

00227

6



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

"Ilustración de un Póster Didáctico: La Navidad"

Tesis

Que para obtener el título de:

Licenciado en Comunicación Gráfica

Presenta

Paloma Casados Palomares

Director de Tesis: Lic. Héctor Miranda Martinelli

México, D.F., 2003

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

I



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.

TESIS CON FALLA
DE
ORIGEN

PAGINACIÓN DISCONTINUA



Asesora de Tesis: Mercedes Sierra Kehoe

Gracias a Dios

Porque tu me guiaste por buen camino.

A mis padres por estar siempre en las buenas y en las malas y sobre todo por creer en mí. Es lo mejor que he tenido en esta vida.

A Manuel y Amanda por ser mis hermanos y aguantarme en esta larga convivencia. Los quiero mucho.

A mis abuelos: Mamá Amalia, Mamá María, Papá Santos y mi abuelito Polo (qpd). Por ser parte fundamental de mi vida. Gracias por todo su cariño y comprensión.

A mi tios: Ada, Miguel, Isabel, Polo, Noelia y Mary. Les agradezco infinitamente todo su apoyo y cariño.

A los profesores por darme las armas necesarias para alcanzar mis metas como profesionista: Carlos (qpd), Lupita (qpd), Mary, Luis, Fernanda, Nachito, Mercedes, Osvaldo, Héctor, Marco, Verónica, Aurora y Martín

A mis amigos, que son muchos y espero contar con ellos toda mi vida porque son importantes en ella: Carmen, Maribel, Isaac, Erika, Alfredo, Ricardo, Maribel Ponce, Joel, Junny, Fide, Betty, Jane, Ely, Martha, Saúl, Martín, Elide, Liz, Mayra, Vicky, Mariana, Rafa y Mónica.

Y a las personas que tengan un tiempo para leer mi tesis.

Gracias.

Ilustración de un Póster Didáctico: La Navidad

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

LA ILUSTRACIÓN ILUSTR...

1.1 Historia de la Ilustración	
1.1.1 Definición de la Ilustración	7
1.1.2 Antecedentes de la Ilustración	10
1.1.3 Breve historia de la Ilustración Infantil en México	24
1.1.4 La Ilustración en la Comunicación Gráfica	30
1.2 Funciones y Clasificación de la Ilustración	
1.2.1 Funciones y formas de la Ilustración	31
1.2.2 Propósitos de la Ilustración	34
1.3 El papel de la Ilustración en nuestros días	35

CAPÍTULO II

LA DIDÁCTICA

2.1 El Material Didáctico	38
2.2 Montessori, Piaget y Froebel	
2.2.1 María Montessori	40
2.2.2 Jean Piaget	42
2.2.3 Federico Froebel	44
2.3 La Percepción Visual de un niño	
2.3.1 Áreas principales de la Percepción Visual	46
2.3.2 La Percepción Visual y la Memoria	49
2.4 Objetivos y Cualidades del Material Didáctico	
2.4.1 Objetivos	51
2.4.2 Cualidades	52
2.5 Clasificación del Material Didáctico	53
2.6 Posters Didácticos	55
2.7 Función de la Ilustración	57

CAPÍTULO III

PROYECTO FINAL

3.1 Elementos Básicos del Diseño	59
3.1.1 Punto, Línea, Plano, Textura, Retícula y Composición	60
3.1.2 Color	67
3.1.3 Tipografía	73
3.2 Metodología de Bernd Löbach	76
3.2.1 Fase 1: Análisis del problema	79
3.2.2 Fase 2: Solución del problema	89
3.2.3 Fase 3: Valoración de las soluciones del problema	92
3.2.4 Fase 4: Realización de la solución del problema	94
3.3 Dummy Final	96

CONCLUSIONES 99

BIBLIOGRAFÍA 101



INTRODUCCIÓN

La ilustración infantil en México, ha tenido un importante desarrollo, ya que es un país que tiene problemas educativos en cuanto a la existencia de un analfabetismo parcial. Es por ello que se ha visto reflejado un interés por el Material Didáctico que aporte al plan de estudios de la Secretaría de Educación Pública (SEP) un desarrollo constante y estimulante para su proceso dentro de la Sociedad Mexicana. Este cambio se ha ido dando paulatinamente en la didáctica, porque en su mayoría eran de origen extranjero además de costoso, así es que las empresas editoriales mexicanas han comenzado a dar un gran salto en ese aspecto, utilizando la ilustración como mediador dentro del desarrollo educativo del infante.

El proyecto que se expondrá en la siguiente tesis trata sobre el diseño de la Ilustración para un Póster Didáctico, cuyo tema es la Navidad. La propuesta esta enfocada básicamente a las tradiciones mexicanas y para realizar las ilustraciones se retomaron las características esenciales de nuestra sociedad sin olvidar su funcionamiento y propósitos en el campo educativo. Además de cambiar el estilo de ilustración que la editorial maneja.

