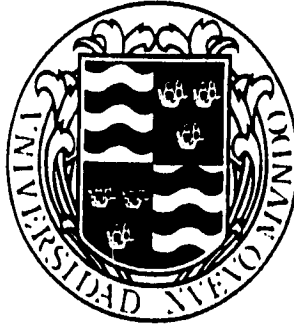


878531

UNIVERSIDAD NUEVO MUNDO

Escuela de Diseño Gráfico

Con Estudios Incorporados a la Universidad Nacional Autónoma de México



"Diseño e Ilustración de un Cuento
para Niños de 7 Años:

TESIS

Que para obtener el título de Licenciado en Diseño Gráfico
Presenta:

Samantha Carrión Gómez

Director de Tesis: D.I. Jorge Cacho Marín
México, D.F. 1996

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

1996

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

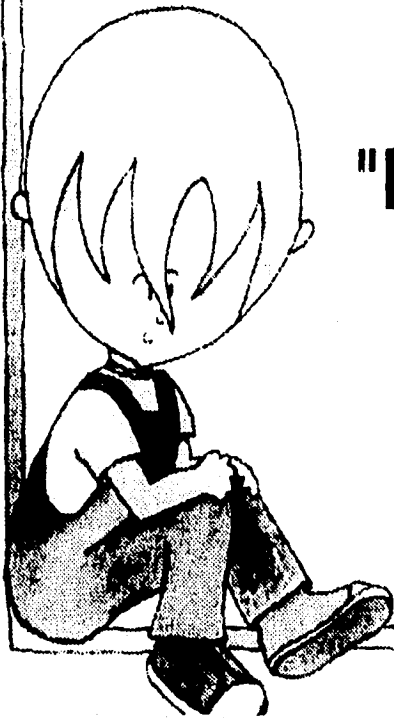
Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

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

Un gato grande vio cómo
un gatito pequeño trataba
de pescarse la cola y le preguntó:
«¿Por qué tratas de pescarte la cola
de esa forma?». El gatito dijo:
«He aprendido que lo mejor
para un gato es la felicidad,
y que la felicidad es mi cola.
Y por eso la persigo y trato de
pescármela; y cuando la pesque
habré logrado la felicidad».
El gato viejo le dijo: «Hijo mío, yo
también le he prestado atención
a los problemas del universo,
yo también he pensado
que mi cola era la felicidad.
Pero me he dado cuenta
que cuando la persigo se me escapa
y cuando voy haciendo
lo que tengo que hacer
ella viene detrás mío
por dondequiera que yo vaya».

C. L. James

Gracias.



**"Diseño e ilustración
de un cuento para
niños de 7 años"**

SAMANTHA CARRION GOMEZ

CONTENIDO

I. Introducción	pág.	5
A. MARCO TEORICO		
1. DISEÑO		
1.1 Que es diseño.....	pág.	8
1.2 Que es diseño gráfico.....	pág.	8
1.3 Breve historia del diseño gráfico mundial.....	pág.	9
1.4 Breve historia del diseño gráfico en México.....	pág.	13
1.5 Areas en que interviene el diseñador para solución de problemas.....	pág.	17
2. EL NIÑO		
2.1 Características psicológicas del niño.....	pág.	19
2.1.2 Etapas de desarrollo del niño.....	pág.	19
2.1.3 Características del niño de 7 años.....	pág.	21
2.1.4 Media Infancia.....	pág.	22
2.1.4.1 Seis Años.....	pág.	22
2.1.4.2 Siete Años.....	pág.	23
2.1.4.3 Ocho Años.....	pág.	24
2.2. El niño y el cuento.....	pág.	25
2.2.1 La lectura.....	pág.	26
2.3 Definición e historia de la literatura infantil.....	pág.	27
2.3.1 La literatura infantil y su influencia educativa..	pág.	32
2.3.2 El cuento definición e historia.....	pág.	34
2.3.3 El cuento Mexicano.....	pág.	36
2.3.4 El cuento infantil en México.....	pág.	39
2.3.5 Ubicación del cuento en la literatura infantil...	pág.	40
2.3.6 Condiciones y finalidades de un cuento.....	pág.	44
2.4 Biografía de la escritora.....	pág.	45
3. HIPOTESIS.....	pág.	47

A.II. PROCESO CONCEPTUAL

4. METODO..... pág. 49

5. MERCADO

5.1 División del mercado (tipología)..... pág. 51

5.2 Sistemas y subsistemas..... pág. 56

5.3 Características del producto en el mercado..... pág. 58

6. REQUERIMIENTOS

6. Requerimientos Generales e Indispensables..... pág. 68

7. Requerimientos Estilísticos..... pág. 68

7.1 Requerimientos del Contenido o Argumento..... pág. 68

7.2 Requerimientos de Diseño..... pág. 69

7.3 Requerimientos Ergonómicos..... pág. 71

7.4 Requerimientos Estructurales..... pág. 71

7.5 Legales..... pág. 71

A.III. SUSTENTO TEORICO TECNICO

8. Antecedentes del libro..... pág. 73

8.1 Definición e historia del libro..... pág. 73

8.2 El diseño editorial..... pág. 75

8.2.1 Conceptos básicos..... pág. 76

8.2.2 Tipografía..... pág. 76

8.2.3 Red tipográfica..... pág. 77

8.2.4 ¿Que es un tipo?..... pág. 78

8.2.5 Características del tipo..... pág. 79

8.2.6 ¿Que es familia?..... pág. 81

8.2.7 Aplicaciones de la letra..... pág. 82

8.2.8 El lenguaje de las letras..... pág. 85

8.2.9 Cálculo Tipográfico..... pág. 86

8.2.10 La tipografía como elemento de Diseño Editorial..... pág. 92

8.2.11 Retículas..... pág. 98

8.2.12 Elementos que componen la página..... pág. 103

8.2.13 Sistemas de Impresión..... pág. 105

8.3 La ilustración..... pág. 112

8.3.1 El arte de la ilustración..... pág. 112

8.3.2 Breve historia de la ilustración de libros..... pág. 114

8.3.3 La ilustración infantil..... pág. 124

8.4 El Color.....	pág.	128
8.4.1 La luz y la luminosidad.....	pág.	128
8.4.2 Síntesis aditiva y sustractiva.....	pág.	129
8.4.3 Propiedades del color.....	pág.	129
8.4.4 Psicología del color.....	pág.	130
8.4.5 Temperatura de los colores.....	pág.	132

B. MARCO PROYECTUAL

B.I. PROCESO CREATIVO

9. Alternativas de solución (bocetaje).....	pág.	139
9.1 Desarrollo del personaje.....	pág.	188
9.2 Determinación de la red tipográfica.....	pág.	197
9.3 Determinación del formato.....	pág.	202
9.4 Acomodo del texto.....	pág.	203

10. Análisis de alternativas vs. requerimientos

10.1 Selección de tres alternativas y confrontación con los requerimientos.....	pág.	213
10.2 Selección de alternativa final.....	pág.	216

B.II. PROCESO DE REALIZACION

11. Dummie.....	pág.	227
12. Análisis, comparación y ajustes.....	pág.	241
13. Reproducción.....	pág.	242

IV. Conclusiones (aportación)

V. Bibliografía

INTRODUCCION

Para crear un diseño debe existir un motivo que nos impulse a realizarla. El motivo se encuentra en la necesidad de crear.

El diseño gráfico tiene una finalidad determinada: cubrir las necesidades del consumidor transmitiendo la información a través de una imagen.

El motivo de esta tesis es afirmar que por medio del diseño gráfico y la ilustración se le puede transmitir a un consumidor, en este caso a un niño, un mensaje no sólo positivo sino también educativa que le ayudará a desarrollar su imaginación, a alimentar su inteligencia, a ampliar sus conceptos y a brindarle un sinnúmero de opciones que permitirán al niño experimentar y percibir por medio de imágenes.

A lo largo de esta tesis se recorrerán punto por punto la que implica diseñar e ilustrar un cuento para niños de 7 años.

En el primer capítulo se recorrió de forma breve la historia del diseño en general y la historia del diseño gráfico en específico para dar un punto de partida a la investigación y para definir la que se entiende por diseño y diseño gráfico y en que áreas interviene.

En el segundo capítulo se considerará al niño, informándonos con esta acerca de las características de su desarrollo tanto fisiológica como psicológica para no olvidar los intereses infantiles puesto que este trabajo va dirigido hacia los niños.

En este mismo capítulo se considerarán también aspectos tan importantes como la lectura, la historia de la literatura infantil, su influencia educativa, la historia del cuento su ubicación, sus condiciones y sus finalidades, sin olvidar mencionar a la aurora del cuento realizado en este trabajo, todo esto con el fin de tener un conocimiento más amplio de las características a quien va dirigido este esfuerzo, llegando con esto a una solución tanto estructural, como de contenido e imagen adecuada a las necesidades de nuestro futuro consumidor.

En el capítulo 3 se define la hipótesis, en el capítulo cuatro se explica los diferentes tipos de métodos de investigación que existen y se define cual fue el método a seguir y la razón por la cual se eligió.

En el capítulo 5 se realizó un análisis de los productos en el mercado para poder definir los requerimientos generales, estructurales, de contenido, ergonómicos y legales de este trabajo, la competencia que existe y con la cual nos vamos a enfrentar, y con esta información tener las bases para realizar un producto completamente funcional y adecuado, que cumpla con los objetivos impuestos.

La segunda parte de la tesis está constituida por un sustento teórico técnico en donde se encuentra la información necesaria para la realización del proyecto, como en este caso lo sería desde los antecedentes del libro hasta los elementos a considerar en el diseño editorial del mismo, sin olvidar mencionar la ilustración, su importancia, su historia, las características del color, sus aplicaciones, su psicología, con el fin de abarcar todos los aspectos necesarios para la realización de un trabajo que lleve al cabo sus objetivos.

La tercera parte de este trabajo abarca el proceso creativo iniciando con bocetaje, siguiéndole a éste el desarrollo del personaje, la determinación de la red tipográfica, del formato, del texto y finalmente de la portada y la contraportada.

A continuación se hace un análisis de las alternativas contra los requerimientos definiendo así cual es la alternativa que más se apega a los mismos y mediante este proceso se seleccionó la alternativa final.

En la cuarta parte se muestra el proceso de realización que incluye el análisis, el diseño final, ajustes, finalizando con las conclusiones del proyecto.



**A. MARCO
TEORICO**

1. DISEÑO

1.1 QUE ES DISEÑO

El diseño es toda acción creadora, es un acto realizado por el hombre con una razón definida o bien es el medio en que ordenamos nuestro entorno, remodelando los materiales naturales para satisfacer nuestras necesidades o lograr nuestros propósitos.

Crear significa hacer algo nuevo a causa de alguna necesidad humana, ya sea personal o de origen social. estas necesidades son siempre complejas y todas presentan dos aspectos fundamentales: uno funcional y el otro expresivo.

Para crear un diseño debe de existir un motivo que nos impulse a realizarlo. El motivo se encuentra en la necesidad humana, que sería la *causa primera*, sin la cual no habría diseño. Después viene la *causa formal*, que es cuando empieza a adquirir forma nuestro diseño en la mente. La *causa material*, es el material con el que se fabricará nuestro diseño y por último la *causa técnica*, que son las técnicas y herramientas adecuadas que se pueden utilizar.

Estas cuatro causas siempre están presentes al diseñar. "Si la forma creada satisface la causa primera, si se expresa a través de los materiales apropiados, si estos están bien tratados, y por fin, si la totalidad se realiza con economía y elegancia, podemos afirmar que es un buen diseño."¹

1.2 QUE ES DISEÑO GRAFICO

El diseño gráfico es el " lenguaje de figuras o signos mínimamente convencionales al servicio de una necesidad informativa e intencionada, ya sea política, religiosa, comercial o cultural."²

El diseño gráfico se enfoca principalmente a las artes bidimensionales, sin perder de vista los aspectos tridimensionales, y por medio de estas comunica un mensaje visual, el cual tiene una finalidad determinada. El diseño gráfico debe cubrir las necesidades del consumidor.

1. DISEÑO



La finalidad del diseñador es transmitir la información a través de una imagen, plasmarla de la manera más sencilla para que el receptor pueda entenderla de una forma rápida.

Por lo tanto tomando en cuenta que el Diseño Gráfico es un lenguaje que comunica por medio de las artes visuales (pintura, ilustración, tipografía, etc...) un mensaje específico con una función determinada, podemos definirla como: *UN PROCESO DE COMUNICACION VISUAL EN FORMA BIDIMENSIONAL.*

1.3 BREVE HISTORIA DEL DISEÑO GRAFICO

El diseño ha existido durante miles de años entre la humanidad, siendo ya una característica fundamental. Se consideran a las formas visuales establecidas antes del renacimiento como los antecedentes del diseño gráfico.

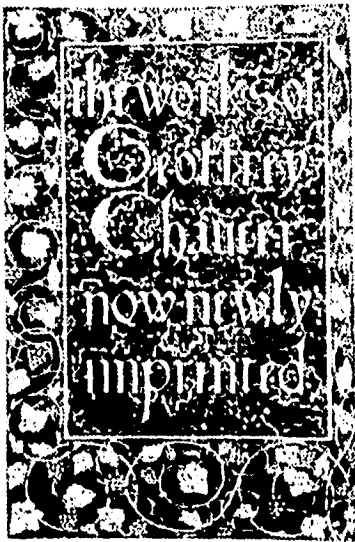
Las grandes diseños del pasado son obras de una inteligencia creadora igual a la nuestra y dichas obras han hecho que el diseño nunca vuelva a ser el mismo, entre estas se encuentran la invención de la rueda, la escritura, la prensa de imprenta, la transmisión de energía, la construcción con armazón de acero, la fotografía, etc...

El norteamericano William Addison Dwiggins fue el primero en utilizar el término Diseñador Gráfico en 1922, aunque anteriormente entre los fenicios ya existían los *diseñadores*, ya que representaban gráficamente con un alfabeto su lenguaje hablado.

Con la invención de la imprenta de tipos móviles en 1440, se podían reproducir las imágenes diseñadas de una forma más rápida, por lo que los diseños dejan de ser exclusivos y dirigidos hacia una minoría, ya que podían ser reproducidas en grandes cantidades.

Antes de la aparición de la tipografía se estampaban los libros por medio de la Xilografía, (grabada en madera) que es el primer procedimiento de multiplicación seriada y mecánica de copias casi idénticas a partir de un original.

En el plano estrictamente formal, el libro impreso aporta dos novedades respecto del manuscrito que aún siendo muy secundarias, revelan por su propia esencia la voluntad de diseño que anidaba en los primeros impresores. Se trata del



colofón y de la marca del impresor.

El colofón se situaba en la última página, restificando la fecha y el lugar en el que el libro se acababa de imprimir, esta última página del libro hay que considerarla un producto específico del diseño gráfico, una especie de anuncio, lo que se trata de plantear aquí, es la voluntad de introducir el concepto diseño en un producto artesano industrial como fue el libro.

El diseño moderno partió con la Revolución Industrial y la aparición de la Litografía, inventada por Alois Senefelder en 1796. En el siglo XIX la Revolución Industrial impulsó extraordinariamente el desarrollo del comercio, lo cual trajo como consecuencia el auge del diseño gráfico, debido a que había gran competencia entre las empresas para que tuvieran una mejor imagen.

Una de las innovaciones más significativas, fue la creación del sello de correos, implantado en Inglaterra en 1840.

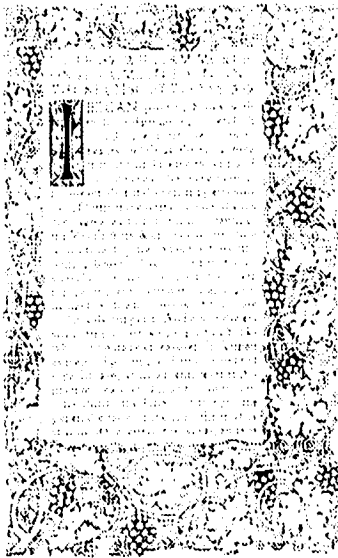
En 1890 en Inglaterra, William Morris, considerado como uno de los padres fundadores del diseño moderno, fundó una imprenta dedicada a la impresión de libros bellos y bien acabados, llamada Kelmscott Press, debido a la escasa calidad que tenían los demás libros por la producción en masa, y con esto amplió la separación entre la industria y el arte.

Sus obras consiguieron que se reconociera la importancia del Diseño y su calidad, y en este sentido su obra es la base general sobre la que trabajan los diseñadores actuales.

El movimiento Arts & Crafts, fundado por Morris, tiene a Walter Crane, Aubrey Beardsley, James McNeill, Arthur Heygate Macmurdo y Charles Rennie Mackintosh entre sus más destacados e iniciales impulsores. En su producción gráfica, todos ellos se caracterizan por el énfasis que conceden a la línea como gesto expresivo.

En Aubrey Beardsley, el elemento más significativo de su estilo es el uso de la caligrafía ornamental, y esta es el punto de partida de todo el desarrollo que conduce a los ilustradores de moda, a los decoradores escénicos, etc. Se consideran como suyas aportaciones como el uso de grandes espacios vacíos, el valor expresivo del blanco y negro y el exagerado placer manifestado hacia el ornamento más o





menos arbitrario; ya presentes en la producción de artistas desde Gauguin a Toulouse Laurrec, e incluso el ilustrador Charles Ricketts, quién fundó la Vale Press produciendo volúmenes bajo el concepto de que un libro debía diseñarse como una identidad total, dominada por la armonía entre todos sus elementos tanto internos como externos.

Walter Crane evoluciona hacia el modernismo desde una práctica caligráfica en la cual la línea va adquiriendo autonomía respecto del sujeto figurativo al que alude.

Arthur Heygate M. integra la práctica del diseño gráfico a la suya propia como arquitecto. En 1882 funda la sociedad Century Guild. Su cubierta para el libro que escribió sobre Christopher Wren, editada en 1883, se considera el primer diseño gráfico modernista.

Posteriormente el Art Nouveau, la versión francesa del modernismo, prospera como el movimiento colectivo que prevalece en toda Europa. Con el Art Nouveau, el cartelismo tiene un gran éxito ya que es la forma gráfica por lo cual se manifiesta un nuevo estilo " ... el cartel moderno, entendido como medio de comunicación de comprensión inmediata, escuero y atractivo al mismo tiempo."³

El siglo XIX, caracterizado por el dinámico progreso de la industria, la ciencia y la técnica..." supone un impulso radical para la comunicación visual, que ve sucesivamente aumentada su capacidad de acción con la implantación del color, la litografía, la mecanización de los procedimientos de impresión, la aplicación del nuevo medio de representación (la fotografía) y los albores del cinema."⁴

La Bauhaus (1919), impone al diseño gráfico como una categoría disciplinaria. La Bauhaus, bajo la dirección del arquitecto Walter Gropius, trata de unir el arte a la industria, pero no es hasta la incorporación de el artista vanguardista húngaro László Moholy-Nagy que el diseño gráfico es impulsado como una asignatura, introduciendo ideas innovadoras en todos los campos del diseño que aún se encuentran presentes en los diseños actuales de las composiciones tipográficas, así como en la fotografía, la publicidad y en general la comunicación impresa; pero a raíz de la Segunda Guerra Mundial tuvo la Bauhaus que salir de Europa, ya que su ideo-

logía chocaba con la de los Nazis, instalándose en Chicago, donde cambia su nombre a *The Illinois School of Design*.

La Bauhaus no consideró el diseño gráfico como un factor comercial, sino como una contribución cultural que debía expresar y manifestar el espíritu de su época.

Durante los años 20's se hace famoso el diseño de tipo de palo seco.

Paul Renner construyó un alfabeto paradigmático, somerido al círculo, al triángulo y cuadrado; elabora un conjunto tipográfico armónico, coherente y orgánico, en una compleja gama de tipos que van desde la fina, seminegra y supernegra. "Desde su lanzamiento industrial el tipo Futura sigue en la órbita de la actualidad".⁵

En los años 30's, apareció el tipógrafo alemán Jean Tschold, bajo la influencia de la escuela Bauhaus, creando un estilo propio, más refinado, que incluía fotografías en los diseños en lugar de ilustraciones y pies de letra en los textos compuestos, propone la asimetría de los bloques y líneas de texto y predica el uso de la tipografía de caja baja.

Tras la Revolución Rusa de 1917, se produce una generación de diseñadores gráficos; entre ellos los más sobresalientes son: El Lissitzky, Alexander Rodchenco y los hermanos Stenberg, todos ellos propagandistas de la obra colectiva, que en el campo de la comunicación social, se emprendió en la U.R.S.S.. Creadores de carteles, anuncios, revistas, logotipos, campañas publicitarias y fotomontajes; para los cuales utilizaban tipografía sencilla y legible y la referencia obligada a la fotografía como lenguaje icónico testimonial.

Durante las Guerras el diseño gráfico fué utilizado para crear propagandas políticas, para la realización de las mismas se utilizó principalmente la imagen fotográfica, la cual era manipulada por medio del fotomontaje, adquiriendo así esta, una capacidad de expresión, de síntesis y de agitación política, que la fotografía sola, en muchos casos no puede manifestar.

Terminando la Guerra, el diseño gráfico ramificó en otras especialidades; por una parte, las campañas oficiales de carácter internacional que hasta la fecha siguen vigentes como son, el hambre en el mundo, la alfabetización, la con-

bauhaus

taminación, el pacifismo, el feminismo, etc. Por otra parte, con una mayor y más sistematizada intervención del cartel, es la de las campañas electorales, el cual se utilizó también como instrumento político de educación de las masas.

En los años 50's, siguiendo con las ideas de Tschold, los diseñadores suizos crearon el *Estilo Tipográfico Internacional*.

Continuando con la vanguardia, otros estilos surgieron en América. En Estados Unidos, teniendo como base la originalidad, la intuición y la presentación de la información directa y abierta, surge la *Escuela Norteamericana de Expresionismo Gráfico*, la cual combino fotomontaje, collage, caligrafía, símbolos y otros elementos gráficos.

Más tarde surge la necesidad de crear una nueva conciencia social y la búsqueda de alternativas de vida, es entonces cuando aparece el género denominado *Pop*; creando carteles que reflejaron la protesta contra la guerra, la represión, el machismo y otras injusticias sociales con motivos tales como las drogas psicodélicas y el rock.

En 1960, después de la Segunda Guerra Mundial, Estados Unidos se convierte en la primera potencia mundial del diseño gráfico. Las relaciones públicas usan el diseño como parte del negocio, desde los papeles de oficina hasta la publicidad impresa.

A partir de aquí, el diseño gráfico surge gracias al consumo y aumento de la publicidad, medios de comunicación y técnicas de impresión. Actualmente cuenta con un amplísimo campo de acción y sólo se encuentra limitado por las técnicas de reproducción y las restricciones ya sea sociales o económicas que se le pueden imponer al diseñador.



Juan de Zumárraga. Portada de libro, 1543.

1.4 BREVE HISTORIA DEL DISEÑO GRAFICO EN MEXICO

Desde la llegada de Hernán Cortés en 1519, se hallaron sellos en todas las regiones, pruebas de que la práctica de estampación de imágenes ya estaba ampliamente difundida en el México Antiguo.

En 1539 se establece la tipografía y Fray Juan de Zumárraga, obispo de México, es el auro del primer libro impreso en América, casi 200 años antes de la famosa Biblia

de Gutenberg de América Latina.

El primer impresor conocido que trabajó en América fue Juan Ortiz, llegó a México en 1568 y lo primero que grabó fue un juego de cartas en xilografía.

En cierto modo, los primeros indígenas que practicaron algo semejante a lo que es el diseño gráfico, fueron el grupo que Ortiz alquiló para que ilustraran láminas con la Virgen del Rosario como tema.

En los últimos años del siglo XVII, los libros mexicanos empiezan a ilustrarse con unos grabados al cobre cuya tosquedad permite sospechar de haber sido hechos por indígenas.

Los primeros periódicos mexicanos, *Gaceta Literaria* y *Mercurio Volante*, publicados en el siglo XVIII, están entre los primeros del continente americano.

El insigne grabador de tipos español Jerónimo Antonio Gil funda en México la Real Academia de San Carlos, y reorganiza la Casa de Moneda y la Escuela de Grabadores.

En México no es fácil distinguir entre artista plástico y diseñador gráfico, o entre artesano y técnico; y es porque no existe una distinción apreciable entre arte libre y arte aplicado, por eso que la obra del Xilógrafo José Guadalupe Posada, se enmarca en la historia del diseño gráfico.

Artista, ilustrador y cronista gráfico de todo acontecimiento de la vida mexicana, sensible a toda sentimiento popular, Posada aprendió el oficio - el dibujo, la litografía, la xilografía, la impresión- en su ciudad natal, Aguascalientes, en una pequeña imprenta donde se editaba un semanario progresista, *El Jicote*, cuyo principal atractivo eran las caricaturas litografiadas. En este aparecieron los primeros dibujos de Posada que luego se fué a la capital y encontró un empleo de grabador en la editorial de José Vargas Arroyo, la más grande de su género en México.

Posada se convirtió en una estupenda atracción para la editorial, resulta el artista ideal para las masas, que se sienten comprendidas por él, y que, a su vez, comprende el lenguaje conciso y llano en el que hablan.

En la actualidad, esta técnica de grabado, que constituye la primera actividad artística de México, arraiga de una forma



Xavié Cuatrecasas. Xilografía. Su (1930)

absoluta y se debe tal vez a los tres factores que señala Westheim:

" 1) A la Revolución, la más poderosa transformación por la que ha pasado el país, y gracias a la cual el pueblo mexicano cobró conciencia nacional por primera vez desde la caída del Imperio Azteca.

2) A una tradición, interrumpida desde el siglo XVI, en la que la estampa se hizo un instrumento de la educación del pueblo.

3) Al fenómeno de José Guadalupe Posada, espíritu creador, que supo desarrollar en hojas gráficas de tamaño modesto, un estilo tan personal a la vez que sobrepersonal que pudo valerse, en el México Postrevolucionario, base de toda la producción artística, no sólo de las artes gráficas y de los murales."³

De la Revolución mexicana surgió un nuevo tipo de artistas, también peculiar; Orozco, Rivera, Siqueiros y, como grabador, Leopoldo Méndez.

La Revolución mexicana proporcionó a la creación artística contenidos nuevos, importantes para todos y comprensibles para todos.

El sucesor de Posadas fué el ilustrador Julio Ruelas, quién creó gran cantidad de viñetas para la revista *Moderna*. Esta publicación...⁴ interesó vivamente a numerosos lectores (poetas, escritores, artistas) habitantes de todos los países de habla española."⁵

En los años 30's surge un importante grabador, Leopoldo Méndez, quien fué uno de los fundadores de la Asociación de Artistas y Escritores y de la Editorial *El Taller de Gráfica Popular*.

Gabriel Fernández Ledesma, fué el verdadero creador moderno en 1902. Fundó y editó la Revista *Forma*, diseñó carteles y catálogos representando una tendencia artística contemporánea. Se aprecia en estos catálogos la influencia del Art-Deco. Resueltamente alejados de la tendencia nacionalista mexicana que imperaba entonces en casi todos los sectores de dominio tipográfico, Méndez utiliza unos caracteres elegantes, simples y modernos.

Francisco Díaz de León, compañero de Fernández Ledesma



Xilografía. José Guadalupe Posada

en las tareas de diseño gráfico y tipográfico, comparte el éxito histórico de su colega en el diseño de carteles y catálogos. En aquellos años, la fundación de la editorial *Fondo de Cultura Económica* en 1934, se cifra de particular importancia en la historia de la regeneración tipográfica.

Un ilustrador moderno fue Miguel Covarrubias, quien al ya no tener la presión del estilo xilográfico populista, esparció su obra en los años 30's y 40's en el extranjero, principalmente en los Estados Unidos, colaborando asiduamente en la revista de economía *Fortune*, en la que publicó lo mejor de su producción en forma de cubiertas.

Miguel Prieto fue profesor de diseño tipográfico, pintor, dibujante y tipógrafo funda en México *Romance* (la revista de los exiliados españoles), y no dejará de participar activamente en la creación del diseño gráfico moderno. Su discípulo Vicente Rojo se encargó de revolucionar la producción de diseños destinados a libros, revistas y periódicos. México le debe a Vicente Rojo las revistas, carteles, programas y libros más bellos y originales de los últimos años.

Joseph Renau, cartelista y foromontador español que pasó 20 años en México, diseñó una cantidad de carteles, cubiertas de libros, sellos de correos, etc., y obtuvo premios en concursos internacionales de carteles en Nueva York y México. Más sin embargo no logró influenciar ni rejuvenecer el diseño gráfico nacional.

Alberro Beltrán se caracterizó por su interés en la caricatura política (en la que destacan también Rogelio Naranjo y Abel Quesada), lo que lo lleva a fundar las revistas político-satíricas *Ahí va el Golpe* y *El Coyote Emplumado*, desempeñando además la subdirección del diario *El Día*.

"Lo cierto es que el balance actual del diseño mexicano estrictamente gráfico no es tan positivo como correspondería a su ejemplar historia..."⁸ En realidad no existe nada sustancial que decir sobre el cartel comercial, el diseño tipográfico, el diseño publicitario e incluso el diseño de imagen de identidad. Los únicos ejemplos de alcance internacional son: el diseño elaborado para los juegos olímpicos México 68 y la señalización para el metro mexicano que además, fueron elaborados por el norteamericano Lance Wyman que



xilografía. José Guadalupe Posada

aunque secundado por los arquitectos mexicanos Pedro Ramírez Vázquez y Eduardo Terrazas..." la excepcionalidad del suceso y del equipo impiden tomarlo como paradigma significativo de la situación general."⁹

En México, en el campo publicitario, sigue imperando el modelo americano.

1.5 AREAS EN LAS QUE INTERVIENE EL DISEÑADOR PARA SOLUCION DE PROBLEMAS.

En los últimos 2500 años se han utilizado diversos medios para la multiplicación y transmisión de comunicaciones visuales intencionadas las cuales pueden ser denominadas diseño gráfico, como ya habíamos expuesto anteriormente. En su libro "El Diseño Gráfico", Enric Sarué afirma:

"El campo de análisis del Diseño Gráfico se reduce a 3 factores principales:

- La edición (con el diseño de tipos en primer término, el de libros, revistas, catálogos y periódicos.)
- La publicidad (el diseño comercial propiamente dicho constituido por el cartel, el anuncio y el folleto.)
- La identidad (con el diseño de imagen corporativa de un lado y el de señalización e información del otro)."¹⁰



NOTAS

¹ Robert Gillan Scott. Fundamentos del Diseño. p. 19.

² Enric Sarué. El Diseño Gráfico Desde los Orígenes Hasta Nuestros Días. p. 10.

³ Idem. p. 101.

⁴ Idem. p. 86.

⁵ Idem. p. 153.

⁶ Idem. p. 400.

⁷ Idem. p. 400.

⁸ Enric Sarué. El Diseño Gráfico Desde los Orígenes Hasta Nuestros Días. p. 405.

⁹ Idem. p. 405.

¹⁰ Idem. p. 10.

2. EL NIÑO

2.1 CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS DEL NIÑO

A través del tiempo y de las investigaciones científicas de la Psicología, el concepto de niño ha ido evolucionando, desde que se lo considerara como un adulto en miniatura hasta el concepto actual en que se lo valora como una entidad biopsíquica con caracteres y estructura propia y definida. Es asimismo, un organismo en crecimiento dado que poco a poco se van diferenciando en él, la formación de nuevas estructuras y cambios en el nivel y en la eficacia de las funciones, así como los cambios en la dimensión.

Es por otra parte, una unidad delimitada en el espacio que reacciona como una totalidad funcional, siendo importante destacar este carácter de la conducta del niño ya que no es posible separarlo de su comportamiento.

En efecto, cuando se analizan aspectos de la conducta, se hace en unidades simbólicas, pero estas son solamente funciones ejercidas por el organismo como un todo.

Luego si observamos concretamente la conducta de un niño, de acuerdo a lo que nos propongamos investigar, esa misma conducta puede ser clasificada como percepción, aprendizaje, emoción o recuerdo.

El niño desenvuelve su vida en un contexto que no es simple ni unificado y que está actuando sobre él de una forma tal que influye de manera evidente en su comportamiento y desarrollo. El comportamiento infantil surge como resultante de la historia vivida por el niño y de los estímulos presentes.

No creemos posible realizar una definición general de lo que es un niño, sin señalar las principales etapas de su desarrollo como ser humano.

2.1.2 ETAPAS DE DESARROLLO

Juntamente con el *desarrollo* se enuncia el *crecimiento*, la *maduración* y el *aprendizaje* como términos de un proceso, que son muy similares y fáciles de confundir; pero que no significan lo mismo.

Mientras *desarrollo* se aplica a los cambios en composición y complejidad; *crecimiento* se aplica al aumento de talla y

2. EL NIÑO



Niño Sudánico



Niño Alemania

peso: *maduración* es el desenvolvimiento de cualidades o notas heredadas que no son provocadas ni por la experiencia ni por la ejercitación y es un factor esencial en la determinación de las capacidades para aprender. El *aprendizaje* constituye aquellos cambios en estructuras anatómicas y en funciones psicológicas que resultan de las actividades propias del niño.

madurez y *aprendizaje* son dos términos que corren íntimamente ligados como desarrollo y crecimiento. La *maduración* proporciona la materia esencial para que el desarrollo sea posible.

El desarrollo de un individuo se lleva a cabo desde el nacimiento a la madurez. Este no es un proceso que evoluciona de manera uniforme, sino que a veces es más lento, otras más acelerado, algunas más agitado o bien más sereno y pacífico.

El ser crece y pasa por periodos completamente definidos que tienen la peculiaridad de presentar una estructura definida con características psíquicas propias que se manifiestan en un comportamiento específico.

La educación del hombre debe realizarse atendiendo a sus características psíquicas y debe desarrollarse ajustándose en la mayor forma posible a las mismas. Rousseau decía: "...que cada edad, cada etapa de la vida tiene su percepción adecuada; la clase de madurez que le es propia", con ello significaba que a cada etapa del desarrollo era posible correlacionarla con una educación en virtud de los intereses que es posible conocer y manejar.

En síntesis podemos decir que el ciclo del desarrollo humano es continuo. El niño se transforma continuamente en algo nuevo; sin embargo esta presente en él su pasado. El niño hasta los siete años es el resultado de todo lo sucedido anteriormente, es un ser receptivo que observa todo de una manera pura e ingenua, toma la vida tal y como se le presenta y su apertura para con el medio es total: escucha y observa hasta conseguir entender lo que se habla y lo que ve, para así guardarlo en su experiencia. De estas experiencias adquiridas en la infancia este niño se vuelve un adulto seguro o inseguro, tímido o desenvuelto, todo lo que apren-

da durante su infancia será definitivamente reflejado en su personalidad en la edad madura.

Las etapas del desarrollo psicobiológico de un niño se dividen en:

1. Primera etapa de la vida de un niño.
2. Pequeña infancia (2-5 años)
3. Media infancia (6-8 años)
4. Gran infancia (9-11 años)
5. Pre-adolescencia (12 años)

En este estudio sólo se hará referencia a la media infancia, debido a que a esta etapa irá dirigido el cuento a desarrollar.

Trataremos de describir brevemente las transformaciones que tienen lugar en esos años (6 a 8), que aunque son difícilmente perceptibles introducen cambios importantes en el cuadro de madurez de el niño.

2.1.3 CARACTERISTICAS DEL NIÑO DE 7 AÑOS

El concepto de madurez aplicado a los niños es -como se supondrá- inductivo. Un niño de tres años es, normalmente, más maduro que uno de dos; un bebé de un año es extremadamente maduro comparado con uno de dieciséis semanas. En realidad la diferencia de madurez entre ambos es mucho mayor que la que existe entre un niño de seis y uno de siete años, pues la velocidad del desarrollo ha disminuido considerablemente a los cinco años de edad.

Por consiguiente los cambios evolutivos que tienen lugar entre los seis y los ocho años no impresionan tanto como los ocurridos durante la infancia. Al ser menos dramáticos, se los pasa fácilmente por alto. Para percibir mejor las fuerzas evolutivas que producen estos cambios, necesitamos un sistema de referencia.

Esta explicación consiste en señalar la influencia de la edad sobre el crecimiento de la conducta. La psicología del niño está determinada por su madurez y por su experiencia. Las experiencias, a su vez, están determinadas por su madurez así como la cultura en la que el niño vive. Como es lógico las variantes -sea de niño, sea de cultura- son ilimitadas. Un niño puede ser educado en la Patagonia o en Nueva York,



Niña Bolivia

la que debe producir alguna diferencia. Puede ser blanco, negra o piel roja. Con respecto a dotes naturales, puede ser idiota o genio. Por su física, puede ser endo, meso o ectomórfica. Por su temperamento, víscera, somato o cerebrática. Durante su vida, puede haber gozado del afecto y la seguridad de un hogar feliz, o bien puede tratarse de una de esas niñas que parecen tener setenta años porque han visto cosas que ningún niño debiera ver.

Con tanta multiplicidad de variables, insensato sería pretender establecer promedios matemáticos. Con toda aislamiento un grupo de una edad con un grupo de otra, es posible aislar características de conducta y tendencias evaluativas diferenciales. Sobre la base de una comparación sistemática de esta índole, confeccionaremos una serie de perfiles de conducta de las niñas entre los seis y los ocho años, para ir nuestro estudio dirigida a las mismas.

2.1.4 MEDIA INFANCIA (6 - 8 AÑOS)

Un perfil de conducta tiende a darnos una imagen compleja del niño como un todo. No podemos hacer justicia a su psicología a menos que pensemos en él como una unidad total, como un individuo. Si tratamos de dividirlo en partes, se desvanece, deja de ser una persona.

A pesar de ello, son tantas sus facetas que no podemos -de una sola mirada- aprender a todos los aspectos de su compleja conducta. Debemos observarlo desde diferentes ángulos y buscar aquellas características que tengan significación especial. Puesto que se trata de una personalidad unificada, encontraremos que todos sus rasgos son más o menos interdependientes.

Para los fines prácticos, sin embargo, enunciaremos en párrafos breves e informales, algunos rasgos que reflejen los comportamientos cotidianos, considerándolos como indicadores de los elementos de conducta del niño en un determinado nivel de madurez, para así destacar los mecanismos de su desarrollo.

2.1.4.1 SEIS AÑOS

- Comienzan a escribir y les gusta hacerla al revés.



Niña Korea

- Los niños quieren ser más independientes, aunque consideran a su familia lo más importante.
- Les cuesta ajustarse a la disciplina de la escuela.
- Mejora la coordinación de sus músculos.
- Les gusta contar lo que hicieron en el día.
- Constante actividad.
- Mejora su memoria y razonamiento.
- Prefieren usar los dedos que los cubiertos para comer.
- Tienen capacidad de decidir lo que les gusta y que no.
- Todavía necesitan ayuda para bañarse y para vestirse.
- Saben la diferencia entre realidad y fantasía.
- Se quejan de frío o de calor.
- Aparecen los aprendizajes escolares.
- Las niñas muestran mayor interés por la lectura y la escritura y los niños por los números.

Lectura.

El niño de seis años toma una parte más activa en la lectura. Como ha oído repetidas veces la lectura de sus libros favoritos, puede leer cuentos de memoria, como si leyera verdaderamente en voz alta la página impresa. También se interesa por reconocer palabras en libros que le son familiares y en revistas. Se deleita escribiendo mayúsculas tratando de formar verdaderas palabras y también se deleita con sencillos deleiteos orales como juego. Las historietas y los libros de historietas comienzan a adentrarse firmemente en su vida.

2.1.4.2 SIETE AÑOS

- Entienden el tiempo y les gusta pensar que serán de grandes.
- Creen tomar posesión del mundo.
- Tienen dos grupos esenciales: el grupo familiar y el de la clase.
- Inteligencia concreta.
- Gustan de las actividades en las que se requiere de mayor tenacidad.
- Pueden quedar convencidos fácilmente.
- Duermen bien.



Niña México

- Controlan perfectamente sus funciones de eliminación.
- Se bañan y se acuestan solos, pero les gusta la compañía.
- Leen y comen en errores.

Lectura.

Muchos niños de siete años son lectores consecuentes y gozan leyendo en la medida de sus posibilidades. Pueden captar el sentido de un relato sin conocer todas las palabras. Se informa incluso que algunos son lectores en cadena, pues posen sin interrupción de un libro a otro. El niño de siete años se deleita con los cuentos de hadas, aunque podría decirse que prefiere los libros de historietas cómicas. Los varones se interesan especialmente por los relatos sobre el ejército y la marina y por libros de aviación, de electricidad, sobre la tierra y la naturaleza. Las niñas eligen libros como Heidi o las obras similares. No es necesario leerles tanto como antes, pues a esta edad son menos exigentes en ese sentido y están más preocupados por sus propias lecturas.



Niño Francia

2.1.4.3 OCHO AÑOS

- Aún no se interesan por su apariencia personal.
- Los días muy exitantes no los dejan dormir.
- Sus actividades los absorben demasiado y les gusta el cine, aunque el temo de lo película les pueda llegar a causar ansiedad.
- Se distraen fácilmente.
- Por temporadas se chupan el dedo o se muerden las uñas o se pican lo nariz.
- Son concientes de su cuerpo y no les gusta que los vean desnudos.
- Comienzan a ser escépticos en creencias infantiles.

Lectura.

Aquellos que comienzan a leer bien, se deleitan ahora leyendo espontáneamente. Aunque el niño de ocho años pueda leer bien, quizá no dedique a la lectura tanto tiempo como a los siete años, y vuelva a gustarle la lectura de otros. Comienza a sentir gusto por los clásicos de la infancia. Le interesan también los libros de viajes, de geografía y de

épocas y lugares lejanas. Las libras de historietas son aún sus favoritas.

2.2. EL NIÑO Y EL CUENTO

El cuento amplía el mundo del niño, estableciendo los principios de la naturaleza, los fenómenos y las ciencias; y les hace ver de una manera bastante sencilla y agradable todo lo que les rodea.

El cuento educa debido a que indirectamente inculca ideas y guía al niño, presentándole la vida de forma tal que pueda fácilmente verse a sí mismo. Desarrolla el hábito de atención ya que primero debe escuchar para después entender.

El cuento alimenta la inteligencia del niño ayudándole a encaminar su imaginación y pensamiento infantil.

Al parecer, el niño presta más atención en la imagen, pero es, en esta forma, con la cual añade elementos y deducciones morales a su pensamiento, con el cuento, adquiere seguridad en sí mismo mediante el mensaje que se le transmite.

Piaget, en su libro "Orígenes de Piaget", al estudiar el mundo de los niños, descubrió tres tipos de relaciones entre ellos y las cosas que los rodean:

1) **La Magia.**- que consiste en atribuir a las objetos propiedades fantásticas y completamente ajenas a la ley de la casualidad.

2) **El Animismo.**- que consiste en dar alma a todas las cosas. Ejemplo: "La muñeca tiene frío".

3) **La Participación.**- que consiste en permitir una duplicidad en la persona, para hablar en diálogo en vez de en monólogo.

La pedagogía moderna señala al cuento en un lugar muy especial y lo utiliza la misma como recurso didáctico, recreativo, de dirección y de conducta, y como medio de enriquecimiento del lenguaje.

El cuento instruye dando nuevas conceptos dentro de la ficción en la que el niño es feliz. Durante la etapa del animismo, el cuento le satisface, ya que en él, todo tiene vida.

El cuento al tener un carácter de maravilloso e infantil, esta



considerado como la base de la literatura.

2.2.1 LA LECTURA

La lectura es una actividad cerebral necesaria para el desarrollo del intelecto y de sus funciones. Muchos especialistas y psicólogos infantiles han estudiado el complicado proceso mental a través del que el ser humano aprende a leer. Gracias a ellos hoy se sabe que desde nuestros primeros intentos asimilando el proceso de la lectura de tal manera que las palabras escritas sobre un papel adquieren para nosotros significados propios, y de forma automática somos capaces de representar en la mente las imágenes correspondientes a la palabra escrita.

Es por esto que, para la realización de esta tesis es indispensable tocar este punto, ya que la ilustración en el cuento interviene de una forma u otra en el potencial intelectual del niño.

Así, si vemos la palabra *árbol*, en nuestro cerebro surge una imagen de un árbol con todas las características que le distinguen como tal. Las características que surgen de esta imagen mental son adquiridas a través de los libros, fotografías y al pasar por la calle y ver un árbol.

Los niños que aún no saben leer, saben que un árbol es un árbol por las imágenes que han visto. Es decir, la ilustración en el libro infantil presenta las primeras experiencias que un niño puede tener en la mente.

Si un niño ve *árbol*, y luego ve *árbol* éste irá relacionando las letras con el objeto y ayudará a la lectura inicial del niño.

"El niño cuando está aprendiendo a leer, las letras que forman las palabras, se introducen en su cerebro, donde a cada palabra escrita se le dota con un significado propio, en el que intervienen en tanto experiencias visuales como auditivas".²

Cuando el niño lee las letras que forman la palabra *árbol*, su cerebro tiene capacidad para que en ese momento el niño visualice el árbol específico y pronuncie *árbol*. Esto, que a los adultos nos parece fácil, constituye uno de los procesos más complicados de todas las funciones que el cerebro desarrolla en el aprendizaje infantil.



Juan Cervera afirma que la imagen en los cuentos es desfavorable para la imaginación del niño. Ya que la imagen encausa -dice- y limita la fantasía.

Por el otro lado, la profesora norteamericana Eleanor Gibson elaboró experimentos, que afirman que las imágenes son útiles para nuestras experiencias y ayudan a la mejor percepción del objeto.

Un estudio hecho con niños indígenas aislados que vivían en una zona montañosa en Guatemala, y que tenían poca o ninguna experiencia con fotografías, cuentos, lápices y papel, observaron dibujos a líneas que no hacían más que sugerir las formas de objetos por ellos conocidos, y tuvieron luego que decir de que objeto se trataba. Se hizo el mismo examen a niños que contaban con un acceso ilimitado a la televisión, la fotografía, los cuentos, libros y revistas, y los resultados fueron que los niños de Guatemala contestaron un 69% de los dibujos, mientras que los niños norteamericanos contestaron un 85%.

Por lo tanto nos atrevemos a afirmar que la ilustración en los cuentos infantiles no solo es positiva, sino necesaria, para ampliar los conceptos y la imaginación del niño, ya que le brinda un sinúmero de opciones, ésta, lejos de truncar la imaginación, la enriquece, ya que al ofrecer tal variedad de imágenes, permite al niño experimentar y percibir³ de diferentes maneras su entorno enriqueciendo así sus horizontes imaginativos.

2.3 DEFINICION E HISTORIA DE LA LITERATURA INFANTIL

La Literatura "es un conjunto de obras escritas, de carácter e importancia cultural en un determinado idioma".⁴ Exponiéndolo de otra manera Arqueles Vela afirma que : " la Literatura es una manifestación del lenguaje que expresa en forma artística y con una finalidad estética, los fenómenos sociales". Por lo tanto podemos decir que la Literatura como manifestación escrita del pensamiento se inició con la humanidad por la necesidad de que los hombres se comunicaran entre sí, expresándose en forma artística, buscando en ello una finalidad estética. Si pensamos en infantil, es todo lo que se refiere a los niños. Entonces podemos concluir





que todas las manifestaciones escritas del pensamiento, cuya finalidad sea comunicarse y formar parte de la vida de un niño pueden ser llamadas *Literatura Infantil*.

La literatura infantil puede ser de dos tipos, ya sea escrita por los niños, o bien, escrita por adultos para los niños. En este caso nos enfocaremos a las obras escritas por adultos hechas pensando en los niños.

Curiosamente a los niños les gusta más esta ya que en la niñez se está ansioso por conocer y aprender; y lo que un niño le pueda contar a otro es diferente a lo que un adulto puede escribir documentándose y tratando de entrar al mundo de los niños.

Para poder encontrar el nacimiento de la Literatura Infantil haremos un breve resumen de la Literatura Universal.

Según nos dice Junemann, la Literatura China es la más antigua del mundo, esta cuenta con un sinnúmero de novelas y dramas, pero en estos falta la fantasía creadora, hay pinturas que denotan mucho espíritu de observación y facultades analíticas, sin embargo el conjunto es árido, prosaico y los personajes vulgares.

Analizando las características de esta Literatura encontramos el elemento de misterio, de superstición, de magia y fantasía que fascina a los niños en determinada edad.

Muy distinta es la Literatura Hebrea, la cual se caracteriza por un espíritu observador y profundo, hecho a las altas especulaciones estéticas y dotado de un finísimo sentido de lo hermoso.

Es indudable que el pueblo hebreo, el que alcanzó la mayor madurez religiosa y dió al mundo normas morales que no han sido superadas contribuyó a que en las obras de la Literatura Infantil encontremos el elemento de la tradición que a través de la Biblia dió lugar a narraciones y leyendas que llevan al niño a situaciones de amor y caridad, de humanidad y ayuda al prójimo.

La Literatura Griega puede dividirse en dos periodos; el de oro, desde Homero hasta la muerte de Alejandro Magno y el de la decadencia, hasta la toma de Constantinopla por los turcos.

Esta Literatura alcanzó la perfección sin tener maestros ni

rivales, todas las edades y todas las civilizaciones la han admirado y considerado como el ideal de la belleza literaria, no solo por sus letras sino también porque con ellas llegó la Filosofía.

La Literatura Latina o Romana es esencialmente de imitación, sin la Griega no podría haber existido. No se puede buscar en ella la sencillez ni la inteligencia y gusto de la Griega, ni su riqueza de imágenes, ni las infinitas cambiantes de su fantasía ni aquel aire de espontaneidad, sino su elegancia, reflexión, energía y esmero artístico al que se inclina. Sin embargo la Literatura Latina supera en arte y perfección a todas las demás, menos a la helénica. El periodo de su formación principia 240 años a.c. y se extiende hasta la muerte de Augusto. *Y en ese tiempo con Esopo es el comienzo de la Literatura Infantil.*

En la edad media se produce la Literatura Latina del Renacimiento, la cual no tiene más mérito que el de una forma clásica totalmente copiada de la antigua y por tanto artificial.

La Literatura Latina dejó en fin, con sus poemas bucólicos y sus narraciones guerreras, encanto y enseñanza para las narraciones infantiles. La belleza de sus obras, logra brillantes reflejos en la Literatura Infantil.

La Literatura Española comienza en el siglo XII y se va desarrollando hasta el XVI, en el XVII y XVIII llega a su mayor perfección. En el siglo XVII principia su decadencia, en el XIX resurge.

En el ciclo de formación se han de distinguir cuatro períodos:

- 1o. Desde los orígenes hasta el siglo XII.
- 2o. Desde Alfonso X hasta Enrique II de Trastámara.
- 3o. Desde Enrique II hasta Juan II de Castilla.
- 4o. Desde Juan II hasta el advenimiento de la casa de Austria. El segundo ciclo es el de la plenitud.

