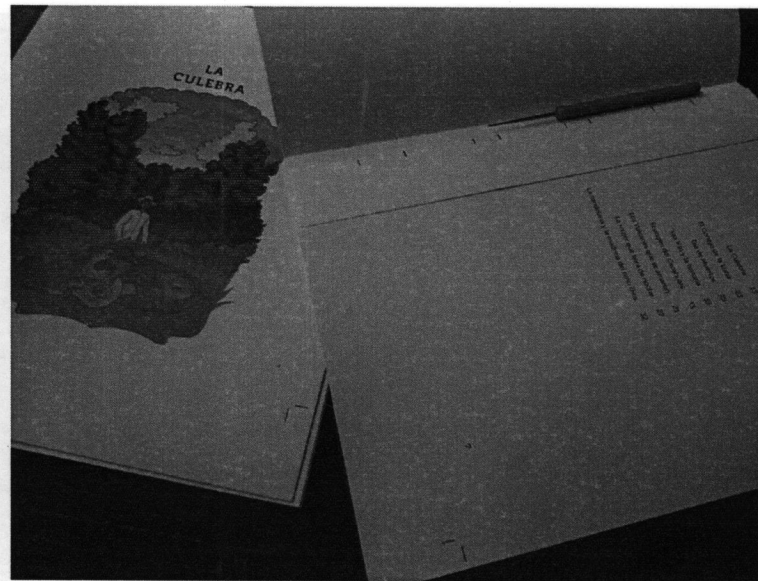
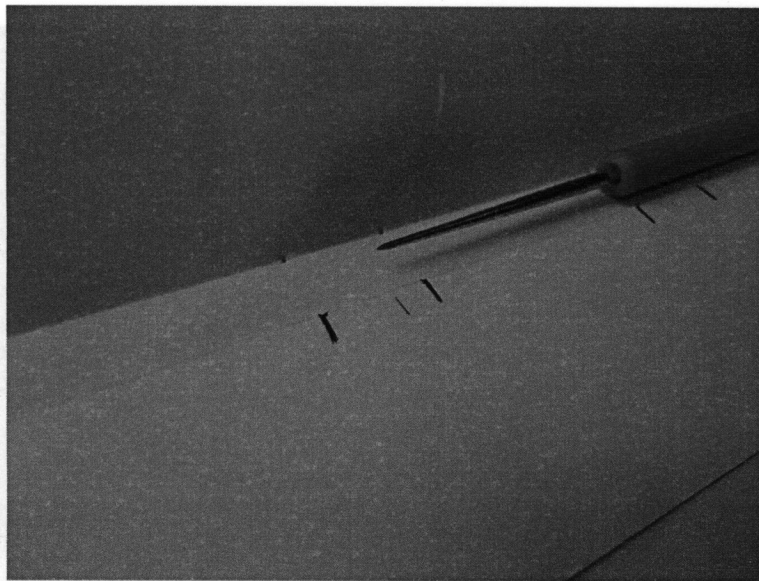
Doblado de pliego