- En el *Capítulo I* "La Ilustración ilustra...", situaré en un principio la definición, antecedentes y una breve historia de la ilustración en México. Así como los cambios que ha tenido con la tecnología aplicada a este ramo. Además de su función y clasificación, ya que nos brinda diferentes variantes en las cuales se emplean la misma imagen para diversos temas, público de acuerdo a la edad, escolaridad, etc.
- Dentro del *Capítulo II* "La Didáctica", señalaré algunas características que son importantes en la elaboración del Material Didáctico, tomando en cuenta los programas en los que se apoyan los planes de estudio de la Secretaría de Educación Pública, en este describiré los procesos educativos de Montessori, Piaget y Froebel, enfocando su situación y desarrollo, sin olvidar las distintas definiciones que tiene el material didáctico. También se retoma en este capítulo la percepción visual, los objetivos, cualidades y clasificación del material didáctico ya que para algunos profesionales que se dedican a su elaboración desconocen la importancia de estos conceptos para la mejor elaboración de sus proyectos.

- Por último el *Capítulo III* "Proyecto Final", en este apartado explicaré los elementos básicos del diseño que conforman la ilustración (línea, punto, forma, plano, color, etc). De esta forma analizaré cada uno de los elementos que conforman la ilustración del Póster de la Navidad y conocer su uso para lograr una imagen que sea agradable y llamativa para los infantes y los educadores. Y por último desarrollaré el diseño del Póster Didáctico, señalando sus características de acuerdo a los requerimientos que se piden y la técnica que se utilizó.

La función del comunicador gráfico la reconocemos entonces como parte fundamental del desarrollo de una sociedad: comunicar, divertir, entretener, y el de disfrutar el gusto por la imaginación y sus posibilidades. Además de ampliar los conocimientos del diseño y a la vez sobre la didáctica.



Capítulo I

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La ilustración, ilustra...



*Historia
de la Ilustración*



Antecedentes



*Funciones y
Clasificación de
la Ilustración*



*La Ilustración en
nuestros días*

"La ilustración a diferencia de la pintura, siempre debe realizar una función concreta; siempre debe tener una razón para existir"

Jeanette Collins

1.1 HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN

La ilustración es un medio gráfico interpretativo, que presenta una imagen visual útil y funcional, valiéndose de símbolos, elementos figurativos y abstractos que se combinan con variantes infinitas.

1.1.1 DEFINICIÓN DE LA ILUSTRACIÓN

En la ilustración se transmite la información específicamente por medio de la sola repetición y se recibe por observar y transformar lo que se ve en una precisa representación bi o tridimensional.

En esencia, la ilustración es una representación gráfica sensible ya que presenta el contenido emotivo y significativo del ilustrador de la obra. Al formar parte de una sociedad, el ilustrador tiene el deber de transmitir un mensaje mediante su trabajo creativo. Es testigo sensible de la época en la cual vive, por lo tanto, se convierte en narrador del momento.



figura 1. Caballo pintado en las cuevas paleolíticas de Lascaux, Francia, entre el 1400 y el 1350 A. de C.

Por medio de la ilustración se pueden transmitir ideas sin necesidad de recurrir a palabras, de tal modo que la información se asimila por cualquier persona, sin importar su nivel socio-cultural. El ilustrador puede elegir libremente el acabado y textura que sea necesaria para su realización.

La ilustración tiene diversas definiciones que se encuentran en diccionarios, enciclopedias y libros dedicados al estudio de la imagen y las artes visuales.

figura 2. Manuscrito iluminado perteneciente a La Edad Media. Precursor del libro ilustrado. "Libro de Horas", escrito e iluminado por monjes.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

En las enciclopedias encontraremos siempre una definición concisa, como la que da la Real Academia Española donde "La ilustración es una estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro".



figura 3. Cartel publicitario del Polo de Tucson. Ilustración Eric Boelts.

Según Alan Swan: "La ilustración es un elemento del diseño dibujado o pintado que ha sido encargado o bien se elabora como una idea original. El modo de aparición depende de la manera personal que le permite al creador volcar toda su imaginación y sensibilidad. La ilustración tiene un sinfín de características que no limitan la expresión del ilustrador".

Lo cierto es que la ilustración forma parte de la Comunicación Gráfica y será utilizada de tal forma que logre una funcionalidad con respecto al diseño. Lo anterior puede ser apoyado por la definición de ilustración que da Terence Dalley "El objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes. Cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte puede llamarse ilustración".

La ilustración dentro de la Comunicación Gráfica es uno de los medios más expresivos, dado su carácter de interpretación personal que le permite al creador volcar toda su imaginación y sensibilidad.