En el primer período del primer ciclo es del todo espontánea, la legendaria y generalmente anónima; en el segundo inducida por las letras orientales y latinas, se hace erudita, aparece la sátira y se desenvuelve y perfecciona rápidamente el habla castellana; en el tercero se introduce el elemento caballeresco y alegórico y se deja sentir el influjo



provenzal: en el cuarto le abre nuevos horizontes la influencia clásica.

Resulta el carácter español de la fusión del Romano, Godo Y Árabe. Heredó de los Romanos el amor patrio, un tanto exagerado, la energía, alrvez y espíritu autoritario; de los Germanos los sentimientos caballerescos: esto es la galantería, el culto idolátrico del honor, la lealtad; de los Arabes la sensibilidad viva, la fantasía exuberante, las tendencias sensuales, una inteligencia más pronta que reflexiva y práctica.

Esta es la razón de la belleza de que está llena la Literatura Española, caracterizada en particular por el predominio de la imaginación sobre el sentimiento y por lo tanto, de lo objetivo sobre lo subjetivo, de lo épico sobre lo lírico, de la imagen sobre la reflexión.

Es indudable que "El Quijote", la obra de la Literatura Española por excelencia es la fuente donde han abrevado quienes han escrito las obras infantiles basadas en aventuras, para niños, cuando éstos han logrado supervivencia a través del tiempo y del espacio. No queremos con esto significar que los cuentos buenos para niños escritos en español, están tomados de "El Quijote" sino que esta obra es la maestra en la forma literaria, de aquí su influencia en todas las obras.

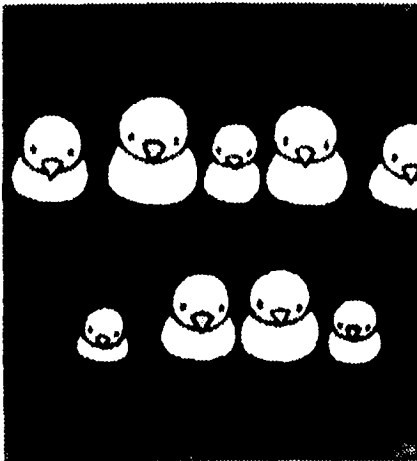
Podríamos seguir hablando mucho acerca de la Literatura Universal y apenas tendríamos un ligero esbozo de ella, sin embargo nuestro objetivo en este capítulo es tener sólo una idea general de cuál ha sido la cuna de la Literatura Infantil.

Como vemos, la poesía épica nació en todos los pueblos con la historia, la narración va de la mano con la poesía.

Cuando el mundo, adquirido ya de cierto grado de cultura, comenzó ha prestar atención a la niñez, brotó la Literatura Infantil, que existía sólo en el hogar.

Las obras literarias escritas para los niños, aunque pequeños, por su extensión, por imperativo categórico, si han sobrevivido y han de perdurar, es porque llevan en su esencia la grandiosidad de la belleza, el bien y la verdad.

En la poesía épica es donde encontramos más campo para la Literatura destinada a los niños. Es la poesía épica, la que se refiere a lo exterior, a lo objetivo.



La lírica es la poesía personal y subjetiva, aquella en que el autor expresa sus sentimientos y la dramática es la belleza de la vida en acción. También estas dos formas de poesía llegan al niño en las rimas, los cantos y los juegos digitales.

Existen en la poesía unos poemas que por su pequeña extensión se llaman poemas menores como: El Epinicio, El Canto Epico, Las Leyendas, la fábula, la balada épica y el cuento. Estas poemas son las que generalmente forman el acervo de la Literatura Infantil en cada uno de los pueblos a que nos hemos referido anteriormente.

El Epinicio, como su nombre lo indica, es el canto de la victoria.

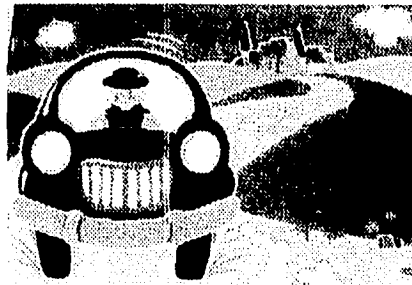
El Canto Epico se distingue del Epinicio por su carácter más emotivo, no diferenciándose de verdaderos poemas heroicos sino por su importancia y su extensión.

La Leyenda es antiquísima. Es una narración basada en la tradición y a menudo con carácter maravilloso. Alrededor de los mismos personajes históricos y de los hechos que son objeto de la poesía épica e histórica, la fantasía popular ha creado multitud de leyendas engrandeciéndola y poetizando las personas y los hechos y es que los pueblos llenan con su imaginación los vacíos de la historia y además adornan con toda suerte de cuentos y maravillas los sucesos oscuros y los personajes heroicos. Los mismos historiadores acogen en sus libros multitud de tradiciones de escasa o ninguna verdad histórica que son las leyendas que hay en todos los pueblos.

El cuento se distingue de la leyenda en que no tiene el elemento tradicional, siendo una narración puramente de la inventiva del pueblo o del poeta.

La Fábula es la composición literaria casi siempre rimada presenta un cuadro de la vida cargada de defectos y cualidades humanas. Siempre termina con una moraleja. Rosas Mareno, fabulista mexicana, pone en sus fábulas bondad y sabiduría. El cuento de animales es una fábula en prosa bastante más extensa que las rimadas. Abundan en la literatura infantil y son en extremo gustadas por los niños.

En toda obra literaria, sea cualquiera su género y naturaleza, se distinguen perfectamente dos elementos que la constituyen: el *fondo* y la *forma*. El *fondo* es la que se quiere



expresar, el pensamiento del autor; la *forma*, la manera de expresarlo. En toda narración literaria se busca o se expone la verdad o se practica e inculca el bien, o se produce belleza.

Por consiguiente el fondo de toda obra literaria ha de servir siempre a la expresión de la belleza y no ha de contrariar el bien. La verdad es por tanto, condición indispensable en el fondo de ella.

La literatura infantil no son solo cuentos, como ya vimos anteriormente, sino que es una amalgama de todos los géneros tradicionales: lírico, épico, dramático y didáctico, que sin olvidar el periodismo, el cine, la radio y sobre todo la televisión forman parte de la vida literaria de los niños.

2.3.1 LA LITERATURA INFANTIL Y SU INFLUENCIA EDUCATIVA

La literatura infantil es un instrumento o recurso educativo de portentosa influencia formativa ya que su aporte se dirige al enriquecimiento de la expresión creadora.

La literatura para los niños está compuesta por cuentos, fábulas, poesías, obras resumidas y también diálogos, personificaciones y monólogos.

Los educadores con el auxilio de la psicopedagogía han llegado a seleccionar el material que puede ser útil y contribuir al enriquecimiento de la lengua y del dibujo y por consecuencia la capacidad de pensar, razonar y elaborar para crear.

Lógicamente hay una selección entre la lectura y la poesía y las diferentes edades y etapas de la niñez.

En la etapa pre-escolar el niño se inicia en la literatura pero no por medio de la lectura, sino que mediante la narración, la representación, la dramatización y el juego va tomando contacto con personajes que más tarde tomarán forma integrando y ampliando el mundo de las emociones y vivencias infantiles. Las poesías contribuyen en gran medida al desenvolvimiento de aptitudes y a la metodización de los mecanismos psíquicos que contribuyen a la elaboración de imágenes que generan y amplían la potencialidad individual.

El cuento ha ido evolucionando en su temática y si bien se respeta y admira el valor de los clásicos, estos se seleccionan



en razón de su uso y administración.

Los cuentos de hadas y duendes, gigantes y monstruos han sido motivos de discusiones docentes pues, si bien son aceptados y gustados por los niños, su contenido crea una imagen falta de realidad y de veracidad en el espíritu de los niños pequeños.

Se dice o cree que la imaginación del niño trabaja y elabora con rapidez, pero no llega a separar lo real de lo simbólico o imaginario: Sin embargo nosotros no estamos de acuerdo con esto, sino que nos apoyamos en la opinión del cuentista mexicano Carlos Fuentes que expresa: "En cuanto a la literatura fantástica, siempre me ha parecido que el gran correctivo del realismo es la fantasía, y el ejemplo que he tenido ante mis ojos, desde muy joven, es Balzac (...), en él, el escritor realista y el fantástico se combinan perfectamente y crean un mundo mucho más real, más completo (...) Sabe que hay un mundo detrás de las apariencias y que el mundo real no es real si no le da cabida a ese otro invisible"³, por lo que creemos que es beneficioso para el niño tener esa entrada al mundo de la fantasía, ya que como bien dijo el escritor y periodista Roman Samsel: "La literatura es una mentira; una mentira que, sin embargo, dice la verdad. Hay que ser mentiroso para poder crear literatura (...) Aquellos que no saben de esto creen que un libro refleja una historia real, que lo que tiene que hacer es narrar hechos que ocurrieron con personajes que verdaderamente existieron. Se equivocan: un libro es una realidad en sí, aunque mienta respecto a la otra realidad"⁴.

Pero lo más importante de la cuestión es que el niño en sus diferentes etapas de desarrollo gusta del cuento y la poesía adecuada a su edad, esto es problema de los adultos que lo rodean: familia-escuela; que son quienes tienden y deben motivar, practicar y estimular esta actividad educativa y cultural para que los niños soliciten y deseen que se les ofrezca un cuento.

La literatura infantil ayuda a elevar el potencial imaginativo del niño ampliando su mundo de emociones y vivencias. Al mismo tiempo la escritura se convierte en otra de las formas de educar la imaginación.





2.3.2 EL CUENTO DEFINICION E HISTORIA

El Cuento es una... "Breve narración de sucesos ficticios y de carácter sencillo, hecha con fines morales o recreativos."

El cuento nació para satisfacer una necesidad del espíritu humano: la curiosidad. El hombre ha deseado saber lo que han hecho los hombres que vivieron antes que él y lo que hacen los que viven en regiones extrañas y distintas, quiere conocer lo desconocido, donde están y porque abandonaron el mundo los que han muerto.

El espíritu humano, aunque cambiante en ciertos aspectos se conserva inmutable a través de los tiempos en las características fundamentales de sus manifestaciones, por eso podemos pensar que los primeros hombres conformados espiritualmente como nosotros tuvieron las mismas curiosidades, los mismos anhelos, las mismas dudas y al tratar de satisfacerlos, en el intercambio verbal de impresiones, fueron naciendo relatos de aventuras, de hazañas, de amores y también de mundos imaginarios y hermosos.

El cuento constituye un capítulo importante en la literatura infantil. En la actualidad, este subgénero literario puede tener tal alcance dentro del público infantil que rebasan el concepto tradicional de cuento para convertirse en un patrimonio para niños.

"El cuento es a veces confundido con novela corta, con la leyenda o con la conseja, otros se sirven para definirlo como fábula, apólogo y parábola".³

"Lo que sí es que, se trata de una narración fingida, corta, ingenua, fácil, cómica o fantástica".⁴

El cuento actual se documenta en las literaturas más primitivas y aunque existen cuentos en Egipto, se considera a la India como la cuna de los cuentos. El cuento más conocido es el *Pancharandra*, cuya historia no es nada real ni verdadera. En el origen de estos relatos, existe una tendencia de explicación del mundo; más tarde se elaboraron cuentos para agrandar o educar.

La cultura persa fué transmisora de las leyendas indias: se pasaron al latín y se difundieron por las literaturas romances, también los persas llevaron los cuentos a la cultura árabe a

través de España y así se conocieron cuentos como: Calila e Dimma y El Conde Lucanor.

Los árabes fueron los maestros de la fantasía, contaban cuentos famosos como *Las Mil y Una Noches* y *Los Mil y Un Días*. Leyendas de amor y aventuras, las más conocidas son *Los Viajes de Simbad el Marino*, *Aladino y la Lámpara Maravillosa* y *Alí Baba y los 40 Ladrones*.

El cuento también se desarrolló en Italia aunque con menos intención didáctico-moral, un poco picaresca y sensual, al estilo de *Las Mil y Una Noches*.

En Francia influyeron los *Canterbury Tales* y el *Heptameron* de Margarita de Navarra. En el siglo XVI y XVII, la novela y otro tipo de desenvolvimiento de la prosa estanco la evolución del cuento, a pesar de lo cual se encuentran aurores de renombre como lo fueron el español *Timoneda* y el francés *Charles Perrault*, quien basándose en leyendas folklóricas, crea cuentos infantiles de trascendencia universal, como *Piel de Asno*, *Barba Azul*, *La Bella Durmiente* y *La Cenicienta*.

En el siglo XVIII, los cuentos tienen un sentido moral, como *Zadig* de *Voltaire*. En el siglo XIX es la época romántica y de más auge, se encuentra toda una gama de hombres llenos de fantasía. En este siglo, cuando los cuentos llegan a motivar al hombre americano y a algunos autores latinoamericanos como el mexicano J. Sierra con *Cuentos Románticos* o el venezolano Díaz Rodríguez con *Cuentos de Color*, llevan la problemática indígena a sus leyendas.

En esta misma época, en Europa, surgían los cuentos de Andersen; entre otros, *Pulgarcito*, *el Patito Feo* y *las Fantasías de Alicia*. En Rusia los de Anton Chejov y en Alemania los de E. Hoffmann.

En el siglo XX, en España se puso de moda hacer cuentos entre los novelistas como Pedro Antonio Alarcón (*Cuentos e Historias Nacionales*), M. Claros, Juan Valera y otros que, inspirados en episodios históricos y leyendas folklóricas, compusieron pequeñas obras maestras.

Actualmente, se han llegado a conseguir auténticas obras del más marcado signo intelectual; cuentos comparables a los mejores de antaño, tales como son los casos de L. Pirandello, con *los Cuentos para un Año*, y de E. Lopez



Albujar, con sus *Cuentos Andinos*, cuentos del argentino Cortázar, los del uruguayo H. Quiroga y tantos otros importantes en nuestros días.

En su camino el cuento ha ido romando diversas formas, acentuando en algunas épocas cierta faz y en otras alguna distinta de las muchas que puede ofrecer, sin por eso dejar de mostrar en todos sus múltiples modelos.

2.3.3 EL CUENTO MEXICANO

A principios de los años cincuenta, México se incorporaba de golpe a la segunda mitad del siglo XX, al progreso y a sus beneficios industriales.

Por esos años, precisamente en 1953, apareció sin embargo un libro de cuentos que, a contracorriente detenía su mirada en los hombres de la tierra para narrar, como nadie antes, un universo profundo lleno de significados. Ese año Juan Rulfo (1917-1986), publicaba en el Fondo de Cultura Económica su libro *El llano en llamas*, que vendría a revolucionar el arte de la narración breve en nuestro país.

Algunos años después, en un extenso ensayo publicado en 1973 ("El nuevo cuento mexicano"), el más riguroso crítico de la cuentística de México, Luis Leal, proponía como precursores del nuevo cuento a Alfonso Reyes, Mariano Silva y Aceves y Julio Torri (del Ateneo de la Juventud); Bernardo Ortiz de Montellano y Jaime Torres Boder (de los contemporáneos), y José Martínez Sotomayor y Efrén Hernández, de tendencias semejantes a los vanguardistas. Por otra parte, los autores indigenistas y de la Revolución tendrían también influencia en los cuentistas de generaciones posteriores.

La década de los cuarenta señala el surgimiento del nuevo cuento mexicano. Si bien en ese lapso fueron escasos los volúmenes de cuentos que se publicaron, en los siguientes años se dieron a conocer 67 libros de cuentos, en la década de los sesenta se publicaron 87, 115 en la de los setenta y 366 en la década de los ochenta.

En 1940 el escritor campechano Juan de la Cabada (1903-1986) dio a conocer *Paseo de mentiras*. En 1944, José Revueltas (1914-1976) publicó *Dios en la tierra*, un volumen



"Vadé hacia el agua y nadé al encuentro de los llamacos"

en el que los cuentos, acres y profundos, rombon de lo vida sus elementos más sórdidos. Con este libro, el también autor de *Dormir en tierra* se alejaba del costumbrismo y del norrealismo poniendo de relieve la condición humana, en personajes desolados ante la realidad y mediante el empleo de la experimentación estructural y temporal en sus narraciones.

1949, otro jalisciense, Juan José Arreola (1918), había publicado *Varia intención*, al que seguirían *Cinco cuentos* y *Confabulario*, que datan de 1951 y 1952, respectivamente. Su entrada a la cuentística fue por la puerta grande, con un dominio del oficio, maduro y propositivo, que ponía en primer término la fantasía y la constante recreación del lenguaje.

Carlos Fuentes publica en 1954 *Los días enmascarados*, un primer libro de cuentos que establece una distancia real entre él y casi todos los cuentistas de su generación y de los anteriores. Bien dotado para el cuento, Fuentes maneja con maestría los diálogos y con gran economía de palabras traza personajes y atmósferas, lo que viene muy bien a su capacidad para insertar la fantasía dentro de la realidad.

Por otro lado, Eleno Gorro (1920) había publicado sus cuentos en revistas y suplementos, hasta que en 1964 se editó su primer volumen de narraciones: *La semana de colores*. Desde sus primeros textos incursionó, con enorme libertad, en un terreno virgen, donde una realidad fantasmagórica e imaginativa lindaba con el realismo mágico, a la vez que mostraba una intensa preocupación por la vida miserable de los indígenas.

A su vez, Ercilio Zepeda (1937) publicó *Benzulul* en 1959, libro en que a través de su prosa, cálida y solidaria, da voz a los indios de su tierra. Paralelamente, la polígrafa Rosario Castellanos (1925-1974), dueña de una madurez narrativa excepcional, publica *Ciudad Real*, su primer libro de cuentos, en 1960.

Asimismo, Emma Dolujanoff (1922) publica *Cuentos del desierto* en 1959, donde también los indígenas son personajes no idealizados; etnología y literatura dan en ella una combinación armónica.



La máquina vacía, de Sergio Galindo (1926-1993) aparecido en 1951, da cauce a la vocación de escritor que surgió en él de manera precoz. En este libro revela sus dotes narrativas y su manejo eficaz de la técnica con la que reproduce una realidad compleja.

Augusto Monterroso (1921) llegó exiliado de Guatemala a nuestro país en 1944 y en 1956 se asentó definitivamente en México. El primer volumen que edita en nuestro país es *Obras completas (y otros cuentos)*, que vio la luz en 1959. Autor de fábulas de tono irónico-satírico-paródico que desarrolla como nadie, y en las que nos sorprende la fusión entre las perspectivas del animal y las del ser humano.

Edmundo Valadés (1915) ha destacado como autor y como difusor del género. Entre las más importantes características de su obra, que se inicia con *La muerte tiene permiso* (1955), el crítico Federico Parán señala el paso de sus ambientes del campo a la gran ciudad; sus protagonistas se caracterizan como seres pequeños que siempre habitan un mundo hostil; los móviles de sus conductas son la crueldad y la injusticia, y la muerte es una constante en la resolución de los conflictos.

A finales de los años cincuenta se da a conocer un grupo de magníficos cuentistas, que en el rigor del oficio muestran una sólida cultura y en cuyos textos se inaugura como tema de la cuentística nacional la vida cotidiana. Ellos son Salvador Elizondo (1932), Juan García Ponce (1932), Juan Vicente Melo (1932), Sergio Pitol (1933) y José Emilio Pacheco (1939).

Narda o el verano, aparecido en 1966, marca el inicio de Salvador Elizondo en el género. Autor en el que elementos como la locura, el absurdo y el sadismo forman una combinación magistral, dan un rumbo claro a su escritura, temas que han sido, además, poco explorados en nuestra narrativa.

Juan García Ponce publicó *La noche* en 1963. En los tres extensos cuentos del volumen, irónico y lúcido, arremete con su escritura contra la doble moral social, y reivindica la frase de Thomas Mann de que "solo los puros conocen el infierno". Sus personajes desatan la trama a partir del amor o el



desamor que las abliga a enfrentarse con su destino. Con *Tiempo cerrado* (1959), Sergia Piral se estrena como cuentista. las textas de este valúmen, según asentó Emmanuel Carballa en 1964, "fueron juzgadas con frialdad por lectores y críticos. Sin embargo, se trata de uno de las libras más hechos y persanales que se han escrita en las últimas años(...), crea en ellas persanajes memorables, cuenta historias verosímiles y arrayentes, y practica un estilo en el que las 'novedades' no suplantian sus propias apartaciones". Jasé Emilia Pacheca publicó en 1963 *El viento distante*, con el que confirmó su enorme capacidad para desempeñarse con saltura en géneras diversas.

Un trio de escritaras incursiana en el género a finales de las años cincuenta y principios de las sesenta, las tres se manejan con destreza en el terreno de la narración. Elena Paniarawska (1933) publica en 1954 *Lilus Kikus*, su primer valúmen de cuentos.

Amparo Dávila (1928) publica *Tiempo destrazado* en 1959, la navedad de su escritura estriba en un comienza morosa que prepara el escenario a la fantasía, en textas con finales imprevisos y una construcción minuciosa de sus persanajes. Mientras que Inés Arredonda (1928-1989) reunió 14 cuentos en *La señal*, valúmen publicada en 1965, en las que sus persanajes deambulan en media del paisaje ribereña en busca del amor.

Los caminos narrativos del cuento, desde 1953 en que se publicó *El llano en llamas* hasta hoy día, se han bifurcada creando múltiples afluentes, todas nutricias del gran caudal que es ya la literatura mexicana de nuestros días, que en el cuento ha encontrada un sólido espacio de expresión.

2.3.4 EL CUENTO INFANTIL EN MEXICO

En México, el cuento infantil llega con los españoles. Con anterioridad los cuentos tradicionales del folklore de nuestro país era lo que llegaba a manos de las niñas. Las cuentas padían ser de dos tipos: reales o fantásticas. En el primer caso, las fuentes de inspiración eran dadas por nuestra historia o por hechos relativos a la ciencia. Y en el segunda, fundamentalmente se inspiraban de leyendas de nuestro país.



En realidad poco es lo que se sabe acerca de el cuento infantil mexicano y en general de todo lo referente a la expresión artística para los niños y de los niños. En los años sesentas, la mayor producción de literatura infantil era la extranjera y algunos libros, casi la mayoría, no lograban acercarse a los niños.

En la actualidad, hay varias editoriales que, preocupadas por la educación, tienen colecciones muy actualizadas e ilustradas por gente joven con inquietud de ayudar con un granito de arena a nuestra niñez mexicana. También ahora existen, organizadas por el departamento de literatura de Bellas Artes, muestras de pintura y poesía infantil, así como la Feria anual del Libro Infantil y Juvenil en donde los niños se pueden expresar libremente.

2.3.5 UBICACION DEL CUENTO EN LA LITERATURA INFANTIL

A menudo se ha creído que el Cuento Infantil es insignificante en cantidad o deficiente en calidad, otras se ha creído que no es infantil o que no es literatura. Actualmente el nuevo concepto de literatura infantil se abre paso a un nuevo cambio y a nuevas actividades artísticas que interesen al niño.

"El niño escucha cuentos, canta canciones, juega a correr, salta al ritmo de una canción o de unos versos, emplea fórmulas para sortear su turno en el juego, descifra adivinanzas, recurre a letrillas burlescas y representa personajes en sus juegos dramáticos espontáneos. Esto por la que se refiere a actividades tradicionales a su alcance. Pero entre los entretenimientos que se le destinan están; la televisión, el cine, el teatro, los juegos y hasta los anuncios publicitarios. Todo esto le gusta al niño, todo esto tiene como base la palabra, todo forma parte del mundo del juego y de la comunicación. "¿Será abusivo considerarlo como literatura?"¹⁰ Yo no lo creo así, conviene que quien se dedique a escribir para los niños conozca su psicología, un escritor de cuentos para niños nunca debe olvidar ese mundo al cual intenta conquistar con un cuento. "Esto no significa atenerse a normas que coarten su libertad creadora, sino se implemente recordar cuales son los intereses infantiles."¹¹



El cuento, dentro de la literatura infantil, tiene un papel muy importante: es el encargado de alimentar el alma de un niño desde muy temprana edad. Para poder ubicar el cuento en la literatura infantil es necesario hacer una división de esa literatura. Con esta división será más fácil ver la ubicación del cuento, considerado como género literario y, por otro lado, conocer los demás géneros de la literatura infantil que, por estar fuera de este estudio, no se han mencionado. Con este objeto se han dividido en dos grandes grupos: Géneros tradicionales y Géneros modernos. El primero, comprende a su vez los géneros lírico, épico, dramático y didáctico, y el segundo está configurado por periodismo, cinematógrafo, radiofonía y televisión.

Literatura infantil

Géneros Tradicionales	Lírico	Poesías	de cuna
		Canciones	villancicos
			rondas
			coplas
	Epico	Cuentos	
		Leyendas	
		Novelas	
	Dramático	Teatro de títeres	
		Teatro de sombras	
		Marionetas	
	Didáctico	Fábulas	
		Adivinanzas	
		Libros de lectura	
Géneros Modernos	Periodismo		
	Cine		
	Radio		
	Televisión		



2.3.6 CONDICIONES Y FINALIDADES DE UN CUENTO .

Las tres condiciones fundamentales en el cuento para niños son: Adecuación a la edad, Manejo de la lengua y Propiedad del argumento.

A. ADECUACION A LA EDAD.

Es necesario fijarse a quién va dirigido el cuento, ya que este funciona de acuerdo a una edad o época infantil, de tal manera que al ilustrar o escribir un cuento infantil, hay que preguntarse para que edad va dirigido.

B. MANEJO DE LA LENGUA.

Aquí se deben considerar dos aspectos:

- a) Significado.- que es el empleo de las palabras según su significado.
- b) Recurso estilístico.- que se relaciona con el uso de las mismas.

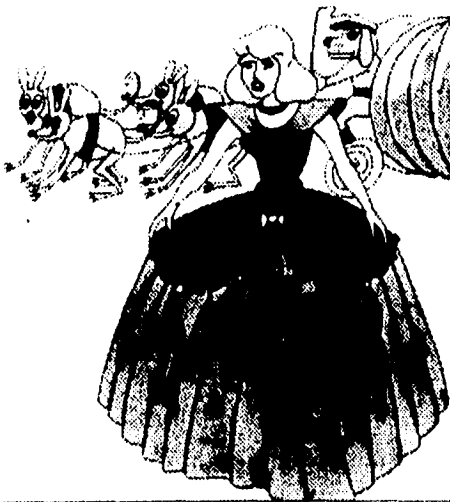
SIGNIFICADO

Dijimos en el inciso anterior que cuando se ilustran o se escriban cuentos; es necesario adecuarlos a una edad. Así pues, el significado de las palabras escritas debe de ser conocido por los niños; deben de corresponder a objetos que manejan, juguetes de su preferencia, personas o animales que comparten su vida cotidiana o en caso de los animales que conozcan por figuras o por visitas al zoológico.

Se debe recordar que la simplicidad de los cuentos para niños más pequeños no significa de ningún modo facilidad y despreocupación de elaboración, ya que en este caso, como en cualquiera, el ilustrador y el escritor deberán conocer el desenvolvimiento psíquico del niño y recordar siempre lo determinante que puede ser un cuento para él.

Con respecto al significado, siempre que se trate de niños menores de cinco años, deberá ser conocido para ellos. En el caso de niños mayores a seis, el problema del significado de las palabras se simplifica, ya que ellos mismos se interesan por conocerlo y de esta manera enriquecen su lenguaje. En este aspecto del significado de las palabras, es preciso conceder gran importancia a la elección de los nombres propios.

"Cada personaje ha de llevar el que responda a sus ca-



características más sobresalientes físicas o temperamentales y que, su sólo enunciado evoque en el niño el recuerdo de algo o de alguien que conozca objetiva o cualitativamente."¹²

Para un niño es tan *personaje* una persona, un animal o un objeto, ya que los niños tienen la capacidad de dar vida a cualquier cosa con la imaginación.

RECURSOS ESTILÍSTICOS

Los cuentos infantiles deben tener una cuidada elaboración, para eso deberán tomarse en cuenta los siguientes recursos estilísticos:

- *Comparación*

Deben de ser de un estilo claro, sin llegar a la metáfora; estos se usan principalmente con cuentos para niños menores, donde las explicaciones pueden ser tediosas y que al comparar con algo que ya conocen, será más fácil su comprensión y así captaran más rápidamente.

- *Empleo del Diminutivo*

Es conveniente evitarlo y más en una sociedad como la mexicana en donde este se emplea corrientemente. En los niños pequeños puede ser impuesto su uso para provocar cierta reacción afectiva.

- *Repetición*

La repetición deliberada de algunas palabras (frases con rimas, etc...) es importante por que provoca que el niño recuerde el cuento en su mente por medio de asociación, y así este tendrá resonancias de índole psicológico y didáctico.

- *La Cifra*

Esta no es un elemento vocabulario y se considera literario cuando los números se escriben con letras. Según Dora Pastoriza la cifra puede contribuir a crear suspenso en las partes del relato.

C. PROPIEDAD DEL ARGUMENTO.

Aquí es fundamental tener en cuenta la edad de los oyentes o lectores. Cuando los niños son pequeños (4-7 años) el argumento debe de ser sencillo, breve y tendrá que referirse al mundo conocido por el niño. En los cuentos para estas



edades es necesaria la intercalación de ilustraciones para la comprensión del relato. A medida de que aumenta la edad, aumentará la complejidad del argumento y la variedad y riqueza del vocabulario.

Las partes de un cuento son:

Título. Deberá ser sugestivo, que el niño al oírlo pueda imaginar de que trata el cuento.

Exposición. Es la presentación de los personajes del cuento. Para niños pequeños debe de ser breve, clara y sencilla y en esta presentación deberán quedar establecidos el lugar de la acción y los nombres de los personajes principales.

Trama o nudo. Es la parte principal de un cuento, aunque no la esencial, es aquí donde la exposición cobra movimiento y desarrollo.

Desenlace. Es la última y la parte más importante del cuento, deberá ser siempre feliz, aun cuando en el transcurso del cuento haya asuntos dolorosos o inquietantes, el final del cuento tiene que ser sinónima de reconciliación, sosiego, justicia, felicidad total y que el niño piense que será duradera.

2.3.6 FINALIDAD DE UN CUENTO

Es necesario después del análisis anterior, enunciar las finalidades del cuento como uno de los objetivos del trabajo final.

- Que le guste al niño.
- Hacer que este pueda desarrollar su imaginación.
- Desarrollar términos abstractos como son el amor, la belleza, el soñar, la imaginación, la tristeza, la soledad, la maldad, etc...
- Enseñar elementos de la naturaleza, de la vida práctica, de las cosas cotidianas.
- Afirmar el significado de las palabras que ya conocen por medio de imágenes lo mas claras posibles.
- Dejar mensaje moral, sin necesidad de moraleja.
- Hacerlos reflexionar sobre el concepto de verdad y de mentira.



Niño Italia

2.4 BREVE BIOGRAFIA DE LA ESCRITORA

Hortensio Güereque Hernández de Gregg, nació en Chihuahua el 5 de Junio de 1947. Sus estudios profesionales los realizó en el Instituto Américo de Chihuahua, cursando la carrera de Contador Público.

Su inclinación por la literatura empezó hace algunos años en los cuales se ha dedicado a tomar cursos referentes a la misma, y el resultado de las cuales es que Hortensio Gregg, se dedique en la actualidad a escribir cuentos personalizados para niñas.



Niños Australia

NOTAS

¹ El perfil de conducta no trata de ser el retrato de un niño determinado, ni siquiera el de un niño estadístico. Cada perfil es un esquema caracrológico compuesto, que incorpora estudios íntimos de una amplia gama de niños. Como roles, los perfiles de conducta pueden utilizarse para identificar e interpretar la cambiante posición evolutiva de los niños concretos, a medida que maduran entre los seis y los ocho años de edad.

² Vallejo Najera, Alejandra., "Mi hijo ya no Juega, solo ve la Televisión." Ed. Planeta. México, 1988. Pag. 105.

³ La percepción es la interpretación de la información que le puede proporcionar el medio ambiente a un niño; ya sea por medio de dibujos u objetos reales o por medio de cambios y movimientos. Esta interpretación sirve a la experiencia del niño.

⁴ Diccionario Enciclopédico Larousse. Ed. Noguer. Barcelona. 1972.

⁵ MEMORIAS DE PAPEL

⁶ MEMORIA DE PAPEL, Crónicas de la cultura en México.. Año 3, Número 7, Septiembre de 1993., pp.65.

⁷ Diccionario de la Lengua Española. Ed. Espasa-Calpe. Madrid, 1970. Tomo II.

⁸ Diccionario Enciclopédico Larousse. Ed. Noguer. Barcelona. 1972.

⁹ Ibid Pag. 962.

¹⁰ Cervera, Juan. La Literatura Infantil en la Educación Básica. Ed. Kapelusz. Madrid, 1985. Pag. 16.

¹¹ Pastoriza de Etchebarne, Dora. El Cuento en la Literatura Infantil. Ed. Kapelusz. Buenos Aires. 1986. Pag. 4.

¹² Pastoriza de Etchebarne, Dora. El cuento en la Literatura Infantil. Ed. Kapelusz. Buenos Aires, 1986. Pag. 33.

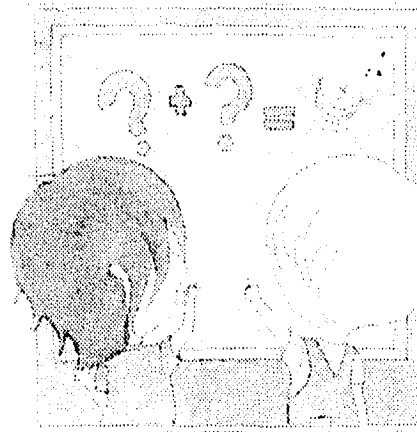
3. HIPOTESIS

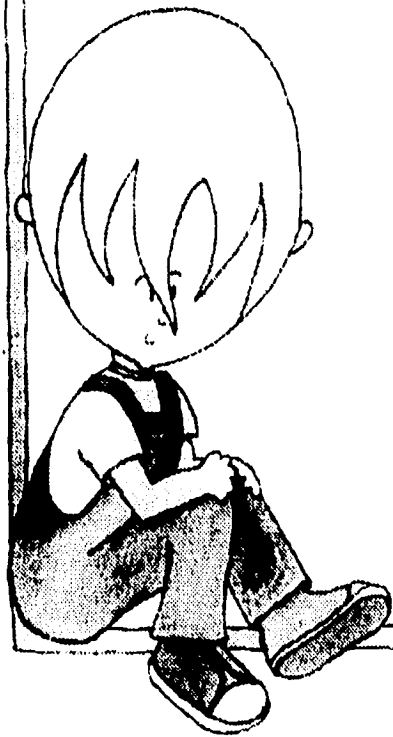
3. HIPÓTESIS

Los libros para niños de edad pre-escolar y escolar son básicamente ilustraciones, ya que tienen como objetivo que al niño le guste lo que ve en el libro y le atraiga, iniciándose así en la lectura mediante imágenes que lo inciten a preguntar o a leer lo que el texto dice.

La hipótesis de este trabajo consiste en afirmar que por medio del diseño gráfico y la ilustración el cuento que se realizará, cumplirá por completo estos objetivos reafirmando el significado de las palabras por medio de las imágenes y contradiciendo la teoría de que la imagen limita la imaginación del niño demostrando que los niños aprenden y ganan experiencia a través de las imágenes enriqueciendo así sus archivos de conceptos.

El objetivo de esta tesis es el lanzamiento de el cuento infantil para niños de siete años "Alegria" de la escritora mexicana de cuentos infantiles Hortencia Gregg.





A. II. PROCESO CONCEPTUAL

4. METODO

Según su etimología, investigación es la acción de indagar a partir de un vestigio (huella rastro o indicio) para descubrir algo. La investigación científica es la búsqueda orientada, mediante un método válido y fiable, para adquirir nuevos conocimientos acerca de las leyes que rigen la naturaleza.

Para realizar una investigación se requiere de métodos y técnicas. La palabra método tiene su origen en dos raíces griegas: *mera*, que significa can, y *odos*, camino; esto es, "manera de proceder para descubrir algo a alcanzar un fin."

Técnica es el sistema de supuestas y reglas que permite realizar algo. La diferencia entre el método y la técnica radica en que el primero es el proceso fundamental mediante el cual avanza toda ciencia, y técnica es la manera particular en que se emplea el método.

Se divide en:

Método Racional.- Se funda en la evidencia lógica que se concreta en la claridad y distinción de las ideas.

Método Experimental.- Se produce un hecho en condiciones controladas en las que un factor es variable mientras que los otros se mantienen constantes.

Método Análítico.- Consiste en descomponer un conjunto complejo en sus elementos o partes.

Método Sintético.- Es el que tiende a integrar las diversas partes en un todo significativo.

Método Inductivo.- Se basa en conclusiones generales sobre hechos específicos por medio de la observación directa, es decir que va de lo particular a lo general.

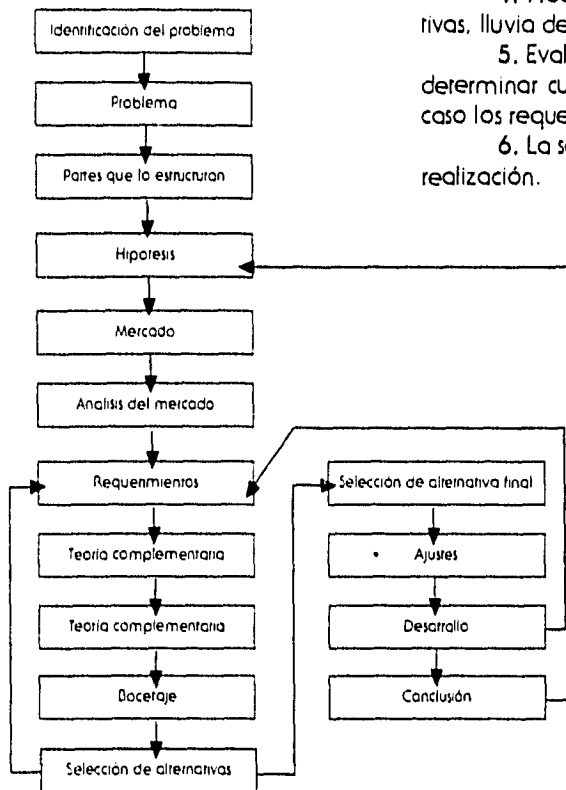
Método Deductivo.- Es lo contrario que el inductivo ya que va de lo general a lo particular.

Método científico.- Comprende las siguientes fases: a) problema, b) hipótesis, c) observación, d) experimentación, e) ley y f) teoría. Dichas fases no se desarrollan en un orden rígido, sino que son flexibles de acuerdo con el problema que se investiga.

El método que se utilizará en este proyecto será el método científico por considerarlo el más completo y lo aplicaremos de la siguiente manera:

4. METODO

1. Identificación del problema a investigar, en nuestro caso el niño de siete años.
2. Hipótesis.
3. Recolección de hechos esenciales referentes al problema, como lo son la lectura, la percepción, el cuento, el diseño editorial, la ilustración, el color, mercado, tipología, requerimientos, etc...
4. Proceso creativo.-realización de soluciones alternativas, lluvia de ideas, bocetaje, formatos tentativos.
5. Evaluación de esas soluciones alternativas para determinar cual de ellas concuerda con los hechos. en este caso los requerimientos de diseño.
6. La selección final de la solución más adecuada y su realización.



Notas

¿Cómo hacer una tesis?. pag. 9

5. MERCADO

5. MERCADO

5.1 TIPOLOGIA (DIVISION DEL MERCADO)

El área del mercado definida como libros ilustrados para niños cubre casi el 100% de la obra producida para niños desde un año hasta siete años de edad, en los cuales la ilustración juega un papel preponderante. Esta área incluye una gran diversidad de tipos de libros y de estilos de ilustración y narración.

Un termino más adecuado para definir estos libros podría ser libros para niños pequeños y echando a estos un vistazo más de cerca podemos encontrar que la gran mayoría de los libros ilustrados para niños se producen dirigiéndose a una edad determinada de infantes. Los grupos a los que estos van dirigidos específicamente son:

- a) de uno a tres años
- b) de tres a cinco años
- c) de cinco a siete años

Aunque también se encuentran libros de este tipo dirigidos a niños mayores.

TIPOS DE LIBROS ILUSTRADOS.

Las historias de los libros para niños varían desde las muy sencillas hasta las complejas y sutiles.

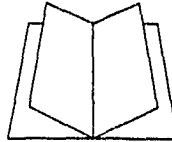
Las ilustraciones en estos tipos de historias pueden tener personajes humanos o animales, pueden estar ambientados en la ciudad, en un pueblo o país, ubicadas en el presente, en el siglo pasado o en una época imaginaria.

En cuanto al tratamiento que se les da a las ilustraciones, van desde trazos ultrasimplificados hasta hiper-realismo o fantasía detallada.

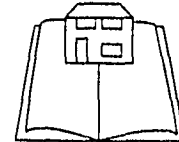
"Al final, un libro no tiene más significado que el que es creado por su autor y un lector individual y este siempre será personal".¹

Según las diferentes características de los mismos se pueden dividir en:

Libros de Cantón
y Libros para Bebés



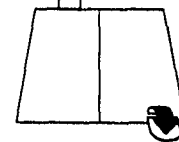
Pop Ups



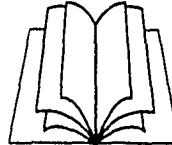
Zig Zag



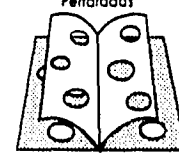
Can Pestañas



foldaways



Perforados



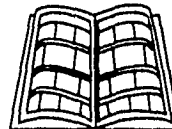
Consecuencias
Pictóricas



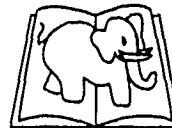
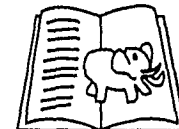
Muchas Palabras



Pocas Ilustradas



Pocas Palabras



Sin Palabras

Before going to bed
I must wash my
hands and face



Let's go to bed



LIBROS DE CARTON Y LIBROS PARA BEBES.

Estos libros son los que se imprimen en papel y seguidamente son laminados para que sean resistentes al trato de los niños, usualmente son de formatos lo suficientemente pequeños para que puedan ser manejados con facilidad por niños entre el uno y los tres años.

Estos libros están dirigidos a niños muy pequeños y bebés o infantes, tienden a ser de un formato simple, consistiendo frecuentemente de ilustraciones de objetos cotidianos y de una o dos palabras de texto por hoja. Ocasionalmente se imprimen historias reales en este formato diminuto.

LIBROS DE JUEGO O ACTIVOS.

Los libros de juego o activos son producidos en una gran variedad de formatos a través de las diferentes áreas o rangos de edad de los libros ilustrados.

Los libros denominados comunmente Pop Ups han sido producidos desde el siglo 19 y son tan conocidos que no requieren explicación.² La ingeniería del papel que se requiere para la realización de los mismos es muy complicada a comparación de la de los libros Zig Zag que al abrirse hacen una ondulación tipo acordeón y se utilizan para hacer libros de juegos de letras o alfabetos y de números.

Recientemente uno de los formatos de libros de juegos que ha sido muy exitoso es el tipo en que la ilustración contiene una pestaña de cartón pegada que el niño puede levantar, revelando la ilustración que se encuentra debajo. Los libros denominados foldaways³ también han resurgido últimamente; en estos la ilustración es doblada sobre sí misma para esconder una parte de la ilustración, que al ser desdoblada, ofrece opciones para que el niño pueda jugar con la misma.

John Gosdall creó un libro de ilustraciones que no contiene palabras y cuya característica principal es que se insertan medias páginas cortadas transversalmente entre cada desplegado de dos páginas completas, estas embonan perfectamente con las ilustraciones de las páginas completas, pero tienen algunas diferencias en su contenido crean cambios, dándole con estos movimiento y versatilidad a las ilus-

traciones.

Algunos libros tienen las páginas cortadas horizontalmente, en mitades, tercios o cuartos para crear variaciones en las ilustraciones, algunos otros tienen hoyos cortados en las páginas que revelan parte de la ilustración en la siguiente página.

Lo que todos estos libros de juego o activos tienen en común es que todos contienen en ellos el elemento *sorpresa* y atraen al niño a los libros y lectura mediante el juego.

MUCHAS PALABRAS, POCAS PALABRAS, NINGUNA PALABRA Y TIRAS ILUSTRADAS.

Muchas palabras.

La mayoría de los libros ilustrados contienen un texto alrededor de 200 a mil palabras, lo cual significa que entre más texto tengan menor tendrá que ser la tipografía que se utilice en el formato o layout, por lo cual se asume usualmente que estos libros irán dirigidos a niños un poco mayores.

Pocas Palabras.

"Una ilustración vale más que mil palabras..."⁴, los autores de los libros ilustrados se han basado en esta máxima literalmente. Los libros ilustrados que contienen poco texto trabajan de varias maneras, ya sea al ser leídos u observados.

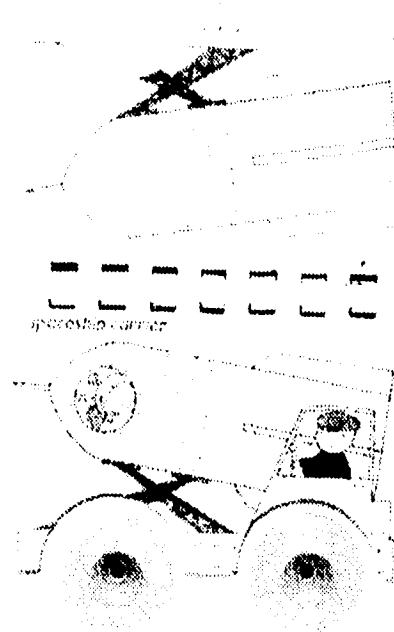
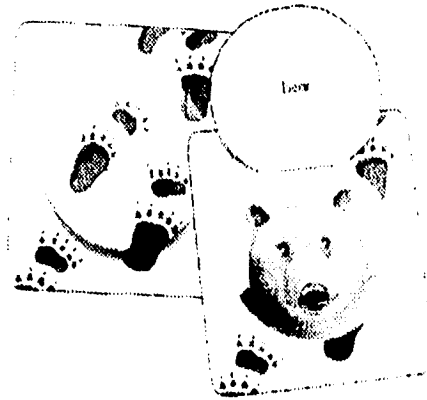
Las ilustraciones de estos libros pueden enseñar acciones o cuentos que se extienden más allá de la narrativa, para que el lector conozca algo acerca de la historia que el héroe o la heroína desconocen por ejemplo.

La ilustración puede mostrar un contexto mucho más amplio de lo que las palabras dicen, capacitando al niño a relacionarse con el mundo contenido dentro de las imágenes mediante el escrutinio y el involucramiento en los detalles.

En estos libros "el texto puede ser reducido al mínimo si las ilustraciones dicen la mayor parte de la historia".⁵

Ninguna palabra y tiras ilustradas.

Invariablemente los libros ilustrados sin texto tienen que ser realizados por escritores/ilustradores con una gran capacidad de visualización mental de las ilustraciones y las tiras ilustradas son estrictamente realizadas por ilustradores profesionales.



Muchos libros ilustrados tienen desplegados que no contienen texto, lo cual extiende la sensación de tiempo o época a medida que el lector experimenta el libro.

El libro ilustrado sin texto es una extensión de este sistema y funciona dependiendo del conocimiento que tiene el lector: esto es que asume que el niño-lector, ha aprendido previamente que esperar de una historia y por lo mismo proyectará una en la secuencia de ilustraciones o la deduzca mediante los detalles y cambios dentro de las mismas.

Las tiras ilustradas pueden ser usadas para comprimir muchísima información y la historia al mismo tiempo, además de darle un sentido de expansión a una historia pequeña.

La estructura de los libros ilustrados para niños es altamente variable, en lo que es consistente es en que, deben de tener un formato y una resistencia adecuados al uso de un niño entre el uno y los siete años de edad ó según al grupo específico al que vayan dirigidos. Su tipografía deberá ser legible y sencilla y las ilustraciones y portada llamativas, pues estas tienen como objetivo atraer la atención del niño.

Cada uno de estos aspectos se mencionarán detalladamente en la sección de requerimientos, en esta sección se mostrará un breve cuadro sinóptico con las características más significativas de los tipos de cuentos mencionados con anterioridad.



NOTAS

¹ Learning to read with picture books. Pub. Thimble.

² Se utiliza el anglicismo Pop Up para los libros tridimensionales también conocidas como de ingeniería del papel.

³ Se utilizan anglicismos por no encontrar una definición más adecuada en castellano.

⁴ How to write and illustrate children's books ..., pág. 60.

⁵ Peckley, B.T.; Trarmon, F.. How to write and illustrate children's books... pág. 60.