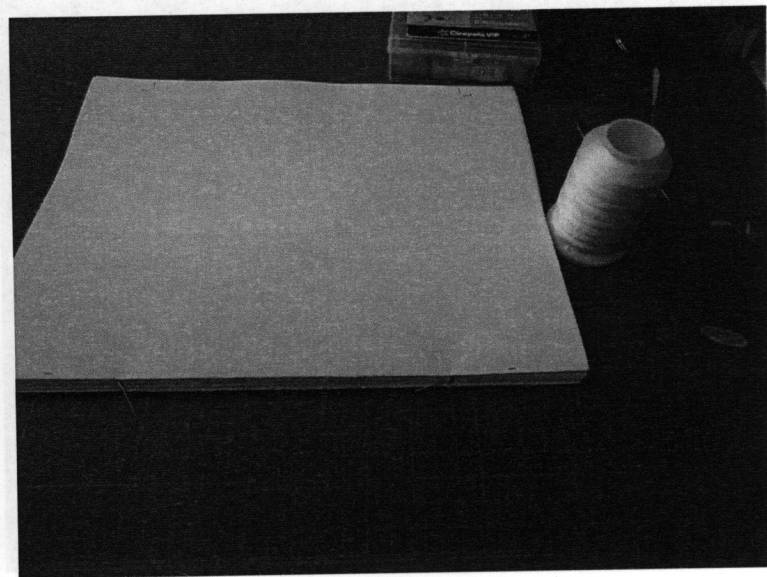
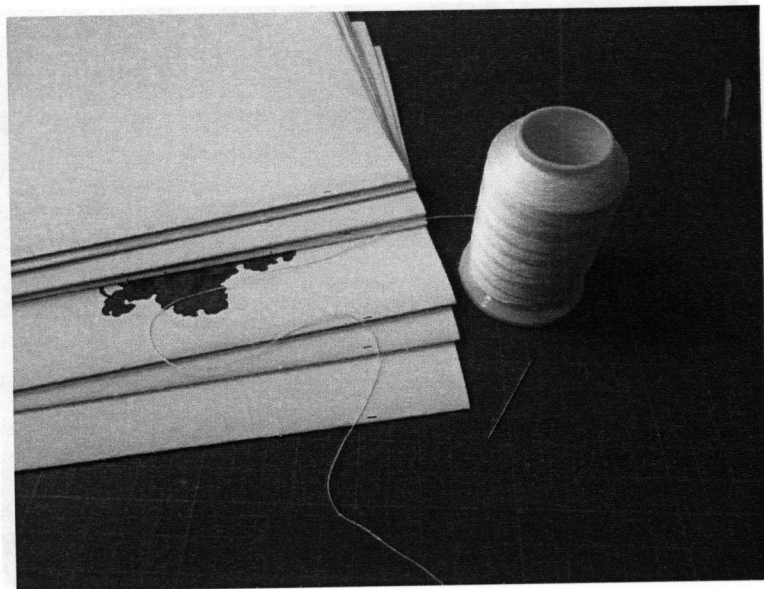
Compaginado



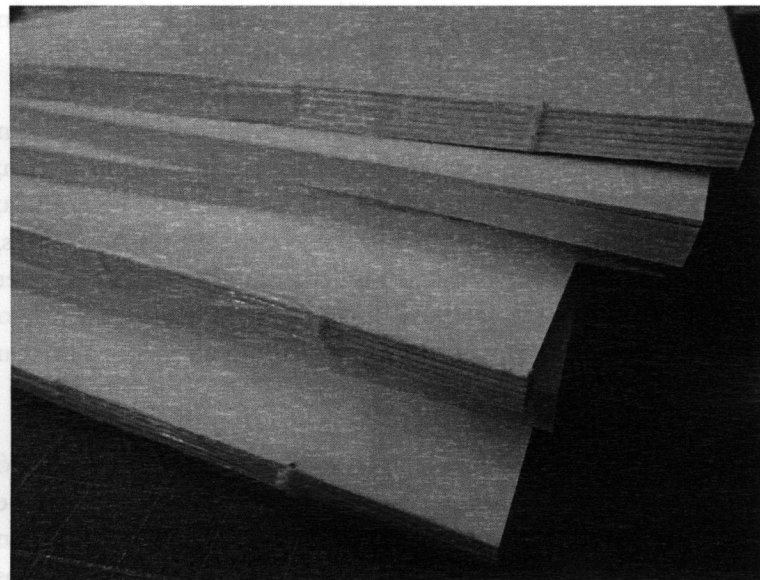
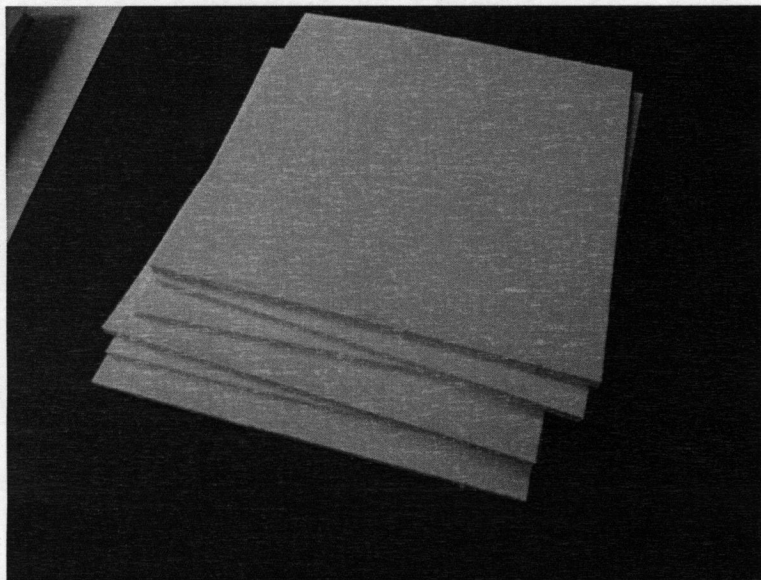
Perforación



Costura de cuadernillos



Costura de cuadernillos completos

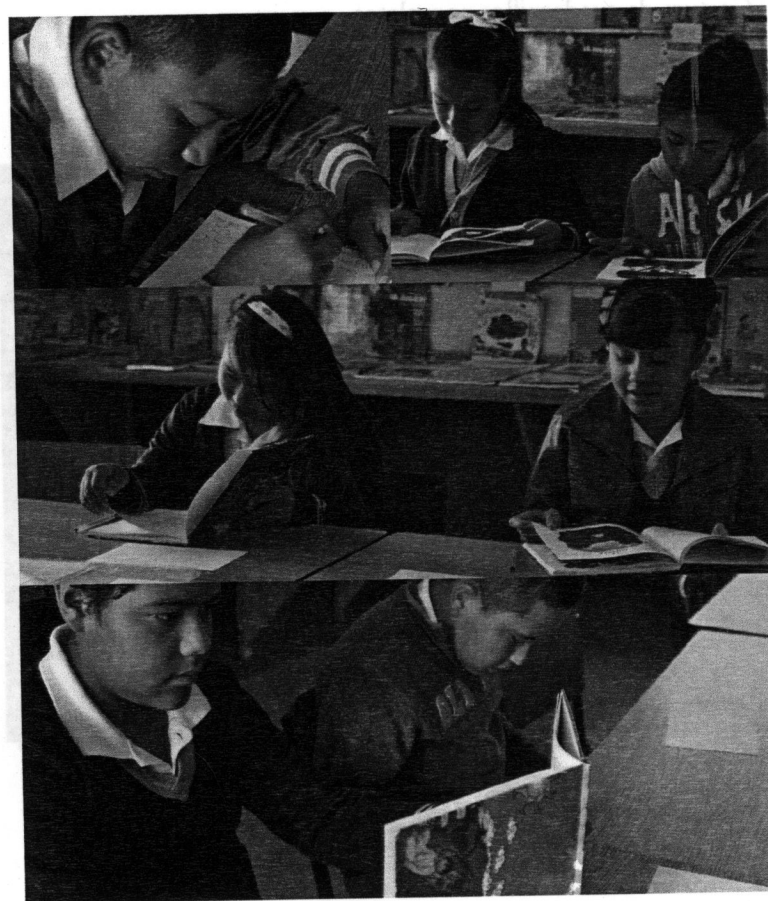


Proceso de Validación

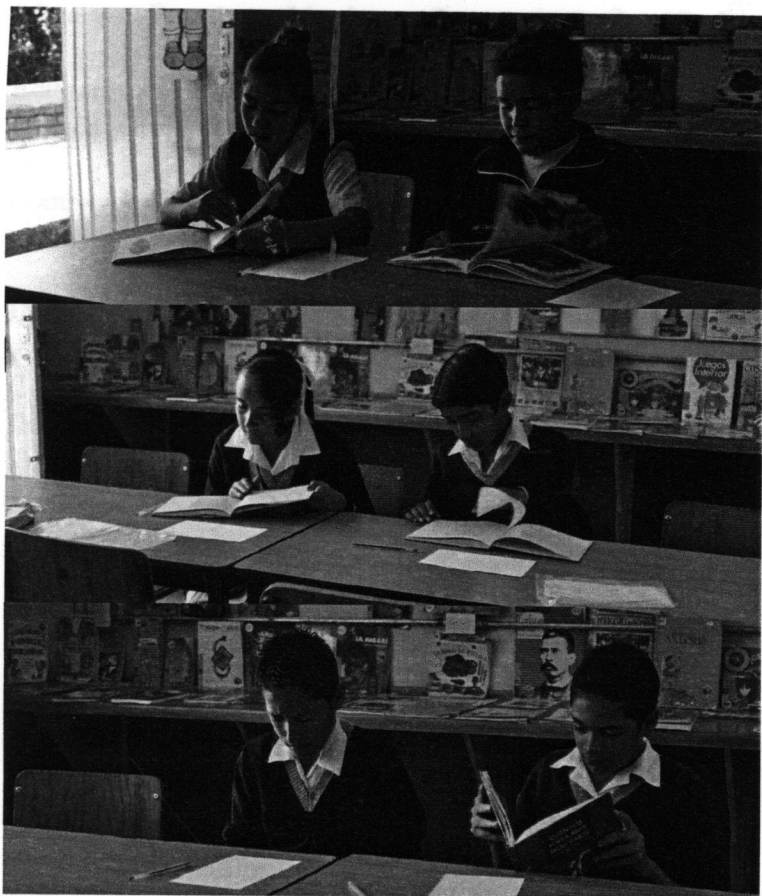
Se presentaron los libros al mismo grupo de niños, uno por uno tomaron el libro para apreciarlo. Al final de que lo vieron y leyeron lo que les interesaba, se les dio una hoja para que expusieran lo que más les había gustado del libro. Se tomó evidencia con fotografías y en unos casos video, para ver la manera en la que interactuaban con el libro.

En primera instancia exploraban el libro en general y comenzaban a ver las ilustraciones, cuando algo les llamaba la atención lo leían; primero algunos observaban la portada, pero no la contraportada; cuando veían las hojas y que a la mitad del libro estaba al revés, fruncían el ceño y avanzaban más páginas al ver que el primer cuento era el mismo y llegaban a una parte que no era igual, lo giraban y ahora si veían que las dos portadas eran iguales pero con distinto color.

Después de verlo, se quedaban leyendo la historia que les llamó la atención. Cuando terminaban se les entregaba una hoja donde escribían que les había parecido el libro. Las niñas sí comenzaron por la portada morada, que es donde empiezan sus cuentos, los seleccionados fueron de sus favoritos, y admiraron del lado de los niños el cuento de “El conejo de la Luna”.



Niños interactuando con el libro



Niños interactuando con el libro

En sus escritos a la mayoría de las niñas, les gustaron los colores, las historias, las imágenes, y muchas de ellas escribieron partes del cuento que les gustó.

Los niños abrieron también el libro por la parte que les correspondía del lado verde, los cuentos que también fueron de sus gustos, pero sentían preferencia por el de “la culebra” y el de “El conejo de la luna”.

Los colores fueron los que más atención les llamaron, las historias fueron de su agrado y el tamaño también les pareció práctico.

El tamaño fue otro factor por que lo hacían más propio, dejaban de sujetarlo sobre la mesa y lo tenían más para ellos. Y se acomodaban mejor para leer.

Lo que me gustó fueron los dibujos, los colores
y son bonitos por que son tradicionales y me gustó
el cuento popular de Mexicanas. y me gustó
leerlo.

La candelaria y la madrina del niño Dios
están bonitos los dibujos y me gustó cuando
ella fue la madrina y se pensó que ella tuvo
mucho suerte

me gustó el libro el cuento de el sol y la
luna mucho y también sus ilustraciones
me gusta la portada es muy interesan-
te el libro

Las imágenes son dibujos hermosos y alegres tiene
bastante colores está bien ilustrado.