CUADRO SINOPTICO

	Libros de Cartón Libros para Bebés	Pop-Ups ó Tridimensionales	Zig-Zag	Foldoways ó Doblables	Muchos Palabras	Pocas Palabras	Sin Palabras y Tiros Ilustradas
Edad a la que van dirigidas	1 o 3 años	5 a 7 años	3 o 5 años	3 o 7 años	5 a 7 años	5 o 7 años	1 o 7 años
Tamaño	Pequeño	Variable	Medio	Medio	Variable	Variable	Variable
Materia	Cartón Grueso Resistente	Cartón Carrancillo Papel	Cartón y Papel	Cartón y Papel	Cartón y Papel	Cartón y Papel	Cartón y Papel
Formato	Simple	Muy Complejo	Simple	Complejo	Simple	Simple	Simple
Texto	Una o Dos Palabras por Página	Puede o No Tenerlo	Poco	Algunas Palabras ó Ninguna	Entre 200 y 1000 Palabras	Poco	Puede o No Tenerlo
Ilustraciones	De Objetos Cotidianos	Muy Elaboradas	Elaboradas	Elaboradas	Elaboradas	Muy Elaboradas	Muy Elaboradas o Libres
Tipografía	Grande Trazos Sencillos Redondeadas sin Patines	Mediana Trazos Sencillos	Mediana	Mediana	Pequeña	Pequeña ó Mediana	Pequeña
Impresión	Offset	Offset	Offset	Offset	Offset	Offset	Offset

5.2 SISTEMAS Y SUBSISTEMAS DEL LIBRO

El libro está compuesto por algunos elementos básicos que denominaremos sistemas, como lo son la portada, la página impresa o grueso del libro, la contraportada y el lomo, estos a su vez están compuestos por subsistemas. Sistemas y subsistemas serán mencionados a continuación.

sistema
PORTADA

- subsistemas
- Título o encabezado
 - Créditos del Autor y/o Ilustrador
 - Imagen Gráfica (Ilustración o Fotografía)
 - Marca de la Editorial



sistema
LOMO

- subsistemas
- Título o encabezado
 - Autor y/o ilustrador
 - Marca de la Editorial

sistema
PAGINA IMPRESA

- subsistemas
- Portadilla (título, créditos, información legal, marca de la editorial)
 - Tipografía (tipo, puntaje)

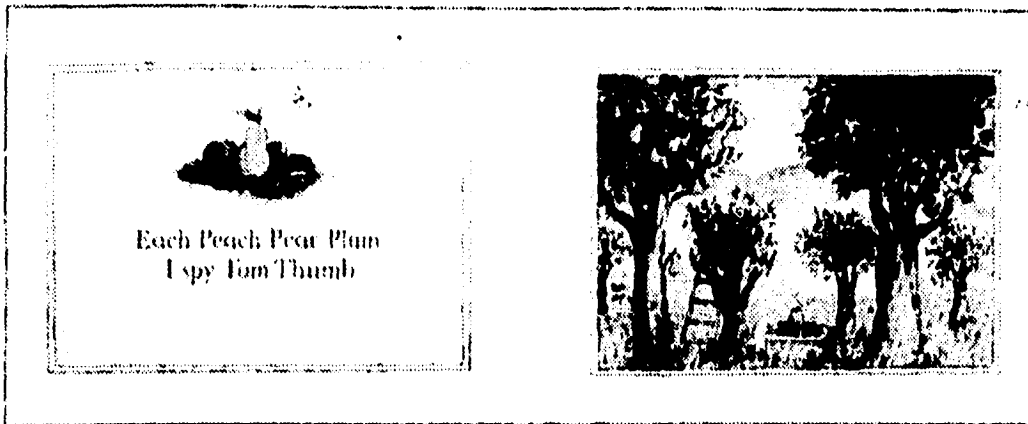
- Caja Tipográfica (columnas y medianiles)
- Pleca
- Recuadro o marco
- Bordes y Ornamentos
- Márgenes
- Folio
- Imágenes (ilustraciones, fotografías)

sistema

CONTRAPORTADA

subsistemas

- Título
- Breve escrito (compendio del contenido, observaciones acerca del mismo o del autor)
- Marca de la Editorial



5.3 CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO EN EL MERCADO

ANÁLISIS TIPOLOGICO PARTICULAR DEL PRODUCTO EN EL MERCADO



Características:

Título: ¡No tengo sueño!

Tipo de libro: para bebés

Edad a la que va dirigido: 1 a 3 años

Tamaño: 13.8x18.9 cm. ó 33x45 picas

Formato: Rectangular, vertical.

Editorial: Altea.

Sistema de Impresión: Offset.

Material de la portada: Cartón rígido forrado con papel liso, plastificado brillante.

Material de la página impresa: Papel couché mate.

Tipografía: Manual (encerrada en globos)

No. de Páginas: 7

Folio: no

Personaje: animal

Técnica de ilustración: Acuarela.

Contraportada: Título, Marca de la editorial, Observaciones acerca de el personaje.

Ventajas: Tamaño adecuado para manos pequeñas, fabricado en material resistente, plastificado. Incluye portadilla, textos encerrados en globos, ilustraciones de objetos cotidianos para un bebé.

Desventajas: Sin continuidad de portada y página impresa. Ilustraciones en tonos muy repetitivos, sin folio

Características:

Título: Kalamito tiene una hermanita.

Tipo de libro: Muchas palabras.

Edad a la que va dirigido: 3 a 5 años.

Tamaño: 17.5x23.2 cm. ó 41x55 picas.

Formato: Rectangular, vertical.

Editorial: Altea.

Sistema de Impresión: Offset.

Material de la portada: Cartón rígido forrado con papel texturado, plastificado mate.

Material de la página impresa: Papel Bond.

Tipografía: Univers de 10 puntos.

No. de Páginas: 18

Folio: no tiene

Personaje: animal

Técnica de ilustración: Lápices de Colores, Acuarela y Tinta.

Contraportada: Ilustración, Marca de la editorial,

Observaciones acerca del personaje.

Ventajas: Colorido y personaje muy llamativos, portada resistente, continuidad de portada, contraportada y página impresa.

Desventajas: No tiene folio, puntaje pequeño y mucho aire entre el texto e ilustraciones, no tiene portadilla.



Características:

Título: El viejo teatro

Tipo de libro: Muchas palabras. (pertenece a una serie)

Edad a la que va dirigido: 5 a 7 años.

Tamaño: 24.4x21.6 cm. ó 58x51.5 picas

Formato: Rectangular, horizontal.

Editorial: Altea.

Sistema de Impresión: Offset.

Material de la portada: Cartón rígido forrado con papel texturado, plastificado mate.

Material de la página impresa: Papel Bond.

Tipografía: Univers de 8 y 12 puntos.



No. de Páginas: 29

Folio: Si

Personajes: 14 niños.

Técnica de ilustración: Acuarela.

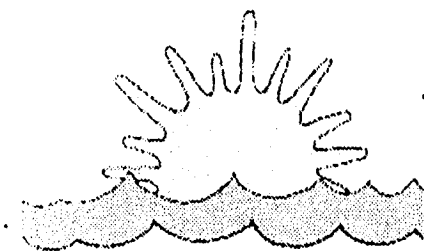
Contraportada: Título, Marca de la editorial, Observaciones acerca del libro.

Ventajas: Formata no tradicional, muchas personajes principales con las que el niño puede identificarse. Portadilla. Introducción.

Desventajas: El formata de las ilustraciones da sensación de descuido. Falta integración entre las ilustraciones y el texto.

Mn. Nieves Pereira de Gómez

Sale el sol



Ya leo

No. 1

EDAMEX

Características:

Título: Sale el Sol (pertenece a la serie "ya leo").

Tipo de libro: Pocas palabras.

Edad a la que va dirigido: 5a7 años.

Tamaño: 13.8x20.7 cm. ó 33x49 picas.

Formata: Rectangular, vertical.

Editorial: Altea.

Sistema de Impresión: Offset.

Material de la portada: Cartón con plastificado brillante.

Material de la página impresa: Papel Bond.

Tipografía: Manuscrita de 36 puntos aprox.

No. de Páginas: 12

Folio: Si, en la esquina inferior, exterior de las páginas.

Personaje: no tiene

Técnica de ilustración: Tinta.

Contraportada: Título, Marca de la editorial, Observaciones acerca del libro y de la serie, Información legal.

Ventajas: Los materiales utilizados tienen bajo costo.

Desventajas: Los materiales utilizados eran una mala impresión y por lo tanto mala calidad de el libro. Ilustraciones no llamativas.

Características:

Título: El Rey que voló.

Tipo de libro: Muchas palabras.

Edad a la que va dirigido: 5 a 7 años.

Tamaño: 19.7x26.2cm. ó 46.5x62 picas.

Formato: Rectangular, vertical.

Editorial: Altea.

Sistema de Impresión: Offset.

Material de la portada: Cartón rígido forrado con papel liso, plastificado brillante.

Material de la página impresa: Papel Bond. Papel couché mate.

Tipografía: Helvética de 12 puntos.

No. de Páginas: 28

Folio: Si, esquina inferior, exterior de las páginas.

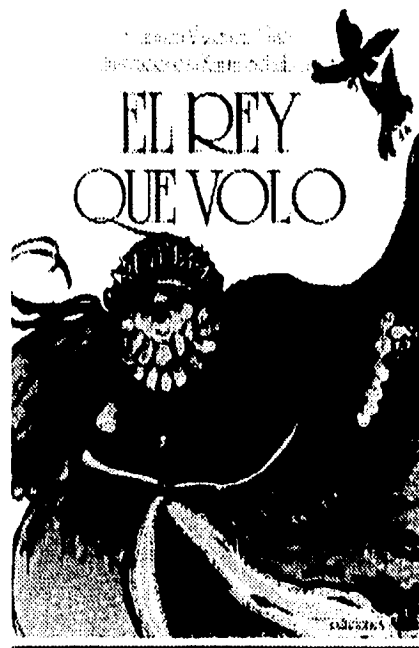
Personaje: humano

Técnica de ilustración: Acrílico.

Contraportada: Marca de la editorial, ilustración, Observaciones acerca del libro.

Ventajas: Formato y tipografía grandes y llamativas, ilustraciones detalladas y atractivas, Portadilla.

Desventajas: El formato puede ser difícil de manejar para el niño por su tamaño.





Características:

Título: Estaba la pastora y otras canciones infantiles

Tipo de libro: de juego

Edad a la que va dirigido: 3 a 5 años.

Tamaño: 13.8x18.9 cm. ó 33x45 picas.

Formato: Rectangular, vertical.

Editorial: Altea.

Sistema de Impresión: Offset.

Material de la portada: Cartón rígido forrado con papel liso, plastificado brillante.

Material de la página impresa: Papel couché mare.

Tipografía: Times de 12 puntos.

No. de Páginas: 26

Folio: No tiene.

Técnica de ilustración: Lápices de Colores, Acuarela y Tinta.

Contraportada: Título, Marca de la editorial, Observaciones acerca del libro, Ilustración.

Ventajas: Portadilla, unificación de estilo.

Desventajas: Sin folio, formato pequeño.

Características:

Título: The Story of the 3 little pigs.

Tipo de libro: Muchas palabras.

Edad a la que va dirigido: 5 a 7 años.

Tamaño: 22.5x27.5cm.

Formato: Rectangular, vertical.

Editorial: Viking.

Sistema de Impresión: Offser.

Material de la portada: Cartón rígido forrado con papel liso, plastificado brillante.

Material de la página impresa: Papel Bond. Papel couché mate.

Tipografía: Bodoni de 14 puntos.

No. de Páginas: 30

Folio: No tiene.

Personaje: Animal

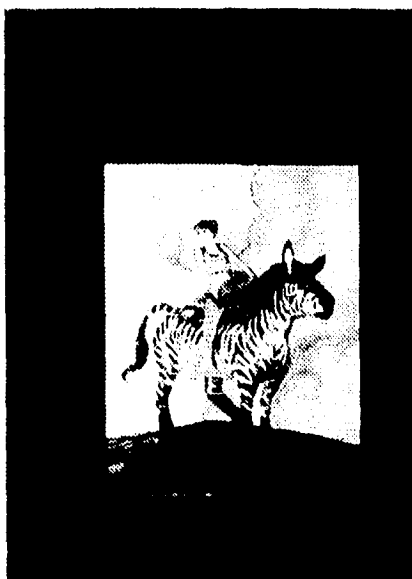
Técnica de ilustración: Mixta.

Contraportada: Ilustración.

Ventajas: Portada muy llamativa, formato grande, Título sólido y pesado, portadilla, solapa, original.

Desventajas: Sin folio, la solapa puede causar problemas de manejo del libro.





Características:

Título: Días de Circo.

Tipo de libro: Muchas palabras.

Edad a la que va dirigido: 5 a 7 años.

Tamaño: 20.3x26 cm. ó 61.5x48 picas.

Formato: Rectangular, vertical.

Editorial: Laredo Publishing.

Sistema de Impresión: Offset.

Material de la portada: Cartón rígido forrado con papel liso, plastificado brillante.

Material de la página impresa: Papel couché mate.

Tipografía: Times de 10 puntos.

No. de Páginas: 22

Folio: No tiene.

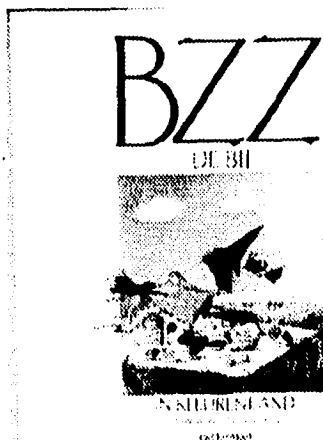
Personaje: Humano.

Técnica de ilustración: Acuarela y Pastel.

Contraportada: Título, Marca de la editorial, Observaciones acerca del libro.

Ventajas: Portadilla, colores llamativos, texto e ilustraciones bien integradas.

Desventajas: Sin folio.



Características:

Título: Bzz

Tipo de libro: Pocas Palabras

Edad a la que va dirigido: 3 a 7 años.

Tamaño: 20x20cm. ó 47.5x47.5 picas.

Formato: Cuadrado.

Editorial: Casterman.

Sistema de Impresión: Offset.

Material de la portada: Cartón rígido forrado con papel liso, plastificado mate.

Material de la página impresa: Papel couché mate.

Tipografía: Helvética de 10 puntos.

No. de Páginas: 30

Folio: Sí, centrado en margen inferior.

Técnica de ilustración: Lápices de Colores, Acuarelo, Tinto.
Contraportada: Observaciones acerca del libro.
Ventajas: Formato cómodo y original. Composición muy agradable tanto de texto como de ilustraciones. Aires muy bien monejados. Continuidad. Portadilla.
Desventajas: Ninguna.

Características:

Título: Ce jour là

Tipo de libro: Sin texto

Edad a la que va dirigida: 5 a 7 años.

Tamaño: 23x25.2 cm. ó 54.5x60 picas.

Formato: Rectangular, vertical.

Editorial: l'ecole des loisirs.

Sistema de Impresión: Offset.

Material de la portada: Cartón rígido forrado con papel liso.

Material de la página impresa: Papel Bond.

No. de Páginas: 48

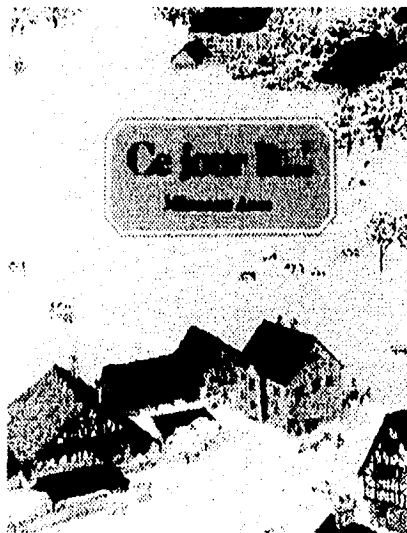
Folio: No tiene

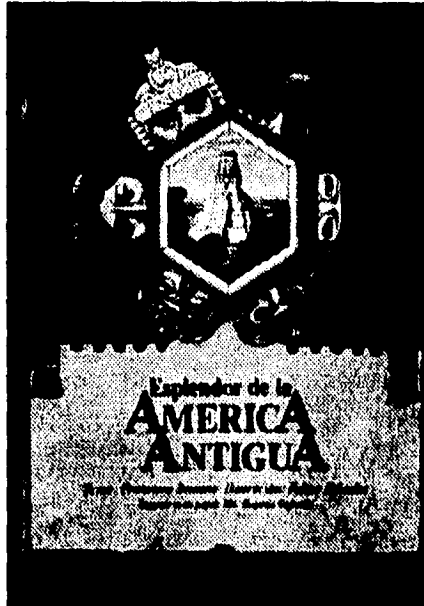
Técnica de ilustración: Acuarela y Tinto.

Contraportada: Ilustración.

Ventajas: Portadillo.

Desventajas: Muy complejo, formato demasiado grande.





Características:

Título: Esplendor de la América Antigua.

Tipo de libro: Pop Up.

Edad a la que va dirigido: 5 a 7 años.

Tamaño: 20.9x28.4 ó 49.5x67 picas.

Formato: Rectangular, vertical.

Editorial: Cidcli, S.C.

Sistema de Impresión: Offset.

Material de la portada: Cartón rígido forrado con papel liso, plastificado brillante.

Material de la página impresa: Cartulina couché mare.

Tipografía: Times de 8 puntos.

No. de Páginas: 10

Folio: No tiene.

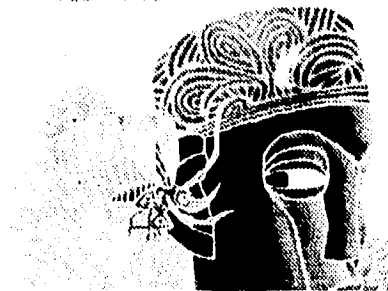
Técnica de ilustración: Mixta.

Contraportada: Información legal, Marca de la editorial, Observaciones acerca del contenido de el libro.

Ventajas: Ser tridimensional.

Desventajas: Formato demasiado grande, ilustraciones muy formales, sin folio.

Why Mosquitoes Buzz in Peoples Ears
 Why Mosquitoes Buzz in Peoples Ears
 Why Mosquitoes Buzz in Peoples Ears



Características:

Título: Why Mosquitoes Buzz in Peoples Ears.

Tipo de libro: Pocas palabras.

Edad a la que va dirigido: 5 a 7 años.

Tamaño: 25.8x25.5 cm. ó 60.5x62 picas.

Formato: Rectangular, horizontal, casi cuadrado

Editorial: The Dial Press.

Sistema de Impresión: Offset.

Material de la portada: Cartón rígido forrado con papel liso, solapa de papel.

Material de la página impresa: Papel Bond. *Tipografía:*

No. de Páginas: 32

Folio: No tiene.

Personajes: Animales

Técnica de ilustración: Aerógrafo.

Contraportada: Ilustración en solapa.

Ventajas: Ilustraciones muy llamativas, colores fuertes, contenido interesante, Portadilla.

Desventajas: Formato excesivamente grande, sin folio, sin plastrificado, solapa de papel poco resistente.

ANÁLISIS PARTICULAR DEL PRODUCTO EN EL MERCADO

	¡No tengo sueño!	Katamiro Have you met?	El Viejo Teatro	Sole el Sol	El Rey que voló	Estaba la Pastora	The True Story of the Three Little Pigs	Días de Circo	Dzz	Explorador de la América Aniguao	Why the Mexicans in Popokki Eats
Portada	MD	MD	D	M	MD	E	E	MD	E	D	D
Título	D	D	D	M	E	MD	E	E	E	D	D
Créditos	D	MD	D	D	E	MD	E	E	E	D	MD
Imágenes	MD	E	MD	D	MD	E	E	MD	E	D	MD
Página Impresa	MD	MD	MD	S	E	E	E	E	E	D	MD
Formato	MD	MD	MD	D	MD	MD	MD	MD	E	MD	D
Material	E	MD	MD	D	E	E	E	E	E	MD	D
Portadilla	E	M	D	S	MD	MD	E	E	E	M	MD
Tipografía	MD	D	D	D	MD	E	E	MD	MD	D	MD
Caja Tipográfica	D	MD	S	D	M	E	E	MD	E	D	D
Bordes y Ornamentos	D	M	M	M	E	E	E	D	E	MD	MD
Márgenes	S	MD	S	S	D	E	E	MD	E	D	D
Folio	M	M	D	D	D	M	M	M	E	M	M
Imágenes	MD	E	E	D	E	E	E	E	E	D	MD
Color	D	E	MD	D	E	E	E	E	E	D	MD
Contenido	D	E	MD	D	MD	E	E	E	E	MD	MD
Contraportada	MD	MD	D	D	MD	MD	E	MD	E	MD	MD
Observaciones	D	E	MD	MD	MD	MD	M	E	E	MD	M
Marca de la Editorial	E	E	E	E	E	MD	D	E	M	MD	M
Imágenes	MD	E	M	M	E	MD	E	M	E	D	MD
Total	164	158	151	81	178	182	177	164	189	151	147

E=10 MD=9 B=8 S=6 D=3 M=0

6. REQUERIMIENTOS

6. REQUERIMIENTOS

6.1 REQUERIMIENTOS GENERALES E INDISPENSABLES

- Un libro debe diseñarse como una unidad total, debe de existir armonía entre todos sus elementos tanto internos como externos.
- Adecuación a la Edad. Cuando se escriben o ilustran cuentos es necesario adecuarlos a una edad.
- Manejo de la Lengua. El significado de las palabras escritas debe de ser conocida por los niños.
- Se debe de conocer el **desarrollo psíquico** del niño.

6.2 REQUERIMIENTOS ESTILÍSTICOS

- Comparación. Debe de ser de un estilo claro sin llegar a la metáfora.
- Evitar el empleo del Diminutivo.
- La Repetición deliberada de algunas palabras es importante porque provoca que el niño recuerde el cuento en su mente por asociación.
- La Cifra. Al incluirla en el relato puede crear suspenso.

6.3 REQUERIMIENTOS DEL CONTENIDO O ARGUMENTO

- El Argumento debe ser sencilla, breve y tendrá que referirse al mundo conocido por el niño.
- Título. Deberá ser sugestivo, que el niño al oírlo pueda imaginar de que se trata el cuento.
- Exposición. Es la presentación de los personajes del cuento. Para niños pequeños debe de ser breve, clara y sencilla y en esta presentación deberán quedar establecidos el lugar de la acción y los nombres de los personajes principales.
- Trama o nudo. Es la parte principal de un cuento, aunque no la esencial, es aquí donde la exposición cobra movimiento y desarrollo.
- Desenlace. Es la última y la parte más importante del cuento, deberá ser siempre feliz, aún cuando en el transcurso del cuento haya asuntos dolorosos o inquietantes, el final del cuento tiene que ser sinónimo de reconciliación, sosiego, jus-



Pop Up Siglo XIX

ticia, felicidad total y que el niño piense que será duradera.

7. REQUERIMIENTOS DE DISEÑO

- El diseñador editorial debe conocer el perfil del grupo al que se dirige para corresponder a sus necesidades y lograr la satisfacción de las mismas. Palabras e imágenes deben interrelacionarse de tal manera que no se contrapongan, ni sean apreciadas como partes independientes, sino como elementos que dan sentido a la unidad total, cumpliendo un objetivo común, que es el de hacer más accesible un mensaje.

- Red tipográfica. Ella nos servirá para ubicar de una forma constante a través de un artículo o una publicación, los elementos que necesiten ser incluidos. La red debe ser capaz de resolver una situación de cabezas, de folios, de destinar espacios para ilustraciones y textos de diferente naturaleza. Debe permitir juegos y cambios de situación y aún así conservar un orden obviamente aparente. La red tipográfica será un recurso ilimitado y no un limitante de recursos.

- Tipografía. La letra utilizada, tiene que ir de acuerdo al propósito que se persigue. No se puede decir que hay un solo estilo de letras correspondiente a cierto propósito que se quiera seguir; siempre hay varios estilos de letra para el propósito que se quiera significar. La tipografía se debe manejar en forma inteligente, ya que es ella la que unifica la publicación. Las palabras son el elemento que se repite en cada página, las que deben ayudar a unificar cada página en un todo. Para conseguir esta unidad, es esencial mantener un criterio de sencillez.

- Restricción de tipos. Usar el menor número posible de tamaños y tipos, sin que esto limite la flexibilidad en expresar un tema en forma apropiada.

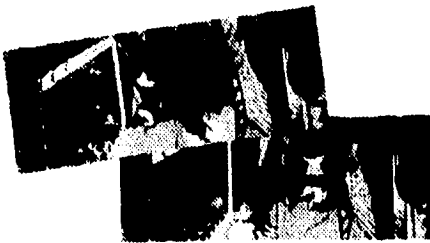
- Mantener la Familia. Siempre hay que usar la misma familia para el texto y para las cabezas, hay que pensar en una familia que nos permita hacer el suficiente número de variantes.

- Estandarizar patrones de columnas. Restringir la tipografía en columnas estandarizadas en ancho y colocación en la página; crea un patrón que le da ritmo al flujo de la publi-



cación y es otro elemento que ayuda en la unificación.

- **Aplicar consistentemente la tipografía.** Hay que ser consistente en la colocación, espaciamiento y uso de la tipografía a través de la publicación. Hay que estandarizar todo lo posible como: espaciamiento entre los diversos elementos que son cabezas, textos, márgen y encabezado, espacio en torno a subtítulos, espacio entre ilustración y texto.
- Siempre hay que usar la misma familia para el texto y para las cabezas, hay que pensar en una familia que nos permita hacer el suficiente número de variantes.
- **Cabeza.** Título principal del texto. Esta debe tener dimensiones mayores que el resto de la tipografía.
- **Subcabeza.** Dividen y destacan los temas principales.
- **Balazo.** Llamada de atención antes de la cabeza principal o también es utilizado como llamada de atención en las páginas subsiguientes, destacándose mediante: en uso de un tipo más grande, cursivas, placas arriba y abajo o capitular. Solo debe utilizarse una vez en cada página.
- **Secundaria.** Texto que va a sintetizar el contenido de un artículo: no debe tener más de cinco líneas.
- **Capitular.** Inicial, su uso puede ser cuando la cabeza queda lejos del inicio del texto, se utiliza también cuando es poco el texto o como elemento decorativo.
- **Pleca.** Líneas horizontales o verticales de cualquier grosor, se le llama también filere. Generalmente se utiliza para separar columnas o enfatizar subtítulos o secundarias.
- **Recuadro.** Es un enmarcado con líneas. El uso de líneas muy gruesas, ocasionan una sensación de pesadez, separando más su contenido del resto de la página. El recuadro se utiliza para enmarcar: fotografías, ilustraciones, viñetas y textos. Sirve para hacer resaltar el contenido, diferenciar o separar temas. El uso del enmarcado fino, se utiliza para dar un aire de elegancia y simplicidad.
- **Medianil.** Es en el espacio vertical que queda entre columnas el ancho del medianil, variará según:
 - 1.- El tamaño de la tipografía en textos.
 - 2.- El ancho de la columna.
 - 3.- Combinaciones texto/fotografía, ilustración o viñeta.
- **Bordes.** Sus diseños son ilimitados. Debe tratarse de evitarse



el uso excesivo de los bordes decorativos, ya que estos por su estructura son a veces pesados y llamativos, ocasionando distracción al lector.

- **Marcos.** Gracias a la gran variedad de diseños, podemos encontrar el marco adecuado a nuestros intereses. Existen desde el más sencillo con las puntas redondeadas, hasta el más complejo con orillas, volúmen y figuras.
- **Ornamentos.** Con un poco de imaginación, los ornamentos pueden llegar a tener buenos efectos. Como en el caso de los bordes, hay que tener cuidado en su uso.
- **Folios.** La colocación del número de la página debe ser satisfactoria, desde los puntos de vista funcional y estético.

7.2 REQUERIMIENTOS ERGONOMICOS

- El diseño ha de contemplar el formato más adecuado según la edad a la que va dirigido el libro, para el fácil manejo del mismo. En este caso un libro tamaño carta de formato rectangular o cuadrado puede ser muy adecuado.

7.3 REQUERIMIENTOS ESTRUCTURALES

- **Material y Sistema Adecuado.** En este caso lo más adecuado será un libro con portada de cartón rígido forrada con papel liso y plastificada. La página impresa más adecuada sería la impresa en papel couché mate, por medio de Offset.

7.4 REQUERIMIENTOS LEGALES

- Incluir créditos correspondientes
- Tiraje
- Fecha de Impresión
- Derechos de Autor





**A.III. SUSTENTO
TEORICO TECNICO**

8. DISEÑO EDITORIAL

8. ANTECEDENTES DEL LIBRO

El libro tiene sus antecedentes en los primeros pensamientos ordenados y estructurados transmitidos oralmente, es decir, el libro surge por la inquietud de difundir información y por la necesidad de comunicación entre los hombres.

La comunicación oral fue anterior a la escrita y se expresó en forma de poema o frases con medidas rítmicas que facilitaba su memorización y posterior transmisión oral.

El lenguaje poético dió entonces facilidad para guardar en la memoria todo cuanto se consideraba digno de preservarse como legado cultural: leyes civiles, normas religiosas, mitos, leyendas, poemas heroicos, etc... documentos que ahora son testimonio de otros tiempos y de diferentes culturas.

Podría decirse entonces que el Libro apareció como un seguro en contra de la pérdida de memoria.

8.1 DEFINICION E HISTORIA DEL LIBRO

La palabra Libro en nuestros días es usada para describir muchas cosas. A lo que nos referimos por Libro depende de si estamos hablando de su forma o apariencia (lo que llamaríamos Formato) y el material del que esta hecho, o bien si nos estamos refiriendo al propósito que debe servir.

Si lo que estamos considerando es el formato físico, cualquier cosa que sea un conjunto de hojas unidas por una de sus orillas, protegidas por delante y por detrás por una portada, puede ser llamada Libro. Pero si estamos considerando el propósito, podemos definir al Libro como una forma de comunicación visual que da un mensaje a través de una serie de símbolos gráficos (palabras o ilustraciones escritas o impresas).

Por lo tanto podemos definir que Libro es "el conjunto de hojas de papel, o cualquier otro material, cosidas o



HARPER'S BAZAAR

AUGUST
1979



74

encuadradas, con cubierta de pasta que forman un volumen, y que cuyo propósito es el de transmitir y preservar información por medio de símbolos gráficos”.

El libro aparece con la escritura, la cual permite la transcripción y preserva la fidelidad de los hechos.

Los materiales para la realización de los libros fueron las hojas de los árboles, las piedras, la madera, los metales y otros materiales naturales, algunos tan frágiles como la arcilla con los que fabricaron los tablillas mesoporámicas, de las cuales la más antigua que se conoce es la Sumeria *Gilgamesh Epos*, que narra las aventuras de un gran héroe.

La historia del libro se divide en:

a. Libro manuscrito (antigüedad hasta el siglo XV)

b. Libro impreso (siglo XV hasta hoy en día)

a. Libro Manuscrito

Este periodo se caracteriza por que los materiales mas usados son papiros, tablillas de arcilla, cera y pergamino.

. La reproducción de los textos era hecha por amanuenses.

. Aparece por primera vez en Egipto fabricado por hojas de papiro.

. En China utilizaban la seda, el hueso, la concha de tortuga y posteriormente tablillas de madera que se rayaban.

. En Mesopotamia y Asia, se utilizaban tablillas de arcilla con grabados cuneiformes que se enumeraban y se guardaban en grandes bibliotecas.

. La lectura en Egipto y los países del medio oriente al principio, era privilegio de castas sacerdotales (escritura cuneiforme e ideográfica).

. La escritura alfabética es llevada a Egipto por la expansión de Alejandro Magno y se funda la Biblioteca de Alejandria.

. Mas tarde el papel es inventado en China y los árabes roban el secreto de fabricación en el año de 751.

. Los Arabes instalan en Samrkanda la primera fábrica de popel y después en Bagdag.

. A principios del siglo IX a.c. los árabes llevan el

papel al Cairo, y mas tarde es difundida por el norte de Africa, España, Sicilia y así a todo Europa en el año 1300.

. El uso del papel propicia un gran desarrollo cultural y la creación de grandes bibliotecas.

. Los árabes traducen textos grecolatinos (científicos y culturales) de filosofía, matemáticas, física, astronomía, agronomía, arquitectura, música, poesía y arte en general, que al penetrar la cultura árabe a España abrió el camino para que Europa recuperara el legado cultural del mundo grecolatino.

. En el mundo occidental con la aparición de la artesanía de la encuadernación y el arte de la ilustración el libro se convierte en un objeto de lujo para el clero y la nobleza.

. Mas tarde con el aumento de las universidades en América, el número de lectores se acrecenta y se utilizan medios más rápidos y baratos para su reproducción.

. La solución a esto fué la Xilografía descubierta en China.

b. El Libro Impreso.

. Se caracteriza por la utilización de la imprenta para su reproducción.

. A fines del siglo XIV la xilografía resulta insuficiente para cubrir las necesidades del mercado del libro.

. En el siglo XV Gutenberg inventa la imprenta con tipos móviles y esto agiliza la producción de libros.

. El libro se convierte en una mercancía negociable y después es utilizada como canal de difusión de la cultura.

. El libro se transforma, pierde el lujo y las ilustraciones se vuelven familiares en el libro impreso.

. Se utiliza una encuadernación mas barata pero no por eso menos atractiva.

8.2 EL DISEÑO EDITORIAL

Una parte extensa del diseño gráfico es el diseño editorial, cuya misión es la de tomar en consideración y poner en práctica todos los factores necesarios para que un grupo humano asimile de una manera mas fácil y efectiva, una idea presentada en forma de palabras e imágenes.

VANITY FAIR

PEOPLE ART HUMOR DOGS SATIRE



SPORT

CINEMA

El diseñador editorial debe conocer el perfil del grupo al que se dirige para corresponder a sus necesidades y lograr la satisfacción de las mismas. Palabras e imágenes deben interrelacionarse de tal manera que no se contrapongan, ni sean apreciadas como partes independientes, sino como elementos que dan sentido a la unidad total, cumpliendo un objetivo común, que es el de hacer más accesible un mensaje.

El hombre se comunica a través de mensajes impresos que contienen símbolos de dos tipos:

Fonogramas.- Símbolos visuales con sonido propio

Logogramas.- Símbolos puramente visuales.

8.2.1 CONCEPTOS BASICOS

8.2.2 TIPOGRAFIA

Medidas.

El sistema de medidas más antiguo es el de puntos.

Antes de su introducción en Francia (s. XVIII) cada tipógrafo podía escoger el tamaño que gustase. Para acabar con esta confusión, se ideó el sistema de puntos, el cual se basa en la división de la pulgada en 72 sub-divisiones. En la actualidad funcionan dos sistemas: el Anglo-americano y el Europeo.

Estos se diferencian en el criterio básico de que el sistema anglo-americano emplea una unidad de 0.166 pulgadas (4.2177 mm) que se divide en 12 puntos y se llama Pica y la unidad Europea es de 12 puntos, mide 4.5126mm., cada punto mide 0.376mm y se llama Cicero.

La tipografía se mide en puntos, picas o cuadratines.

12 puntos = 1 pica

1 pulgada = 72 puntos (aprox.)

1 pica = 4.2 mm.

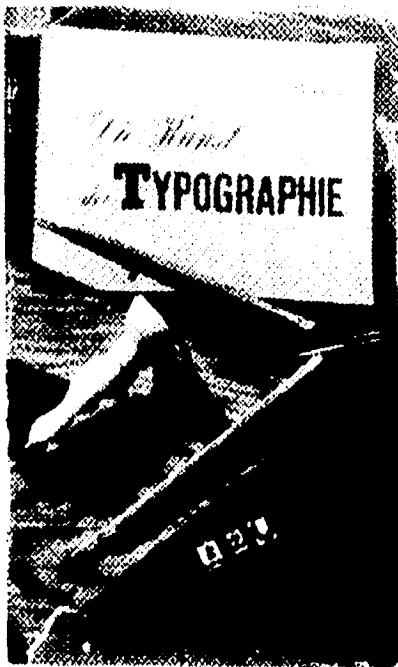
1 pulgada = 6 picas

El alto de la tipografía, el interlineado, los espacios extras entre letras y palabras y plecas, se miden en puntos.

Tipómetro.

Es una regla especial que sirve para medir tipografías, tiene como unidades picas, pulgadas y líneas agatas.

Cuando se habla de una medida en puntos, se refiere uno a



la medida del cuerpo de la tipografía. Las letras están paradas en cuatro líneas que se llaman: línea ascendente, 2 líneas medias y línea descendente.

Dependen de cada familia tipográfica los rasgos de descendentes y ascendentes, por lo tanto su relación con el cuerpo y su tamaño.

Familias Tipográficas.

Una familia tipográfica es un conjunto de tipos cuyos rasgos de diseño están ligados. Las variaciones dentro de una misma familia pueden ser de diversos tipos, ancho, peso, postura, pero a través de todos ellos los caracteres básicos y familiares persisten.

Justificación de líneas.

Existen cinco alternativas en la composición de un texto:

Líneas justificadas

Líneas justificadas a la izquierda.

Líneas justificadas a la derecha.

Líneas justificadas con el eje central.

Líneas desiguales sin patrón de repetición.

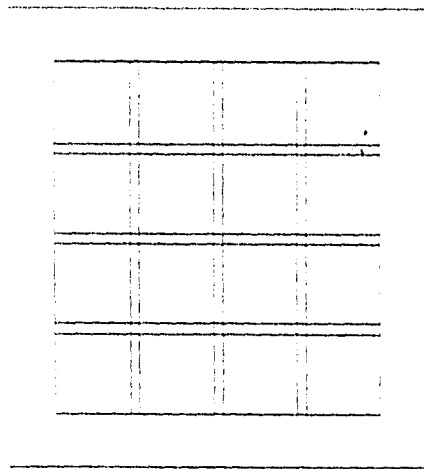
8.2.3 RED TIPOGRAFICA

Para lograr una buena disciplina de diseño editorial, debemos acostumbrarnos al uso de una red tipográfica. Ella nos servirá para ubicar de una forma constante a través de un artículo o una publicación, los elementos que necesiten ser incluidos.

Al diseñar la red hay que decidir el tamaño de columnas, el tipo de material, ilustraciones, textos, etc... que se han de incluir.

La red debe de ser una estructura sumamente flexible que permita cambios dentro de una misma organización, tales como la sustitución de dos columnas por tres, cuatro o eventualmente cinco, la combinación, en el caso que sea posible, de columnas de un determinado ancho con otro.

La red debe ser capaz de resolver una situación de cabezas, de folios, de destinar espacios para ilustraciones y textos de diferente naturaleza. Debe permitir juegos y cambios de situación y aún así conservar un orden obviamente aparente.



La red tipográfica será un recurso ilimitado y no un limitante de recursos.

La red tipográfica tiene subdivisiones en sentido horizontal, que pueden o no ser iguales y de la misma forma en sentido vertical. La presencia de la red tipográfica es la base de la consistencia visual e informativa a través de un artículo o una publicación.

8.2.4 ¿QUE ES UN TIPO?

Las letras son fabricadas por fundiciones tipográficas; empresas que tienen una sección de dibujantes, creativos que estudian, proyectan y realizan el diseño de cada letra.

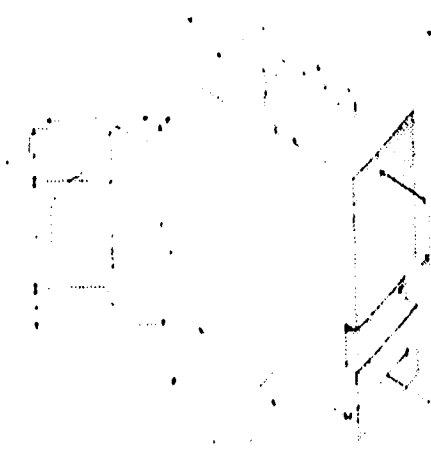
La forma que los dibujantes dan a la letra y a los signos de los alfabetos creados por ellos, reciben el nombre de **TIPO DE LETRA**. Por lo que el Tipo es la letra individual, figura o marca de puntuación llamado también **Caracter**.

El tipo metálico que se usa en la composición manual, está hecho a base de una aleación de plomo, estaño, antimonio y cobre. Las letras se fabrican vaciando esta aleación en estado líquido, en una caja ajustable de metal llamada **Molde**.

La parte externa de este molde, consiste en una pieza de bronce llamada **Matriz**, en la cual se ha grabado una pieza en alto relieve. Al extremo superior donde se encuentra la efigie de la letra se le llama **Ojo del tipo**. Desde el pie del tipo hasta el ojo, todos los tipos tienen la misma altura. La superficie del tipo (sin contar el ojo) es llamada **Hombro o Rebaba**.

- 1.- Hombro o rebaba.
- 2.- Cara anterior.
- 3.- Cran.
- 4.- Anchura.
- 5.- Cuerpo.
- 6.- Muesca.
- 7.- Altura al papel.
- 8.- Cara Posterior.
- 9.- Pié.

El grueso de un caracter, es el **Cuello o Bisel**. La altura de



Minúsculas o Bajas. Se dispone de estas letras más comunmente de que ninguna otra por su claridad. Esto se debe a la similitud que tienen con la letra normal caligráfica.

Itálica, Cursiva o Inclinada. Por su forma los textos escritos con este tipo de letra, permiten dar ritmo y agilidad a la lectura. En algunos casos, sirve para dar contraste cuando se combinan con letras normales o redondas.

Proporción. Está dada a partir de la proporción normal de una letra y su comparación de esta con su forma condensada y extendida.

Condensed. Esta tipografía se usa para economizar espacio cuando se tiene demasiado texto. En las cabezas, este tipo economiza espacio en forma horizontal y lo extiende verticalmente.

Normal o redonda. Es una proporción estandar, que se adecúa a cualquier escrito legible y simple.

Extendida o Abierta. A diferencia del tipo condensado, este caracter ocupa el mayor espacio disponible de poco texto. En las cabezas funciona a la inversa del tipo condensado.

Peso de la cara. Esta dado según el espesor de los trazos:

Light: Este tipo es sinónimo de suavidad, se usa como recurso cuando en un original se encuentran columnas demasiado extensas, para que en esta forma se convierta una página pesada en un plano luminoso y legible.

Medium: Este peso de la cara es el más flexible, y puede ocuparse en cualquier texto.

Bold: Los caracteres de este tipo se imprimen para destacar la fuerza o contrastar notablemente con el resto del texto.

Outline: Las características de este tipo permiten introducirlo con gran legibilidad sobre fondos con variantes de tono o color. Esto se debe a que el perfilado de esta letra, separa al fondo del cuerpo de la misma.

Inline: Estos caracteres destacan más aún las cualidades del tipo outline.



8.2.6 QUE ES FAMILIA.

Una familia tipográfica es un conjunto de tipos, cuyos rasgos de diseño, coinciden o son similares. Las variaciones de los tipos dentro de una misma familia pueden ser diversas: formas, ancho, peso, pero a través de todas ellas, las características básicas y familiares existen.

CLASIFICACION DE LAS FAMILIAS

La tipografía occidental se divide en cinco familias básicamente:

Romanas o Latinas.

Esta familia concierne en todos aquellos tipos basados en el alfabeto clásico romano. Fue a partir del diseño de Nicolás Jenson (alfabeto moderno romano), cuando empiezan a aparecer las diferentes versiones.

La primera de ellas fue la BEMBO, pero la más famosa es la realizada por el francés Garamond, a las que siguieron las del inglés Caslon, el inglés Baskerville, el francés Didot y el italiano Bodoni.

La belleza, clasicismo y legibilidad de estos caracteres, ha hecho que sean utilizadas y sigan utilizándose hasta nuestros días. Como continuadores del diseño romano, pueden citarse el tipo Times y la antigua Sabon.

Egipcias.

Pertenece a esta familia, todos aquellos tipos cuya característica básica es la forma rectangular de los patines en los vértices de sus bastones. Estos tipos son generalmente gruesos de carácter.

Pertenece también a esta familia los tipos Egypciene, Clarendon, Volra, etc.

Grotescas.

Forman parte de esta familia los tipos de palo seco, es decir los que no tienen ningún adorno ni patines (sanserif).

Su estructura responde originalmente al diseño del alfabeto clásico Griego. El tipo más representativo de las grotescas es la futura. A este famoso diseño, han surgido entre otros los

ABCDE abcdefghijk

ABCDE abcdefgh

ABCDE abcdefghi

ABCDEF abcdefghi

ABCDEF abcdefg

ABCDE abcdef

ABCDEF abcdefgh



tipos: Venus, Helvética, Haas, Akzidente y Univers.
Inglesas o Manuscritas.

Esta familia agrupa todos aquellos tipos basados en la escritura caligráfica y pueden ser tan variados como individuales. Se calcula que empezó a ser utilizada en Inglaterra durante el reinado de Jorge IV.

Ornamentadas o Decorativas.

Esta última familia esta formada por todos aquellos tipos de letras cuyo diseño se basa en el estilo de la época a que pertenecen. Forman también parte de esta familia, todos aquellos tipos que siendo parecidos a los anteriores, no encajan en ninguna de las categorías mencionadas.

Elementos de la letra.

Fuste. Línea vertical. Derermina la altura y el peso de la cara. En caso de más peso es el principal.

Espina. Línea inclinada, es diagonal, vertical o sinuosa y derermina el peso de la cara y la altura: A, V, W, Z, X, Y.

Barra de cruce. Línea horizontal. Subida en la parte de en medio poco mas abajo. Va de fuste a fuste o de fuste a muesca.

Muesca. Línea circular. Derermina la proporción, altura y peso de la cara.

Eje. Derermina la inclinación de la tipografía si es normal o irálica.

Brazos. Pueden marcar la proporción de la letra.

Emplastamientos, Patines, Serifs o Pies. Dererminan un estilo; se refieren a los remates de las líneas principales: fuste, muesca y espina.

Lágrima. Derermina el estilo de terminación de los brazos.

8.2.7 Aplicaciones de la letra.

Para aplicar correctamente una letra es necesario analizar su forma, peso, intencionalidad o propósito.

Una letra por el hecho de ser bella, puede no ser tan adecuada para nuestro mensaje. Aunque al ser utilizada, el efecto visual nos haga aceptar ese conjunto tipográfico.

La letra utilizada, tiene que ir de acuerdo al propósito que se

persigue. No se puede decir que hay un solo estilo de letras correspondiente a cierto propósito que se quiera seguir; siempre hay varios estilos de letra para el propósito que se quiera significar.

Ciertas cualidades de la letra, como puede ser la belleza, puede ser aplicada no sólo a la forma, sino también al desplegado y a la ejecución.

A continuación aparecerán algunos ejemplos, utilizando varios tipos de letras; se podrán observar las diferentes cualidades que ofrecen los estilos de cada letra.

A simple vista resulta agradable a nuestros ojos, pero al leerlas su mensaje no se relaciona con su presentación. No hay mensaje, pero si estilo y pueden ser bellas y adaptarse a muchas cosas.

Las características generales que distinguen una letra de otra para darles un uso más adecuado son:

Tamaño.

Sirve para significar la relación entre la letra y la superficie donde aparecerá la letra. Tamaño también es el espacio que rodea la superficie en donde se aplica la letra y la distancia entre una y otra.

El problema del tamaño se presenta cuando no se analiza la importancia del mensaje; se tiende a criticar cuando la letra no es demasiado grande y por eso no se nota, a veces la falla es cuando la letra debe ser más chica.

Forma.

El término forma, quiere decir el estilo o tipo de letra utilizado. Una vez que el tamaño ya está definido, debe existir un análisis cuidadoso para definir la forma.

Se tiene que considerar a la estructura de cada letra por individual, no tanto como una unidad, sino como parte de cada palabra y relacionar una letra con las demás.

En el ejemplo anterior la palabra PELIGRO es representada con dos tipos de letras. En este caso hay que tomar en cuenta que la primera palabra se trazó en base a líneas paralelas, las barras de cruce están a un sólo nivel horizontal, en donde debería de haber ángulos, aparecen curvas; en cambio para la segunda palabra, se usó un tipo sencillo en donde no existe paralelismo absoluto en lo horizontal. La

PELIGRO
PELIGRO

asimetría de las letras, permite que cada una actúe independientemente: El mensaje es captado con rapidez.

Peso.

Las letras negras sobre fondo blanco serán de más peso, las letras delgadas sobre el mismo fondo se considerarán livianas. La letra pesada sirve para dar al mensaje importancia o atraer la atención; en cambio la letra liviana da velocidad, ritmo y legibilidad.

Layout.

Es la disposición que se le da a la pieza de letra, que se va a hacer sobre la superficie: tamaño, forma, peso. Esto se debe considerar para el inicio del trabajo.

Es la composición general arreglada para obtener el más placentero resultado y toma en cuenta las posibilidades de contraste de letras negras sobre superficies blancas.

El ritmo y el balance, se deben tomar en consideración sobre la forma y el peso; pero el layout debe de ser el responsable para la inmediata impresión del trabajo sobre el observador.

Espaciamento.

Hay tres diferentes tipos de espaciamentos:

- 1.- Entre letras.
- 2.- Entre palabras.
- 3.- Entre líneas.

Cada uno de estos tipos de espaciamento, puede agregar o disminuir la legibilidad, la cual pule el trabajo final. La forma de una letra, como el propósito de un trabajo, describe la cantidad de trabajo que se requiere. La legibilidad es el punto más importante para lograr y asegurar un buen resultado en el mensaje.

Ejecución.

La ejecución de las letras debe de ser hecha en grandes dimensiones para que en el momento de la reducción, las pequeñas fallas que presenten desaparezcan en la disminución de la letra.

El retocar con blanca, debe ser usado sólo para borrar pequeñas irregularidades, no para dar a la letra su forma normal.

Para analizar una letra será necesario preguntarse entonces,

lal	lal	lll
aba	aba	aea
olo	olo	lkl
aaa	aaa	oao

si su tamaño, forma, peso, layout, espaciamiento y ejecución son adecuados.

8.2.8 EL LENGUAJE DE LAS LETRAS

La letra por sí misma, por su forma, contraste, tamaño: puede expresar ideas o puede reforzar el significado de las palabras:

Letra de Palo Seco. Es indicada para expresar actualidad, mecanismo y fuerza.

Letra de estilo Romano. Es indicada para expresar clasicismo, tradicionalismo, religión, arte y sensibilidad.

Letra Gruesa. Es símbolo de fuerza, poder y energía.

Letra Delgada. Simboliza debilidad, suavidad, elegancia y lujo.

Cursiva Mayúscula. Símbolo de dinamismo.

Letra Mayúscula. Indica título, encabezado, anuncio.

Letra Minúscula de estilo Romano. Indica conversación, frase, charla.

Al afirmar que las características de cada letra tienen un poder expresivo propio, que tienen la capacidad de transmitir a través de su imagen un mensaje claro, queremos decir que, por ejemplo, no es necesario tener una fotografía la torre Eiffel para comunicar la idea de París. Basta con utilizar un tipo de letra que tenga un reconocible sabor parisino.

La tipografía con características de imagen puede ser aplicada en tres áreas básicas para representar la historia:

- 1.- Alusiones del área geográfica de la historia.
- 2.- Alusiones de la época de que trata la historia.
- 3.- Alusiones del tema de la historia; esta se subdivide en dos categorías:

a) La idea material que está en discusión.

b) La idea abstracta, inherente en la historia.

Gracias a la gran variedad de tipografía en seco, el poder representar una idea o una palabra se ha simplificado. Con solo hojear cualquier catálogo de tipos, encontraremos en ellos la tipografía que podrá interpretar el mensaje que queremos dar.



8.2.9 CALCULO TIPOGRAFICO

Cálculo del espacio.

Si se siguen correctamente las instrucciones, cualquier persona puede determinar cuanto será el espacio que una página de original mecanografiada deberá ocupar, cuando se le componga en cualquiera de las familias y tipos que son de su corriente.

En el procedimiento, sólo hay un factor que puede hechor a perder el cálculo, y es el amplio espaciado que a menudo utilizan el cojista manual u operario que manejan la máquina para composición.

En el mejor de los casos, los métodos para determinar la longitud que tendrá un manuscrito son sólo aproximados. Por lo tanto, al hacer un cálculo del espacio es siempre recomendable redondear los cálculos y dejar un margen de seguridad del 5%.

Este margen depende de la complejidad del original y del número de páginas por líneas. Cuando las líneas son cortas, pueden presentarse problemas, de suceder así, habrá que aumentar el espacio entre palabras o exogerar los espacios blancos para poder posar palabras a la línea siguiente.