El cuento me gustó porque se puede contar de dos formas
al derecho y al revés y me gustó el cuento de la mujer
que yora de noche porque se me ase bonito y tiene
varias imágenes y me gustan los volcanes que se
amaron porque tiene varias ilustraciones

A mí me gusta:

los colores
los cuentos
de que se tratan
los dibujos
tiene diversidad de dibujos
y mucha diversidad de cuentos
y cuentos sobre dioses y
muchos animales
y ay cantata

el origen del

Caca Huate
día de muertos

El conado y la Luna

que es triste por
que no ay día

me gustan los dibujos

los colores y los cuentos

Cotización del proyecto

“Cuentos Populares Mexicanos”

Editorial

Portada Solución con investigación: 49.11 x \$90.43

\$4,441.0173

Compaginación Solución con investigación: 8.31 x \$90.43 x 112 págs.

\$84,165.0096

Ilustración

Costo por ilustración \$300

Ilustración \$300 x 30 ilustraciones

Total de Ilustraciones = 30 x \$300

- Costo Total = \$9,000.00
- Costo total de Diseño Gráfico:
- Diseño editorial y propuesta de Ilustración: \$ 97,606.0263

Costo de Producción

La cotización de la impresión del libro se realizó con el señor Ezequiel Lozano, quien es el propietario de la Imprenta. Los costos se describen a continuación:

1000 ejemplares, impresos a selección de color en papel couche mate de 120grs., forros impresos a todo color papel laminado, el cual es adherido a una catulina minagris de 2 puntos de espesor. Los cuadernillos son cosidos y pegados hotmelt. El formato final es de 20 x 20cm.

Costo de producción = \$29,800.00

1500 ejemplares, impresos a selección de color en papel couche mate de 120grs., forros impresos a todo color papel laminado, el cual es adherido a una cartulina minagris de 2 puntos de espesor. Los cuadernillos son cosidos y pegados hotmelt. El formato final es de 20 x 20cm.

Costo de producción = \$43,250.00

2000 ejemplares, impresos a selección de color en papel couche mate de 120grs., forros impresos a todo color papel laminado, el cual es adherido a una catulina minagris de 2 puntos de espesor. Los cuadernillos son cosidos y pegados hotmelt. El formato final es de 20 x 20cm.

- 2000 ejemplares = \$48,400.00

Costo total del Proyecto:

En esta se incluye el costo con Diseño editorial y propuesta de Ilustración junto a la cotización de la imprenta.

- 1000 ejemplares = \$127,400.00
- 1500 ejemplares = \$140,856.00
- 2000 ejemplares = \$147,006.00
- Costo por ejemplar (2000 ejemplares): $\$73.50 \times 3 = \220.50

Conclusiones

En conclusión, la parte esencial de este proyecto radica en la herramienta que los mismos niños aportaron con sus dibujos, todo el material que se creó fue a partir de ello. Se basa cada referente de las ilustraciones, en lo que ellos expresaron como sus gustos y lugares favoritos.

El estilo se definió, por cómo representaron sus dibujos, trazos, formas y colores.

Que al mismo tiempo narraban sus gustos lo que permitía, saber las temáticas que deberían tener los cuentos seleccionados.

Fue muy importante para la tesis el aporte que hicieron los niños, pues se llevaron varios momentos de análisis y de comparar, para ver como escoger las temáticas y como realizar las ilustraciones.

Durante la primera parte se analizaron las formas básicas y se comprendieron las temáticas. De este punto se definió, que tanto los niños como las niñas tenían gustos distintos y que cada género tenía sus respectivas temáticas como paletas de colores.


En el segundo momento, se realizaron comparaciones con estilos de dibujos ya existentes, donde se observaban las composiciones y los elementos en común con los colores y figuras. Se definieron el uso de contornos y colores vivos de tonalidades contrastantes para las ilustraciones.