Si el original está escrito con máquina de escribir estandar, el trabajo al calcular el espacio se facilita mucho, porque todos las letras ocupan un mismo espacio; esto es fácil de medir con una escala apropiado. Si el texto esta escrito con una máquina con caracteres de diferentes anchos habrá que contar.

En cualquier caso, hay que hacer una aproximación del promedio de caracteres por línea, contando cada espacio entre las palabras como un caracter. Después se multiplica para obtener un total de caracteres. La cifra obtenida servirá para calcular los gastos de composición y el espacio que habrá de ocupar el texto una vez compuesto.

Por medio del factor.

Todo el material tipográfico para impresión, se presenta en cuarrillas. Cuarrilla es una hoja romano carta, escrita a máquina a doble espacio con 60 golpes por renglón. El número de renglones varía según la máquina (25 a 30 ren-



1935

glones).

Desarrollo:

1.- Se multiplican las pulgadas de la cuartilla por el número de caracteres según el tipo de máquina utilizado:

4" x 10 caracteres = 40 caracteres en cada línea.

2.- Hallando un número de caracteres en cada línea, se multiplican estos por el número de líneas en cada cuartilla:

25 líneas x 40 caracteres = a 1000 caracteres en cada cuartilla.

3.- Conociendo el número de caracteres que existe en cada cuartilla, se multiplican estos por el número total de cuartillas:

1000 caracteres x 300 cuartillas = 300 000 caracteres.

4.- Se determina el ancho de línea de composición en cuadratines, luego se busca el número de caracteres por cuadratin de la medida en puntos del tipo deseado, el cual se multiplica por el número de cuadratines de la línea.

*23 cuadratines de línea

*Tipografía Univers 56&12 puntos

*Vemos que el factor es 2.1 de caracteres por cuadratin, entonces...

23 cuadratines x 2.1 caracteres = 48.3 caracteres por línea.

5.- Se divide el resultado del tercer paso entre el cuarto y se obtienen las líneas de la justificación requerida.

300 000/48.3 = 6211 líneas de 23 cuadratines.

6.- Sabiendo la altura de la página., dividir el número de puntos (72 pros. = 1") entre el número de puntos en que está parado para saber cuantas líneas del mismo tipo caen en una pulgada.

72/12 pros. = 6 líneas de 12 puntos en cada pulgada.

7.- Se multiplica el resultado anterior por la altura, para saber cuantas líneas hay en la página.

6 líneas x 6" = 36 líneas de 12 puntos en cada página.

8.- Se divide el resultado del paso número cinco entre el resultado del número siete para obtener el resultado de las páginas totales.

6211/36 = 172 páginas y 11 líneas sueltas.

9.- Si hay columnas, se divide el resultado entre estas.



Por medio de Tablas.

El diseñador determina el espacio que deberá llevar el original: esto variará según el tipo escogido. Sin embargo aquí es donde más suele influir el presupuesto; es muy raro que le pidan al diseñador que aumente el espacio que deberá ocupar el original. Por lo tanto la tarea consiste generalmente en seleccionar el correcto equilibrio de diseño, tipo, tamaño de tipo y encabezados; para encajar el original en un número de páginas fijado de antemano.

Esto se calcula con la ayuda del catálogo de tipos, en el tamaño adecuado, proporcionado por el impresor o fabricante de la máquina de componer. Hay que tener especial cuidado en utilizar la muestra correcta, sobre todo teniendo cuenta que el fabricante suele producir máquinas de metal fundido y de composición que al mismo tiempo puede variar del tamaño aparente al pasar de una modalidad a otra.

Algunos fabricantes producen una serie de tablas que abarcan toda la gama de tipos, para ayudar a calcular la longitud de un texto.

Cada tipo tiene un número de referencia (factor), que puede ser el mismo para varios tipos: cotejando este número con la longitud de línea se obtiene el promedio de caracteres por línea.

Algunas muestras de alfabeto, incluyen también tablas simplificadas para calcular el espacio. En conjunto, resultan más fáciles de manejar que el método del factor y también son muy útiles de manejar como muestras de las que pueden derivarse maquetas adecuadas.

Usando muestras como estas, se puede calcular el aspecto visual de lo que parecen detalles menores, que en teoría parecen insignificantes, pero que tienen un efecto considerable sobre el color general de la página.

Desarrollo.

1.- Se traza una línea a nivel de la línea promedio del texto y se cuenta el número de caracteres que tienen una línea, multiplicando este por el número de líneas que tiene la página. Luego se cuentan los caracteres que pasan de la línea y se añaden del total.



2.- Una vez calculado el número de caracteres en el texto, se busca el factor en la tabla correspondiente al tipo, estilo y cuerpo escogido para componer el texto.

3.- A continuación, se consulta la tabla, la anchura en picas deseada y la cifra correspondiente al factor encontrado será el número exacto de caracteres encontrados por línea.

14 cuadratines = 43 caracteres.

4.- Se divide el número total de caracteres por el texto de esta cifra, y así se obtiene el número total de líneas. Esta cifra no será absolutamente exacta, porque la anchura de los caracteres varía, pero es una buena orientación.

Por medio de una muestra.

1.- Se busca una muestra de composición en el tipo deseado y se cuenta el número de caracteres comprendidos por cinco líneas por lo menos. Se divide este número por las líneas contadas obteniendo el promedio de caracteres por línea.

2.- Después de calcular el número total de caracteres en el texto, se divide este número por línea y se obtiene el número total de líneas que ocupará el texto compuesto.

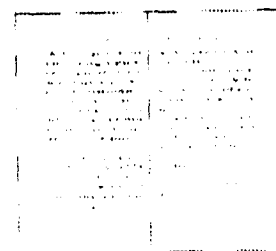
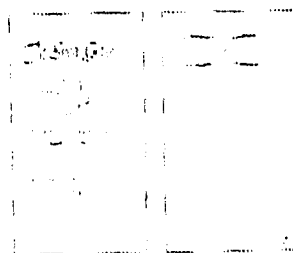
Anchura de Columna.

No sólo es cuestión de diseño de formato; también es importante plantear el problema de la legibilidad. Un texto debe leerse con facilidad. Esto depende en última instancia del tamaño de los tipos de letras, de la longitud de las líneas y del interlineado entre estas. El material impreso en formato normal habitualmente se lee a una distancia de 30 a 35 cm. El tamaño de los tipos debe calcularse para esa distancia.

Según una norma empírica, para un texto de alguna longitud debe haber por término medio siete palabras por línea. Si quisieramos de siete a diez palabras por línea, puede calcularse fácilmente su longitud.

Para que la página impresa, en su conjunto, dé la impresión de ser abierta y ligera, debemos establecer el interlineado, esto es, la distancia vertical de la línea adaptada al tamaño de la letra.

La fotocomposición ha planteado un problema adicional, el



A modo de ejemplo de un cuadrante de composición tipográfica.

TIME



90

del espaciado entre las letras. En la composición de tipos con plomo, el espaciado entre letras se determinaba y equilibraba por el grosor del cuerpo del mismo. En el caso de la foto-composición, el espaciado entre letras, debe ajustarse en la componedora para cada ocasión. De ahí, el aspecto irregular que presentan las palabras: Demasiado apretadas la mayor parte de las veces.

Cualquier dificultad en la lectura significa pérdida de comunicación y capacidad de retener lo leído.

Al igual que las líneas demasiado largas, las demasiado cortas también fatigan. El ojo siente las líneas largas como algo pesado, porque hay que emplear demasiada energía en mantener la línea horizontal a gran distancia del ojo. En la línea demasiado corta, el ojo es obligado a cambiar con demasiada rapidez de línea; también esto requiere, a su vez, gasto de energía.

El ancho adecuado de la columna, crea las condiciones para un ritmo regular y agradable, que posibilita la lectura distendida y por completo pendiente de su contenido. Las anchuras de columna dependen del tamaño de los tipos y de la cantidad de texto.

Los tipos de 20 puntos requieren de una anchura de columna relativamente grande, los de ocho puntos relativamente estrecha. Si por ejemplo, se utiliza un tipo de 20 puntos como título de un texto para el que se ha empleado un tipo de ocho puntos y para ambos puntos de letra debe elegirse el mismo ancho de columna, entonces debe buscarse la anchura más favorable para los tipos de ocho puntos.

Para la lectura fácil y agradable de textos, es fundamental un interlineado suficientemente amplio. Cuando las líneas del texto se encuentran muy próximas entre sí, se obliga al ojo a la lectura simultánea de los párrafos vecinos. Todo lo que perjudique el ritmo de lectura, debiera ser cuidadosamente evitado. Lo dicho anteriormente no vale para los títulos ni subtítulos.

En la publicidad los títulos y subtítulos, tienen la función de llamar la atención, deben obligar al ojo a leer su mensaje. (45)

También se da el caso contrario, cuando hay que poner

leyendas con tipos pequeños en grandes anchuras de columnas.

En estos casos excepcionales, se consideran aceptables desde el punto de vista estético y de legibilidad. Cuando se utilizan tipos grandes en columnas anchas, debe tenerse cuidado de que los márgenes no resulten demasiado chicos. En ningún caso debe producirse la presión óptica de que las letras se acerquen más al margen para de este modo forzar el espacio disponible.

El arreglo tradicional ha sido el de dos y tres columnas y es el que combina con los espacios del anuncio. Pero su abuso lo hace poco atractivo al menos que sea manejado hábilmente.

Una manera de distinguir una publicación, es el arreglo diferente de columnas: cuatro y hasta cinco columnas no forzosamente todas del mismo ancho.

Interlineado.

Como la longitud de líneas, también debe dedicarse mucha atención al espacio de las mismas, conocido con el nombre de interlineado o interlínea, porque al igual que la excesiva longitud o cortedad de las líneas, también la interlínea influye en la composición y con ello en la legibilidad del texto. Las líneas demasiado próximas entre sí, perjudican la velocidad de la lectura, puesto que entran al mismo tiempo en el campo óptico el renglón superior e inferior.

El ojo no es capaz de ajustarse a las líneas muy apretadas con una precisión tal, que sólo se lea la línea en cuestión y no se lean las de las inmediaciones. La vista se desvía, y el lector gasta energía donde no debe y se cansa antes de lo previsto.

Lo mismo puede decirse del interlineado excesivo. Al lector le cuesta encontrar la unión con la línea siguiente, la inseguridad crece y el cansancio llega con mayor rapidez.

Un buen interlineado puede conducir ópticamente al ojo de línea en línea, le presta apoyo y seguridad, el ritmo de la lectura se puede estabilizar rápidamente, lo leído se conserva mejor en la memoria.

En la lectura sin esfuerzo, las palabras son comprendidas con mayor intensidad en su significado, reciben un contenido

TIME



expresivo y un perfil mayores y se aprende mejor. La longitud del texto, como la separación correcta entre columnas por un lado y de líneas por otra, tiene una importancia determinante para la fácil legibilidad. Los textos largos no sólo deberán tener un interlineado relativamente grande; también deben estar separados por las señales del párrafo. Un nuevo párrafo del texto, puede señalarse ápticamente mediante una línea en blanco que le anteceda. Una tipografía en la que se han espaciado bien las líneas, tiene efectos relajantes y estimulantes sobre el lector. Una tipografía en la que se hayan aplicado todas las aspectos que se han tratado aquí, adquirirá un aspecto clásico y atemporal.

8.2.10 LA TIPOGRAFIA COMO ELEMENTO DE DISEÑO EDITORIAL

Debida a la gran gama de tipografía que actualmente existe, se ha hecho mal uso de ella, reflejándose en la confusión y falta de coherencia con que se maneja en muchas publicaciones.

Una buena tipografía, innovativa, requiere años para poder entender como se diseña; esta se logra trabajando con la tipografía, estudiándola, especificándola, diseñando con ella, jugando con ella.

La tipografía se debe manejar en forma inteligente, ya que es ella la que unifica la publicación. Las palabras son el elemento que se repite en cada página, las que deben ayudar a unificar cada página en un todo. Para conseguir esta unidad, es esencial mantener un criterio de sencillez.



Principios para usarla efectivamente.

Restricción de tipos.

Usar el menor número posible de tamaños y tipos, sin que esto limite la flexibilidad en expresar un tema en forma apropiada.

Una vez que se ha entendido las necesidades de una historia, hay que apegarse a ellas, ya que la que estamos haciendo es construir equilibradamente con nuestras restricciones del lenguaje visual y debemos mantener su pureza

en todo momento.

Mantener la familia.

Siempre hay que usar la misma familia para el texto y para las cabezas, hay que pensar en una familia que nos permita hacer el suficiente número de variantes... condensada, condensada itálica, medium, extendida, light, bold, etc...

Estandarizar patrones de columnas.

Restringir la tipografía en columnas estandarizadas en ancho y colocación en la página: crea un patrón que le da ritmo al flujo de la publicación y es otro elemento que ayuda en la unificación.

Estandarizar manejo de tipografía.

Para el uso de cada tipo, hay que seguir especificaciones constantes en cuanto al espacio de interlínea y como debe de manejarse según el ancho de columna. Al estandarizar especificaciones logramos dos cosas:

1.- Ofrecer el máximo de legibilidad en el espacio disponible;

2.- Dar una mancha tipográfica uniforme a todo el largo de la publicación.

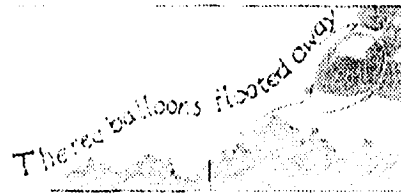
Aplicar consistentemente la tipografía.

Hay que ser consistente en la colocación, espaciamento y uso de la tipografía a través de la publicación. Hay que estandarizar todo lo posible como: espaciamento entre los diversos elementos que son cabezas, textos, márgen y encabezado, espacio en torno a subtítulos, espacio entre fotografía y pié de foto.

La idea de conseguir un diseño con regularidad y orden; además de que nos ahorramos el trabajo de estar romando decisiones a cada momento. Quizás más que otra cosa, es esa atmósfera de organización, el secreto de una publicación con personalidad unificada.

Itálicas, pros y contras.

Usarlas con discreción, son más difíciles de leer que las normales. Generalmente se hace un uso equivocado de ellas, se les usa para enfatizar, cuando su origen está en un estilo informal, manuscrito y tan ligero, pálido y débil, lo cual es contrario de lo que estamos buscando, pero el convencionalismo continúa.



Ya que son más amables, menos formales, hay que destinarlas a algo informal, contrastando con las romanas; como en líneas largas y sueltas, sin alinearlas a la izquierda o a la derecha, o quizá, como punto de realce, o en citas sin justificar, y sólo unas cuantas líneas.

Uso correcto e incorrecto.

La tipografía como tono de voz.

Hay que tener siempre en mente que la tipografía es un arte con una gran capacidad de expresividad y variedad.

Para expresar al máximo sus capacidades hay que usarla con ingenuidad. Para ilustrar un pequeño fragmento del tipo de esta adaptabilidad, aquí damos un ejemplo: colocadas tal cual, sin adorno, el tipo simple, las palabras son entendidas y la mente puede aceptar lo que están diciendo; pero el mensaje no es tan vivo, recordable y rápidamente asimilado como las variaciones que se muestran:

Mayúsculas.

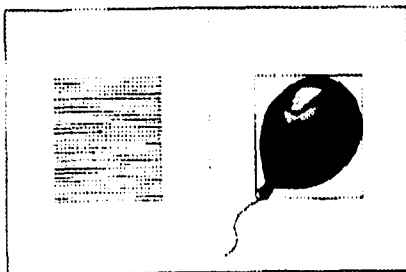
Usar mayúsculas sólo cuando las líneas son muy cortas, como en encabezados o palabras sueltas que deben resaltar de las otras en minúsculas. Pocos lectores están acostumbrados a leer largas líneas de mayúsculas como son los arquitectos y los ingenieros en sus planos. En conjunto son difíciles de leer, pero esta característica puede explotarse cuando lo que se desea es el tener un poco de ritmo en la lectura y darle al texto un carácter digno. Ejemplo: CARTA ABIERTA AL PRESIDENTE.

Contras en encabezados en altas y bajas.

No deben pararse encabezados usando iniciales mayúsculas y luego minúsculas en cada palabra, a menos que nuestra intención sea crear un tipo visual. Esta es una mala costumbre heredada de los periódicos del siglo XIX, cuando no había suficientes tipos grandes para los encabezados y los que usaban el mismo tipo que el texto lograban una textura diferente con el uso de altas y bajas.

Captran la atención, pero son difíciles de leer y actualmente no hay razón para seguir usándolas de ese modo. Un encabezado de tipo bold, por ejemplo, se diferencia lo suficiente del demás texto, marcando su importancia.

Justificación de columnas.



Hay que ser preciso en mantener el mismo número de líneas en todas las columnas. Nunca hay que permitir que el impresor justifique o apañe las columnas abriendo la interlínea. Esta técnica es la mejor para destruir el color de la tipografía y degenerar el estándar visual del producto. Las publicaciones impresas no son un periódico; no se debe argumentar la presión de tiempo como excusa de mal trabajo.

Existen seis formas para justificar las líneas de un texto:

- Columna en bloque.

Es aquella en la cual las líneas de un texto están justificadas tanto a la derecha como a la izquierda de la columna, por lo tanto todos las líneas del texto miden lo mismo.

- Justificada a la derecha.

Esta manera de parar tipografía tiene una apariencia diferente de lo convencional. Esta diferencia puede explotarse en ocasiones donde se requiera una situación personal: introducciones, comentarios editoriales, etc. También puede ser útil como simple contraste al colocado regular.

- Justificada a la izquierda.

Hay que preferir el uso de la tipografía apañada a la izquierda por ser más natural. Cuando los encabezados o subtítulos se colocan centrados en el espacio que les corresponde, adquieren soltura al no estar alineados y adquieren importancia. Al moverlos a la izquierda, alineándolos con los otros elementos de la página, especialmente bloques de tipografía, inmediatamente adquieren dinamismo y se relacionan con el entorno para una presentación más activa y viva.

- Texto centrado.

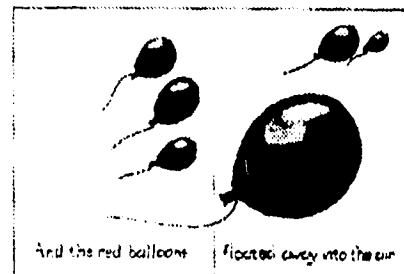
Justificado al eje central, es decir que ambos lados están desalineados.

- Texto asimétrico.

Las líneas no guardan relación entre sí.

Ruptura del texto.

Hay que agilizar las columnas del texto, creando puntos de interés a lo largo de la ruta del ojo del lector, al hacerlo es más fácil el trabajo de la lectura de un texto muy prolongado. No hay que abusar del recurso.



Encabezados.

El tipo de encabezados varía según el estilo, significado, importancia relativa y función de las palabras: así como la manera en que el texto este escrito.

Si los encabezados son rompertextos solamente, deben ser muy discretos y pequeños.

Si los subtítulos son mini-textos, encabezados que indican la estructura y contenido de la historia, su importancia debe reflejarse en su tamaño y manejo.

Los subtítulos pueden pararse en el mismo puntaje que el texto, pero cambiar sensiblemente el peso de la cara o cambiar el tipo.

Los subtítulos a dos líneas rompen la continuidad del texto: en caso de tener que usarlos, no es recomendable mezclar subtítulos de una o dos líneas en el mismo artículo.

Columnas cuidadas.

No deben dejarse menos de tres líneas al principio o al final de una columna o por debajo de un encabezado o interrupción de texto. De esta manera garantizamos y aseguramos que pertenece al resto del texto, en lugar del principio o final de un elemento separado.

Identificación de primeros párrafos.

Esta área crítica es donde la claridad y la precisión son esenciales para asegurar la atención. Una inicial discreta a un cuadrado, pueden asegurar la identificación del inicio del texto, sin que compita demasiado y quite la atención del encabezado.

No hay que preocuparse ni por las colas ni por las sangrías, sirven para dar aire y variedad a la tipografía.

La tipografía es para ser leída, estas pequeñas interrupciones ayudan a variar el patrón y así hacer más interesante la vista al observador. Sin embargo, no hay que permitir que una cola aparezca como la primera línea de la columna puesto que esto acorrienta el trabajo.

Encabezados largos.

El tipo de los encabezados nos debe dejar espacio suficiente para decir lo necesario y hacer un encabezado útil y atractivo. Es aconsejable usar un tipo más pequeño y al mismo tiempo más pesado del que a primera intención se nos



antojaría usar. De esa manera conseguimos el negro suficiente para atraer al lector y suficientes caracteres para decir algo.

Si el tema es corto y requiere un encabezado igual, entonces se puede añadir un balazo, para explicar de que es la historia y que es significativo para el lector. También se puede colocar una columna con varias líneas cortas variando el acomodo tradicional a lo ancho de la página.

Si se usan dos líneas en el encabezado, es preferible que la segunda línea sea más corta que la primera, para dejar el final del encabezado mas cerca del principio del texto inmediato.

DETERMINACION DE TIPOGRAFIAS EN ENCABEZADOS.

Hay que moderar el tipo de encabezados; no hay que gritar demasiado. De esta manera la capacidad de atraer la atención de la tipografía, se reserva para situaciones que requieran este tratamiento. Gritando en todos lados, termina uno por no ser escuchado en lo absoluto, ya que tanto grito impide ver lo demás.

Un encabezado de tipo pequeño, rodeado de mucho blancos, muchas veces más efectivo que si el mismo espacio hubiera sido llenado con muchas palabras apretujadas.

Letras base y letras de resalte.

Por letra base se entiende la que forma el volumen principal de un material impreso. Por letra de resalte, se entienden las palabras o parte de frase que se destacan del texto por su disposición especial, llamativa, por tipos de letra mayor, en negra, cursiva, etc. La forma de destacar depende del problema planteado en cada caso.

Una tipografía funcional y consistente hace depender la posición de la cabeza, de la concepción global de la obra impresa.

Cuando deban utilizarse letras de distinto tamaño, los tipos presentarán claramente distinguibles diferencias de magnitud. La letra de 9 puntos, se distingue inmediatamente de la de 6 puntos, la diferencia de tamaño no admite duda.

También se diferencia considerablemente la letra normal de la seminegra y ésta a su vez de la negra. Se reconocen

*The
Saturday
Evening*
POST
FOUNDED IN 1728 BY

Benjamin Franklin

Benjamin Franklin's Autograph in the Original Manuscript

enseguida las notables diferencias en la intensidad del gris de los tres tipos de letras. La letra normal ofrece una imagen de la superficie impresa gris clara, la seminegra un tono medio y la negra una imagen de gris intenso.

Los contrastes inequívocos entre los caracteres y los tamaños de las letras, hacen posible la lectura más fácil y más rápida.

La cabeza en seminegro en el mismo tamaño de la letra del texto se coloca con una línea vacía de interlínea.

Colocando la cabeza en la parte superior de la página, compuesta por un tipo de letra mayor, se refuerza más el acento que si se colocara una cabeza del mismo tamaño del texto. Si la cabeza fuese aún mayor, el contraste entre el texto y la misma sería más señalado.

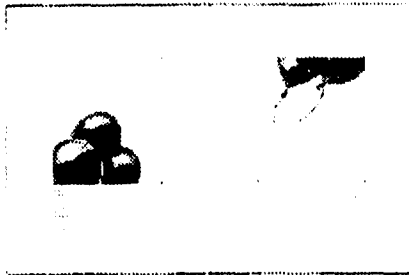
Se consigue una clara diferencia entre el texto y el titular utilizando letra itálica. En este caso el tamaño de letra corresponde a la del texto. La itálica se utiliza con frecuencia como subtítulo.

Cuando la línea de la cabeza se coloca sobre una pleca que la separa del texto, la separación del campo del texto y el subrayado refuerzan la significancia de la línea del titular.

Marcos con texto.

Son poco usados. El más simple es el de una sola columna con varias líneas cortas. Otro es cuando el marco se compone por dos columnas, el resultado puede ser llamativo, pero no justifica la dificultad que representa hacerlo.

Calcular el texto, es normalmente un trabajo enorme, las líneas cortas pueden ser tan cortas, que no permitan parar limpiamente la tipografía y se empieza con esto a abrir espacios entre caracteres para acabar llenando la línea con aire. Es inevitable que las rupturas del párrafo y subtítulos caigan en el peor de los lugares, en el área del marco.



8.2.11 RETICULAS

La retícula Tipográfica.

Con la retícula, una superficie bidimensional o un espacio tridimensional, se subdivide en campos o espacios más reducidos a modo de reja. Los campos o espacios pueden

tener las mismas dimensiones o no.

¿Para qué sirve la Rerícula?

La rerícula es empleada por tipógrafos, diseñadores gráficos, forógrafos, diseñadores de exposiciones, etc... para la solución de problemas visuales bidimensionales o tridimensionales. El diseñador gráfico y el tipógrafo, se sirven de ella para la configuración de anuncios, prospectos, catálogos, libros, revistas, etc.

En la división en rejilla de las superficies y espacios, el diseñador tiene la oportunidad de ordenar los textos, las fotografías, las representaciones gráficas, etc., según criterios objetivos y funcionales. Los elementos visuales se reducen a unos pocos formatos de igual magnitud. El tamaño de las ilustraciones se establece en función de su importancia temática.

La reducción de los elementos visuales y su subordinación al sistema reticular, puede producir la impresión de armonía global, de transparencia, claridad y orden configurador. El orden en la configuración favorece la credibilidad de la información y da confianza.

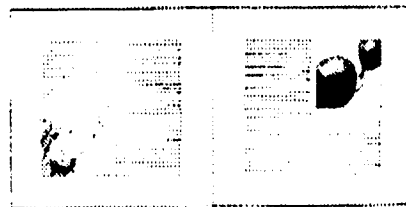
Una información con títulos, subtítulos, imágenes y textos de las imágenes dispuestos con claridad y lógica, no solo se lee con más rapidez y menos esfuerzo; también se entiende con más facilidad y se retiene en la memoria. El diseñador ha de tener presente este hecho ya que su función es la de comunicar el mensaje lo mejor y mas claramente posible.

La construcción de la mancha o superficie impresa.

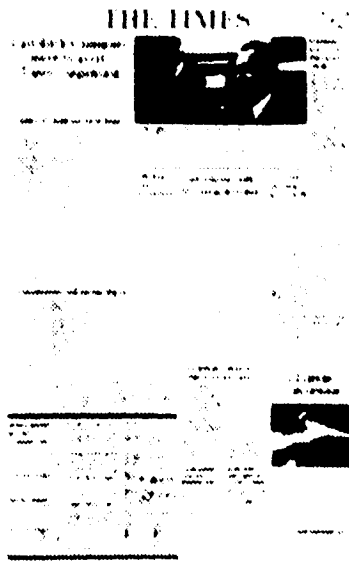
La mancha puede determinarse cuando el diseñador conoce la amplitud y la naturaleza de la información gráfica y textual que debe incorporar al diseño. También se requiere una idea previa sobre el aspecto que presentará en su conjunto y detalle, la solución del problema.

El bocero debe de estar lo bastante desarrollado para que en principio resulte claramente reconocible la distribución del texto e ilustraciones y pueda determinarse de ella la clara configuración de la mancha.

Es recomendable que el diseñador traze los boceros al formato real y con toda la precisión necesaria para que sea posible el traslado a la solución definitiva.



abcd



El error se encuentra a menudo cuando se trazan bocetos en tamaño reducido, por lo que las líneas del texto no pueden darnos una idea real del producto. Como consecuencia, en la recomposición del formato 1:1 no pueden alojarse los textos con el tamaño deseado.

La amplitud del texto y el número de páginas de que se dispongan, serán elementos determinantes en relación con la altura y anchura de la mancha, así como al tamaño de los tipos.

Un texto largo que tenga que componerse en pocas páginas, requiere una mancha lo más grande posible, con un tamaño de tierra y zonas marginales relativamente pequeñas. La imagen general de armonía y buena legibilidad de una página impresa, depende de la claridad de las formas de los tipos, de su tamaño, de la longitud de las líneas, de la separación entre ellas y de la amplitud de los blancos marginales, éstos, determinan las dimensiones de la mancha.

Así como cada problema, se distingue de los demás, es nuevo y requiere de nueva reflexión, también la retícula debe ser objeto de una concepción específica correspondiente al problema en cuestión.

Para el diseñador, esta exigencia significa que debe de estar abierto ante cada nuevo problema y procurar analizarlo y resolverlo objetivamente. La dificultad de cumplir este requerimiento se explica por el hecho de que entre los diversos problemas, pueden existir diferencias en el grado de dificultad que presentan.

Un anuncio pequeño puede ser más fácil de resolver que por ejemplo, la configuración de un periódico con 10 columnas o más, con los temas más diversos y su parte adicional de publicidad: en este caso se necesita además de talento para el diseño, una aptitud organizadora para la ordenación lógica de las informaciones múltiples y siempre cambiantes que deben recomponerse según prioridades en la correspondiente tipografía.

Disposición simétrica y asimétrica de la mancha.

Los ejemplos que a continuación se presentan, deben ser entendidos solo como sugerencias, no como soluciones acabadas. Cada problema nuevo, impone otro tipo de con-

sideraciones y lleva a otros resultados.

El ejemplo muestra una disposición simétrica de la mancha, en una doble página con un espacio ancho en el lomo, pensada para el diseño de un libro. Los amplios espacios del lomo tienen por función impedir que las líneas del texto se lean con dificultad a causa del abombamiento. Los márgenes del pié son considerablemente más altos que los de la cabeza.

Esto tiene una causa estético formal: el campo tipográfico parece mas ligero por efecto de haber sido elevado.

La superficie impresa, que ópticamente resulta gris, queda en la página, por así decir, en estado de floración. Si el campo impreso está situado hacia abajo se produce la impresión de caída.

Aquí se muestra una disposición simétrica de la mancha. Medianre la división diagonal de la doble página y de la sencilla, se consigue una mancha según el método de la sección aurea.

Esta mancha es la más utilizada en revistas, folletos, catálogos o boletines. Su disposición permite el uso de variadas alternativas de diseño.

Configuración de la mancha.

Los márgenes del papel se encuentran en la siguiente relación recíproca:

Lomo 2: Cabeza 3: Corte 4: Pié 5

En el lenguaje técnico, los márgenes de papel reciben los siguientes nombres:

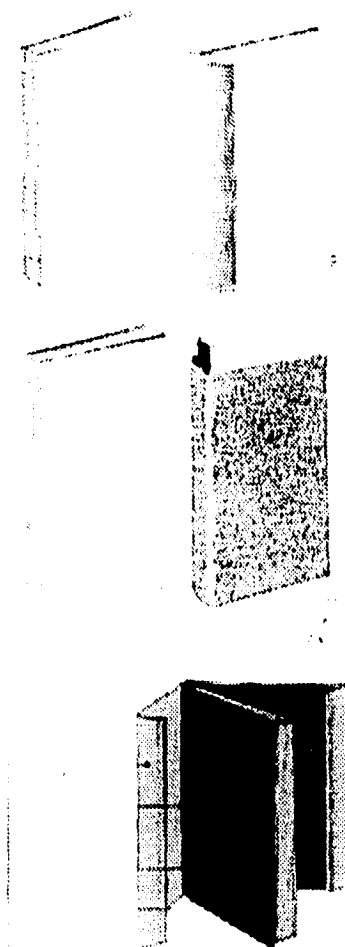
- 1.- Márgen interior: márgen del lomo.
- 2.- Márgen exterior: márgen de corte.
- 3.- Márgen superior: márgen de cabeza.
- 4.- Márgen inferior: márgen de pié.

Ejemplos de configuración de la mancha a una y dos columnas.

Ejemplos de configuración de la mancha a dos y tres columnas.

Construcción de la retícula.

Al principio de cada trabajo, debe estudiarse el problema implícito en él. En esta estapa deben aclararse las cuestiones



de formato, del material textual y gráfico, de las leyendas, del tipo de letra, de la modalidad de impresión y de la calidad del papel.

Después el diseñador empieza a aproximarse a la solución del problema con pequeños esbozos, es conveniente que estos tengan ya las dimensiones del formato definitivo, a objeto de que no surjan dificultades al pasar a la escala del formato original.

Los esbozos en formato pequeño, sirven para facilitar la visión del conjunto, al esbozar, debe considerarse en cuantas columnas va a dividirse la página:

1.- Una columna para texto e imágenes ofrece pocas posibilidades de mostrar las figuras grandes, pequeñas o de tamaño medio.

2.- Dos columnas para texto e imágenes ofrecen más posibilidades; en la primera columna pueden ponerse los textos, y en la segunda las imágenes. El texto y las imágenes pueden ponerse en la misma columna, uno encima de las otras a viceversa. Además la distribución en dos columnas puede ser partida de nuevo en dos columnas.

3.- Tres columnas pueden ofrecer también un número de posibilidades de variación para la disposición de textos y la disposición de imágenes de distintos tamaños. También la concepción de tres columnas se puede descomponer en una de seis.

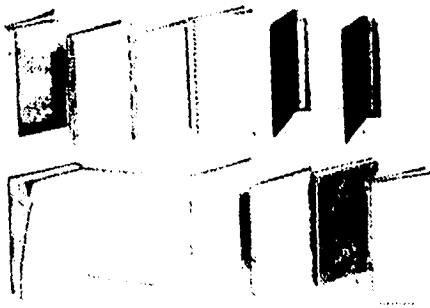
Una desventaja de la disposición de tres y seis columnas es que las líneas de texto se hacen relativamente estrechas y consecuentemente se debe elegir un tipo de letra más pequeño. Esta cuestión depende del problema planteado.

4.- La división de cuatro columnas, se recomienda cuando haya de colocar mucho texto y muchas ilustraciones o cuando deba aparecer material estadístico con muchos números, curvas y gráficas.

La anchura de las columnas, influye en el tamaño de la letra a utilizar. Cuanto más estrecha es la columna más pequeña será la letra.

Una retícula adecuada en la configuración visual posibilita:

- La disposición objetiva de la argumentación.



- La disposición sistemática y lógica del material del texto y las ilustraciones.
- La disposición de textos e ilustraciones de un modo compacto con su propio ritmo.
- La disposición del material visual de modo que sea fácilmente legible y estructurado con un alto grado de interés.

8.2.12 ELEMENTOS TIPOGRAFICOS QUE COMPONEN LA PAGINA IMPRESA

Cabeza.

Título principal del texto. Esta debe tener dimensiones mayores que el resto de la tipografía.

Subcabeza.

Dividen y destacan los temas principales.

Balazo.

Llamada de atención antes de la cabeza principal o también es utilizado como llamada de atención en las páginas subsiguientes, destacándose mediante: en uso de un tipo más grande, cursivas, placas arriba y abajo o capitular.

Solo debe utilizarse una vez en cada página.

Secundaria.

Texto que va a sintetizar el contenido de un artículo: no debe tener más de cinco líneas.

Capitular.

Inicial, su uso puede ser cuando la cabeza queda lejos del inicio del texto, se utiliza también cuando es poco el texto o como elemento decorativo.

El uso de la capitular tiene sus normas las cuales se especifican en este trabajo.

Pleca.

Líneas horizontales o verticales de cualquier grosor, se le llama también filere. Generalmente se utiliza para separar columnas o enfatizar subtítulos o secundarias.

Recuadro.

Es un enmarcado con líneas. El uso de líneas muy gruesas, ocasionan una sensación de pesadez, separando más su contenido del resto de la página. El recuadro se utiliza para

The form typography is to take

The form typography is to take

The form typography is to take

The form typography is to take

The form typography is to take

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Univers

Univers

En contradísimas cosas, el número de la página se coloca en el blanco del corte y en el blanco del lama últimamente cuando el mismo es la bastante amplia como para que no haya peligro que se acerque el número de página a él.

Desde el punto de vista psicológico, el número de página situada en la mitad de la misma, causa el efecto de algo estática; el situada en el blanco del corte da algo dinámica por dos motivos: el desplazamiento del número de página al blanco de corte, tiene por resultado que ópticamente salte fuera de la página; por otra lado, al pasar las páginas es sentida como pesa óptica en el margen, lo que intuitivamente acelera el ritmo de volver las hojas. Esta naturalmente es una configuración de página equilibrada al detalle.

Si el número de página se halla debajo o encima de la mancha su distancia respecto a la misma, es decir, hacia arriba o hacia abajo, debe corresponder a una o más líneas vacías según el tamaño del margen.

Si el número de la página se pone a la izquierda o a la derecha de la mancha, la distancia será normalmente igual al espacio intermedia entre columnas.

Un elemento importante en la configuración del material a imprimir es el número de página. Según su colocación la página puede cobrar un aspecto tranquilizador o dinámico.

8.2.13 SISTEMAS DE IMPRESION

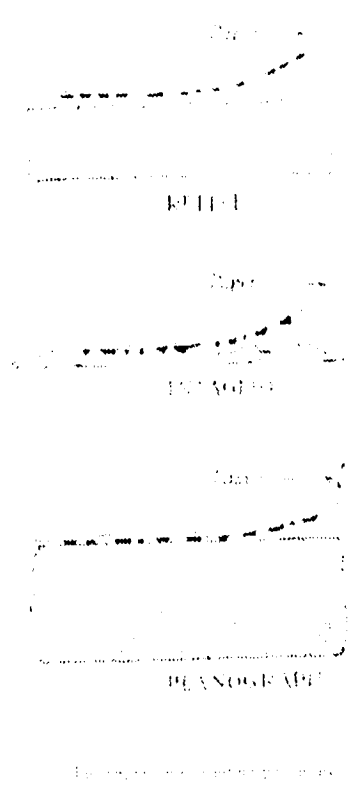
El objetivo del diseñador editorial es lograr un concepto reproducible a un determinado número de veces.

Una de las puntos importantes es entonces, escoger el sistema de reproducción más adecuada a las características de trabajo.

Para que el diseñador pueda lograr mejor su finalidad debe conocer las ventajas y desventajas de cada sistema.

Las diferencias entre las métodos de reproducción están basadas en las siguientes puntos:

- Sistema básico de impresión.
- Procesos involucradas.
- Velocidad de producción.



- Calidad lograda.
- Costo.

En cuanto a sistema básico de impresión, debemos definir la acción principal, imprimir, que significa dejar de algún modo una imagen sobre una superficie que puede ser de naturalezas diversas. La manera de depositar esa imagen varía de un sistema a otro y por supuesto lo definen.

Existen cuatro principios en los cuales se basan los diferentes métodos de impresión.

1. A través de presión contra una superficie realzada y entintada.
2. A través de tratar químicamente una superficie plana, para que ciertas zonas transporten tinta.
3. A través de recoger tinta de superficies deprimidas.
4. Obtención de una imagen, dejando pasar tinta a través de una pantalla selectiva, es decir, bloqueada en determinadas zonas permitiendo el paso de la tinta en otras.

SISTEMAS DE PRESION.

Basado en el principio de caracteres realzados, entintado y después presionados contra una hoja de papel: se trata por tanto de un sistema directo de impresión.

Los caracteres están hechos de metal para aguantar las presiones sucesivas. Originalmente se trata de un sistema plano inventado por Gutenberg que permaneció por mucho tiempo.

Por la necesidad de aumentar la velocidad se ideó el sistema de presión que usa láminas flexibles, conteniendo la información a imprimir, instalables alrededor de un cilindro.

Al principio esto se hizo mediante la colocación de una matriz de fibra sobre la forma plana original. Se le aplica una fuerte presión para que los caracteres realzados en la forma se incrusten en la matriz, quedando en bajo relieve. Después esta es llevada a un molde cilíndrico en el cual se vacía el plomo. El resultado es un cilindro de plomo con el contenido tipográfico realzado original. En el proceso de marrizado se pierde algo de la calidad de la forma original, por ello se pensó en otro sistema que es el que se utiliza actualmente. Se pensó en emplear láminas fotosensibles.



esta ha significado un gran ahorro tanto del tiempo como del dinero. En primer lugar eliminó la composición en tipos metálicos. Ahora esta se puede hacer a máquina de escribir o mediante fotocomposición, formar un original y fotografarlo. Después de transportar la imagen a la lámina fotosensible, que mediante el proceso fotográfico permite endurecer y proteger las partes destinadas a imprimir. Inmediatamente después se somete la lámina a un baño de ácidos que corren las zonas que no han sido endurecidas, dejando en relieve la información que será impresa. Después la lámina es colocada alrededor del cilindro de la prensa, la cual está lista para imprimir.

Composición.

Mientras se trate de impresión en prensa plana la composición deberá hacerse en tipo caliente, es decir linotipo, intertipo, manatipo, Ludlow o tipo manual. Como anteriormente hemos visto si se trata de rotativa, la composición puede hacerse en tipo frío desde algunas tipos con tipografía de transferencia en seco, hasta fotocomposición, o con página de escribir o aún en tipo caliente cuando sirven para la elaboración de originales.

Ilustraciones y material fotográfico.

Requieren de tratamiento aparte, lo que elevará considerablemente el costo de producción y por esta se evitan al máximo o se incluyen en tiradas mínimas. Se requiere la intervención de un grabador y de un complicado proceso, o sea separar la imagen en puntos.

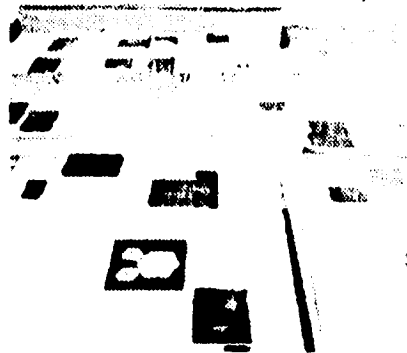
Velocidad de Producción.

En una prensa plana la velocidad de producción es relativamente baja, esto es debido a que es alimentada pliego por pliego y manualmente.

Se puede lograr, según la habilidad del operador, desde 700 hasta 800 impresiones en una hora. Cuando se trata de una rotativa, la alimentación es a través de una bodega con un sistema mecánico, por lo que la velocidad aumenta considerablemente.

FLEXOGRAFIA.

Este es un sistema de impresión poco preciso pero barato, se



tiene que parar la tipografía mediante tipo caliente o manual. Se calienta el linotipo hasta un punto menor al de fusión. por otra parte se calienta una placa de baquelita que se pone encima de la forma. se aplica una presión muy alta hasta que los tipos penetran el plástico. Después esta baquelita se junta con una plancha de hule a la que también se le aplica el calor de tal manera que el hule reproduzca los caracteres como se encontraban en el linotipo.

El sistema de alimentación puede ser a través de una bovina y no hoja por hoja. Tiene como desventajas que la calidad es muy corriente, no es posible imprimir medios tonos finos. porque un punto pequeño se barre y no logra una impresión fiel.

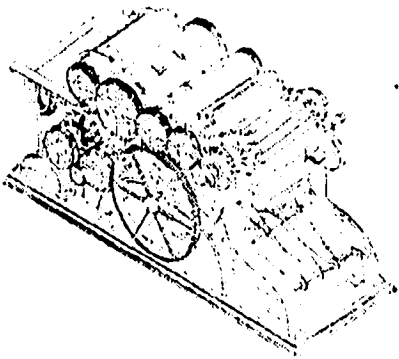
Usos y Características.

Para imprimir un cartón corrugado, porque no lo aplasta.

Para imprimir libros corrientes.

Se emplea papel corriente, lo cual disminuye los costos.

Se alcanza una velocidad de 5000 a 7000 ejemplares por hora.



Heinen & Pons Rotary Offsetting Press

OFFSET.

Tiene las siguientes diferencias con respecto a los sistemas de presión:

- a) Es básicamente fotográfico.
- b) Es químico más que mecánico.
- c) Es un sistema de presión indirecto.

Se basa en el principio de que el agua y el aceite no se mezclan. Las láminas son trazadas de tal manera que las imágenes son de naturaleza grasosa y aceptan tinta del mismo género.

Las áreas que no se han de imprimir son impregnadas de agua para que rechacen la tinta. Una máquina de offset tienen los siguientes componentes:

1. El cilindro de lámina, que es donde se coloca la lámina que contiene la información a imprimir.
2. El cilindro blanket, que es un cilindro de caucho, que transporta la imagen desde el cilindro de lámina al

papel.

3. El cilindro de impresión, que presiona el papel contra el blanker.

4. Sistema de entintado.

5. Sistema humectador para mantener siempre húmedas las áreas de no impresión y que de esta forma rechazan la tinta grasosa.

6. Sistema de registro.

7. Sistema de alimentación.

8. Sistema de recepción.

Composición.

Como este sistema de impresión es fotográfico puede partir de cualquier método de impresión ya sea caliente o frío.

Ilustraciones o fotografías de línea por el proceso fotográfico pueden usarse en la cantidad y tamaños deseados sin ningún costo adicional.

Ilustraciones y fotografías de medio tono requieren tratamiento separado para romper la imagen en puntos. Es necesario exponerlas con una pantalla de medio tono para poder imprimir.

El hecho de transformar un tono continuo en medio tono significa un costo, pero no tiene punto de comparación con los costos que aplica una ilustración para prensa plana.

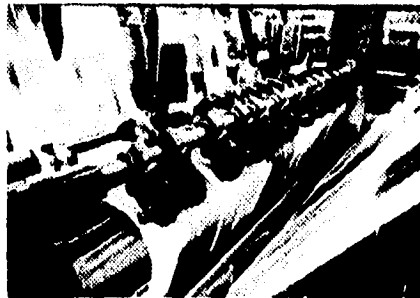
Cualquier ilustración ya sea fotográfica o dibujo dentro de las características de tono continuo o medio tono intervienen en lo dicho anteriormente.

Una vez listo el original, se fotografía y se pasa a la elaboración de láminas sumamente delgadas hechas de zinc o aluminio.

Cuando se trate de tirajes más largos existen otros tipos de láminas que aguantan más tiempo, por ejemplo las Deep-Etch o las bimerálicas o las trimetálicas hechas de aluminio y cobre y de ambos más cromo respectivamente.

Las láminas bimerálicas y trimetálicas pueden superar este número.

Una vez colocada la lámina en la prensa, lo primero que se hace es hechar a andar el sistema humectador que es una charola con agua y un sistema de rodillos afelpados.



También se le llama sistema de la fuente o plato.

El sistema de entintado es una serie de cilindros de platino, cromo o cobre, químicamente tratados para recibir tinta. El recipiente que contiene la tinta es llamado batería y es una caja metálica de sección en forma de V. En ella está una batidora que va y viene en forma constante y que se mueve circular y longitudinalmente evitando que la tinta se entablee y se formen costras.

En offset es posible imprimir por una sola cara o por dos caras al mismo tiempo.

Ventajas del Offset.

1. Todo tipo fotografiable puede servir como composición, evitando así a los paradores de tipografía caliente.
2. Tonos continuos implican un costo mínimo.
3. Se pueden usar papeles más burdos sin detrimento en cuanto a calidad se refiere, esto tiene implicaciones en el costo y en la libertad de expresión del diseñador.
4. Presión uniforme.
5. Formas ya impresas a duplicar pueden ser simplemente fotografiadas y vueltas a imprimir.
6. Mayor velocidad gracias al sistema rotativo.
7. Impresión a cuatro colores es producible a menor costo.

GRABADO.

En este proceso las imágenes se transfieren al papel a través de recoger tinta de pequeños depósitos. Se trata de un proceso fotográfico rotativo. Su costo es muy elevado pero tiene una gran fidelidad de reproducción. El rotograbado no es conveniente para tirajes menores de 5000, su tiraje común y ordinario debe de ser de 100 mil o más ejemplares. El sistema moderno básicamente es igual al usado en la antigüedad, se rascan las líneas a imprimir, después la lámina se cubre de tinta y enseguida se le pasa un rasero que limpiará la tinta, dejando los depósitos llenos. Luego se presiona el papel en contra de esto de manera que se meta en los depósitos y recoga la tinta. La imagen queda sobresaltada en el papel.

Para hacer los negativos se usan diferentes tipos de película



para material de línea y de medio tono. Se emplea película de máximo contraste para el primero y de mínimo para el segundo, después estos negativos se combinan para formar un positivo. Para transferir la imagen se usa un papel carbon, que es un estencil de gelatina fotosensible.

Antes de empezar el transporte, esta gelatina es expuesta con una pantalla. El objetivo es crear pequeños depósitos que después serán terminados por baños de ácido a la lámina.

La pantalla usada en este caso es exactamente al revés de las comunes y corrientes; ya que ésta tiene las líneas transparentes para que permitan el paso de la luz, que endurecerá las paredes de los depósitos.

Cuando se ha hecho la exposición, se cambia la pantalla por la película positiva y se vuelve a exponer.

Los depósitos son transferidos a una lámina de cobre que se baña con ácido. La profundidad de las cavidades se determina por la dureza de la gelatina y ello define la claridad u obscuridad de los tonos. En un punto de la vuelta, el cilindro entra en contacto con el papel que es presionado contra este, recogiendo la imagen.

Cuando se habla de grabado debe darse especial énfasis a la calidad lograda: sin embargo, no es muy adecuado para imprimir tipografía, porque la reproduce de manera poco precisa.

SERIGRAFIA O PROCESS.

Se trata de un sistema en donde se dispone de una pantalla de seda tensada sobre un marco de madera o metal, se bloquean los poros de esta tela y así se deja pasar tinta por ciertas áreas, la cual es esparcida por la pantalla mediante un rasero.

El material que determina la imagen deteniendo la tinta es denominado stencil y puede hacerse de diferentes formas:

Papel transparente recubierto de una película de laca. Se pone sobre el original que se desea reproducir, se corta la orilla del dibujo, desprendiendo las partes que se requiera imprimir, después esta película se une a la tela mediante algún solvente y el papel será retirado dejando bloqueadas



los áreas que han de quedar sin impresión o que llevarán otro color.

PROCESS FOTOGRAFICO.

En donde la pantalla se recubre de emulsión fotográfica la que es después expuesta con una película positiva del original. La luz endurece las partes que toca y por lo tanto todo lo demás es eliminado al lavar la pantalla, dejando espacios por los que pasará la tinta. Esta pantalla se puede bloquear a mano mediante un pincel, o bien, mediante crayones tipográficos.

Usos del Process.

Principalmente se utiliza para la impresión de calcomanías, borellas, etc...

El process es un procedimiento industrial capaz de alcanzar 6000 impresiones por hora. Esto es una limitación cuando se le compara con otros sistemas.

Por otro lado la reproducción de medios tonos puede hacerse con mayor precisión usando cualquier otro método de impresión. Otra de las desventajas es el tiempo de secado que es más lento que el de cualquier otro sistema.

8.3 LA ILUSTRACION.

La ilustración existe desde que existe el hombre, esto se comprueba con las pinturas rupestres. A través de los años, la ilustración ha ido evolucionando más y más cada vez, esta evolución se debe a que el ilustrador se ha preocupado por buscar nuevas técnicas y nuevos campos de acción, pero esto no ha sido ni fácil, ni rápido.

La ilustración es un arte, que aunque ha evolucionado mucho a través de los años, y ha utilizado los medios mecánicos que facilitan su trabajo y que le amplían los horizontes, no ha perdido su característica de arte.

8.3.1 EL ARTE DE LA ILUSTRACION.

Entre los diferentes medios visuales y de expresión gráfica, la ilustración es el más común y difundido, y de las diversas



artes, la más viva y dinámica, porque habla a todos en un lenguaje del momento.

La ilustración es la expresión más vital del arte moderno, porque concreta su función de manera rápida y con un fin consciente y objetivo.

Sin embargo, definiciones de ilustración abundan, pero todas son vagas, no muy definidas, a excepción de la definición que da Dalley que siendo muy adecuada dice: "El objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes. Cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración."

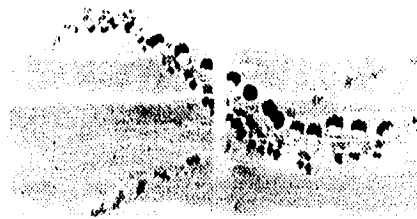
Digamos que la mayor contrariedad del ilustrador es el hecho de tener que limitarse a la motivación del cliente, y muchas veces no a la motivación propia.

Esto es precisamente lo que separa a la ilustración del dibujo y la pintura. El ilustrador hace un compromiso al aceptar en pensar como resolver los problemas de imagen que un cliente le presente y a cambio de esto recibe una paga y su trabajo es publicado para que miles y millones de personas lo observen.

El ilustrador tiene variadas limitaciones que le son impuestas por el editor o cliente, por la índole de publicación o del producto, por las preferencias de la masa lectora o consumidora y por las restricciones del medio reproductor de la obra, no obstante, puede utilizar todas las técnicas, la mayor parte de los nuevos estilos o ideas estrécticas y, hasta lo más atrevido y exéntrico, siempre que ello se realice de acuerdo o con la previa aprobación de la publicación o el cliente.

De la ilustración dependen el costo de una edición o la alta suma que supone un anuncio y de que aquella o este sirvan para un fin, ya que es por la fuerza expresiva y valiosa de la ilustración por la que se venden la mayor parte de los libros o son difundidos una marca o servicio.

Es infinita la variedad de aspectos en este arte y son así mismo innumerables las especializaciones; la profesión del ilustrador ha llegado a ser tan compleja que son pocos los artistas que puedan ser eficientes en todas las ramas de esta modalidad pictórica.



8.3.2 BREVE HISTORIA DE LA ILUSTRACION DE LIBROS.

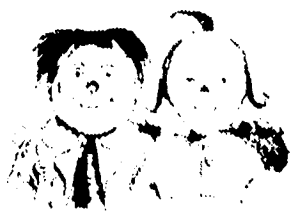
Los primeros ilustraciones aparecieron en los rollos de papiro griegos y egipcios, escritos en columnas estrechas y altas, ornamentadas con dibujos que apoyaban textos diversos. Pero como no se conservó ningún rollo de la antigüedad que contenga una serie de ilustraciones, ni siquiera algún fragmento de éstos que fuera digno de mención, el estudio de la ilustración se inició con los primeros códices de pergamino; es decir, el sucesor inmediato del rollo ilustrado (Códice es el concepto de libro tal y como lo concebimos en la actualidad, constituido por páginas de igual formato).

Podría afirmarse que la ilustración nace al mismo tiempo que el códice, con la miniatura. La miniatura se define como una pintura de gran formato hecha en tamaño reducido como complemento narrativo en los diferentes textos y manuscritos. El nombre de miniatura no tiene que ver, originalmente, con el concepto de "reducir" sino que proviene del minium, un pigmento rojo-anaranjado utilizado con mucha frecuencia. Por asociación se adoptó de inmediato el término al tamaño de las imágenes, ya que los iluminadores o miniaturistas hacían verdaderas obras de arte en tamaño pequeño.

La miniatura medieval marca un momento muy importante y singular en la ilustración. Otto Pacht en *La Miniatura Medieval* señaló al respecto: "En el mundo cristiano medieval el libro no era simplemente un objeto de uso, tenía en sí mismo, un valor simbólico apenas inferior al de la cruz. En los tiempos en que el libro era ante todo el libro de los libros, la Sagrada Escritura, el creyente, aún siendo analfabeto, tenía fácil acceso al sentido profundo de la relación entre el libro y su decoración artística. Con esto hemos dado con un asunto o portir del cual se dibuja un camino por la comprensión del lugar estético del libro y de la miniatura."²

Esto significa que la ilustración en el aspecto religioso se hace necesariamente canónica: las formas cambian pero se mantiene el dogma. Los temas se vuelven limitados y rígidos.

Por otro lado la miniatura se manifiesta en un sinnúmero de posi-



Manuscript illustration

bilidades formales debido a la libertad expresiva que imponían las necesidades ornamentales. Pacht señala como ejemplo: la inicial figurativa, en la que el cuerpo de la letra está formado por figuras o por escenas; la inicial historiada, en la que las figuras o escenas componen el relleno de la letra; la página de monograma, que organiza la letra y el ornato de composiciones ricamente orquestadas; la drolliere, que da lugar a escenas expresivas de tipo grotesco o naturalista o a pintura de género u otros.

Podemos imaginar cuales fueron los cauces de ésta fantasía artística decorativa por los documentos que aún se conservan. Esta riqueza expresiva se amplía más aún en las diferentes manifestaciones culturales, por ejemplo, las imágenes de los textos bíblicos del arte visigodo o celta que lograron integrar sus decorativas geometrías ornamentales a la interpretación de los temas sagrados.

Por lo que respecta a las obras literarias clásicas grecorromanas, son muy pocos los ejemplos que se conservan de miniaturas que las ilustren. Existen algunas ediciones de Virgilio, varias rardiomedievales de Ovidio, por supuesto moralizadas por el cristianismo, y unas cuantas comedias de Terencio. En cambio estos son temas que en el renacimiento tuvieron gran auge.

Las modificaciones en el discurso de la ilustración pueden medirse a través de dos aspectos importantes: por un lado está la influencia de las corrientes artísticas y filosóficas y por el otro la de los avances técnico-culturales. En la edad media la producción de libros era básicamente dominio de los monasterios. Las técnicas eran amanuenses, los crisógrafos eran quienes ejecutaban el dibujo de las iniciales, frisos y demás adornos, los miniaturistas completaban la tarea de los crisógrafos pintando los dibujos a la manera tradicional.

Las artes plásticas sufren cambios trascendentes en el final de la edad media y la miniatura aristocrática es sustituida por las artes gráficas.

Aparecen entonces las técnicas de grabado en madera, en las que la ilustración y el texto se grababan a mano en el mismo bloque de madera. La ilustración impresa más antigua que se conserva es la portada en xilografía de "la





Surra del Diamante", China, año 868. A pesar de este ejemplo tan antiguo, fué la invención de la imprenta con tipos móviles, a finales del siglo XV, lo que amplió las posibilidades de la ilustración de textos y la reproducción de estas ilustraciones. La primitiva predominancia del grabado en madera fue cediendo (en los siglos XVI y XVII) ante el aguafuerte y el grabado en planchas de cobre, aunque los primeros maestros ilustradores, Holbein y Durero, emplearon ambas técnicas.

La primera imagen xilográfica publicada en la prensa, fué la que apareció en 1707 en el News Letter de Boston. Desde entonces los periódicos empleaban este procedimiento para publicar ilustraciones con imágenes de acontecimientos impresos de esos tiempos.

Durante los siglos XVI y XVII, el arte de la ilustración se movió en varias direcciones, en distintas partes de Europa. Quizá el ilustrador que más influencia tuvo durante este periodo, fué el francés Geoffroy Tory, que trabajó con los elementos de la página -ilustración, texto y márgenes- para crear un todo estético. Al mismo tiempo, en Japón, la escuela Ukiyo-e desarrolló la técnica de Xilografía en color.

En el siglo XVII la ornamentación recargada predominaba y se volvían a ver ilustraciones analíticas y descriptivas, especialmente en el campo de la ciencia, medicina y arquitectura. Se utiliza entonces la perspectiva. Se vuelven a retomar las teorías de Filippo Brunelleschi (1377-1446), que contribuyen a revolucionar el arte y a transformar el trabajo del ilustrador técnico.

Pero durante el siglo XVIII estas tendencias decayeron, dejando paso a un toque más ligero, que puede observarse, por ejemplo, en las obras de los franceses Francois Doucher y Jean Baptiste Oudry.

A finales del siglo XVIII, el ilustrador y grabador inglés Thomas Bewick, desarrolló una técnica para grabar el extremo de la madera en lugar de la cara lateral, y los resultados fueron lo bastante detallados y duraderos como para rivalizar con los finos grabados que entonces predominaban en la ilustración de libros.

En 1796 se produjo un gran avance técnico cuando el

alemán Alois Senefelder inventó la Litografía. Hasta entonces, toda impresión tenía que hacerse a partir de una superficie en relieve, que se entintaba y se apretaba contra el papel. La Litografía se basa en el principio de que el agua y el aceite no se mezclan. Fue el primer método de impresión planográfica, es decir que la impresión se realiza a partir de una superficie plana.

Uno de los primeros libros importantes que se ilustraron con litografías fue la edición del Fausto, ilustrada por Delacroix, que apareció en 1828.

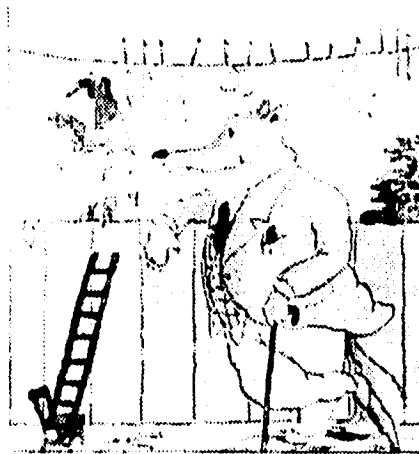
En Inglaterra, uno de los principales talentos ilustradores del siglo XIX, fue William Blake, aunque sus variados y quijotescos talentos le mantuvieron siempre fuera de la corriente general del arte y la ilustración. Incluso desarrolló sus propias superficies de impresión, empleando un método de aguafuerte en relieve. Sin embargo, este método no alcanzó popularidad, y decayó después de la muerte de Blake. A pesar de todo, el grabado en madera conservó su importancia, especialmente en la nueva industria de las revistas ilustradas, que fue prosperando hacia 1830 y 1840. Es importante recordar que muchos de los escritores de la época, como Charles Dickens, y después en Francia Emile Zola, publicaron sus novelas en episodios ilustrados contenidos en revistas.

La invención de la Cromolitografía en 1851,³ y la obra posterior de Edmund Evans, que imprimió los "Libros de Juguetes", ilustrados por artistas como Kate Greenaway, introdujo el color en los dominios del ilustrador de libros, que hasta entonces se había limitado a blanco y negro, aunque el proceso era aún largo y caro.

Las reconstrucciones gráficas de por ejemplo, La Carga de la Brigada Ligera, que constituían el sello característico de revistas como "The Illustrated London News", demostraban la habilidad de ilustradores que trabajaban en blanco y negro, así como su deseo de reproducir la realidad en forma gráfica.

La invención de la fotografía provocó el declive de este tipo de ilustraciones, y ha tenido un impacto abrumador sobre la ilustración del siglo XX.

Las primeras fotografías aparecieron en libros impresos hacia



1880. La fotografía realizó las posibilidades del realismo total en la ilustración, y esto se refleja en la divergencia entre el ilustrador que imita a la fotografía y se esfuerza por lograr la mayor verosimilitud, y el que se aparta del realismo y deja volar la imaginación. Un claro ejemplo de esta tendencia son las etéreas y fantásticas ilustraciones de Mervin Peake para *The Rime of the Ancient Mariner*.

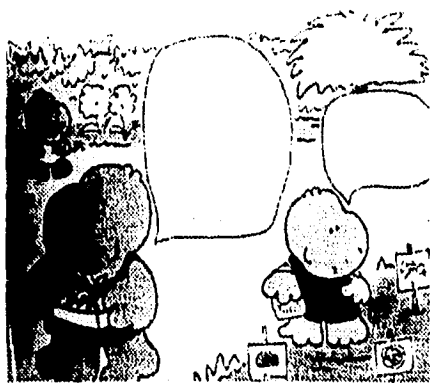
A finales del siglo XIX, los prerrafaelitas revivieron el interés por el grabado en madera, que puede apreciarse especialmente en la obra de Edmund Burne-Jones, por ejemplo, *Su Chaucer* de 1896 y en las obras posteriores de Aubrey Beardsley y los artistas influidos por el Art Nouveau, como Charles Rennie Mackintosh, así como en el floreciente arte del cartel anunciador.

En el aspecto técnico, el siglo XIX fué testigo de muchos adelantos, no solo en la maquinaria y procesos de impresión, sino también en la gama de colores a disposición del artista y el ilustrador, como por ejemplo, los de cadmio y cobalto. La revolución industrial permitió el desarrollo de tintes y pigmentos más sofisticados, que añadieron nuevos colores al espectro.

Otro desarrollo importante fué el desarrollo de la reproducción de semitonos, que hizo posible el reproducir adecuadamente obras a todo color, superponiendo diferentes tintas, descompuestas con retículas para producir tonos. Dos ilustradores que hicieron buen uso de esta técnica fueron Arthur Rackham y Edmund Dulac, que trabajaban principalmente con acuarela, un medio muy adecuado para la reproducción de semitonos.

La posterior introducción a la línea negra (black keyline), que facilitó la impresión a cuatro colores, permitió a los ilustradores emplear otros tipos de pintura para la reproducción, como pueden verse en las ilustraciones pintadas al temple por Howard Pyle para la revista *Harper's Magazine*.

Las revistas ampliaron enormemente el panorama del ilustrador. Norman Rockwell empleó principalmente óleos para su trabajo en revistas como el *Saturday Evening Post*, durante los años 20 y 30. El extremo realismo de su obra y la de sus seguidores, muestra la influencia de la fotografía



sobre la ilustración.

El siglo XX es el tiempo de la imagen: la explosión de ilustradores es un hecho más que evidente. Prueba de ello es que los pintores Picasso, Masson, Dalí, Max Ernst y muchos otros fueron prolíficos en el tratamiento y uso de la ilustración contemporánea.

Se inicia el siglo con el agónico Art Nouveau, del cual Toulouse Lautrec fué fiel representante en la ilustración y el cartel. Aunque su obra pictórica se muestre mucho más avanzada, su gráfica dejó una huella indeleble en la imagen comercial de principios de siglo.

Uno de los pintores que más ha influido en el carácter de la ilustración contemporánea es Henri Rousseau. Sus imágenes llenas de rasgos fantásticos y anecdóticos, por su trazo preciso, la síntesis formal, el manejo de la luz y la minuciosidad de los acabados, propone un lenguaje narrativo que es casi escenográfico, características propias de la ilustración onírica y feérica. Su influjo es muy claro en algunos ilustradores como el catalán Gervasio Gallardo y el norteamericano Richard Brown.

Henri Matisse fué otro pintor ilustrador que mucho aportó a las artes del diseño, sobre todo por el manejo novedoso de sus técnicas de papel recortado y el uso del collage que aplicó luego en portadas de libro y en las imágenes interiores.

El expresionismo alemán también tuvo aristas muy importantes en el ramo que nos ocupa, como en el caso del pintor George Grosz, quien hizo famoso el libro *Ecce Homo*; o el de Edvard Munch cuyo dominio de pathos nórdico era muy adecuado para ilustrar las obras dramáticas de Strindberg y de Ibsen. Gran parte de la línea actual de la ilustración se debe a la pintura surrealista, cuyos maestros fueron Miró en la tendencia abstracta y Dalí y Magritte en la "ilusoria". Miró fue uno de los ilustradores más solicitados. Una de sus amplias facetas puede apreciarse a través del lenguaje que propone en el cartel, que lo mismo va del tema político al deportivo. Con pequeños toques surrealistas y con ese humor amable que lo caracteriza, el francés Michel Folon puede ubicarse en la misma resitura que Miró. Folon propone una



my red wellies



the cold ice-cream



the fly the spider

ironía humorística que es ya un lenguaje reflexivo del mundo actual. La iconicidad de la ilustración contemporánea se ha diversificado de manera sorprendente. De tal modo que no se pueden analizar y delimitar líneas y corrientes con la formalidad requerida, ya que en este espacio sólo se pretende hacer mención de algunos ejemplos determinantes. Uno de los países más sobresalientes en este campo es Estados Unidos, donde se han formado grandes ilustradores-pintores cuyos trabajos han cruzado las fronteras de los diferentes lenguajes visuales y han dado lugar a interesantes prácticas estilísticas dentro de la comunicación gráfica.

Por otro lado está Norman Rockwell con sus imágenes cotidianas saturadas de un realismo que llega a ser casi una parodia de la vida de la clase media desde los años treinta. Así también el genial Rockwell Kent. No se podría dejar de aludir a las imágenes de capa y espada de Frizzero, ni a la ingeniosa publicidad comercial de Milton Glaser; de la misma forma que la escuela de los ilustradores Allens, que inició Giger con su ciencia-ficción tan elaborado y minuciosa; también está el caso de Brod Holland con sus gatos espaciales y misteriosos.

El fenómeno se invierte en la plástica contemporánea cuando la ilustración se impone ante cualquier medio visual, a tal grado que su influjo alcanza a pintores del pop art de la talla de Roy Lichtenstein. A él la iconografía de los medios de comunicación de masas como la historieta y en general el uso de la ilustración comercial le sirven como motivo pictórico para "conjurar lo inesperado escurriendo lo vulgar, volver extraño lo cotidiano y hacer más incierta, más paradójico y más huidiza nuestra visión del mundo."⁴

Sería impensable hacer un recorrido por la historia de la ilustración sin revisar el caso de México, aún cuando sea de manera sintética. La influencia más importante en la iconografía mexicana contemporánea es la escuela mexicana de pintura en la que se encuentran muralistas de la talla de Siqueiros, Rivera, Orozco, O'Gorman y Fermín Revueltas. No hay que olvidar el antecedente revolucionario inmediato, el Ateneo de la Juventud, que formó un hito nacionalista que será fundamental en el planteamiento de uno de sus más



my sailing boat



my green boat



my piece of cake

distinguidos integrantes: José Vasconcelos, quien en su paso por la Secretaría de Educación Pública promoverá una iconografía de carácter mexicanista que posteriormente desembocará en el nacionalismo de los años treinta y cuarenta. Logra esto en casi todos los renglones de la cultura. Uno de sus legados son las *Lecturas Clásicas para Niños* donde Roberto Montenegro establece un tipo de ilustración accesible a la mirada infantil en un trabajo de gran calidad artística. Los grabados que aparecen en dicha publicación fueron elaborados por un artista profundamente comprometido con el arte nacionalista, Fernández Ledesma. Otro antecedente importante en la ilustración mexicana fueron Claudio Linati de Prevost, introductor de la litografía en México quien decoraba las fajillas de los puros con una idea plena de originalidad.

Es necesario hacer un pequeño aparrado para indicar la importancia de la relación del grabado mexicano y la ilustración. Ambas disciplinas han estado íntimamente ligadas por el carácter práctico de una en la resolución de la otra.

Desde los inicios del siglo pasado surgieron importantes talleres donde se formaron grabadores de primera línea como lo fue José Guadalupe Posada y sus seguidores, quienes dieron a la estampa una forma de expresión indispensable en la labor artística e ilustrativa. En principios de siglo ya se dominaban diversas técnicas modernas que se desarrollaban a nivel nacional. En el plano docente se destacó Carlos Alvarado Lang, quien fuera director de la Escuela Nacional de Artes Plásticas y de la Escuela de Pintura y Escultura La Esmeralda, además de maestro de las técnicas tradicionales de grabado como son: buril, puntas secas, aguafuertes, mezzotintas, barnices suaves, grabados de madera al hilo y en madera de pie y linóleos. Fue además impresor, editor de estampas, ilustrador y diseñador gráfico y su producción editorial abarcó todas las ramas. Raquel Tibol comenta en su libro *Gráficas y neográficas en México*: "Alvarado Lang tienen una ubicación muy específica en el desarrollo del arte mexicano. El encarna -en el buen sentido del término- la continuidad académica; su labor resguardó cierta categoría artesanal. Empeño humilde en su substancia,



pero no por ello menos indispensable."²

El taller de la Gráfica Popular, fundado por Leopoldo Méndez, junto con las escuelas de las artes del libro formaron a importantes grabadores como Erasto Corrés Juárez, Angel Zamarripa, Alfredo Zalce y Carlos Orozco Romero.

México ha sido prolífico en movimientos políticos, desde las agonías porfirianas que provocan el nacimiento de una caricatura pre-revolucionaria que dará movilidad a los años inmediatamente anteriores a 1910, y con ello a toda una gráfica e ilustración que será definitiva para el arte nacional. Pues... "detrás de cada gran acontecer histórico y social aparece un taller o una línea que animará con su sentido artístico el impulso de estos sucesos."³

¿Quién podría negar que el Taller de la Gráfica Popular entroniza la iconografía de la Revolución Mexicana? ¿Quién podría dejar de lado la participación ideológica y plástica que los artistas de la Academia de San Carlos (ENAP) tuvieron durante el movimiento estudiantil de 1968? Muchas de estas manifestaciones quedaron impresas en publicaciones como *La Garrapata* (que posteriormente fueron censuradas y clausuradas), o a través de desplegados, mantras, carteles y grafitis callejeros que ilustraron una época rebelde que aún hoy es eco y voz de una discidencia cuyas resonancias todavía flotan en el ambiente.

Por otro lado, el doctor Atl, conocido como el gran pintor de la vulcanografía mexicana, fue también un gran ilustrador entre cuyos libros se encuentra *Iglesias Mexicanas*. Esta faceta de Atl sólo ha podido reconocerse en los últimos años ya que los coleccionistas han calificado algunas de estas publicaciones como joyas bibliográficas.

México cuenta con una gran tradición en las artes plásticas y por extensión, en el área que nos ocupa. Pintores como Tamayo, Juan Soriano, José Luis Cuevas, Francisco Toledo, han incursionado en las artes de la ilustración como parte complementaria en su tarea de comunicar. Alberto Gironella colaboró con Carlos Fuentes en la novela monumental *Terra Nostra*, con una serie de grabados publicados en la primera edición del libro. José Luis Cuevas, entre una infinidad de sus trabajos de ilustración se destaca el *Teatro Pánico* de



Alejandro Jodorowsky. Cabe mencionar la labor más que prolífica del pintor Vicente Rojo como ilustrador y diseñador de revistas, carteles y logotipos, quien hizo el diseño del logo de la celebración de los setenta años de la obra de Rufino Tamayo.

Tamayo por su parte, entre los múltiples trabajos que elaboró de ilustración de poemarios y textos, hizo una obra mayor con sus planchas para el Apocalipsis de San Juan, que imprimió una editorial francesa, uno de sus ejemplares forma parte de la donación gráfica de Toledo a la ciudad de Juchirán.

Dos grandes presencias dentro de la ilustración mexicana son los dibujantes: el Chango Cabral y Rogelio Naranjo. Ambos militaron en la caricatura política y de ella hicieron y hacen todavía, en el caso de Naranjo, una espuela de finísimas puntas afiladas.

Arnold Belkin, también muralista, ha logrado descifrar los grandes espacios así como el intimismo que entraña ilustrar los poemas de Jack Hirshman en *Two* o de Alejandro Romualdo en *A España dadle la mano*. Más reciente es uno de los libros de texto gratuitos de la SEP, el de Ciencias Sociales de cuarto grado, lleva en la portada una imagen concebida por el artista. Este trabajo forma parte de un proyecto en el que colaboraron otros pintores como José Chávez Morado, Juan Soriano, Tamayo, Roger von Gunten y Marias Goeritz entre otros.

Por otro lado, la ilustración del cuento infantil en últimas fechas se ha visto favorecida por la incursión de algunos artistas como Felipe Erhenberg, habría que recordar Barbadoro, publicado por Martín Casillas, Pablo Rulfo, quien ilustró *Cuando los ratones se daban la gran vida*, editado por la SEP.

Dada la enorme cantidad y variedad de ilustradores que existen en la actualidad en México, sería menos que imposible completar una mención justa a todos ellos. En este caso hemos preferido destacar a aquellos cuya obra es ya significativa dentro del panorama de las artes plásticas nacionales.



8.3.3 LA ILUSTRACION INFANTIL

Los libros para niños de edad pre-escolar y escolar, son básicamente ilustraciones, y lo que tienen como objetivo que al niño le guste lo que ve en el libro y le arraiga, iniciándose así en la lectura mediante imágenes que lo inciten a preguntar o a leer lo que el texto dice.

Al principio de la lectura los niños necesitan el reforzamiento que les dan las imágenes. Cuando están entre los cuatro y los seis años, estos necesitan seguir la historia en los dibujos mientras alguien lee el texto. Entre los seis y los siete años, ya es capaz de leer y necesita de estas imágenes para apoyar el significado de las palabras, ya que su forma de lectura es muy limitada...

"El texto cobra importancia pero debe de ir ligado a las ilustraciones y de esta manera el aprendizaje será mucho más efectivo."⁷

La ilustración aporta mucho más que el texto ya que mediante la imagen el niño en los primeros años, comprende el significado de la palabra, de la misma forma que aporta conocimientos nuevos ya que muestra a los personajes en su entorno y ambiente, cosa que muchas veces sería difícil o muy largo describir con palabras. "La imagen como es sabido, aporta mayor cantidad de información, y en esto puede ser excelente auxiliar de la palabra".⁸ De ahí que Dora Pastoriza de Erchebarne afirme que... "Actualmente los niños se mueven más en el mundo de la imagen que en el de la imaginación".⁹

Algunos autores estudiosos de la literatura infantil como son Juan Cervera y Richard Gil piensan que a partir de cierta edad, la ilustración infantil no siempre resulta favorable para la imaginación del niño, ya que en ocasiones la imagen encausa y limita la fantasía... "El niño que oye que el salvaje huyó en una canoa río abajo, puede imaginarse la canoa en distintas formas. Si la ve en imágenes, probablemente su concepto de canoa quedará fijado, pero la posibilidad de imaginar una canoa distinta será más difícil".¹⁰

Por otro lado, estudios de Jean Piaget nos muestran que los



niños aprenden y toman experiencias a través de las imágenes. "Estas imágenes -dice- se guardan en la memoria como si fuera un archivo y comienza la formación de la función simbólica y semiótica que permite representar objetos por medio de dibujos, imitación, símbolos y signos diferenciados".

De esta manera el niño entre más canoas vea, más características de una canoa tendrá en su archivo y será capaz de deducir ¿Que es?, ¿Para que sirve o puede servir?, si flota, si puede ser de madera o de plástico, si puede ser roja o verde, etc... Esto dependerá de la edad que el niño tenga, es decir, a partir de los ocho años se ha visto que el texto tiene que ser más importante que la ilustración, ya que al describir una canoa con un texto, sirve para enriquecer el vocabulario y lenguaje del niño. Pero en edades preescolares cuando el niño no tiene bien claros los conceptos y no tienen un archivo lo bastante documentado, es mejor informarlo por medio de ilustraciones para ir enriqueciendo su concepto.

Pensando en que el niño de ocho o más años ya no necesitaba las ilustraciones y lo que necesitaba era que desarrollara su imaginación se propuso en los Estados Unidos la elaboración de cuentos infantiles sin imagen para que de este modo se desarrollara la imaginación infantil; se concluyó que la ilustración y el texto no pueden ir desligados porque:

1.- La ilustración en el libro infantil aporta aún más que el texto, ya que mediante la imagen el niño comprende el significado de la palabra y de este modo se inicia a la lectura.

2.- La ilustración añade nuevos conocimientos; logra que el niño conozca su entorno, personajes y ambiente.

3.- Mediante la ilustración el niño cree lo que dice el texto sin necesidad de constatarlo.

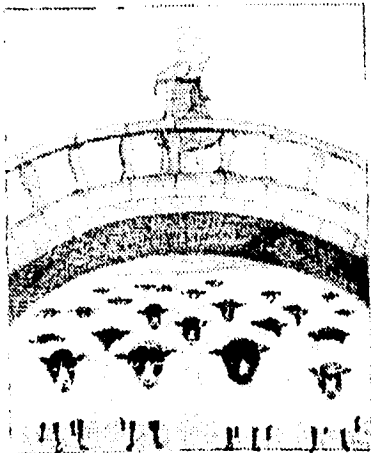
4.- El renunciar a la imagen es renunciar al arte plástico.

5.- Una buena ilustración sirve de trampolín a futuros buenos recuerdos. Según el ilustrador B. Wensell "...el



lenguaje plástico y el literario son paralelos en el inicio: conforme el niño va creciendo, la ilustración deja de comprender el texto; aún en este caso, es recomendable usar ilustraciones ya que a través de estas, se introduce al niño a la pintura y demás artes gráficas." "cuando la palabra es complementada por la imagen, aumenta su potencia de expresión y puede exponer, de manera concreta y positiva cuanto el cerebro concibe.

La ilustración hoy en día es tan necesaria como la palabra escrita en la comunicación de los temas complejos que cada día están vigentes en el mundo moderno.



NOTAS

¹ Dalley, Terence. Ilustración y Diseño. Técnicas y materiales. Ed. Blume. 1a. edición. Madrid. 1981. Pag.28

² Otto Pacht. La Miniatura Medieval, p. 10.

³ "Procedimiento de litografía para la impresión en colores, consistente en la sucesiva superposición en el papel de las diversas piedras, en cada una de las cuales está grabada la parte correspondiente a cada color." Enciclopedia Manual UTEHA. UTEHA, México.

⁴ Nora Pariño. El Espacio de la Ilustración, p. 50.

⁵ Raquel Tibol: Gráficas y Neográficas en México, p. 15.

⁶ Norma Pariño. El Espacio de la Ilustración., p. 53.

⁷ Delgado Domínguez, Irma Cristina. Diseño de libros de rexta para niños de siete años. U. México. 1980. Pag. 78.

⁸ Cervera P., Juan. La Literatura en la Educación Básica. Ed. Kapelusz. Madrid, 1985. Pag. 115.

⁹ Pastoriza de Erchebarne. Dora. El Arte de Narrar. Ed. Paidós. Buenos Aires, 1964. Pag. 9.

¹⁰ Op. Cit. Pag. 117.

¹¹ Piaget, Jean. Psicología y Pedagogía. Ed. Ariel. México. 1986. Pag. 41.

¹² Noriega, Luisa. La Ilustración en la Literatura infantil. Tesis U. Anahuac, 1981. Pag. 22.

8.4 EL COLOR.

La palabra color por si misma se refiere a la sensación. los colores no son propiedades de superficies y objetos. sino que son propiedades de la percepción humana.

La sensación de color se debe a la acción de ondas de energía de muy pequeña longitud que estimulan los nervios ópticos.

El color no solo está influenciado por la energía de la luz que proviene del mundo exterior, sino que tambien lo esta por factores subjetivos que provienen del cerebro. El color no sólo se ve, sino que los colores intervienen en nuestra sensibilidad y en nuestra existencia. Esto nos ha llevado a la utilización de los colores como elemento sugestivo e indispensable para la expresión y comunicación de imágenes gráficas.

En la antigüedad, el hombre pensó en alguna época que el color formaba parte de los objetos que nos rodean, pero en 1669. Isaac Newton demostró que los colores están contenidos dentro de la misma luz solar. Newton consiguió descomponer la luz blanca en los colores del espectro solar haciendo pasar un rayo de luz por un prisma de vidrio, produciendo por refracción el fenómeno del arcoiris en el cual surgen sin interrupciones el rojo, pasando por el naranja, amarillo, verde, azul e indigo y terminando con el violeta.

Varios años después Carl Young halló que la luz podía ser recompuesta proyectando en una pantalla haces de luz con todos los colores del espectro.

Young demostró también que por eliminación, los colores del espectro podían ser reducidos a tres colores básicos: rojo, verde y violeta, a los cuales denominó primarios luz; y tres secundarios que son: amarillo, magenta y cyan.

Los colores primarios pigmento son los secundarios luz: amarillo, magenta y cyan, y los primarios luz: naranja, verde y violeta son los secundarios pigmento.



Prueba de color A

8.4.1 LA LUZ Y LA LUMINOSIDAD.

La luz es una impresión producida en la retina por un

movimiento ondulatorio que se propaga por el espacio. Es la energía que estimula la visión, y a través de ella se captan formas y colores.

La luz puede ser emitida o reflejada; si es emitida existe una fuente de luz que puede ser el sol, el fuego o una lámpara. No obstante la mayoría de los objetos que vemos no brillan sino que reflejan la luz; las superficies lisas como los espejos o metales pulidos reflejan intensamente la luz y pueden formar imágenes; si los cuerpos tienen superficies opacas y texturadas reflejan aún la luz, pero en lugar de ver imágenes, se destaca la forma de los objetos, la textura y el color de los materiales.

La unidad para medir la energía producida por la fuente luminosa es el Lumen. La iluminación es la cantidad de luz que llega a un objeto directamente desde la fuente luminosa, e indirectamente por reflexión desde los objetos próximos, etc.

La luminosidad de un objeto está en relación a la cantidad de luz que recibe en su superficie y al grado de reflexión que esta tiene; el ojo percibe la intensidad de la luminosidad no solamente en función del objeto en sí, sino también en relación a las características del entorno, de su mayor o menor oscuridad, estableciéndose valores de claridad. Así, en una zona oscura un elemento claro se percibe como blanco luminoso y viceversa. La luminosidad existe cuando el ojo no percibe la claridad como efecto de iluminación, sino, como cualidad intrínseca del objeto y de su entorno.

8.4.2 SÍNTESIS ADITIVA Y SUSTRACTIVA.

La síntesis aditiva es la suma de diversas longitudes de onda que dan como resultado la luz blanca. Esta se utiliza en los colores luz.

La síntesis sustractiva es el resultado de una superposición de pigmentos que provocan la sustracción de luces reflejadas, hasta conseguir la ausencia absoluta de toda radiación, quedándonos la sensación del color negro.

8.4.3 PROPIEDADES DEL COLOR.

Cualquier color puede ser definido en términos de:



Prueba de color B



Prueba de color C

- **Matiz.** Es el color real obtenido del pigmento puro, sin mezclar.

- **Valor.** Define la claridad u oscuridad de un color. Es la capacidad que tiene un color de reflejar la luz blanca que incide en él.

- **Saturación.** Es el grado de pureza de un color. Los colores muy saturados son aquellos que se acercan a las características de los matizes puros. Los menos saturados son aquellos que se acercan a las características del gris neutro.

Entre las propiedades de los colores también existen otras clasificaciones:

- **Tintes.** Formados por los colores puros combinados con blanco.

- **Sombras.** Se forman mezclando los colores puros con negro.

- **Tonos.** Combinación de los colores puros mezclados con blanco y negro, o bien gris.

Cada uno de estos términos define un tipo de color que visual y psicológicamente se diferencia de todos los demás.

Los colores cromáticos son aquellos que tienen las cualidades del matiz. Los acromáticos son los llamados neurales, es decir, blanco, gris y negro.

8.4.4 PSICOLOGIA DEL COLOR.

"El color es una notable herramienta en la comunicación visual. Los estudios realizados por los psicoanalistas, freudianos y los psicólogos junguianos demuestran la importancia del color en las manifestaciones del consciente y el inconsciente. Los resultados demuestran que los colores "... afectan emocionalmente, que varían de un individuo a otro:..."

Los psicólogos demuestran que todo hombre posee una escala de colores propia, y que con ellos puede expresar su humor, su propio temperamento, su imaginación y sus sentimientos. Está también demostrado que el hombre, a su vez, es influido por los colores en cuerpo y alma.

Partiendo de esto haremos un análisis arbitrario de los colores según sus características más sobresalientes y como estas

pueden comunicar ciertos mensajes.

El color está más relacionado con las emociones que con la forma, tiene efectos psicológicos y fisiológicos.

La percepción del color causa asociaciones y sensaciones muy variadas. Cada color tiene un carácter psicológico:

Negro. Compacto, símbolo de desesperación y muerte, su carácter es impenetrable, es un silencio eterno sin ningún futuro, es el color de menos resonancia, la expresión de una unidad rígida, sin ninguna peculiaridad. Confiere la impresión de distinción, nobleza y elegancia.

Blanco. Sugiere pureza, lo inaccesible, lo inexplicable, debido a su ausencia de carácter, crea una impresión de vacío e infinito. Cuando se utiliza con azul es refrescante y antiséptico.

Gris. No tiene un carácter autónomo, no está lleno de posibilidades como el blanco, ni es pasivo como el negro, es un símbolo de indecisión y falta de energía.

a) **Gris pálido.** Refleja ancianidad, mientras más oscuro se vuelve, evoca miedo, monotonía, depresión.

b) **Gris oscuro.** Se relaciona con la mugre, la suciedad.

Verde. Es el color más callado de todos, no expresa alegría, tristeza o pasión, es la clase media de los colores, se relaciona con la esperanza, si se le agrega amarillo le da fuerza y un carácter soleado, si predomina el azul se vuelve serio y pensativo.

Rojo. Significa fuerza, vivacidad, virilidad y dinamismo, es brutal, exalta, se impone sin discreción, da impresión de severidad, de dignidad, así como de benevolencia y encanto, es un color cálido, manifiesta un poder inmenso e irresistible.

Los tonos de rojo tienen su propio significado psicológico:

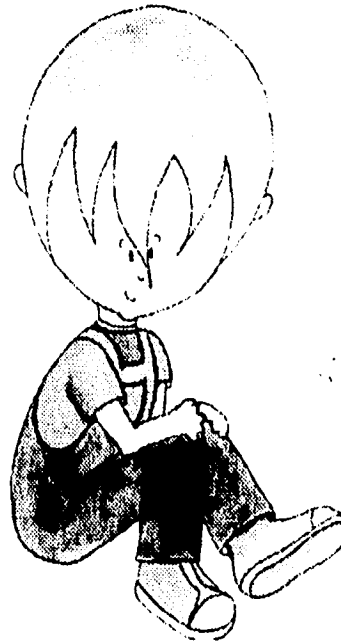
a) **Escarlato.** Sereno, tradicional, rico, poderoso y símbolo de una gran dignidad.

b) **Rojo medio.** Activo, da fuerza, movimiento y deseos pasionales, confunde y atrae.

Estos tonos de rojo se utilizan cuando se quiere indicar fuerza, calor, eficacia o propiedades estimulantes y fortificantes de un producto.

c) **Rojo cerezo.** Tiene un carácter sensual.

b) **Rojo más clara.** Significa fuerza, animación, energía, ale-



Prueba de color D



Prueba de color E

gría y triunfo.

Mientras más oscuro es, se vuelve más serio, profundo, problemático. Mientras más claro, es un color más contento y de temperamento, más imaginativo.

Rosa. Dulce, suave y romántico, carece de vitalidad y es la imagen de femineidad y afecto, sugiere gentileza e intimidad.

Café. Da la impresión de compacto y es el color más realista de todos, significa cotidianidad, mientras más oscuro asume los atributos del negro.

Naranja. Más que el rojo, expresa radiación y comunicación, es cálido y tiene el carácter de un fuego.

Azul. Es profundo, es preferido por los adultos y expresa cierta madurez, es tranquilo mas no tanto como el verde, mientras más oscuro, más nos evoca lo infinito, en cuanto más claro, es indiferente y vacío.

Combinado con blanco nos da una sensación de limpieza higiénica y fresca.

Amarillo. Es el color más luminoso de todos, el más brillante y fuerte, es joven, extrovertido y vivaz (en especial los tonos más claros).

Se le asocia con el sol, luz, iluminación, alegría y sabiduría.

Violera. Meditativo y místico, triste, melancólico y lleno de dignidad, mientras más se aproxime al lila se vuelve más mágico.

COLORES QUE SUGIEREN SABOR.

Acido. Verde amarillento o amarillo verdoso.

Dulce. Naranja o del amarillo al rojo.

Dulzón. Rosa

Agrio. Azul marino, café, verde olivo, violera.

Salado. Gris con verde pálido o con azul pálido.

TEMPERATURA DE LOS COLORES.

Los colores por su temperatura también pueden ser clasificados. Los colores que van desde el amarillo-verde, pasando por el naranja hasta el rojo se consideran como cálidos; mientras que los colores que van desde el verde, pasando

por los azules hasta el rojo-violeta, se consideran como fríos, tanto en los colores puros, como en los claros y en los oscuros.

Esta cualidad térmica puede afectar tanto al blanco como al negro: el primero refleja los rayos del sol, mientras que el segundo los absorbe, considerándose por ello al blanco, en la familia de los fríos y al negro en la de los cálidos.

Los colores más cálidos son el rojo y el naranja y los más fríos el azul y el azul-violeta. El verde es un color de cualidad intermedia, tanto más frío en cuanto más interviene el azul y tanto más cálido, en cuanto en él predomine el amarillo.

A esta cualidad es inherente la designación de colores entrantes y salientes, los primeros corresponden a la gama fría, que es la distancia en la naturaleza; los segundos a la cálida.

Los colores cálidos se acercan y aumentan aparentemente los objetos, mientras que los fríos los distancian y reducen: los primeros son positivos, los segundos negativos.

De la cualidad saliente y positiva, entrante y negativa, depende la proporción de rojo o azul que interviene en el color; cuanto más tiene de azul, más retrocede o entra. El amarillo aunque no participa del rojo y del azul, tiene su temperamento dentro de una gama positivo-cálida.

NOTAS:

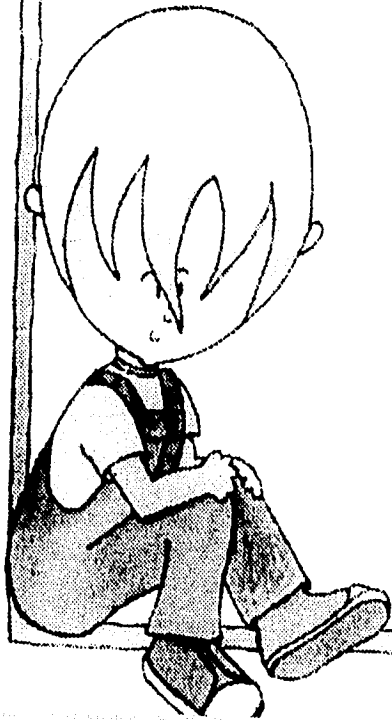
¹ Abadi, M.: Nissan. Tesis: "SISTEMA DE INFORMACION GRAFICA PARA EL CENTRO DE CONVIVENCIA INFANTIL BENITO JUAREZ", pag. 58.

² Walr Reed. GREAT AMERICAN ILLUSTRATORS cit., p. 7.

³ Perer Owen. COLOR cit., p. 23.

⁴ Simon Jennings. ADVANCED ILLUSTRATION AND DESIGN cit., p. 19.





**B. MARCO
PROYECTUAL**

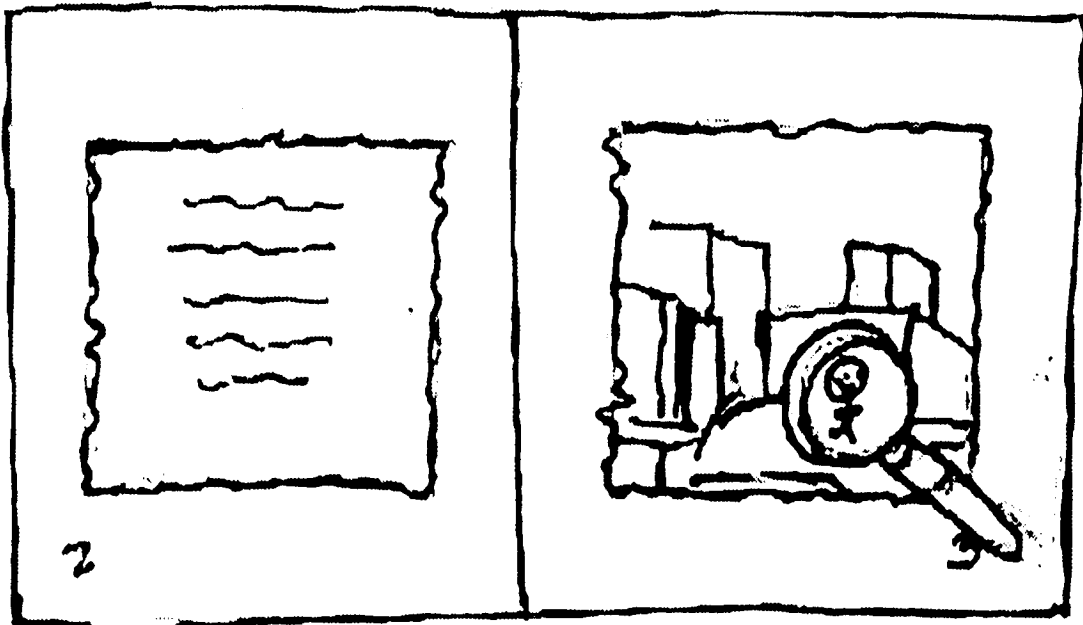
FALTA PAGINA

No.