En el tercer momento ya establecidos los bocetos se volvieron a analizar esta vez las texturas o como aplicaban el color, las figuras geométricas básicas eran las que los niños usaban repetidas veces para las texturas, diferenciando en plasta de color con el objeto. De esta manera las ilustraciones poseen color en plasta completamente uniforme y sin degradados.

El resultado final impreso en cuadernillos y encuadernado en pasta rígida, quedó perfecto para el uso que le daban los niños. Y durante la validación se demostró que funcionó la propuesta, los niños se interesaron en el libro por los colores, las formas y los personajes de cada cuento.

Cada niño había hecho su respectiva crítica al libro en general señalando, su gusto por varias historias y la propuesta de que se tuvieran doble portada les agradó mucho. Al principio la interrogante era por qué el cuento central era el mismo y concluía justo al centro del libro, pero comenzaban a rotar el libro para ver que páginas coincidían y al llegar al siguiente cuento veían que no eran lo mismo, lo giraban para poder leerlo.

El proyecto en general fue divertido, por que los niños te dicen a detalle lo que quieren con solo interactuar con un dibujo, era muy interesante ver lo que escribían y lo que ilustraban, para mostrar su mundo, ahí se veían sus intereses completamente. Haciendo que el proyecto fuera más directo a lo que querían.



Un factor importante es que, lograr hacer el proyecto requiere de mucha dedicación y esfuerzo. Pero que a partir de ello se abrieron más fácilmente las herramientas para lograr el objetivo. Entre más investigaba más fácil era llegar a la idea final, todo era más claro.

Me gustó la parte donde me toca interactuar con los niños, y descubrir los que les gusta, fue lo que más interés me abrió, y saber que historias pueden llegar a ellos y en que se pueden interesar.

Con esta investigación me dan más ganas de hacer cuentos y crear historias, hacer ilustraciones para ellos y ver de que otras formas poder hacerles llegar las mismas.

BIBLIOGRAFÍA

- Aldana Félix y Lauro Alonso, (2002), *“Maestro, Mi compañero Escolar”* Ed. IBALPE 2da Edición.
- Ambrose, Harris. (2010), *“Metodología del diseño”*, Ed. Parramón .
- Apostólico Layra, (2005-06), *“La prodigiosa imagen Mexicana”*, Encuadre, revista de la enseñanza del diseño gráfico. Octubre 2005. Abril 2006.
- Barragán Acevedo, Fabián. (2008), Tesis: *“Ideas en Rojo”*, Diseño Gráfico.
- Betteo, Patricio, (2008), *“Mirador”*, México, D.F. Ed. Resistencia.
- Brée Joël, (1995), *“Los niños, el consumo y el marketing”*, 1995, Editorial Paidós, Barcelona.
- Bridgewater Peter, (1992), *“Introducción al diseño gráfico”*, Ed. Trillas.
- Chávez Mirabete Mariana Itzel, (2010), Tesis: *“El proceso de ilustración de un personaje”*, Diseño Gráfico, UVAQ.
- Chimal Alberto, (2008), *“La Generación Z y otros ensayos”*, Ed. Centauro
- Davis Rib, (2004), *“Escribir guiones: Desarrollo de personajes”*, Ed. Paidós, España.
- Donis D.A, (1996), *“Sintaxis de la imagen”*, Ed. Gustavo Gili.
- Ende Michael, (2005), *“La historia Interminable”*, Ed. Punto de Lectura.
- García J.J. (1998), *“La comunicación”* Madrid España, Ed. Días Santos.
- García Vargas Mareli, (2009), Tesis, *“Elaboración de un manual para la aplicación de técnicas orgánicas en la Ilustración”*, Diseño Grafico UVAQ.
- Gonzales Olivo Marisol, (2012), *“Leyendas Mexicanas de todos los tiempos”*, editorial, Grandes Libros.
- Hofmann, Armin. (1996), *“Manual de diseño gráfico: formas, síntesis, aplicaciones”*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

John Lynn, (1994), "*Como Preparar diseños para la imprenta*". Ed. Gustavo Gili

Jennings Simón, (1995), "*Guía del diseño gráfico para profesionales*", Ed. Trillas

Jennings Simon, (1995), "*Guía del diseño Gráfico*", Ed. Trillas.