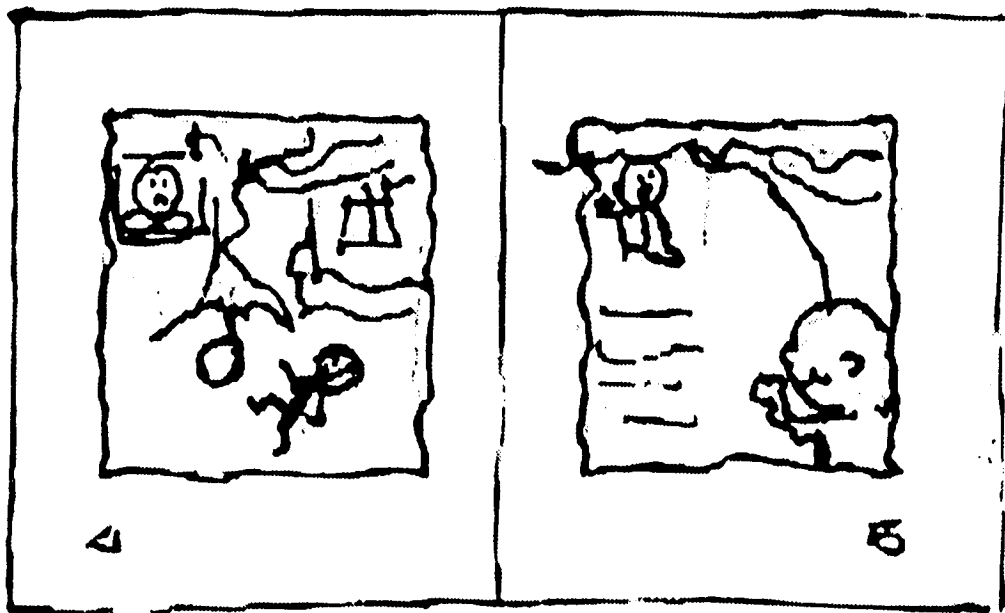
135 a 19 138

9. ALTERNATIVAS DE SOLUCION

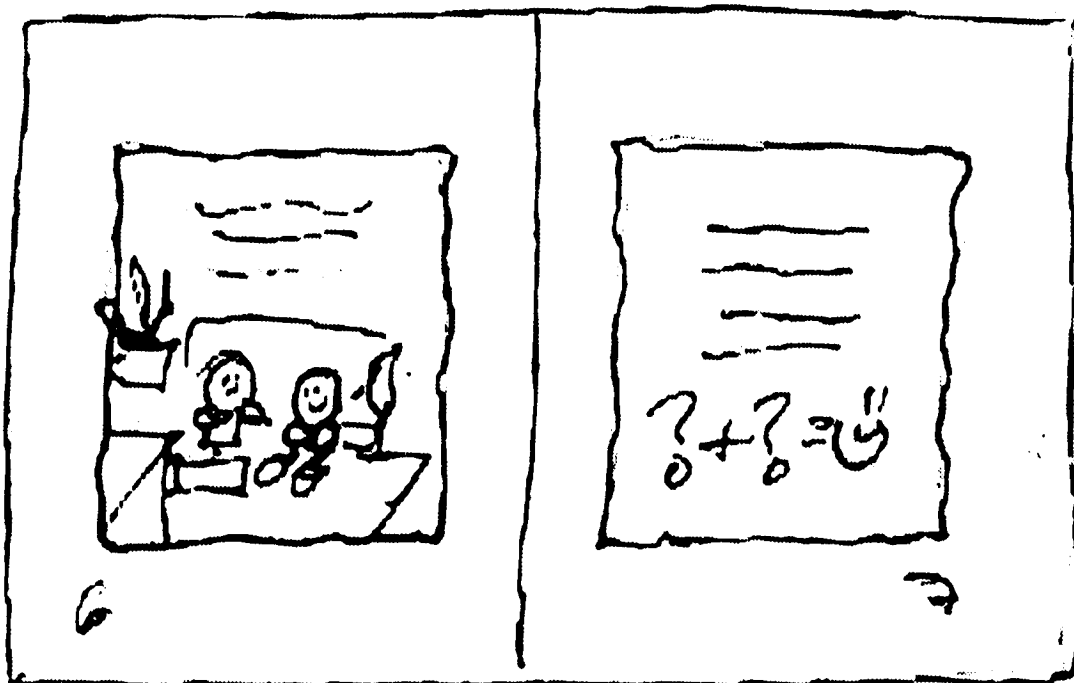
bocetaje formato 1 pag. 2 y 3



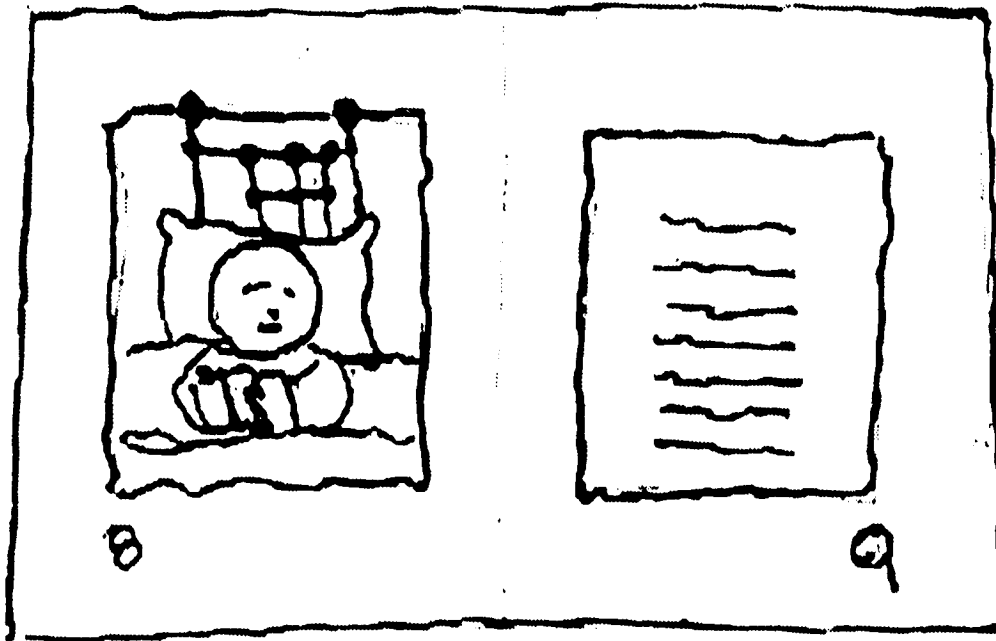
bocetaje formato 1 pag. 4 y 5



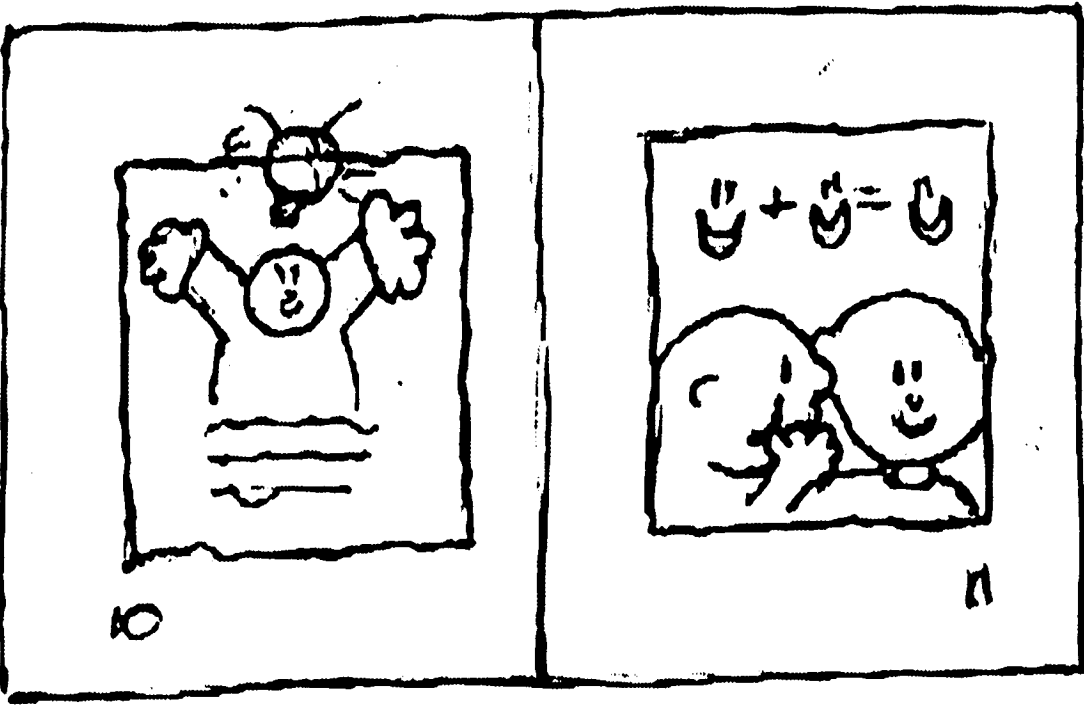
bocetaje formato 1 pag. 6 y 7



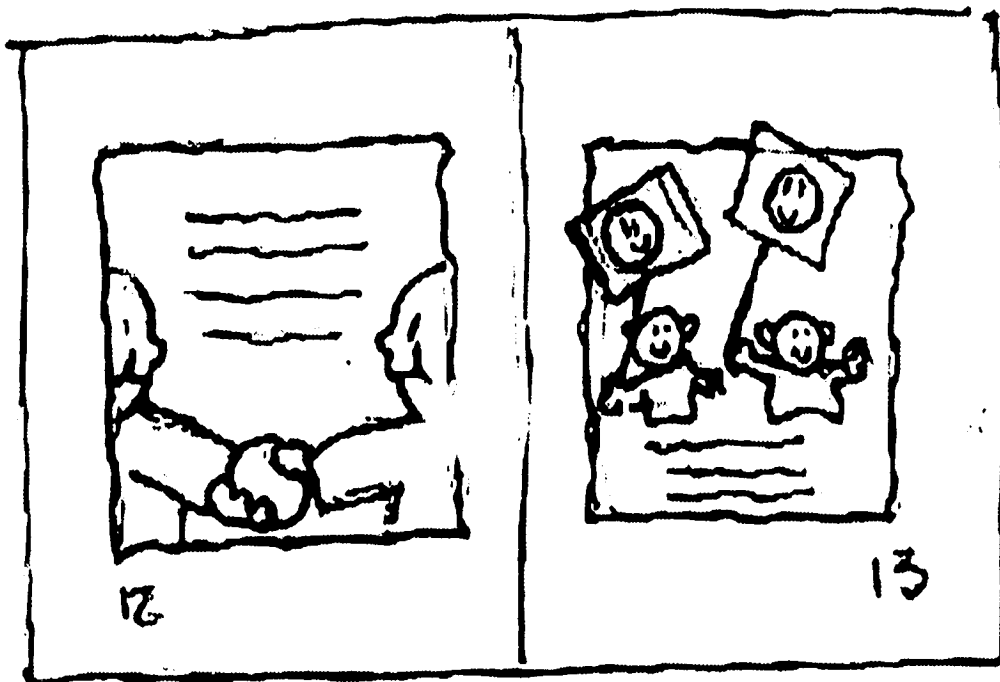
bocetaje formato 1 pag. 8 y 9



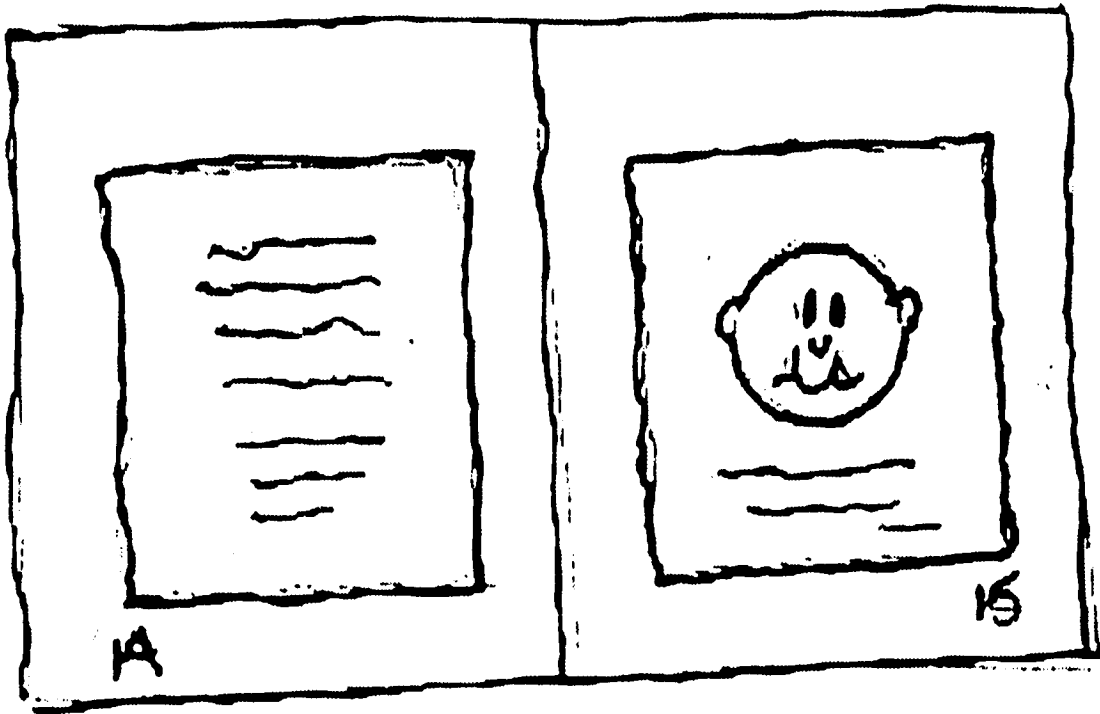
bocetaje formato 1 pag. 10 y 11



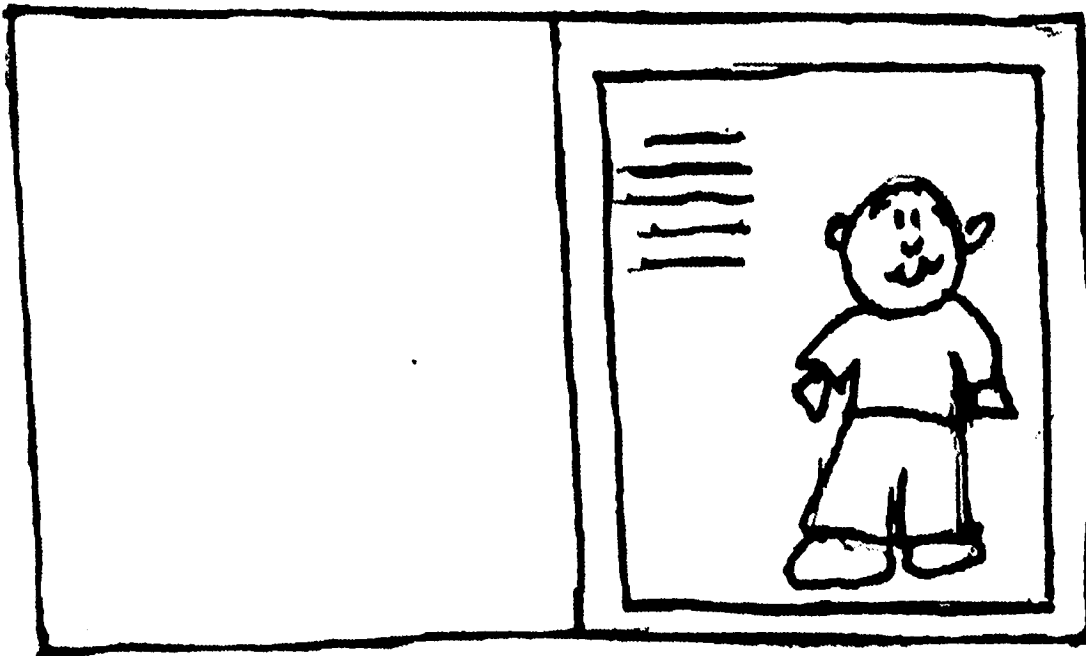
bocetaje formato 1 pag. 12 y 13



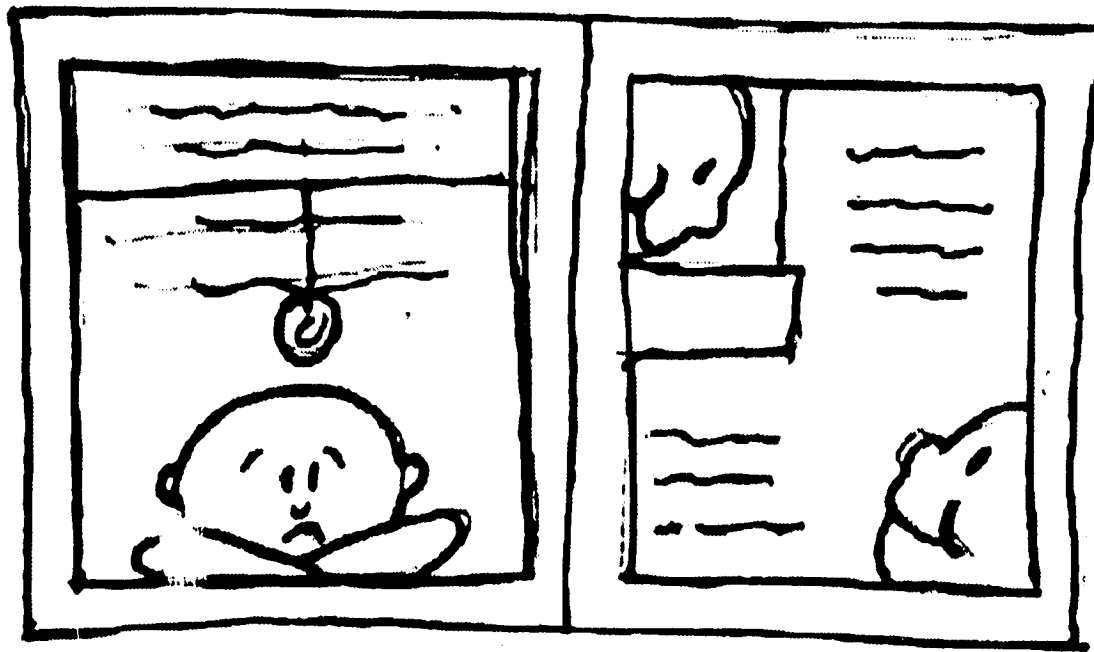
bocetaje formato 1 pag. 14 y 15



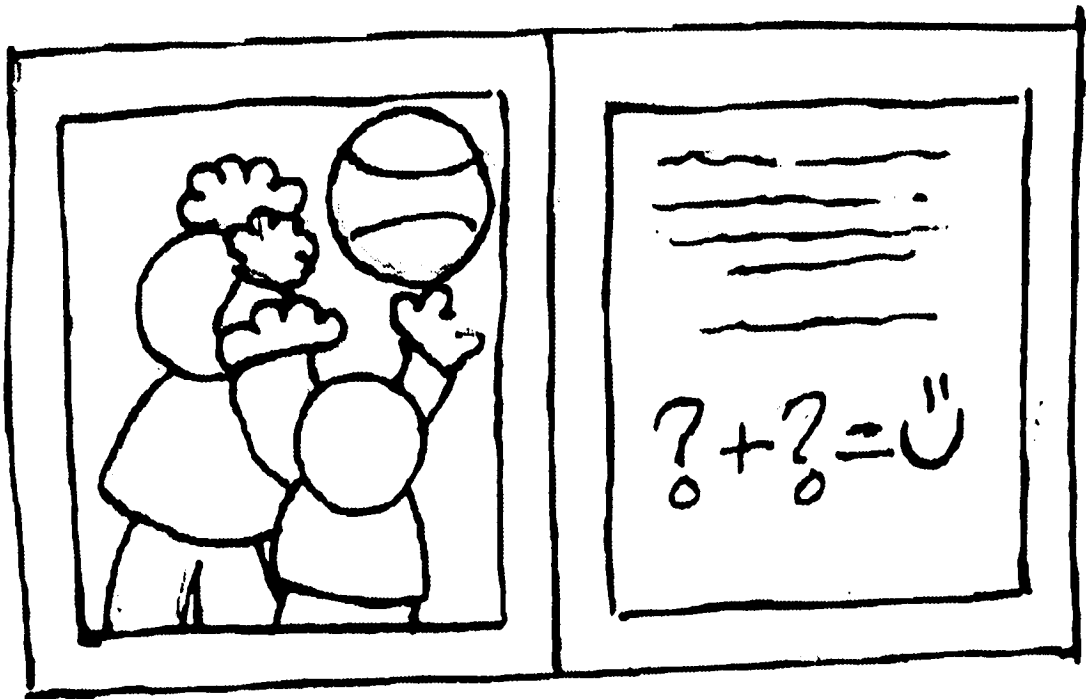
bocetaje formato 2 pag. 2 y 3



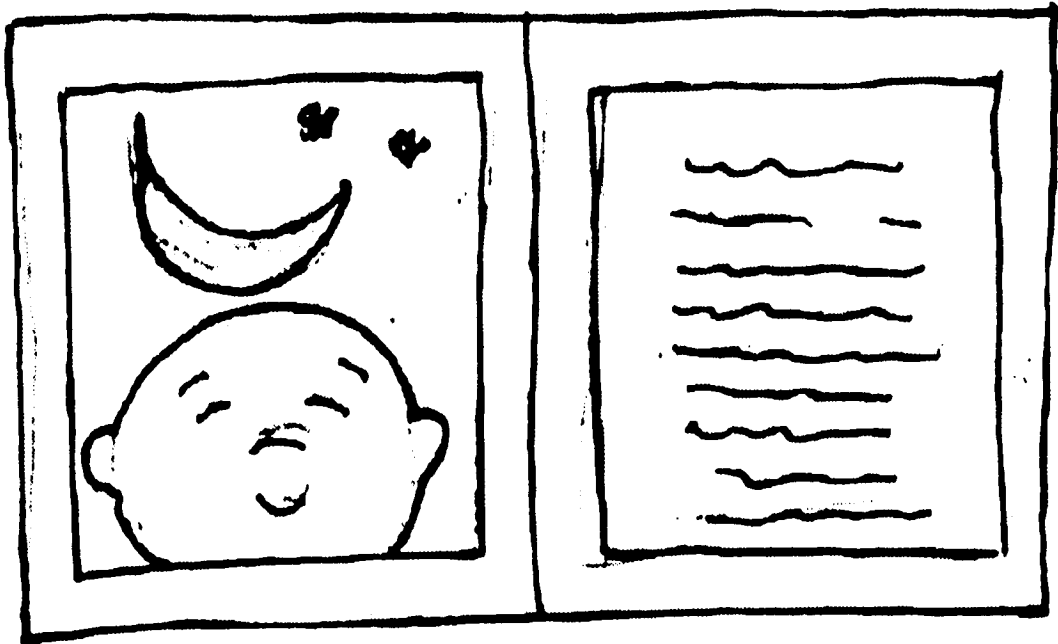
bocetaje formato 2 pag. 4 y 5



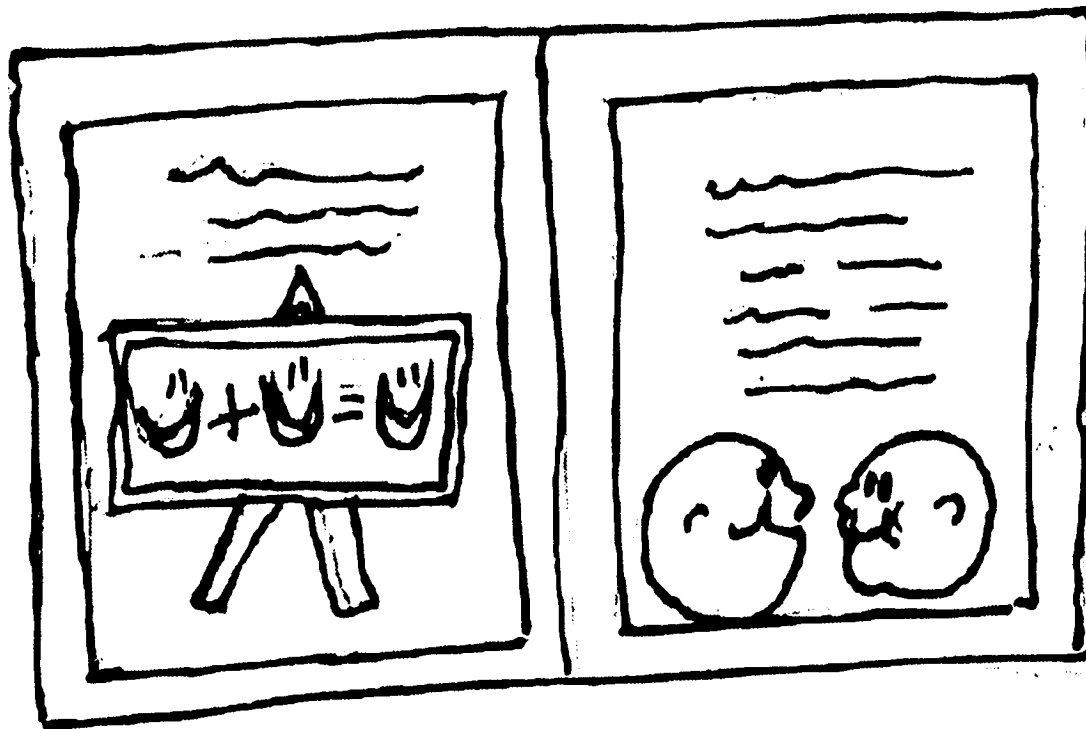
bocetaje formato 2 pag. 6 y 7



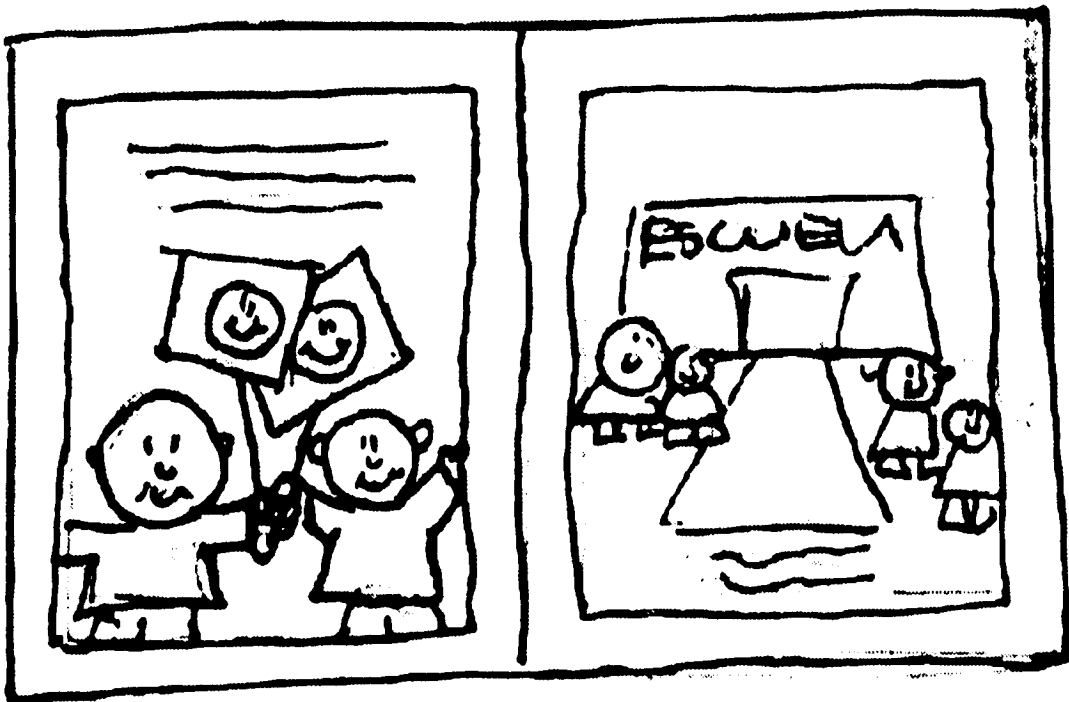
bocetaje formato 2 pag. 8 y 9



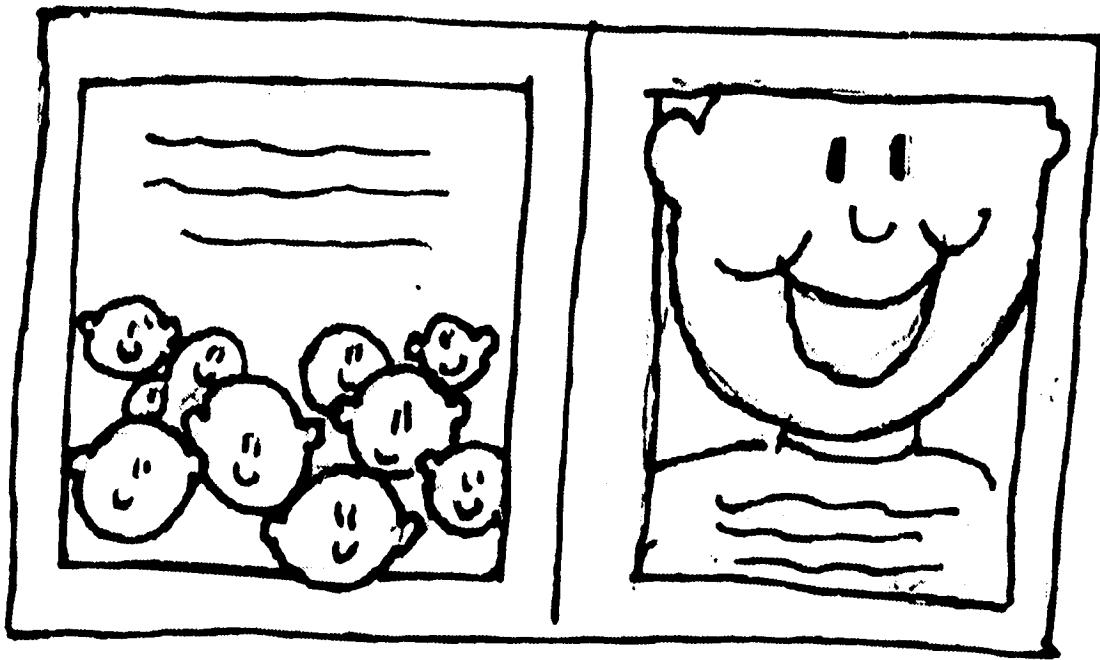
bocetaje formato 2 pag. 10 y 11



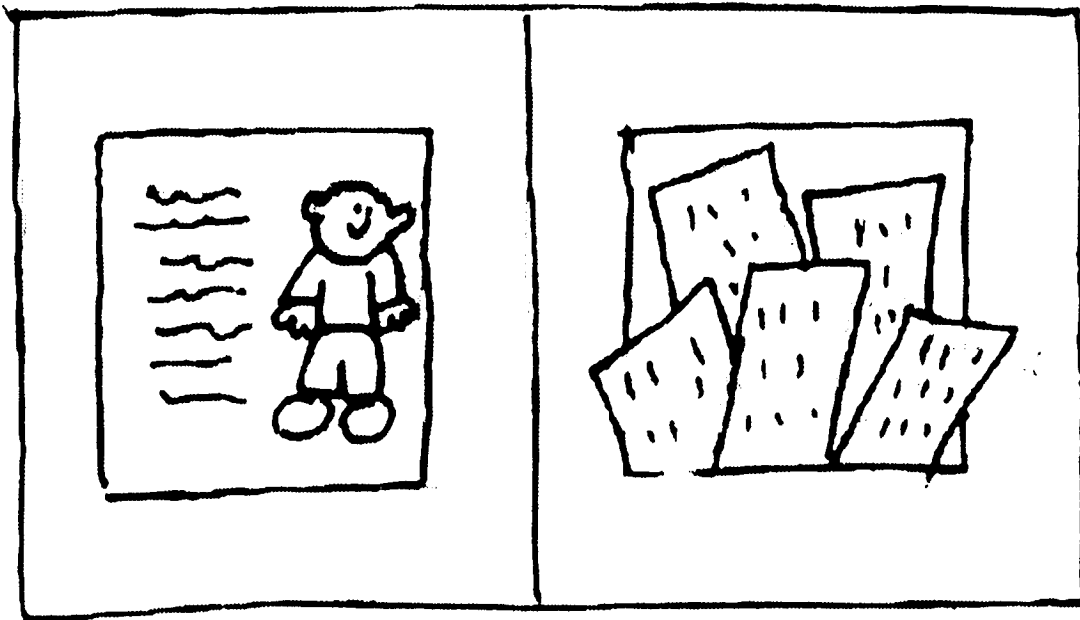
bocetaje formato 2 pag. 12 y 13



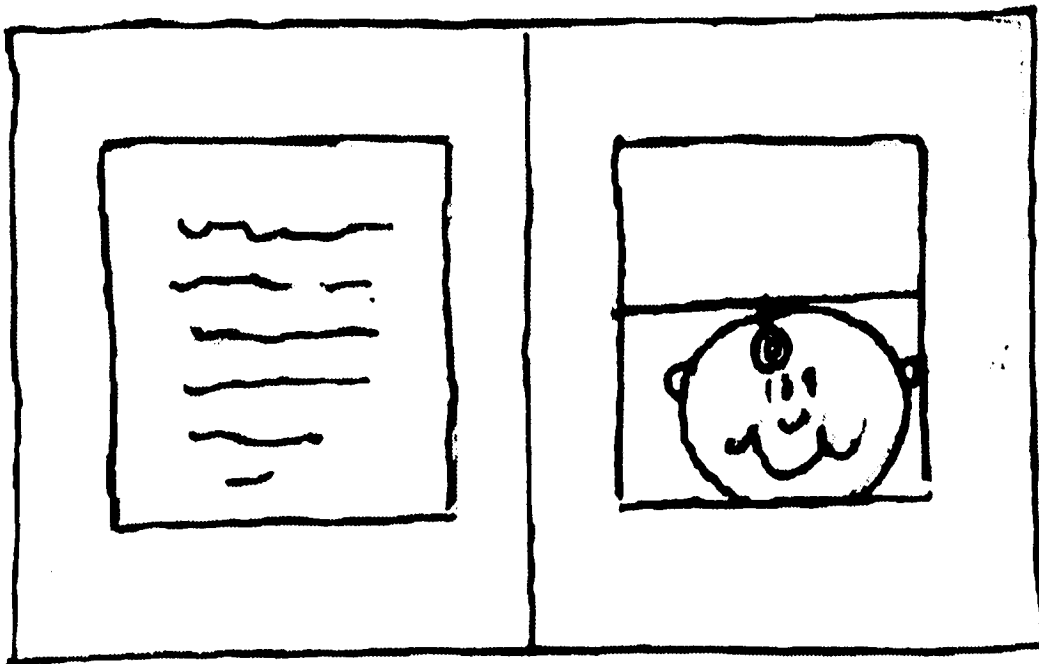
bocetaje formato 2 pag. 14 y 15



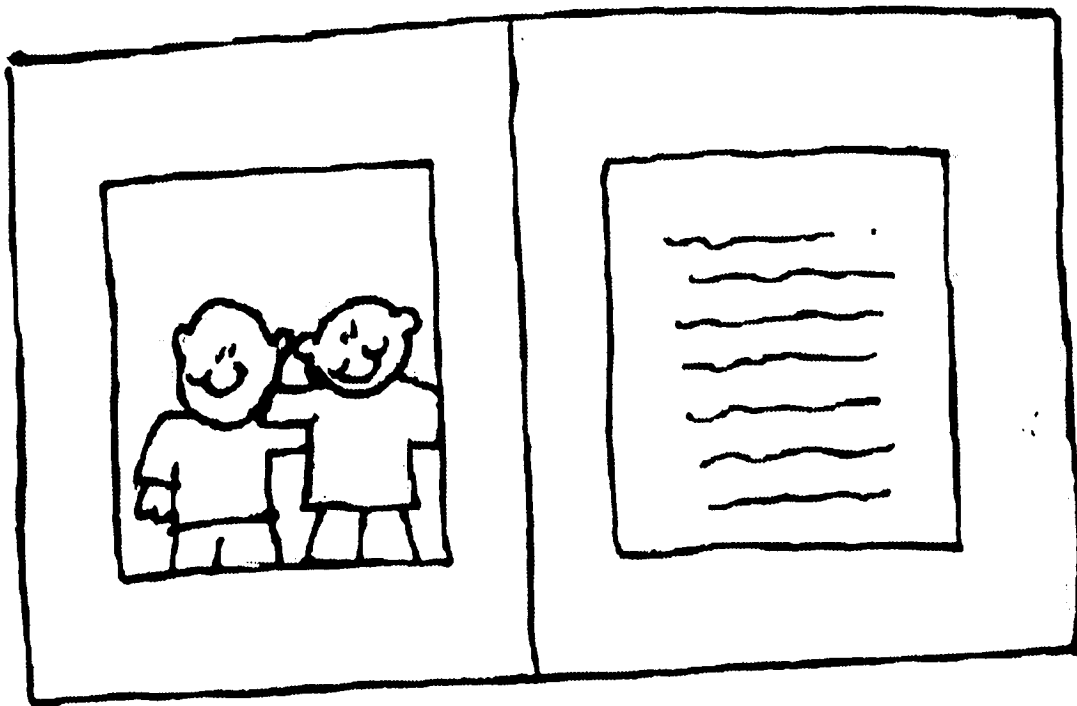
bocetaje formato 3 pag. 2 y 3



bocetaje formato 3 pag. 4 y 5



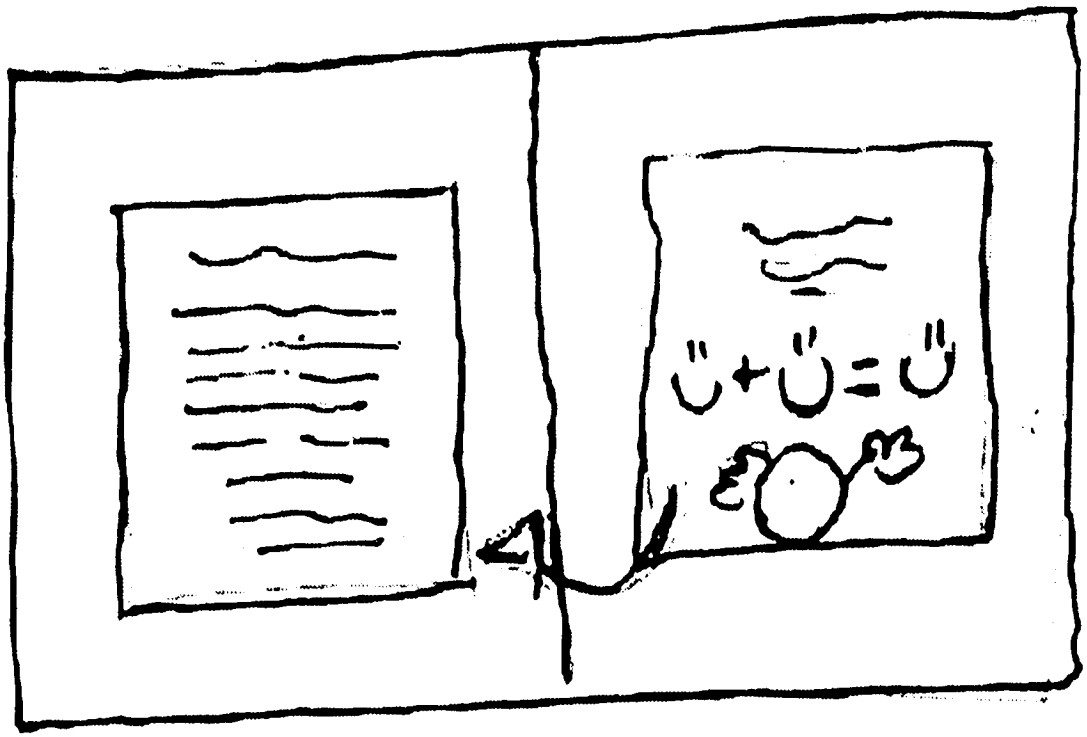
bocetaje formato 3 pag. 6 y 7



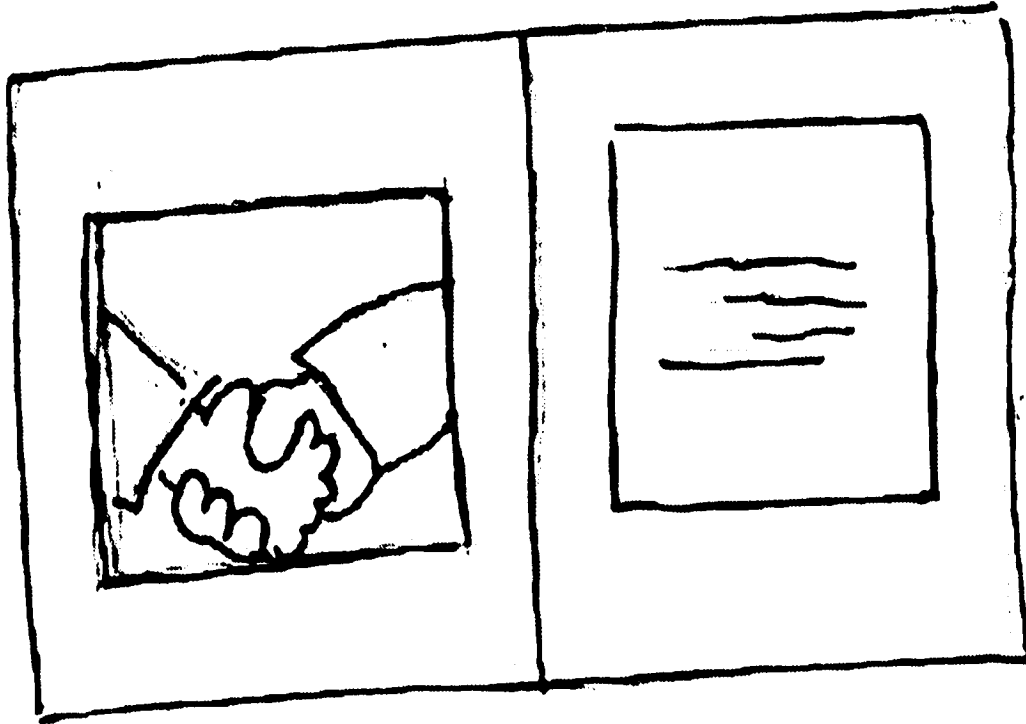
bocetaje formato 3 pag. 8 y 9



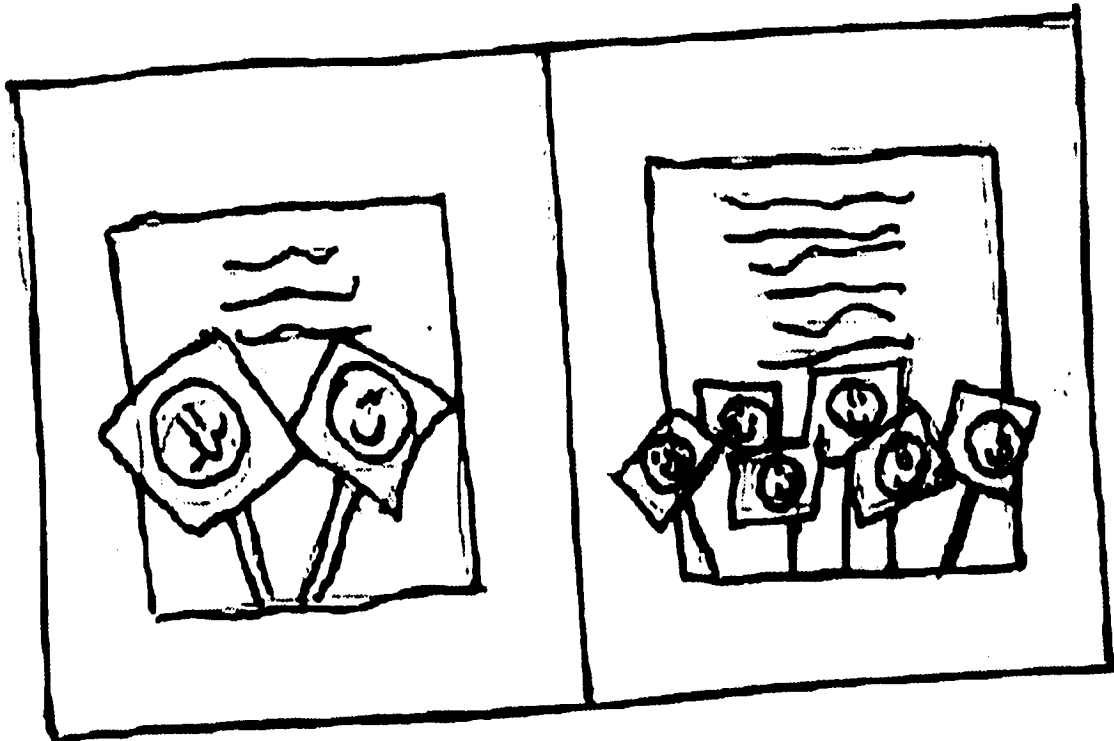
bocetaje formato 3 pag. 10 y 11



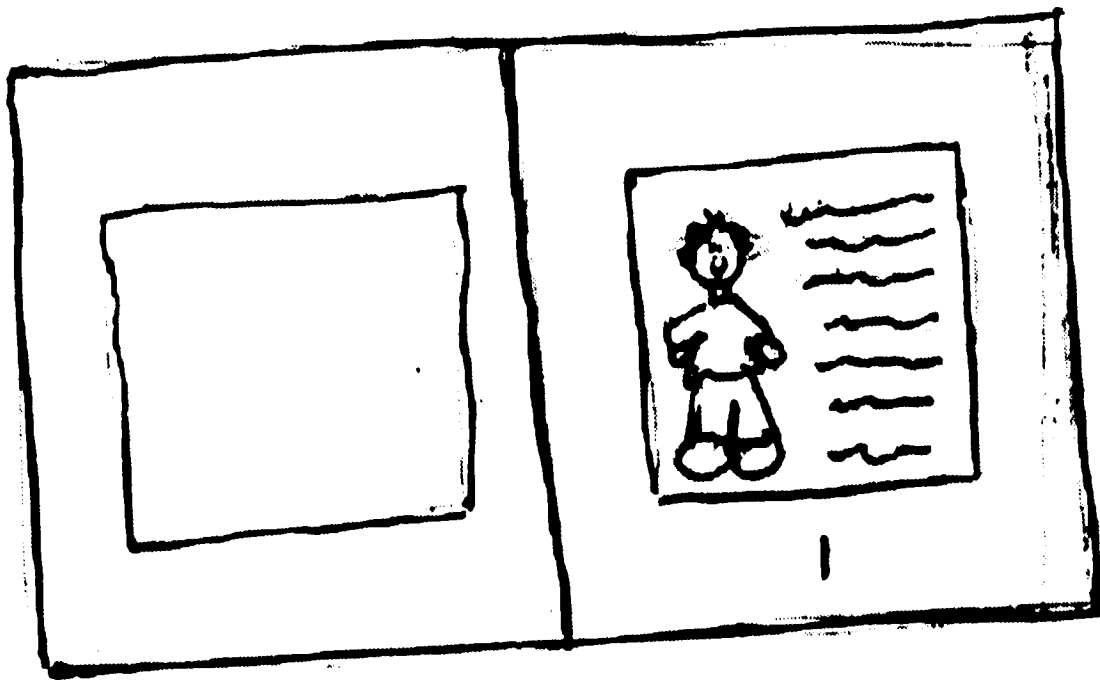
bocetaje formato 3 pag. 12 y 13



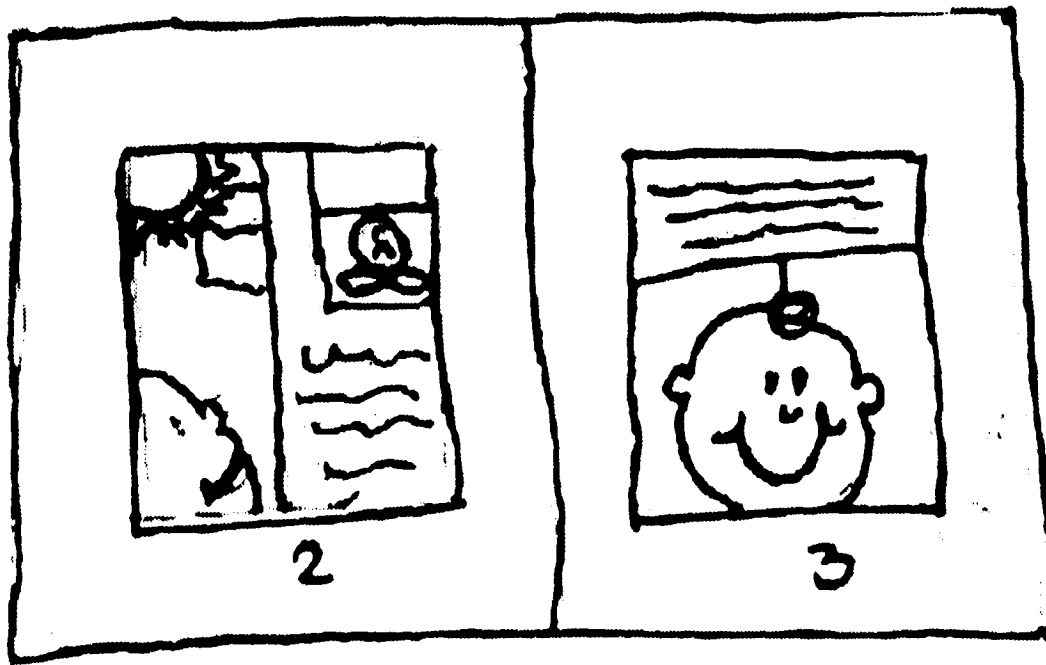
bocetaje formato 3 pag. 14 y 15



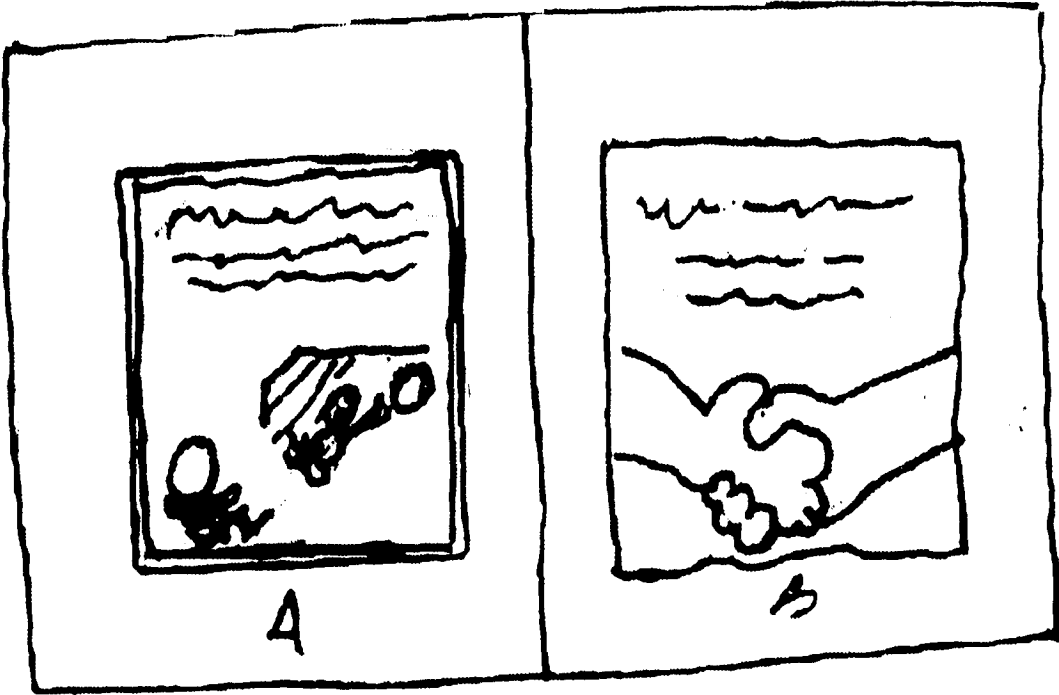
bocetaje formato 4 pag. 2 y 3



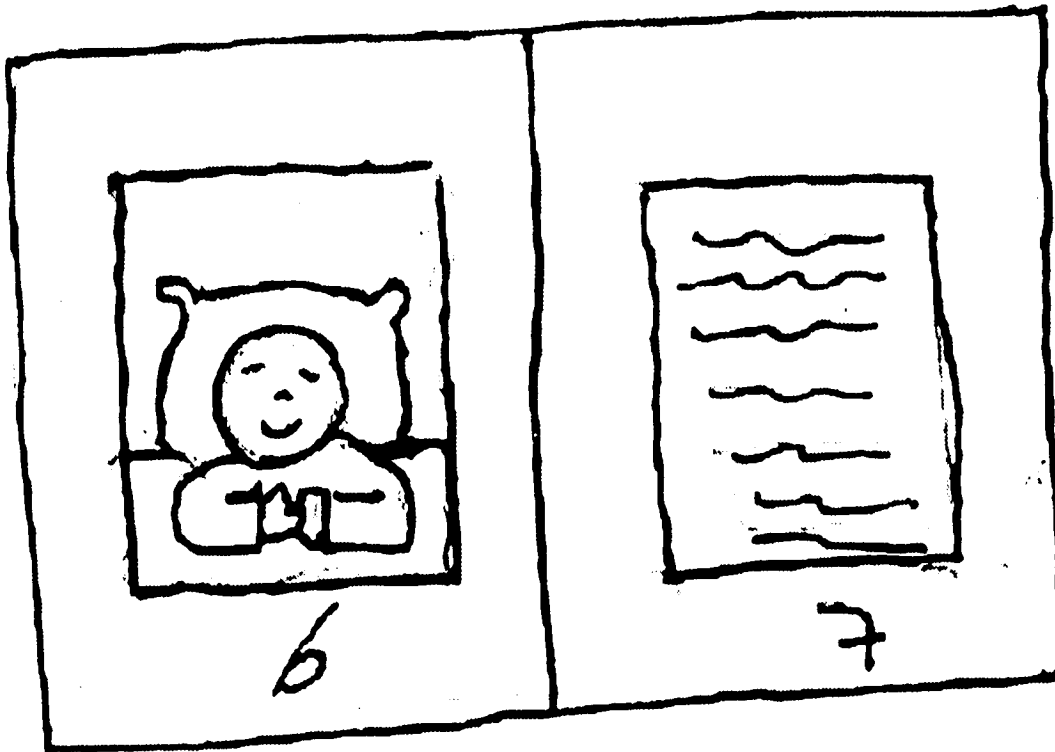
bocetaje formato 4 pag. 4 y 5



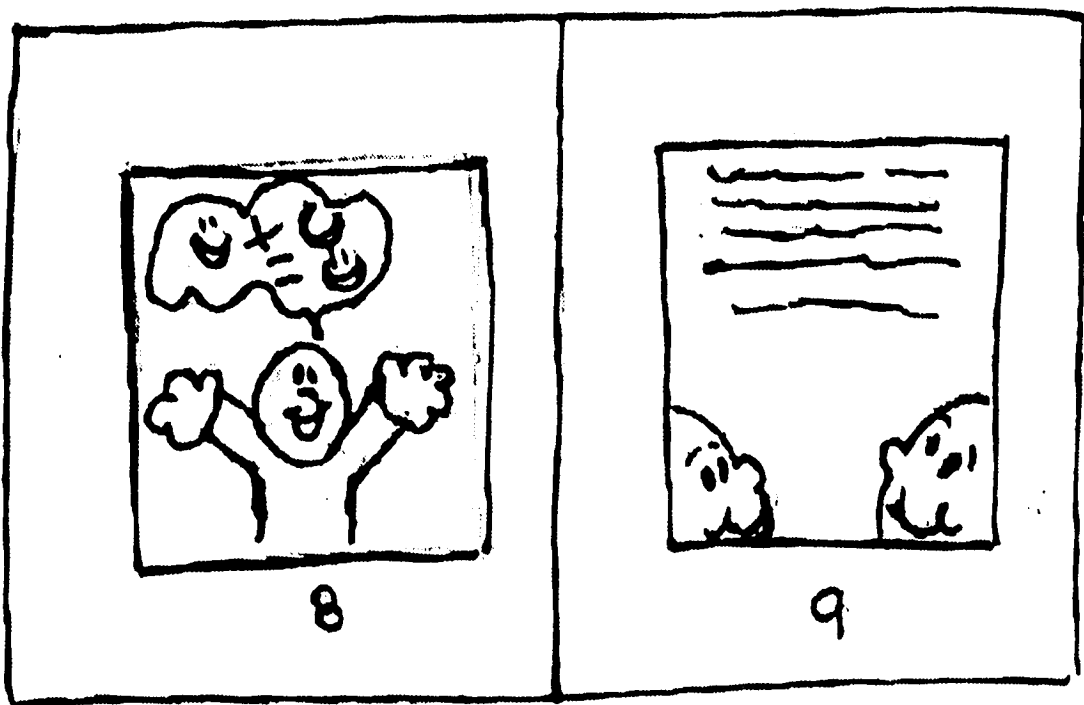
bocetaje formato 4 pag. 6 y 7



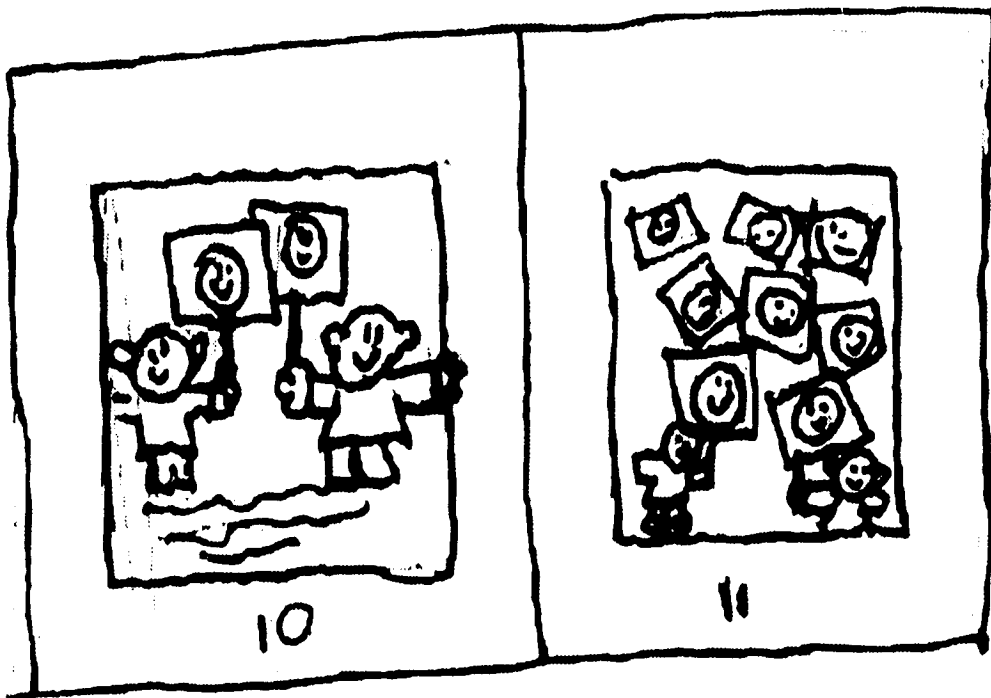
bocetaje formato 4 pag. 8 y 9



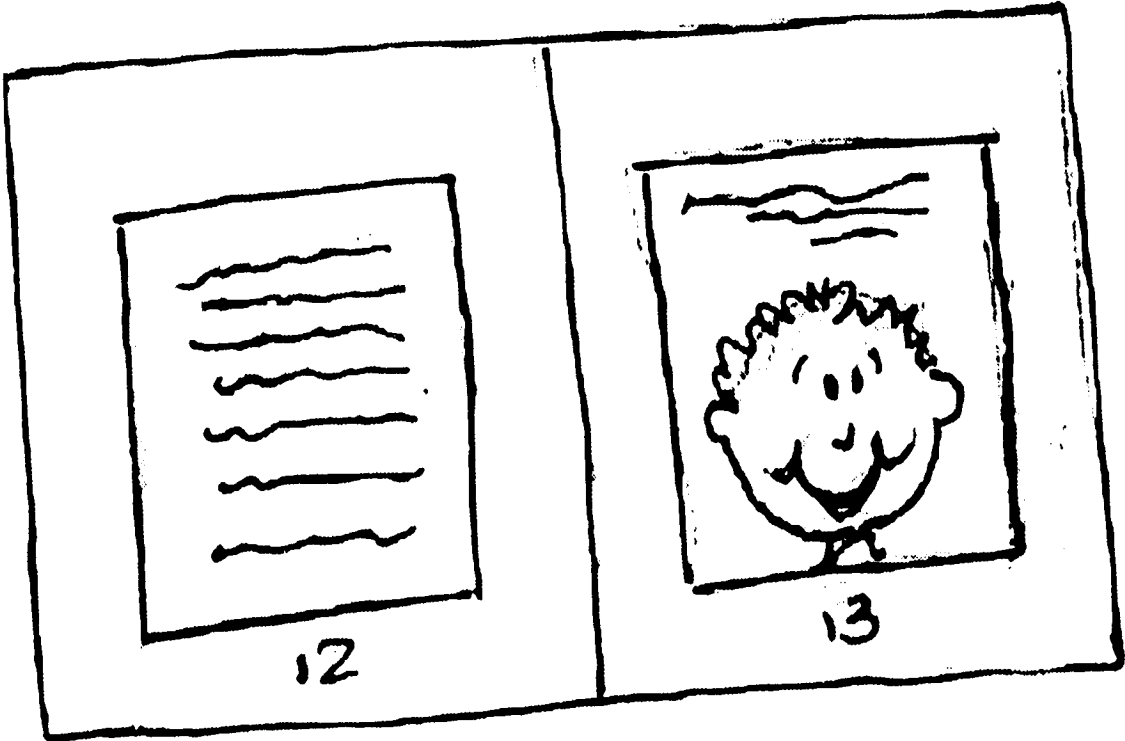
bocetaje formato 4 pag. 10 y 11



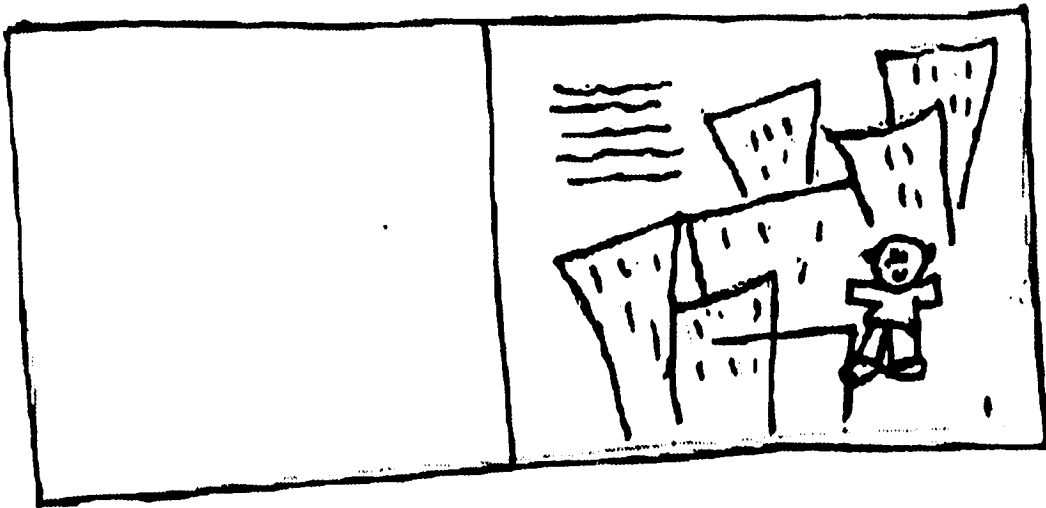
bocetaje formato 4 pag. 12 y 13



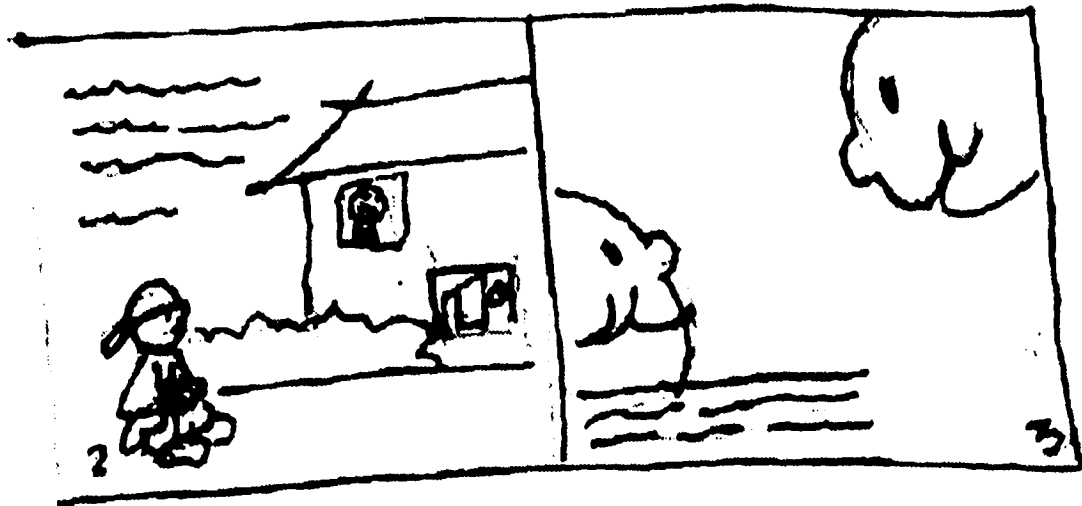
bocetaje formato 4 pag. 14 y 15



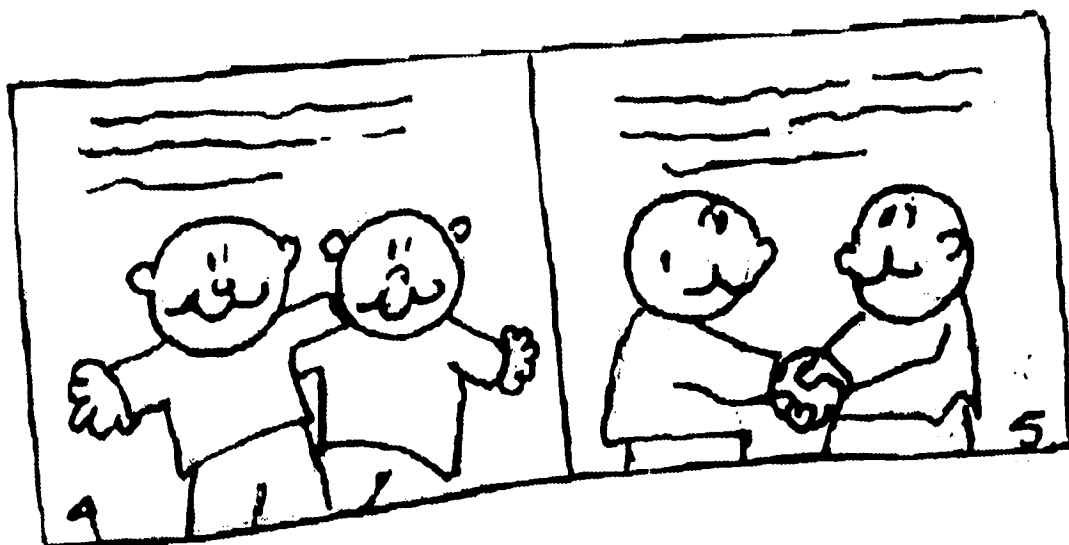
bocetaje formato 5 pag. 1



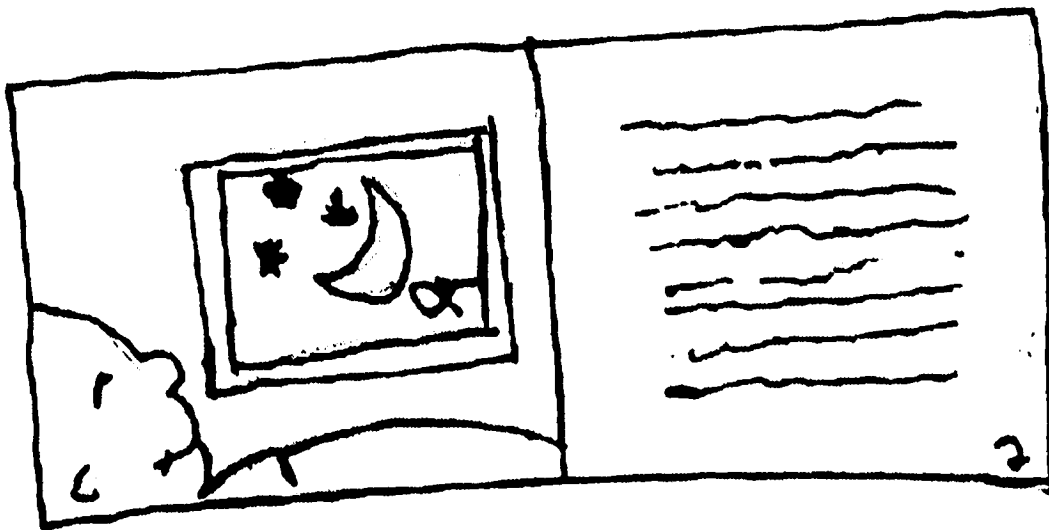
bocetaje formato 5 pag. 2 y 3



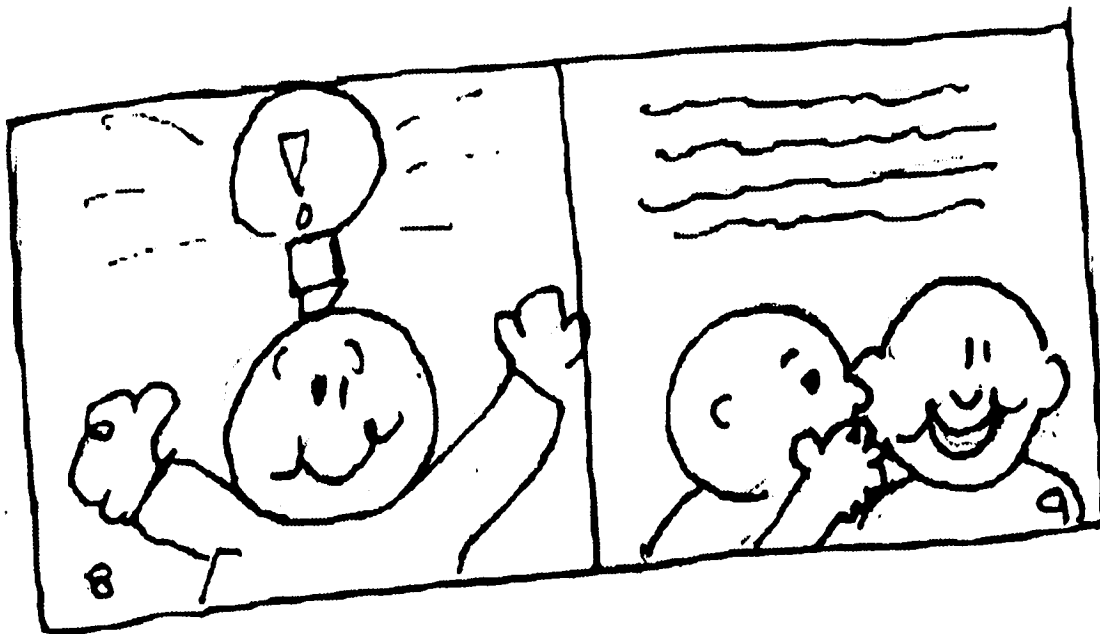
bocetaje formato 5 pag. 4 y 5



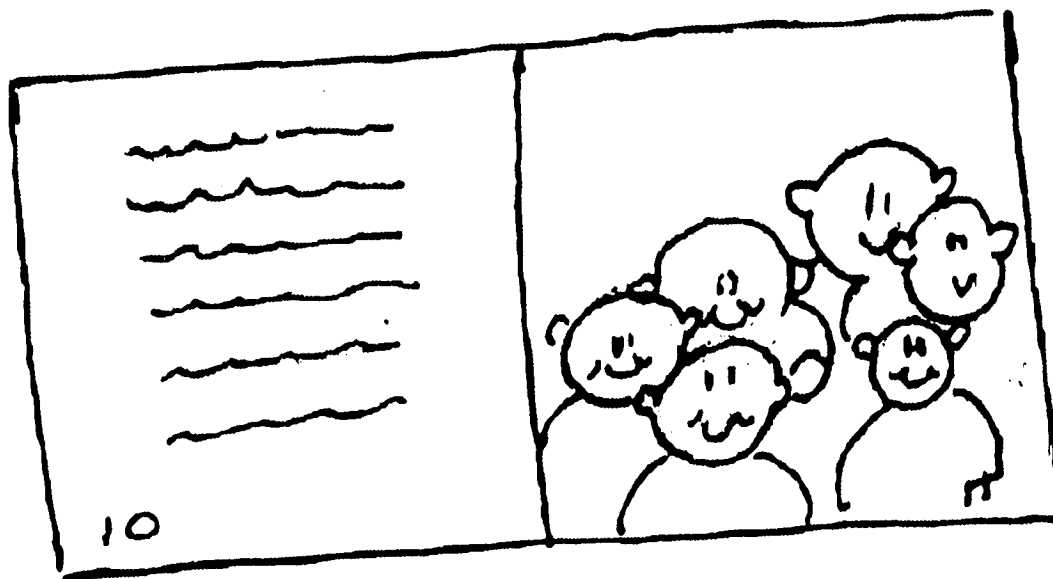
bocetaje formato 5 pag. 6 y 7



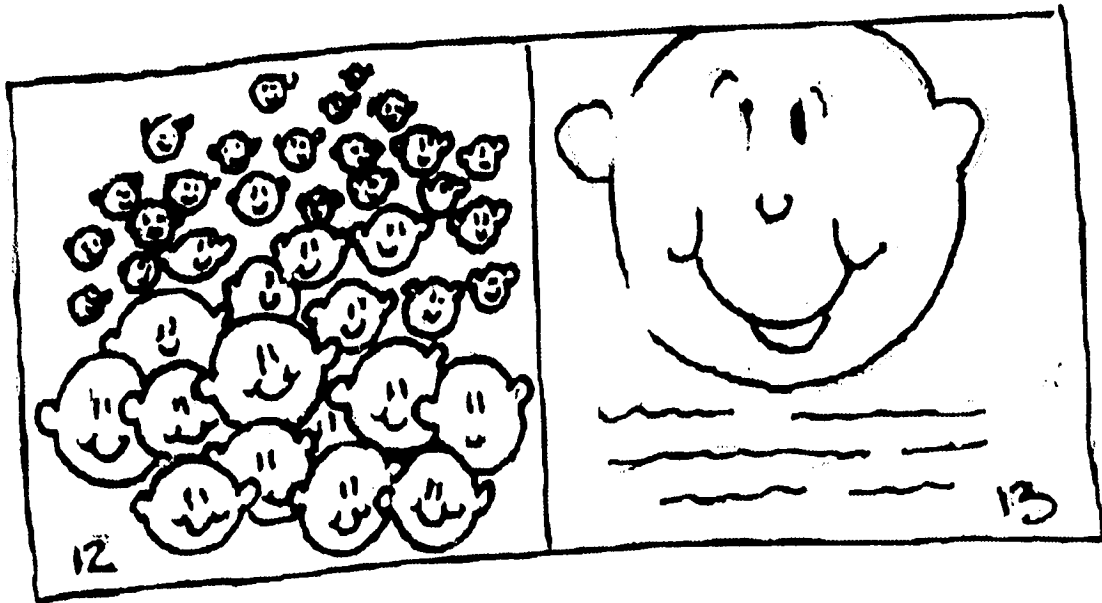
bocetaje formato 4 pag. 8 y 9



bocetaje formato 5 pag. 10 y 11



bocetaje formato 5 pag. 12 y 13





bocetaje formato 6 pag. 2 y 3



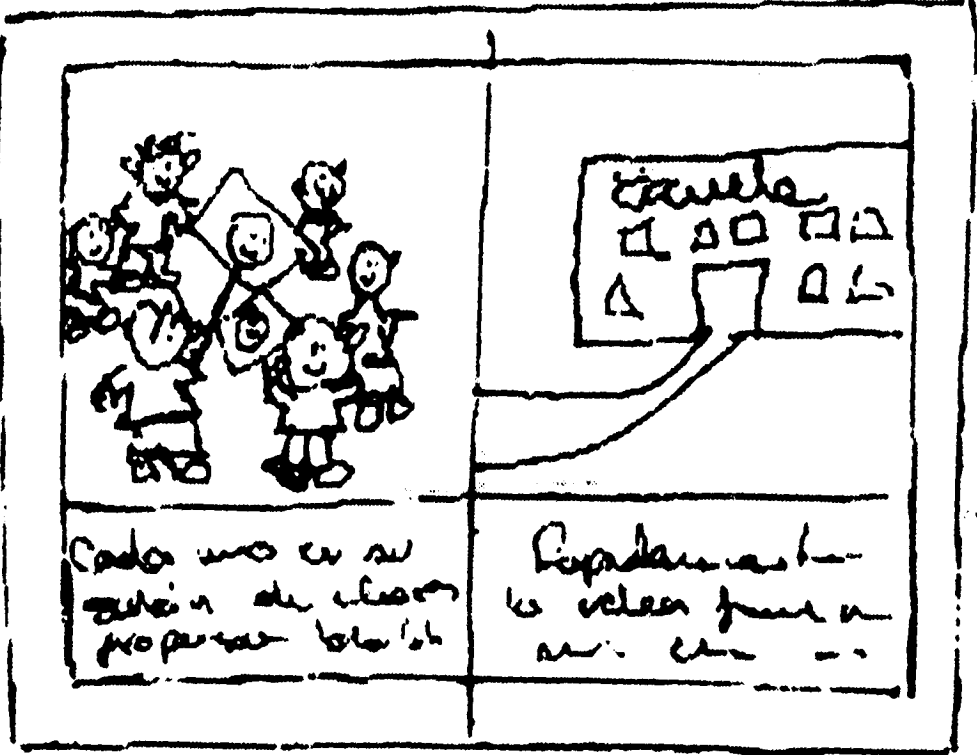
bocetaje formato 6 pag. 4 y 5



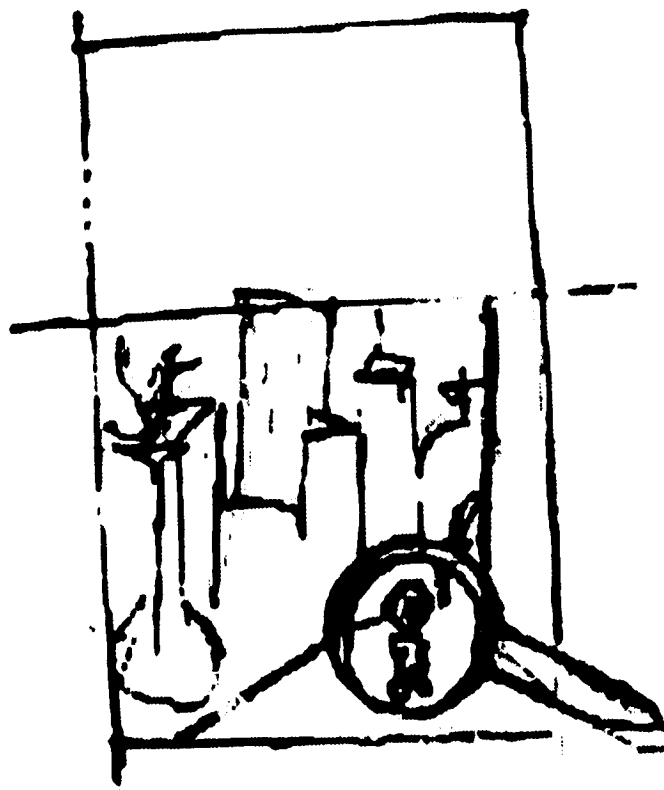
bocetaje formato 6 pag. 6 y 7



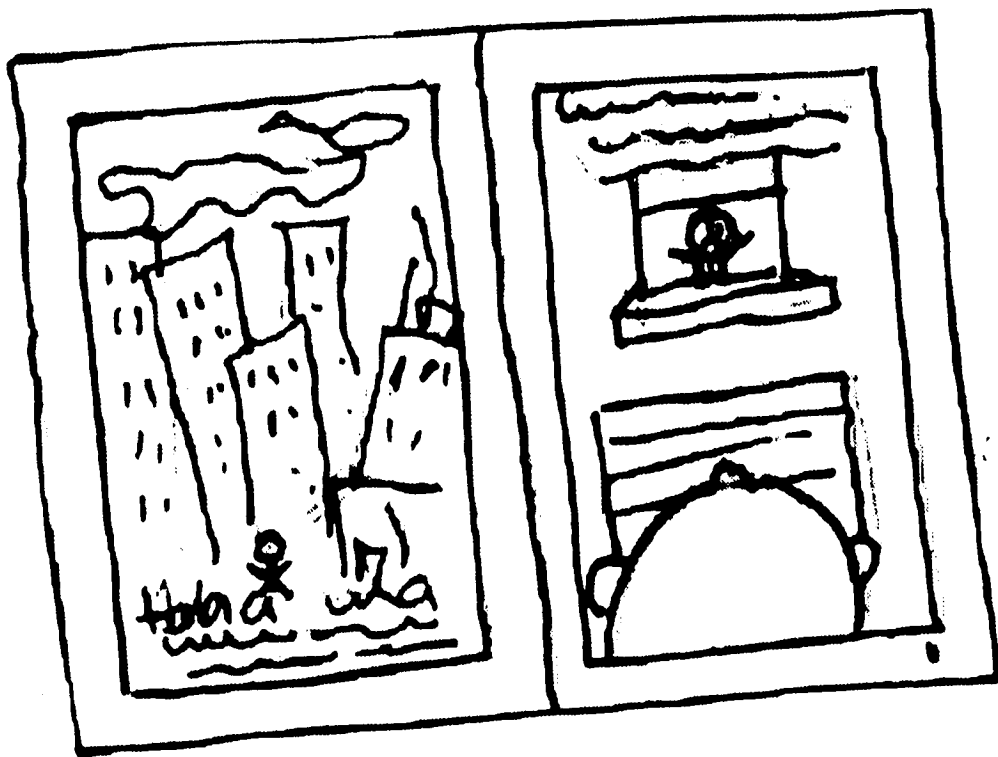




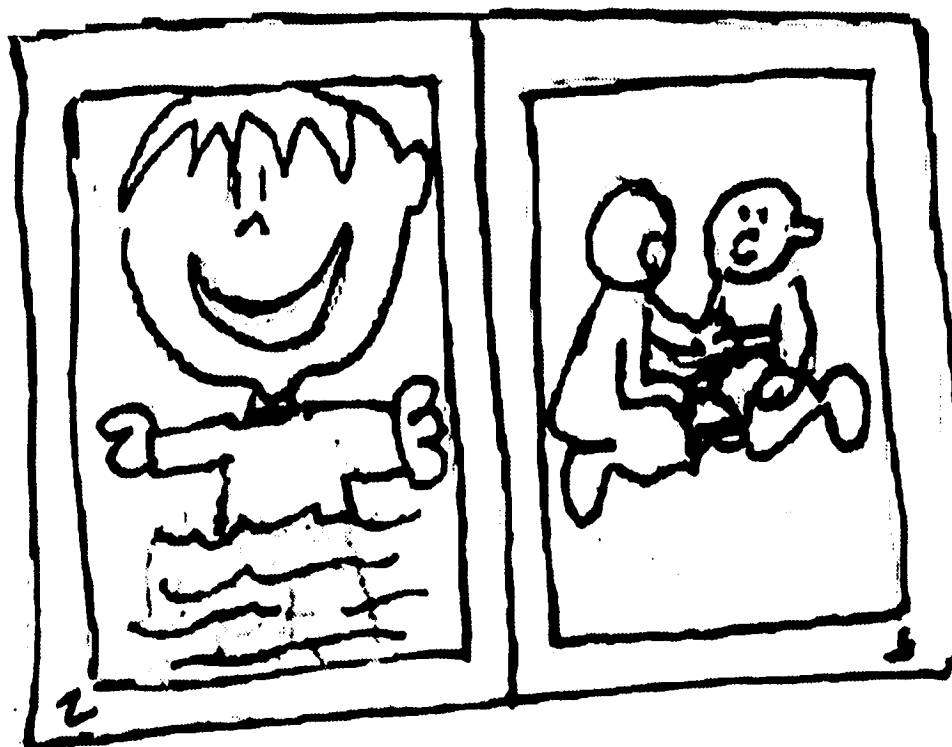
bocetaje formato 6



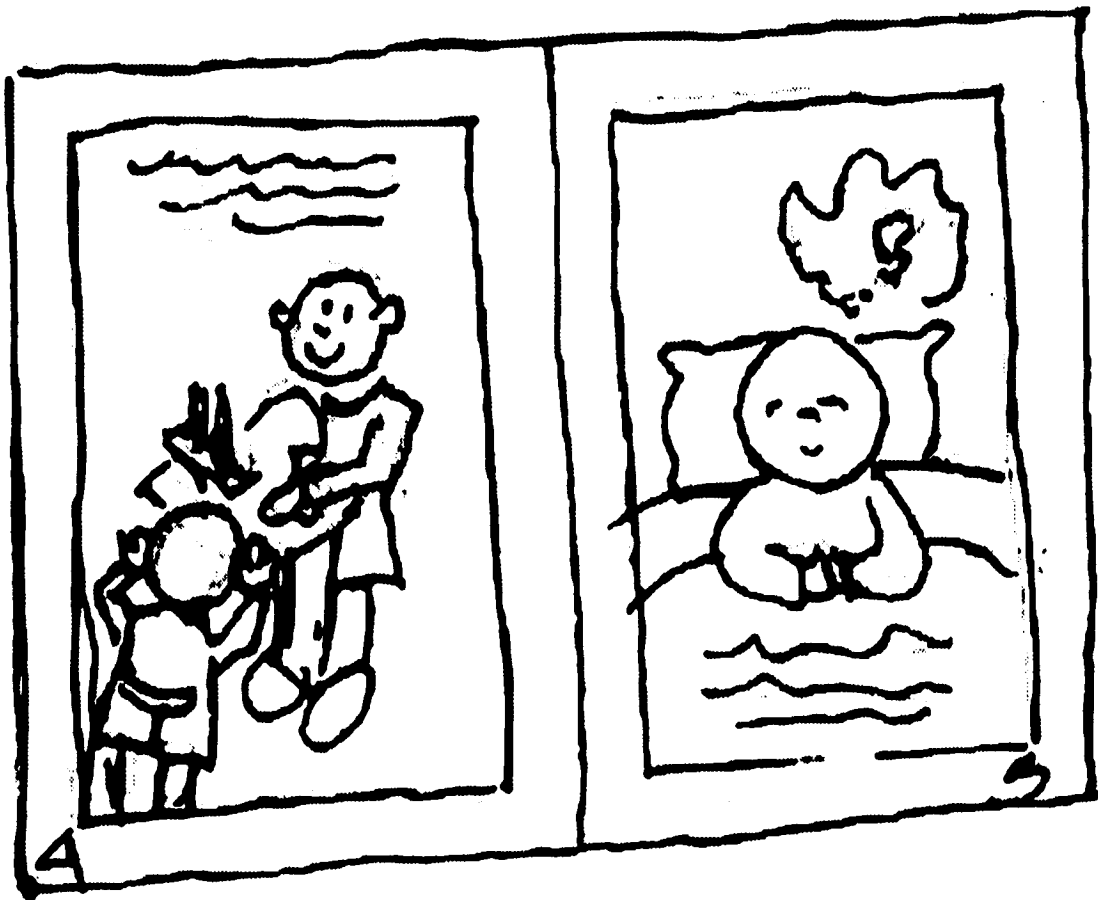
bocetaje formato 7 pag. 1 y 2



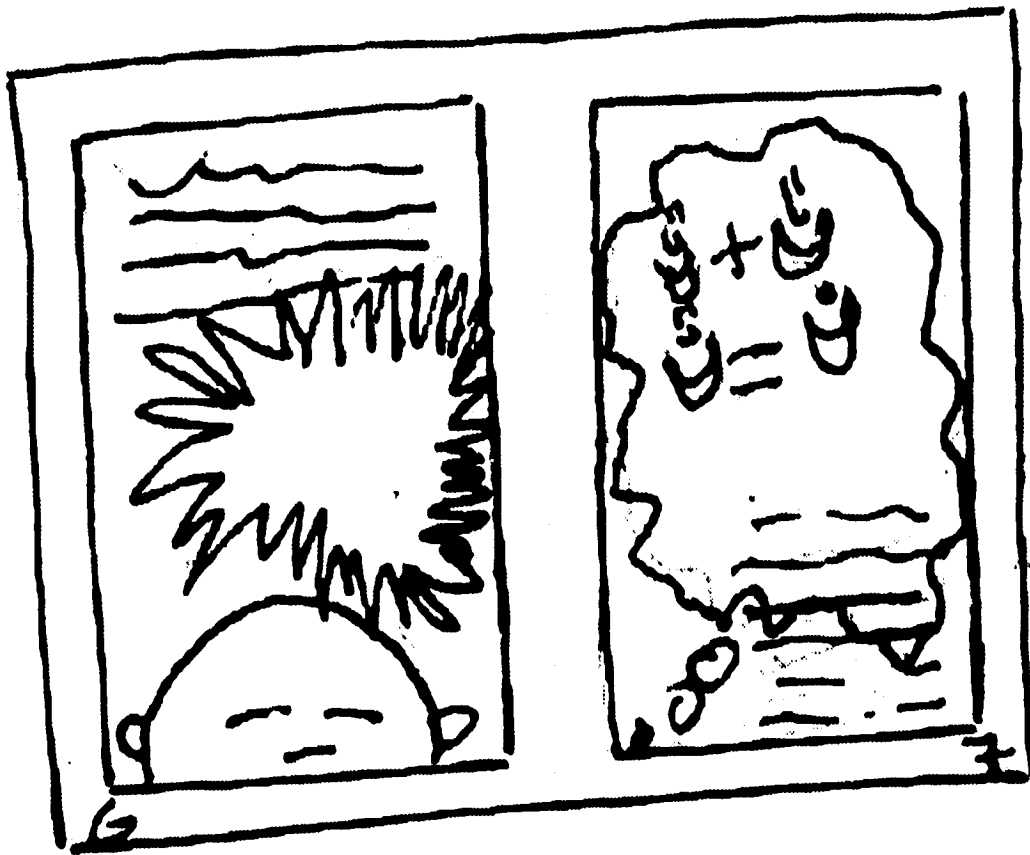
bocetaje formato 7 pag. 3 y 4



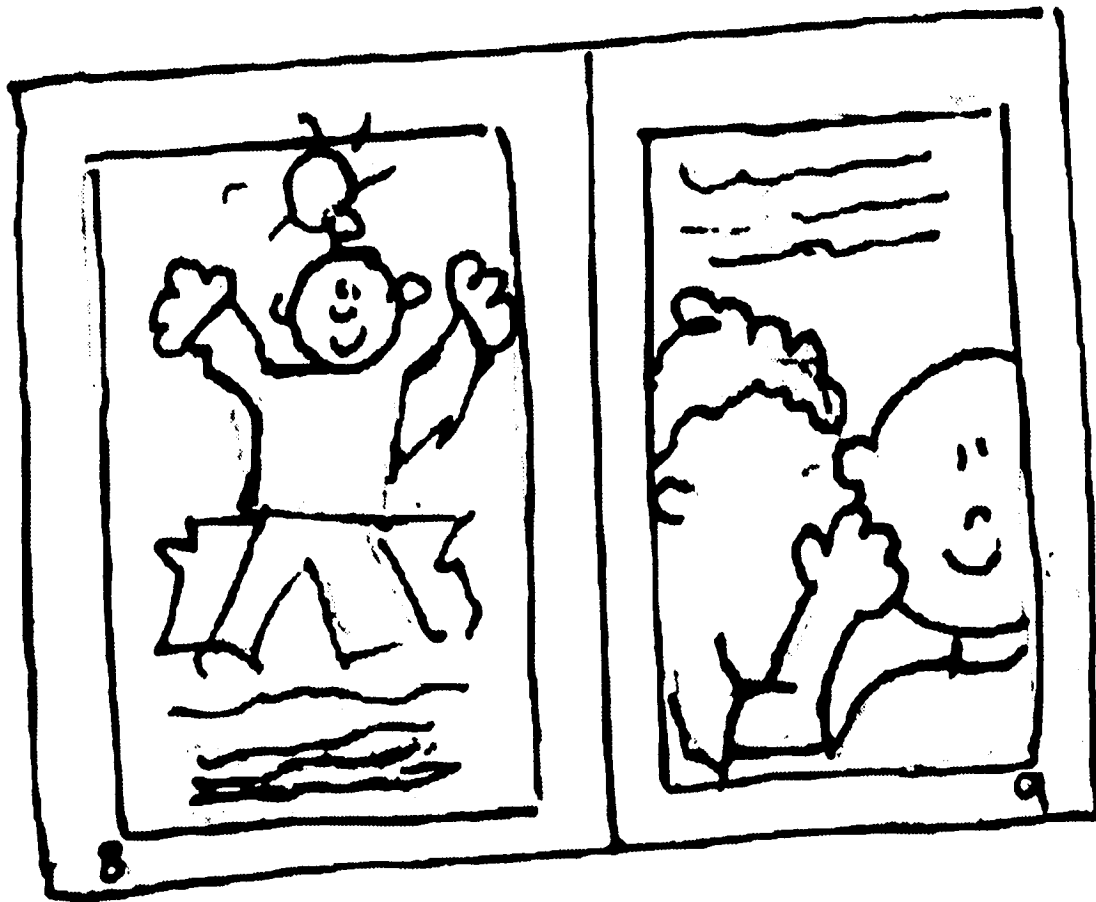
bocetaje formato 7 pag. 5 y 6



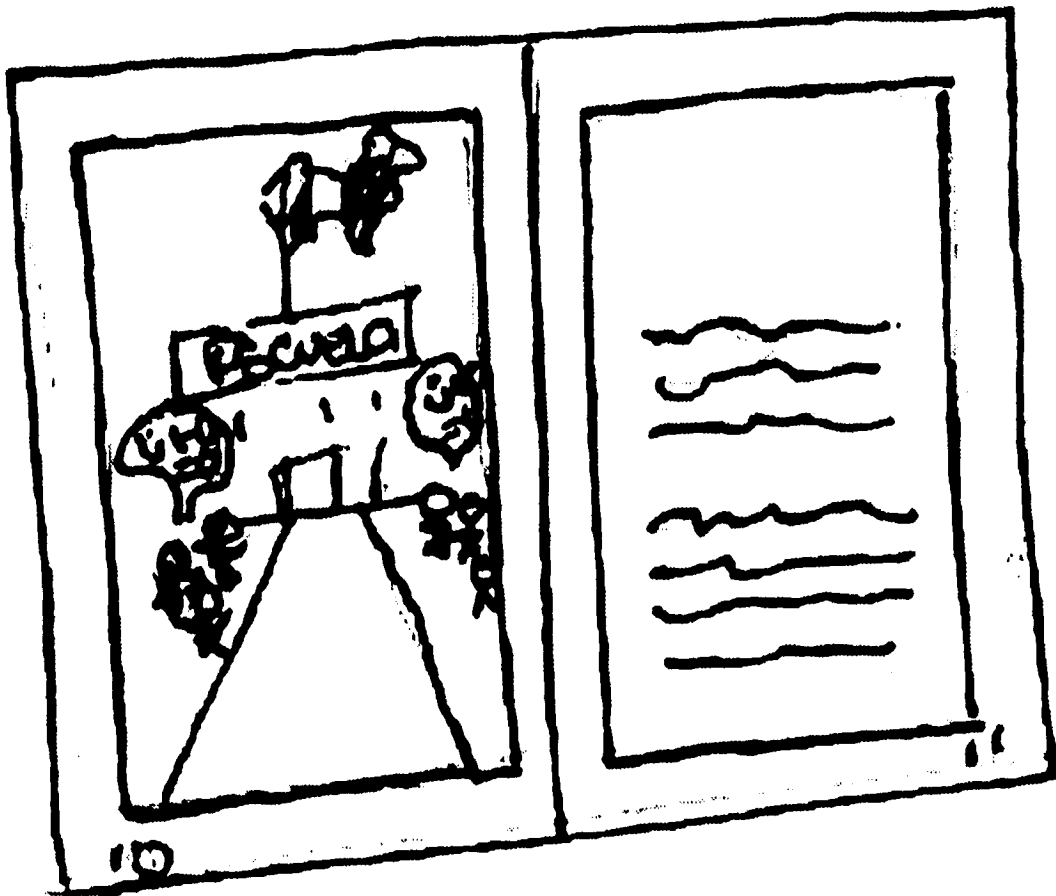
bocetaje formato pag. 7 y 8



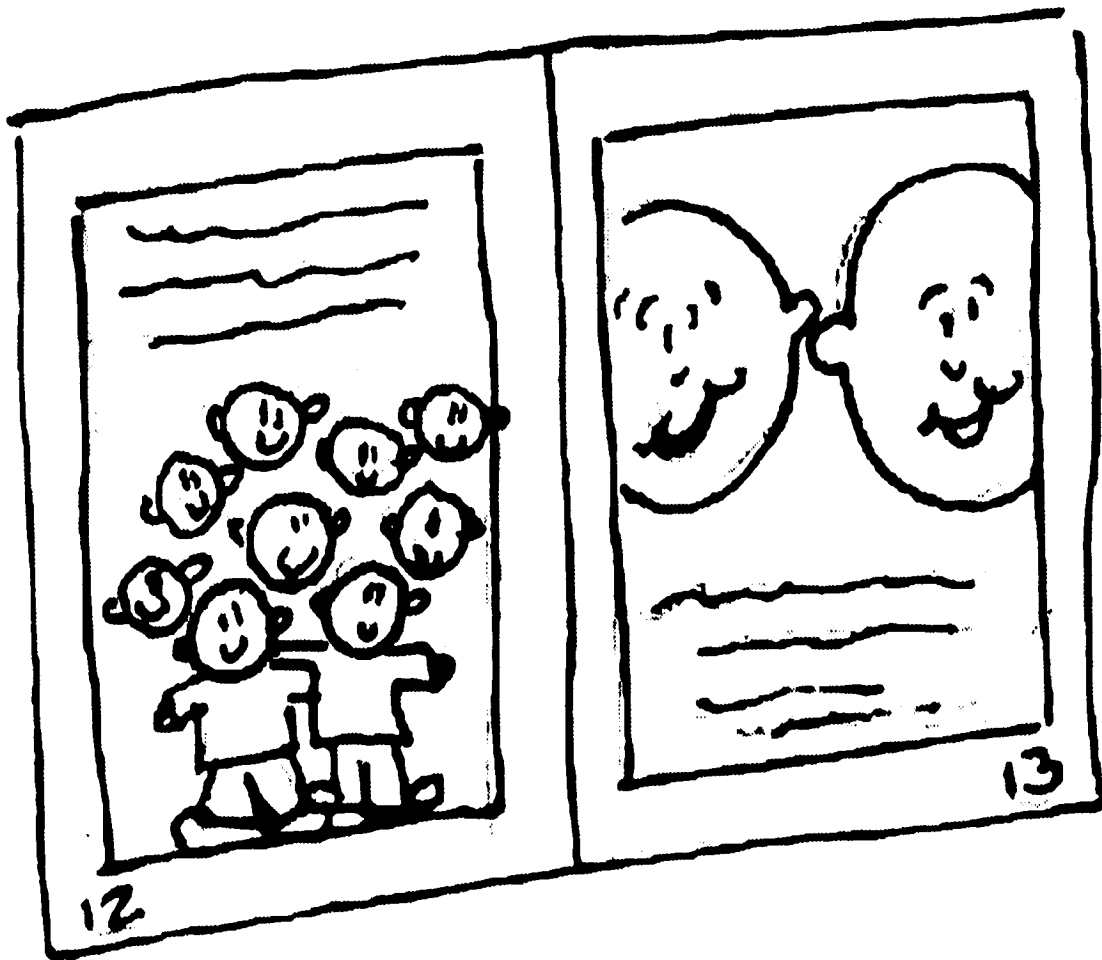
bocetaje formato 7 pag. 9 y 10



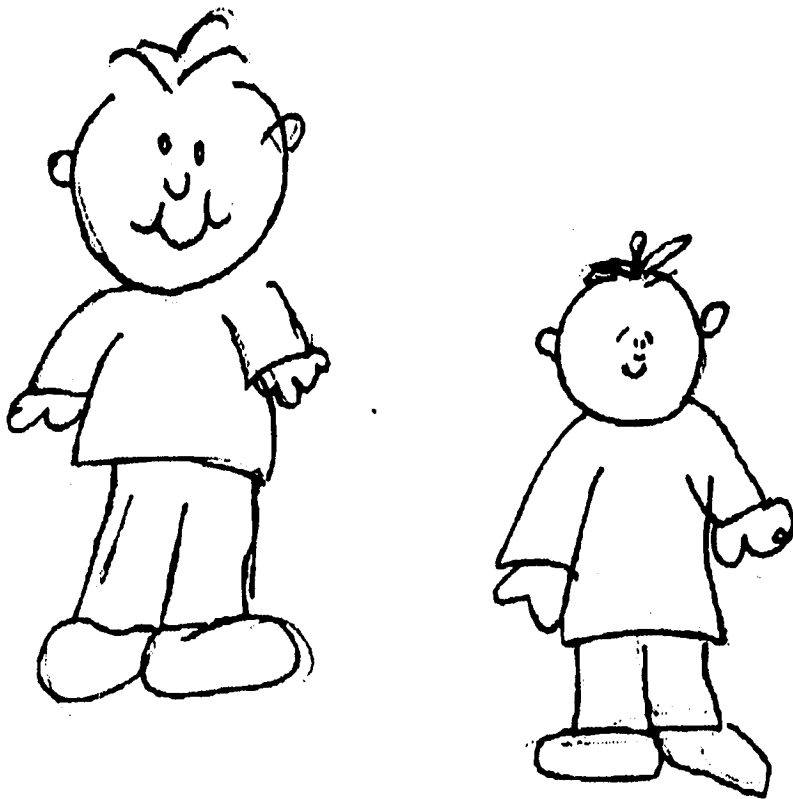
bocetaje formato 7 pag. 11 y 12



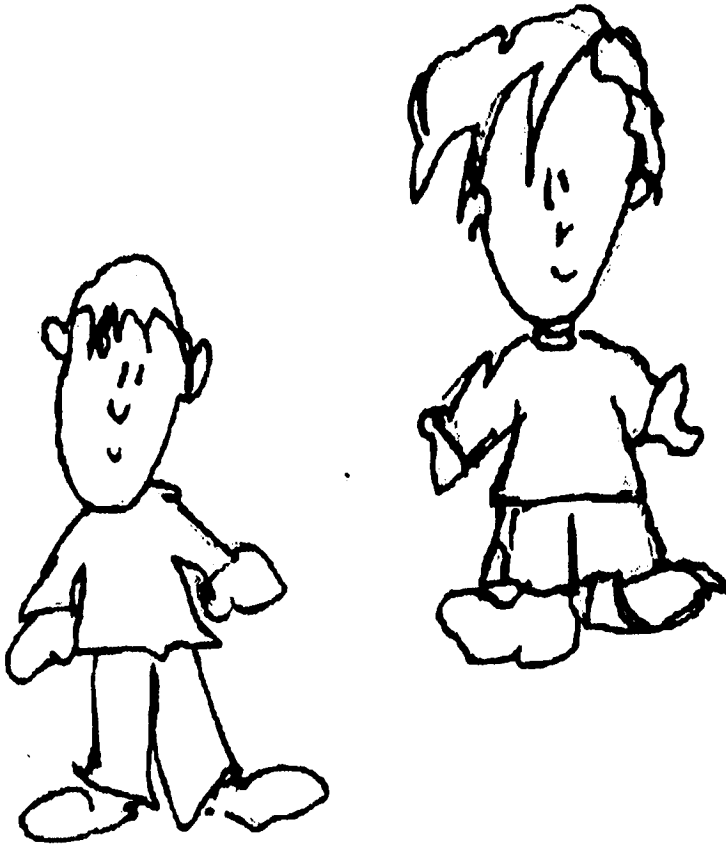
bocetaje formato 7 pag. 13 y 14



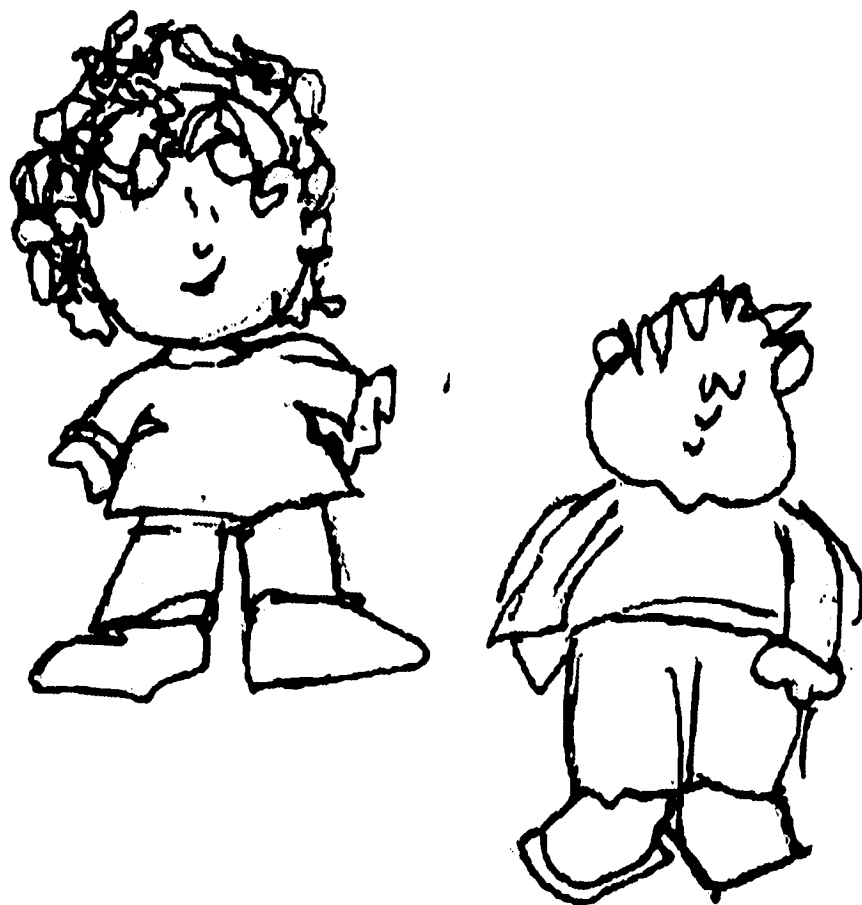
9.1 DESARROLLO DEL PERSONAJE



DESARROLLO DEL PERSONAJE



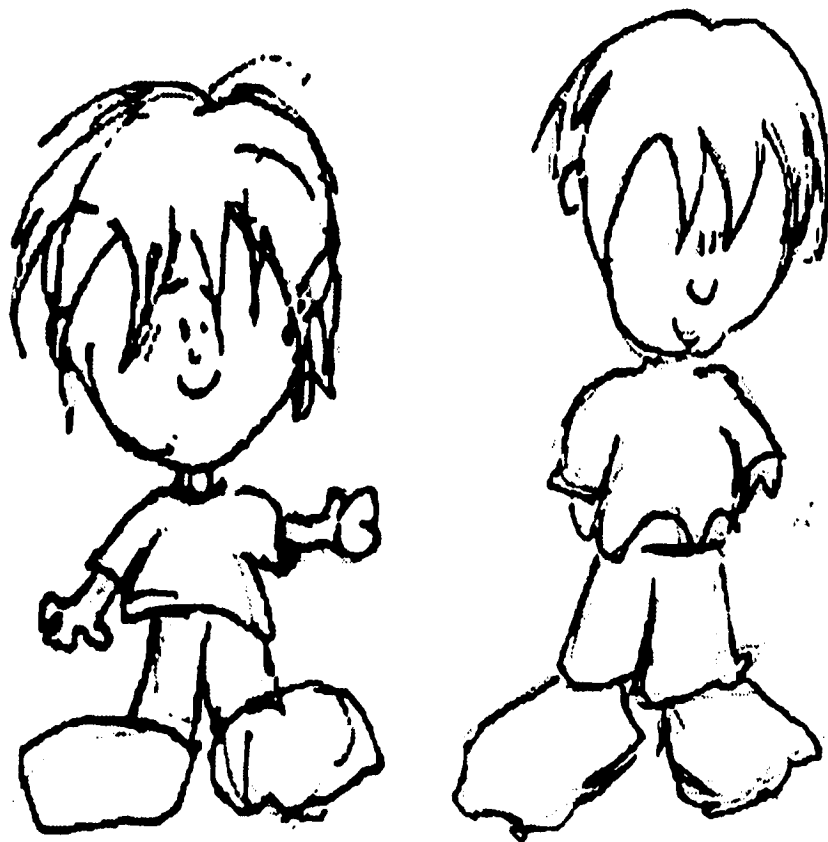
DESARROLLO DEL PERSONAJE



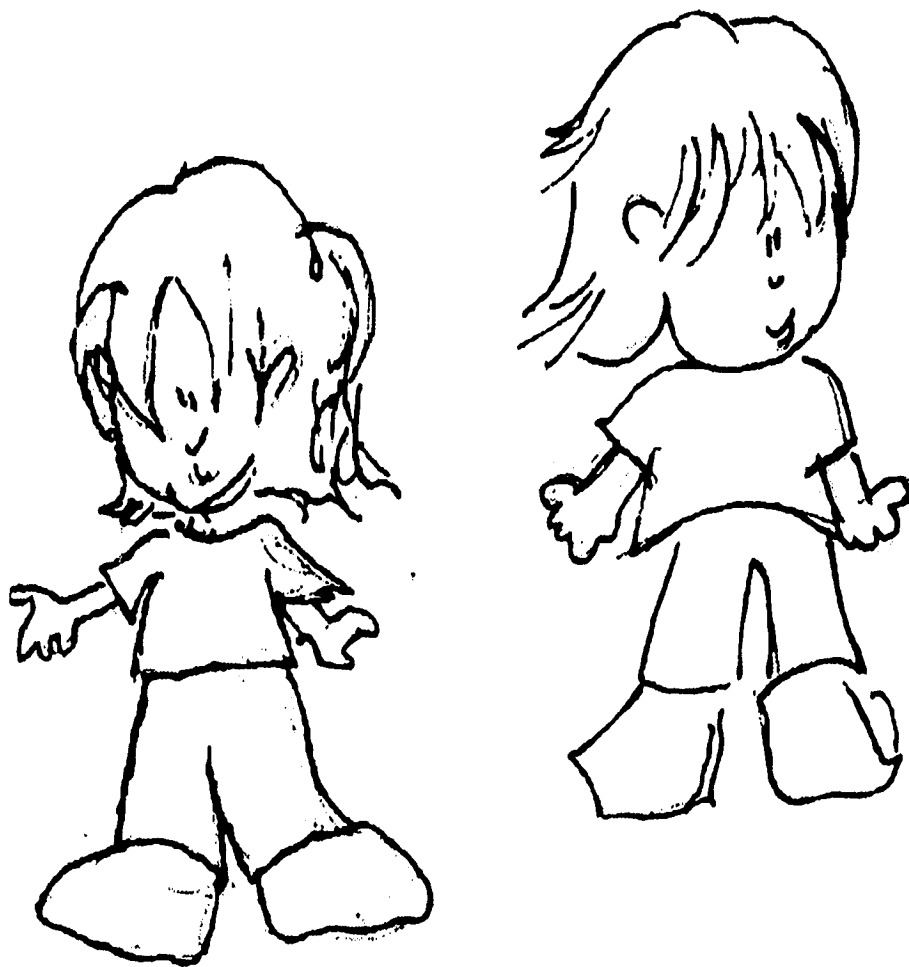
DESARROLLO DEL PERSONAJE



DESARROLLO DEL PERSONAJE



DESARROLLO DEL PERSONAJE



DESARROLLO DEL PERSONAJE



DESARROLLO DEL PERSONAJE

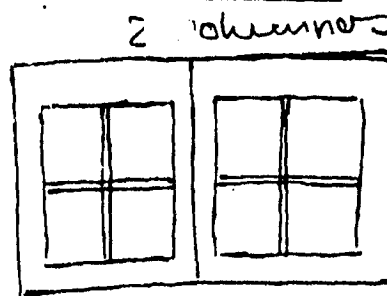
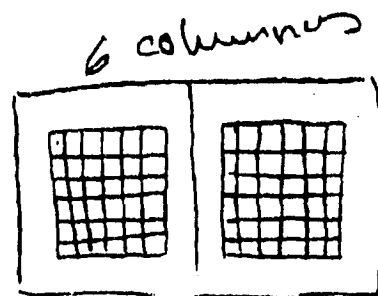
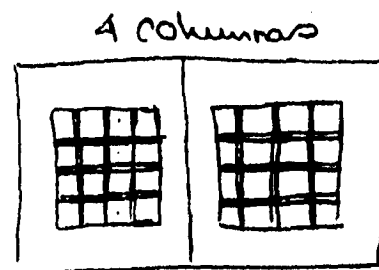
Juanito