John Lewis, (1991), "*Principios básicos de tipografía*", Ed. Trillas.

Lara Figueroa Celso A., (s/f), "*Los cuentos de nunca acabar en la tradición oral guatemalteca*", (Guatemala) Director. Centro de Estudios Folklóricos.

Lawrence A. Wilson, (1999), "*Lo que el impresor debe saber acerca del papel*". Ed. Gaft.

León Portilla Miguel, México 2000 "*Historia de la Literatura Náhuatl*", Ed. Porrúa.

Lewis Brian, (1995), "*Introducción a la ilustración*", Ed. Trillas.

March, Marion. (1994), "*Tipografía Creativa*". Ed. Gustavo Gili.

Munari, Bruno. (1976), "*Diseño y Comunicación Visual*", Ed. Gustavo Gili.

Meggs, Philip B. (1991), "*Historia del Diseño Gráfico*", Ed. Trillas.

Michel Laura, (2007), "*La literatura fantástica*", periodista, revista quincenal, Dibujarte, mayo 1, 2007.

Mc Lean, (1993) "*Manual de Tipografía*", Ed. Tursen Hermann Blume Ediciones.

Moreno Víctor, (2012), "*Cómo hacer lectores competentes*", Ed. Alejandría.

Moreno Víctor, (2011), "*Leer con los cinco sentidos*", Ed. Alejandría.

Newark Quentin, (2002), "*¿Qué es el diseño gráfico? Manual de diseño*", Ed. Gustavo Gili.

Ortiz Marín Rosario, (2000), "*La irreverencia del arte. Caricatura y sociedad*", Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.

Pinker Steven, (2007), *"El mundo de las palabras"*, Ed. Paidós Ibérica S.A.

"Programa Educativo Milenio", Edición 2001, México D F. Ed. Retirarte

Propp Vladimir, (2008), *"Las raíces históricas del cuento"*, Ed. fundamentos.

Propp Vladimir, (2006), *"Morfología del cuento"*, Ed. Fundamentos.

Puente J. Rosa, (2004), *"Dibujo y Comunicación Gráfica"*, Ed. Gustavo Gili.

Ramiro Mateus Julián, (2002), *"La globalización: sus efectos y bondades"*, Economía y Desarrollo - Marzo 2002, vol. 1, N° 1.

Rodríguez Almodóvar, (Junio 2010), *"Antonio, Sevilla-Urueña"*.

Samara Timothy, (2002), *"Diseñar con y sin retícula"*, Ed. Gustavo Gili.

Sastrías de Porcel Marta, (2003), *"Cómo motivar a los niños a leer"*, Ed. Pax México, Séptima reimpresión.

Swan Alan, (1993) *"Como diseñar retículas"*, Ed. Gustavo Gili.

Scott, Robert William, (2005), *"Fundamentos del diseño"*, Ed. Limusa.


Tena Perera Daniel, (2004), *"Diseño Gráfico y Comunicación"*, Ed. Pearson Prentice Hall.

Tessier Gisèle, (Mayo, 2004), *"Comprender a los adolescentes"*, Ed. Juventud.

Vicente, Herrera. (2008), Tesina, *"Estudio de Mercado y rediseño editorial e interino de la revista "CINEPREMIERE" para su posicionamiento en el mercado moreliano"*. Ciencias de la Comunicación.

Wigam Mark, (2007), *"Pensar Visualmente"*, Ed. Gustavo Gili. Barcelona.

Wucius Wong, (1979), *"Fundamentos del Diseño"* Ed. Gustavo Gili, S.A., Barcelona.



Zermeño, De la Torre, (1995), “*Taller de análisis de la comunicación 1*”, Ed. Mc Graw Hill.

ANEXOS

Cerda, Rebeca. (2002), Artículo. “*Los libros infantiles y el diseño gráfico*”, No. 32, Año 13, Segunda Época, Otoño 2002.