DESARROLLO DEL PERSONAJE



9.2 DETERMINACION DE LA RED TIPOGRAFICA



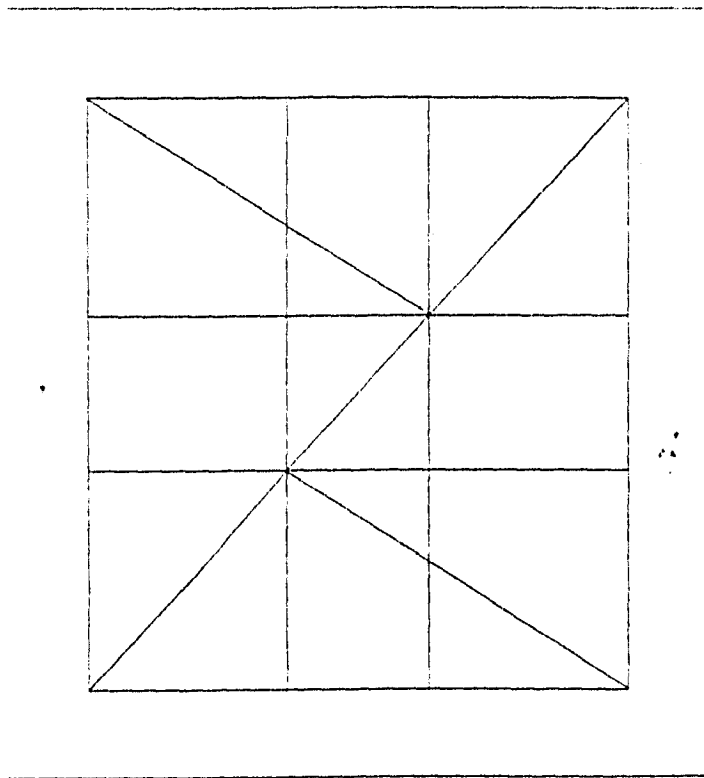
Diseño de 3 propuestas de redes a 2, 4 y 6 columnas.

DETERMINACION DE LA RED TIPOGRAFICA

Red tipográfica de 4 columnas

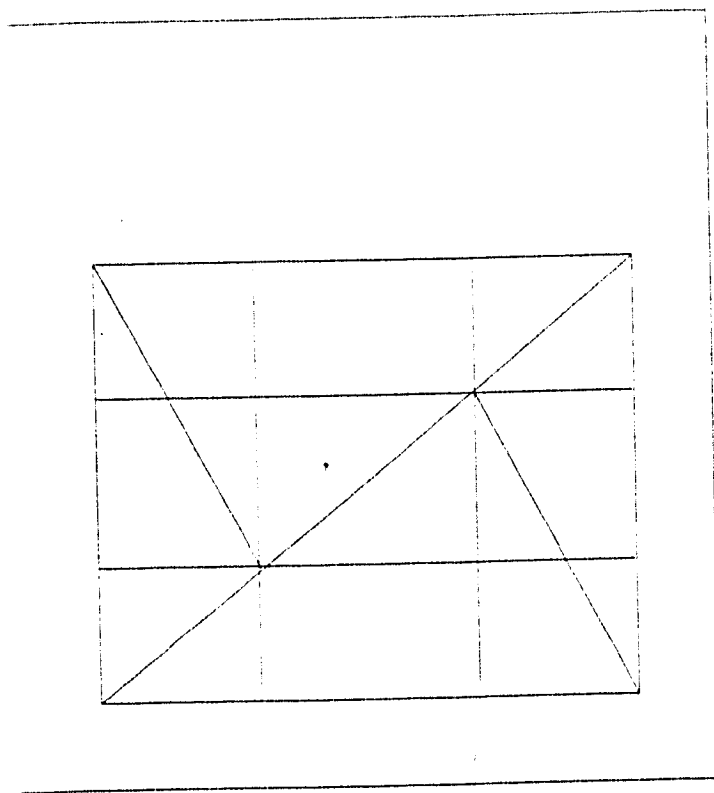
DETERMINACION DE LA RED TIPOGRAFICA

Rectángulo Aureo al 100%



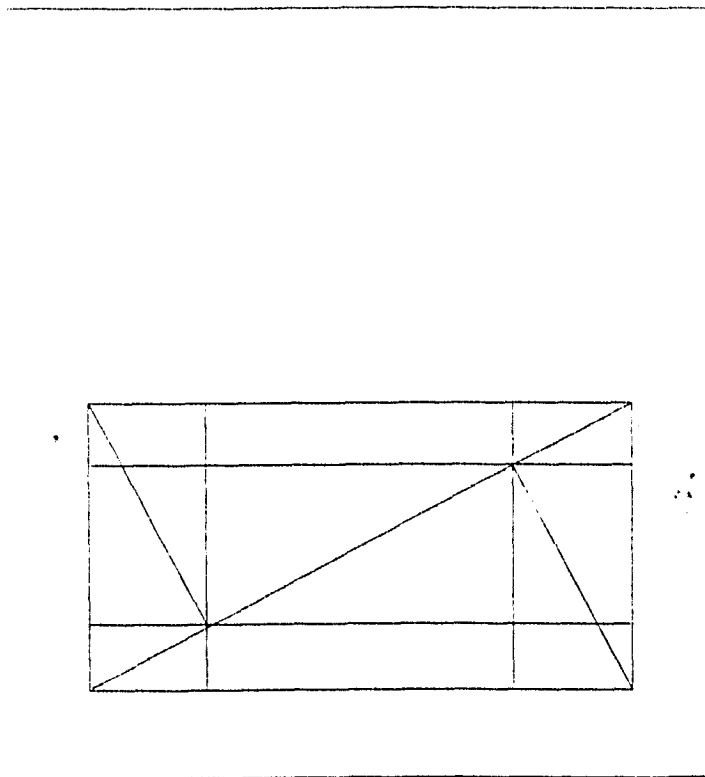
DETERMINACION DE LA RED TIPOGRAFICA

Rectángulo Aureo al 75%

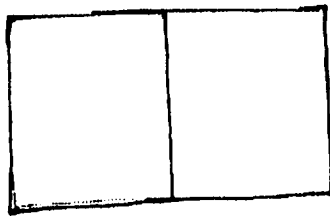


DETERMINACION DE LA RED TIPOGRAFICA

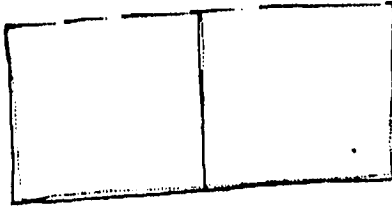
Recrángulo Aureo al 25%



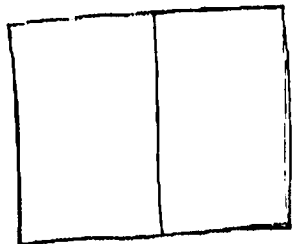
9.3 DETERMINACION DEL FORMATO



Cuadrado



Rectángulo con
horizontal



Rectángulo con
vertical

Se seleccionó el formato cuadrado ya que rompe con el tradicional formato rectangular haciendolo así más llamativo.

ACOMODO DEL TEXTO

HORTENSIA GREGG
ALEGRÍA

1996. Samzapó S.A. de la primera edición en lengua española
Luzón Blanca 7 53840 México

PRINTED IN MEXICO
Impreso en México por:
SAHITES S.A.
Políg. Industrial Anáhuac
México

Deposito legal: M. 34-405-1996
ISBN 96-372-6019-2

Todos los derechos reservados.
Este libro puede ser usado en forma libre en un aula o en casa
y distribuido en forma gratuita por un sistema de recuperación
de información de cualquier forma o por cualquier medio que no implique
ningún tipo de explotación económica de los derechos
de autor o que sea un medio para el lucro de la persona.

ILUSTRADO POR
SAMANTHA CARRION

1

ACOMODO DEL TEXTO

Había una vez
un niño de 7 años
llamado Juanito,
era alegre, optimista
y vivía en una ciudad
muy grande
con muchas habitantes.

2

3

ACOMODO DEL TEXTO

Cuando Juanito salía
a jugar por las tardes,
veía asomado por la ventana
de la casa vecina,
a un niño de la misma
edad que él,
con carita muy triste.

4

5

ACOMODO DEL TEXTO

Empezaron a jugar juntos
y al poco tiempo se convirtieron
en buenos amigos.

Juanito le sonreía
diariamente
y poco a poco
la mirada triste de esa
carita se fue transformando,
hasta que por fin sonrió.

6

7

ACOMODO DEL TEXTO

Ambos se propusieron
encontrar una fórmula mágica
que cambiara las caras tristes
de las personas cercanas a ellos.

8

Una noche
mientras Juanito dormía,
escuchó una voz que le decía:
Juanito, yo soy la alegría.
no puedes verme
ya que estoy dentro de ti
¿me sientes?
vivo en cada persona,
sólo que algunas me ignoran.

9

ACOMODO DEL TEXTO

Necesito de las sonrisas
para alimentarme
y del brillo de sus ojos
para fortalecerme.
respiro mediante
sus pensamientos positivos.

10

11

ACOMODO DEL TEXTO

Gracias porque
en ti me manifiesto.
Por favor ayúdame a crecer.
Juanito se dio cuenta
que finalmente
había encontrado
la fórmula mágica:

¡MANIFESTAR ALEGRIA!

12

13

ACOMODO DEL TEXTO

Le relató su sueño a su amigo
y desde ese día, ambos
se propusieron sonreír con insistencia
y alejar de sus mentes
los pensamientos negativos.

14

15

210

ACOMODO DEL TEXTO

Cada una
en su salón de clases
formó grupos
para difundir la alegría.
Rápidamente
su actitud empezó a dar frutos
y su idea fue aceptada
por toda la escuela.

16

17

ACOMODO DEL TEXTO

Las personas cercanas a ellos
se contagiaban de su alegría
y el núcleo de optimismo
se extendió cada día más.

18

La sonrisa de un niño.
logró un mundo
de Alegría.

19

212

11. SELECCION DE 3 ALTERNATIVAS Y CONFRONTACION CON LOS REQUERIMIENTOS

Alternativa 1

Características:

Título: Alegría

Tipo de libro: Muchas palabras.

Edad a lo que va dirigido: 7 años.

Tamaño: 21.5x21.5 cm.

Formato: Rectangular, vertical.

Sistema de Impresión: Offset.

Material de la portada: Cartón rígido forrada con papel liso, plastificado mate.

Material de la página impresa: Papel Bond.

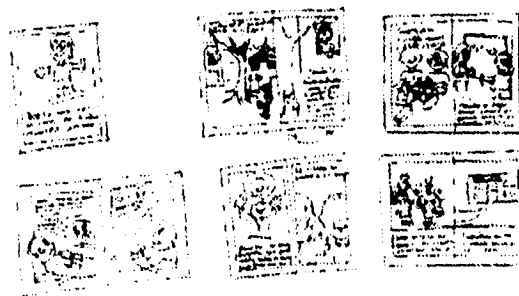
No. de Páginas: 11

Folio: esquina inferior, exterior.

Personaje: humano

Técnica de ilustración: Lápices de Colores y Acuarela.

Ventajas y Desventajas: La alternativa 1, a pesar de que cumple los requerimientos mencionados anteriormente, tiene como desventaja su formato rectangular, ya que este es menos atractivo que un formato cuadrado, además sus márgenes son reducidos por lo que pierde limpieza, al no tener espacio suficiente da un aspecto de amontonamiento, lo cual le resta atractivo, sencillez y funcionalidad.



SELECCION DE 3 ALTERNATIVAS Y CONFRONTACION CON LOS REQUERIMIENTOS

Alternativa 2

Características:

Título: Alegría

Tipo de libro: Muchas palabras.

Edad a la que va dirigido: 7 años.

Tamaño: 21.5x21.5 cm.

Formato: Cuadrado

Sistema de Impresión: Offser.

Material de la portada: Cartón rígido forrado con papel liso, plastificado mate.

Material de la página impresa: Papel Bond.

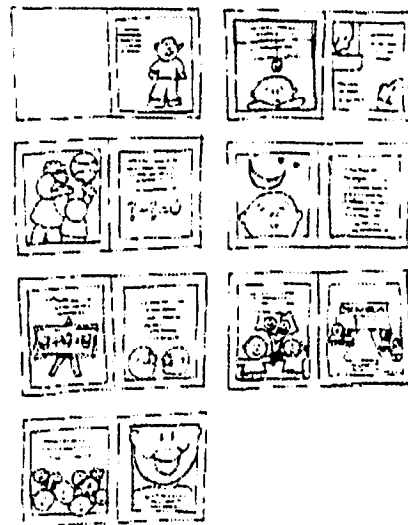
No. de Páginas: 14

Folio: no tiene

Personaje: humano

Técnica de ilustración: Lápices de Colores y Acuarela.

Ventajas y Desventajas: La alternativa 2 parece ser más adecuada que la anterior pero aún así, aunque su formato es cuadrado, lo cual la hace más atractiva por romper con el tradicional formato rectangular, sus márgenes son todavía algo reducidos lo cual le sigue restando aire, por lo tanto le falta limpieza haciéndola menos llamativa y algo desordenada.



SELECCION DE 3 ALTERNATIVAS Y CONFRONTACION CON LOS REQUERIMIENTOS

Alternativa 3

Características:

Título: Alegría

Tipo de libro: Muchas palabras.

Edad a la que va dirigido: 7 años.

Tamaño: 21.5x21.5 cm.

Formato: Cuadrado

Sistema de Impresión: Offset.

Material de la portada: Carrón rígido forrado con papel liso, plastificado mate.

Material de la página impresa: Papel Bond.

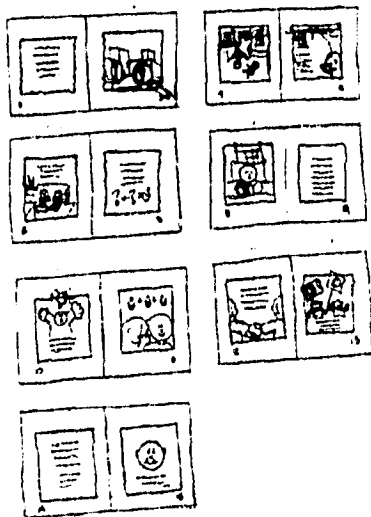
No. de Páginas: 14

Folio: esquina inferior, exterior.

Personaje: humano

Técnica de ilustración: Lápices de Colores y Acuarela.

Ventajas y Desventajas: La alternativa 3 cumple adecuadamente con los requerimientos, ya que su disposición es armónica, sus márgenes dan un aire suficiente dando la impresión de limpieza, su formato cuadrado es muy adecuado por las razones expuestas anteriormente, el texto y las ilustraciones tienen ritmo, dándole todo esto un aspecto sencillo, limpio, llamativo y funcional.



12. SELECCION DE ALTERNATIVA FINAL

Se seleccionó esta opción como alternativa final, ya que cumple lo propuesto en los requerimientos de una manera óptima y funcional, además de proporcionar un contenido sencillo, armónico y llamativo.

Juanito anda en busca
de la fórmula de la felicidad.
ha buscado ya por todas partes.
¿la encontrará?...

HORTENSIA GREGG

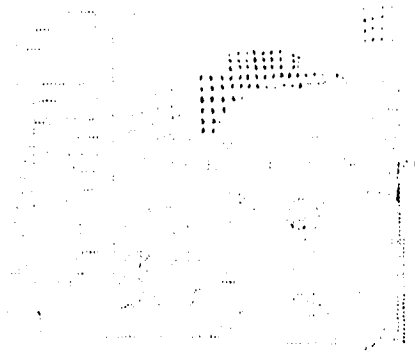
ALEGRIA

ILUSTRADO POR SAMANTHA CARRION



SELECCION DE ALTERNATIVA FINAL

Habia una vez
un niño de 7 años
llamado Juanito,
era alegre, optimista
y vivía en una ciudad
muy grande
con muchas habitantes.



2

3

SELECCION DE ALTERNATIVA FINAL

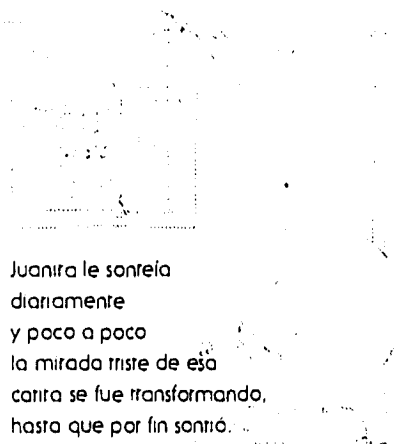
Cuando Juanito salía
a jugar por las tardes,
veía asomado por la ventana
de la casa vecina,
a un niño de la misma
edad que él,
con carita muy triste.



4

5

SELECCION DE ALTERNATIVA FINAL



Juanita le sonreía
diariamente
y poco a poco
la mirada triste de esa
carita se fue transformando,
hasta que por fin sonrió.

6

Empezaron a jugar juntos
y al poco tiempo se convirtieron
en buenos amigos.



7

SELECCION DE ALTERNATIVA FINAL

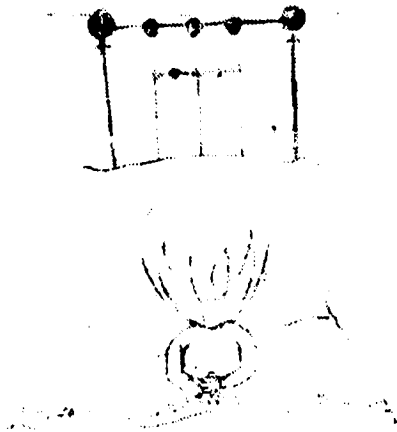
Ambos se propusieron
encontrar una fórmula mágica
que cambiara las caras tristes
de las personas cercanas a ellos.

8

Una noche
mientras Juanito dormía,
escuchó una voz que le decía:
Juanito, yo soy la alegría,
no puedes verme
ya que estoy dentro de ti
¿me sientes?
vivo en cada persona,
sólo que algunas me ignoran.

9

SELECCION DE ALTERNATIVA FINAL



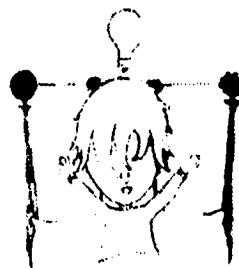
10

Necesito de las sonrisas
poro alimentarme
y del brillo de sus ojos
poro fortalecerme,
respiro mediante
sus pensamientos positivos.

11

SELECCION DE ALTERNATIVA FINAL

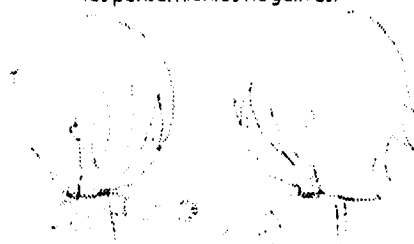
Gracias porque
en tí me manifiesto.
Por favor ayúdame a crecer.
Juanito se dio cuenta
que finalmente
había encontrado
la fórmula mágica:



¡MANIFESTAR ALEGRIA!

SELECCION DE ALTERNATIVA FINAL

Le relató su sueño a su amigo
y desde ese día, ambos
se propusieron sonreír con insistencia
y alejar de sus mentes
los pensamientos negativos.



14

15

SELECCION DE ALTERNATIVA FINAL

Cada uno
en su salón de clases
formó grupos
para difundir la alegría.
Rápidamente
su actitud empezó a dar frutos
y su idea fue aceptada
por toda la escuela.

16

17

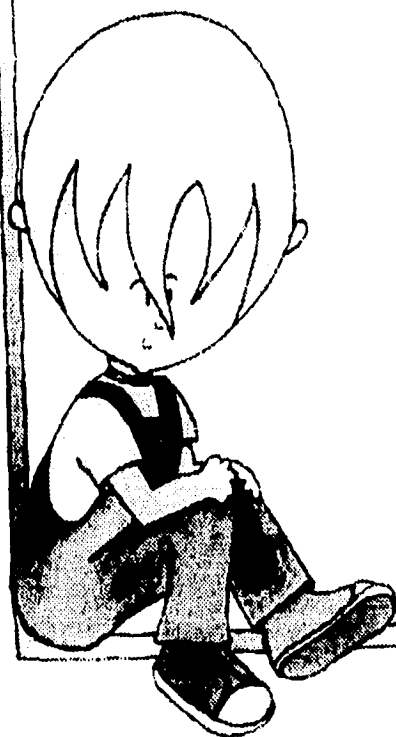
SELECCION DE ALTERNATIVA FINAL

Las personas cercanas a ellos
se contagiaban de su alegría
y el núcleo de optimismo
se extendió cada día más.

18

La sonrisa de un niño,
logró un mundo
de Alegría.

19



B.II. PROCESO DE REALIZACION

REALIZACION
DUMMIE
PORTADA Y CONTRAPORTADA



REALIZACION

DUMMIE

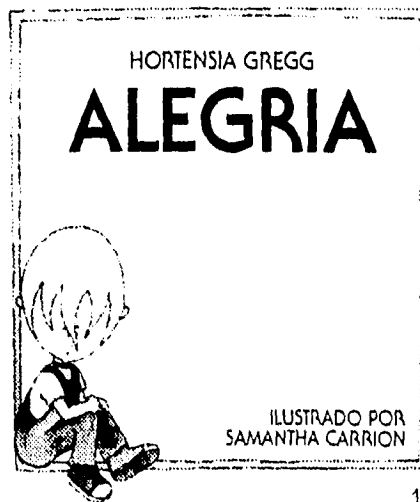
PORTADILLA Y CREDITOS

1996. Santiago S.A. de la presente edición en lengua española
Luzca Blanca 7 13840 Mexico

PRINTED IN MEXICO
Impreso en Mexico por
SAMTES S.A.
Polig. Industrial Anáhuac
Mexico

Deposito legal: M. 14 405-1996
ISBN 96-372-0019-2

Esta es la única edición
de esta obra en lengua española. No se permite su venta
ni su explotación en otros países. Los derechos de reproducción
de esta obra en cualquier idioma y en cualquier forma han sido
reservados por el autor. No se permite su explotación
ni su explotación en otros países. No se permite su explotación

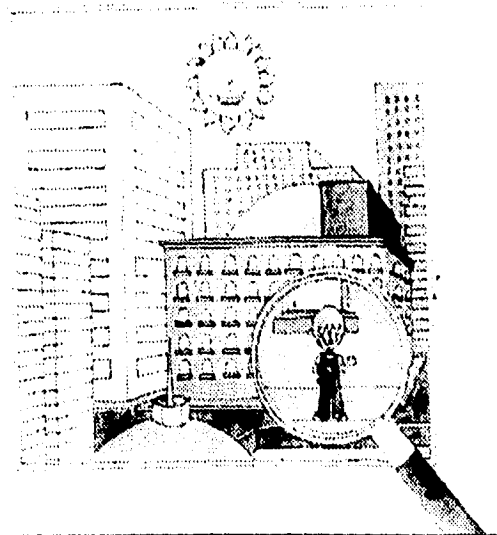


REALIZACION

DUMMIE PAGINAS 2 Y 3

Había una vez
un niño de 7 años
llamado Juanita,
era alegre, optimista
y vivía en una ciudad
muy grande
con muchos habitantes.

2



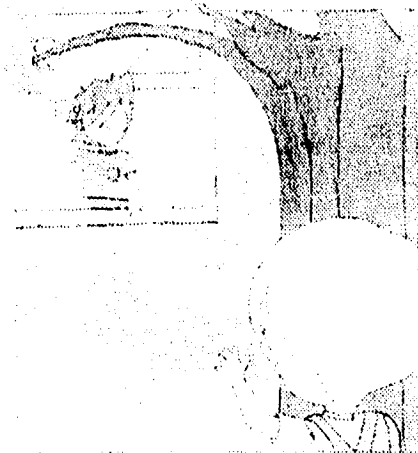
REALIZACION

DUMMIE

PAGINAS 6 Y 7

Juanito le sonreía
diariamente
y poco a poco
la mirada triste
de esa catita
se fue transformando,
hasta que por fin sonrió.

6



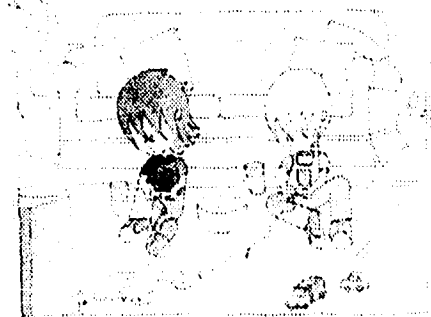
7

REALIZACION

DUMMIE

PAGINAS 8 Y 9

Empezaron
a jugar juntos
y al poco tiempo
se convirtieron
en buenos amigos.



8

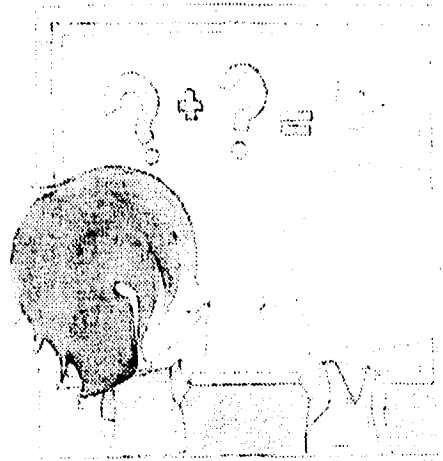
9

REALIZACION

DUMMIE

PAGINAS 10 Y 11

Ambos
se propusieron
encontrar una
fórmula mágica
que cambiara
las caras tristes
de las personas
cercanas a ellos.



10

11

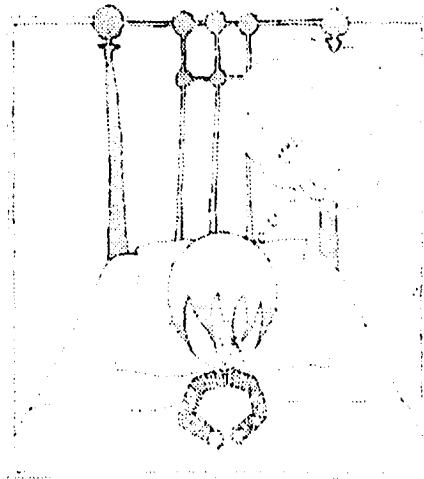
REALIZACION

DUMMIE

PAGINAS 12 Y 13

Una noche
mientras Juanito dormía,
escuchó una voz que le decía:
Juanito, yo soy la alegría,
no puedes verme
ya que estoy dentro de tí
¿me sientes?
vivo en cada persona,
sólo que algunas me ignoran.

12

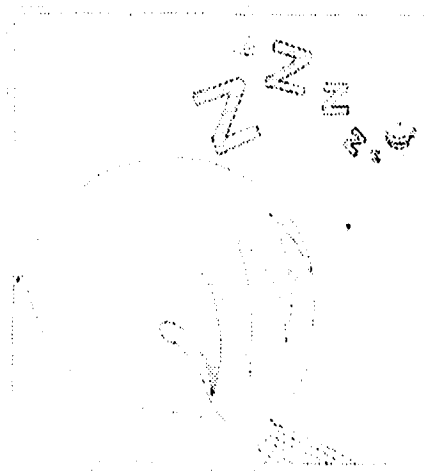


13

REALIZACION

DUMMIE

PAGINAS 14 Y 15



14

Necesito de las sonrisas
para alimentarme
y del brillo de sus ojos
para fortalecerme,
respiro mediante sus
pensamientos positivos.

15

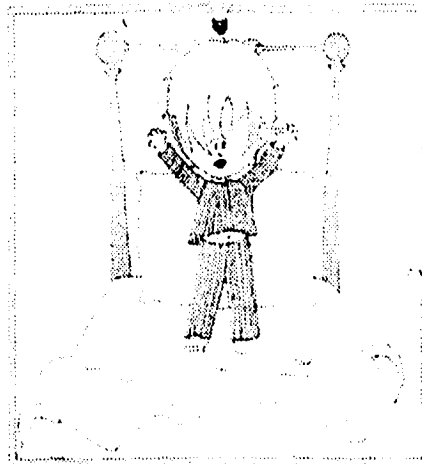
REALIZACION

DUMMIE

PAGINAS 16 Y 17

Gracias porque
en tí me manifiesto.
Por favor ayúdame a crecer.
Juanito se dio cuenta
que finalmente
había encontrado
la fórmula mágica:

¡Manifestar ALEGRÍA!



16

17

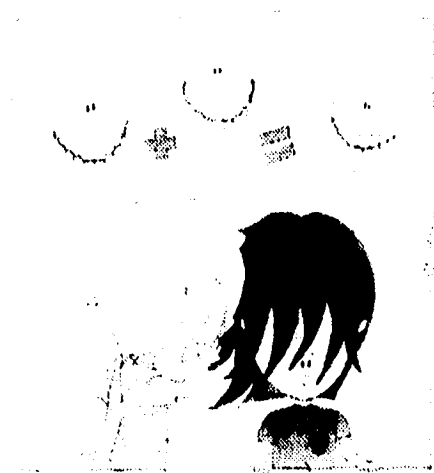
REALIZACION

DUMMIE

PAGINAS 18 Y 19

Le relató su sueño
a su amigo
y desde ese día,
ambos se propusieron
sonreír con insistencia
y alejar de sus mentes
los pensamientos negativos.

18



19

REALIZACION

DUMMIE
PAGINAS 20 Y 21

Cada uno
en su salón de clases
formó grupos
para difundir la alegría.
Rápidamente
su actitud empezó a dar frutos
y su idea fue aceptada
por toda la escuela.

20



21

REALIZACION

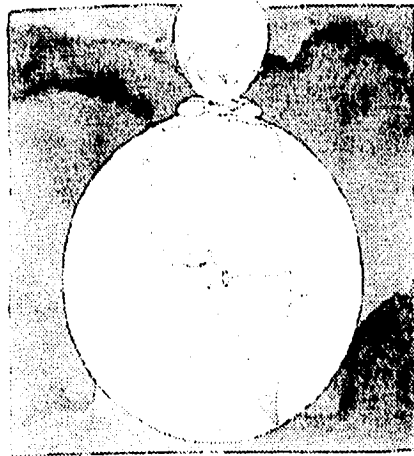
DUMMIE

PAGINAS 22 Y 23

Las personas cercanas a ellos
se contagiaban de su alegría
y el núcleo de optimismo
se extendió cada día más.

La sonrisa de un niño,
logró un mundo
de Alegría.

22



23

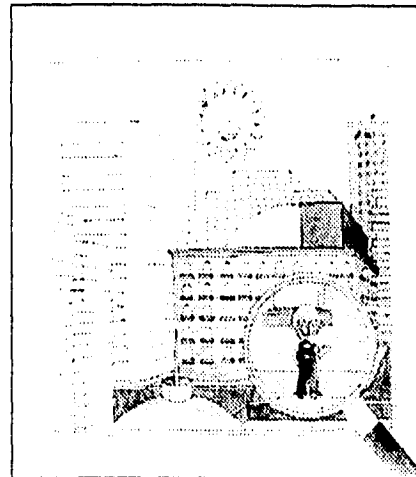
12. REALIZACION

ANALISIS

Alegria

Portada	D
Título	MD
Créditos	MD
Imágenes	MD
Página Impresa	E
Formata	E
Material	E
Paradilla	E
Tipografía	E
Caja Tipográfica	MD
Bordes y Ornamentos	MD
Márgenes	E
Folio	E
Imágenes	MD
Color	MD
Contenido	E
Contraportada	MD
Observaciones	MD
Marca de la Editorial	M
Imágenes	MD
Total	178

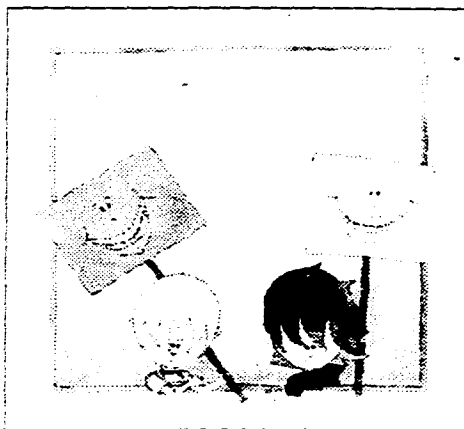
E=10 MD=9 B=8 S=6 D=0 M=0



REALIZACION

COMPARACION

Al hacer una comparación con los productos anteriormente analizados podemos ver que el resultado fue bueno ya que al haber analizado los mismos puntos, su puntaje total queda entre los más altos.

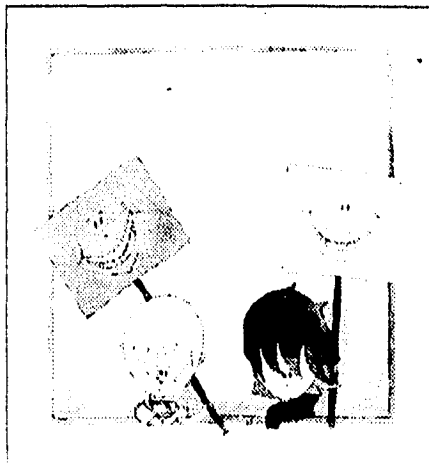


ALEGRIA		178
¡No tenga sueño!	164	
Kalamita nene una fermanita		158
El Viejo Teatro	151	
Sale el Sol		81
El Rey que voló	178	
Estaba la Pastora		182
The True Story of the Three Little Pigs	177	
Días de Circo		164
Bzz	189	
Español de la América Anigua		151
Why the Mosquitoes Buzz in Peoples Ears	147	

REALIZACION

COMPARACION

Al hacer una comparación con los productos anteriormente analizados podemos ver que el resultado fue bueno ya que al haber analizado los mismos puntos, su puntaje total queda entre los más altos.

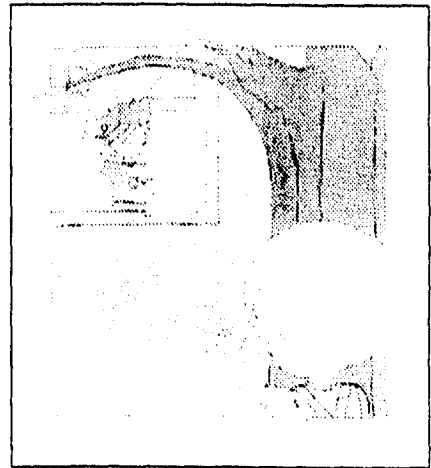


ALEGRIA		178
¡No tengo sueño!	164	
Kalamito tiene una hermanita		158
El Viejo Teatro	151	
Sale el Sol		81
El Rey que voló	178	
Estraba la Pastora		182
The True Story of the Three Little Pigs	177	
Días de Circo		164
Dzz	189	
Esplendor de la América Antigua		151
Why me Mosquitoes Buzz in Peoples Ears	147	

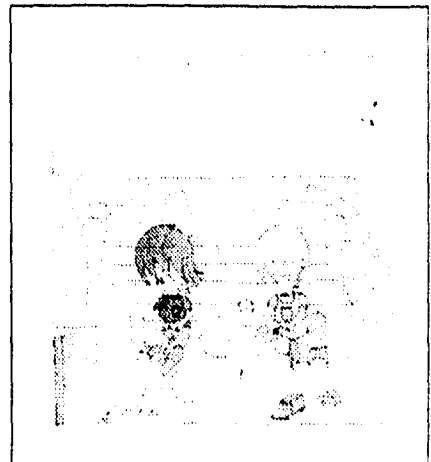
REALIZACION

AJUSTES

páginas 6 y 7 respectivamente

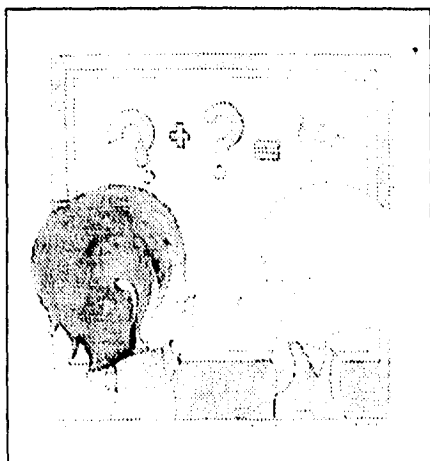


La propuesta original de las páginas 6 y 7, integraba el texto a las ilustraciones, al realizar estas resultó obvio que esta propuesta les quitaba demasiado espacio, además de romper con la armonía de las demás páginas, por lo tanto se decidió posicionar el texto en la página contigua respetando con esto el formato total del libro y la limpieza del mismo

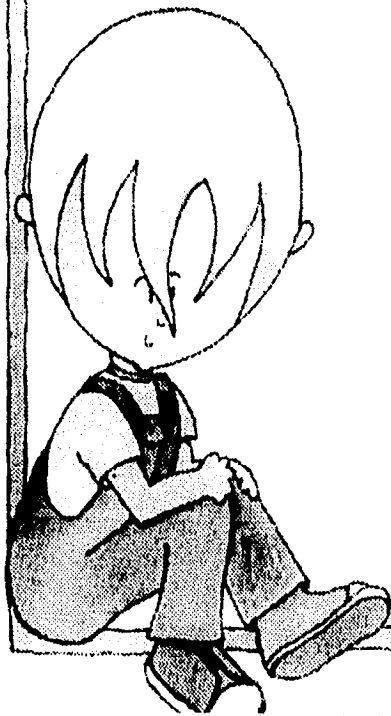


13. REALIZACION

REPRODUCCION

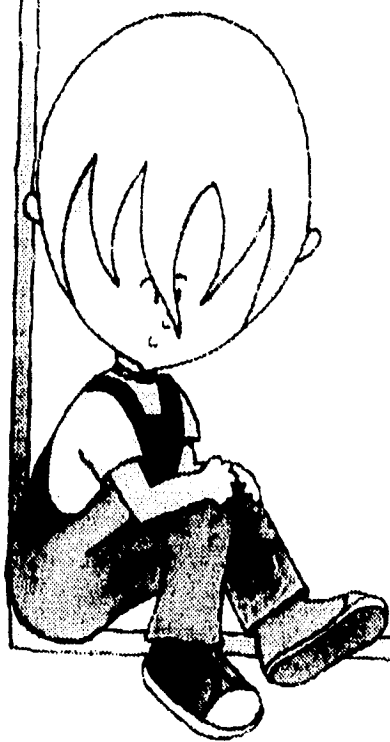


El proyecto se va a reproducir mediante un medio directo, es decir que se suprimirán los originales mecánicos ya que estos se realizarán por computadora, integrando en un solo documento texto e imágenes, despues mandando a hacer negativos en selección de color, facilitando así el trabajo del impresor y asegurando que el resultado sea tal como se diseño.



CONCLUSIONES

Para crear un diseño debe de existir un motivo que nos impulse a realizarlo, qué mejor motivo, que crear un diseño que transmita una idea positiva para niños, a través del diseño gráfico y la ilustración. En este caso, un cuento llamado Alegría cuya aparición quisiera precisamente ser como su título lo indica, tratará de dejar en el niño una experiencia agradable no sólo al leer o escuchar las palabras impresas, sino, también, al disfrutar las imágenes presentadas en este proyecto, las cuales se trataron de integrar con el texto en un todo armónica, equilibrado y alegre, que guste a los niños de cualquier parte del mundo, dejando un mensaje importante compartiendo un poco de colorido y felicidad.



BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA

- Abadi, Miriam, Nissan, Luna., SISTEMA DE INFORMACION GRAFICA PARA EL CENTRO DE CONVIVENCIA INFANTIL "BENITO JUAREZ". Tesis Universidad Nuevo Mundo, México, D. F. 1994.
- ADVANCED ILUSTRATION AND DESIGN. Ed. Chartwell Books. Londres. 1987. Pag. 12-50.
- ANNUAL'91, ILLUSTRATORS OF CHILDREN'S BOOKS. Bologna: Internacional Children's Book Fair.
- Bangert, A., Armer, K.M.. EL DISEÑO DE LOS 80'S., ed. Nerea. Madrid, 1990.
- Best, JohnW., COMO INVESTIGAR EN EDUCACION. ed. Morara. Madrid. 1982.
- Berelheim, Bruno., PSICOANALISIS DE LOS CUENTOS DE HADAS., ed. Crítica, Barcelona, 1988.
- Cervera, Juan. LA LITERATURA INFANTIL EN LA EDUCACION BASICA. Ed. Kapelusz. Buenos Aires. 1986.
- Claus, G.; Hiebsch, H., PSICOLOGIA DEL NIÑO ESCOLAR. (versión en español de H. Boehcher.), ed. Grijalbo, S.A., México, D. F., 1996.
- Dalley, Terence. ILUSTRACION Y DISEÑO. Técnicas y Materiales. Ed. Blume., 1a. edición., Madrid. 1981.
- DESING HISTORY: a student's handbook., ed. Hazel Conway., London., 1987.
- Delgado Domínguez, Irma Cristina. DISEÑO DE LIBROS DE TEXTO PARA NIÑOS DE SIETE AÑOS. U. México, 1980.
- DICCIONARIO ENCICLOPEDICO LAROUSSE. Ed. Noguer. Barcelona. 1972.

- DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA. Ed. Espasa-Calpe. Madrid, 1970. Tama II.
- Gessel, A. LA EDUCACION DEL NIÑO EN LA CULTURA MODERNA., ed. Nava, Buenos Aires, 1948.
- Gessel, A. PSICOLOGIA EVOLUTIVA DE 1 A 6 AÑOS. Ed. Paidós. Argentina, 1940.
- GUIA COMPLETA DE ILUSTRACION Y DISEÑO. Técnicas y Materiales. Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología. México. Pág. 8-88.
- Hillway, Tyrus.. INTRODUCCION TO RESEARCH., ed. Houghton Mifflin Co., Boston, 1956.
- López Arias D., Carmen., AQUELLOS QUE HAN CONTRIBUIDO AL DESARROLLO DE LA LITERATURA INFANTIL. Tesis Escuela Normal para Maestras de Jardín de Niñas BERTA VON GLUMER. México. D.F., 1963.
- MEMORIA DE PAPEL, CRONICAS DE LA CULTURA EN MEXICO., INDA. Año 3, Na. 7. Septiembre de 1993.
- Mercada, Salvador., COMO HACER UNA TESIS., ed. Limusa. México, D.F., 1993.
- Mussen, P., Canger, J., et al. DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD DE UN NIÑO. 2nda. edición. Ed. Trillas. México, 1980.
- Nariega, Luisa. LA ILUSTRACION EN LA LITERATURA INFANTIL. Tesis U. Anáhuac. 1981.
- Owen, P., Rallason, Jane. AIRBRUSHING. Manual Completa de Técnicas de Aerografía. 1a. edición. Ed. Blume. Gran Bretaña. 1988.
- Pastariza de Erchebarne, Dara. EL CUENTO EN LA LITERATURA INFANTIL. Ed. Kapelusz. Buenos Aires, 1986.
- Pelkey D., Treld, Tratman, Felicity., HOW TO WRITE AND ILLUSTRATE CHILDREN'S BOOKS AND GET THEM PUBLISHED. ed. Nathan Light Books., Cincinnati. Ohio, 1991.

- Piaget, Jean. PSICOLOGIA Y PEDAGOGIA. Ed. Ariel. México, 1986.

- Rawson, Philip S., DISEÑO., ed. Nerea, Madrid, 1990.

- Reed, W. GREAT AMERICAN ILLUSTRATORS. Crown Publishers. New York, 1979.

- Sarué, E. EL DISEÑO GRAFICO. Desde los Origenes hasta Nuestros Días. 2nda. edición. Ed. Alianza Forma. Madrid, 1990.

- Sparke, Penny., et al., DISEÑO. HISTORIA EN IMAGENES., ed. Herman Blume, 1987.

- Vallejo Najera, Alejandra. "MI HIJO YA NO JUEGA, SOLO VE LA TELEVISION". Ed. Planeta. México, 1988.

- Williams, Cecil D., A RESEARCH MANUAL FOR COLLEGE STUDIES AND PAPERS., ed. Harper and Brothers Publishers. New York, 1951.