Las distintas definiciones que encontraremos de ilustración siempre nos llevarán a un punto específico donde todo comenzó; la comunicación de un mensaje, donde el ilustrador por medio de imágenes informa concretamente y nos sitúa en un entorno por medio de mapas, planos, diagramas o elementos decorativos donde generalmente se representan escenas con personajes u objetos relacionados con lo que se quiere transmitir al receptor.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

1. Diccionario de la Lengua Española, Madrid, 1992
2. Swan, Alan, "Bases del Diseño Gráfico", Gustavo Gilli, pag. 58
3. Dalley, Terence, "Guía Completa de Ilustración y Diseño, técnicas y materiales", Tursen Hermann Blume Ediciones, pag. 10

Entonces a la ilustración la defino como: "Una representación gráfica que es concreta y que guarda una semejanza con la realidad, sobre un tema específico, que necesita de un intenso desarrollo creativo para transformar los sentimientos, ideas y conceptos en imágenes comunicativas".



figura 4. Diseño de etiquetas realizadas por Charles S. Anderson (diseñador e ilustrador) y Lynn Schulte (ilustrador).

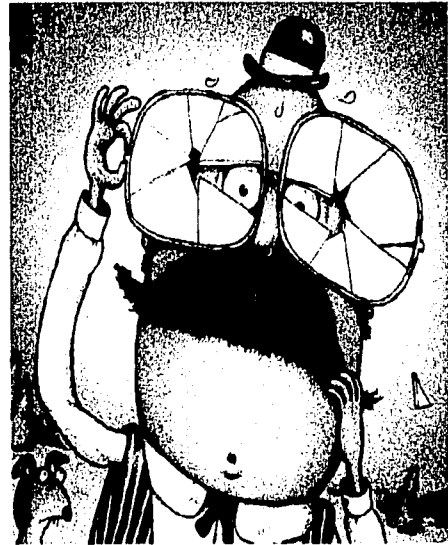


figura 5. Ilustración para el libro infantil titulado Tracks. Ilustrador Tedd Arnold, técnica acuarela y lápices de color.



figura 6. En esta ilustración elaborada por David Wisniewski se utilizó recorte de papel de distintos tonos y colores, para lograr los diferentes planos y matices que se necesitaban para la representación de la ilustración.

1.1.2 ANTECEDENTES DE LA ILUSTRACIÓN

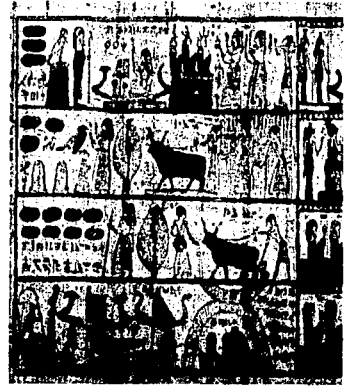
En la prehistoria, antes de la palabra fue la imagen; los primeros registros del hombre son de carácter pictórico, imágenes raspadas o pintadas en las superficies de las cavernas, en las cuales reproducían prácticas religiosas y costumbres sociales. Este testimonio que dejaron los hombres en las paredes de sus cuevas nos muestra que la ilustración existe desde la era Paleolítica.

Más tarde, estas paredes de cuevas fueron sustituidas por paredes de templos donde los egipcios, babilonios, asirios, persas, entre otros, pintaban con fines decorativos y para dejar un testimonio acerca de sus experiencias, cultos y tradiciones.



Figura 7. Pintura rupestres de la cueva de Lascaux en el sur de Francia.

Figura 8. Libro de los Muertos, realizado en el Antiguo Egipto.



Antiguamente la ilustración fue utilizada en combinación con las narraciones o textos de libros y manuscritos donde una realza y complementa a los otros; esto se remonta hasta hace más de cuatro mil años con los pergaminos ilustrados más antiguos que se conocen: *El Libro de los Muertos* y el *Papyrus Ramessum* que datan desde 1900 años antes de Cristo.

Las ilustraciones de estos manuscritos se contorneaban en primera instancia con líneas marcadas con tinta negra o café, después se aplicaban las zonas de color con pigmentos blanco, negro, café, azul, verde y en ocasiones amarillo. Algunos piensan que el uso excesivo de azul y verde quizá se debió al azul del Nilo y el verde al follaje de su ribera. Los hombres estaban iluminados de un color más oscuro que las mujeres y las personas más importantes de tamaño más grande que las de menor importancia.

Según Philip B. Meggs dice que "*Los jeroglíficos, los papiros y los manuscritos ilustrados de los egipcios constituyen el legado de estas a la Comunicación Visual. Estas innovaciones, junto con los logros de Mesopotamia, fueron el inicio*

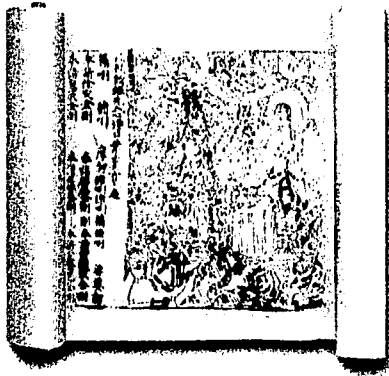


figura 9. "Sutra de Diamante" el más antiguo de los manuscritos impresos.

para el desarrollo del alfabeto y de la Comunicación Gráfica en Fenicia y el mundo grecorromano".⁴

El manuscrito impreso conocido como el *Sutra de Diamante* contiene una compleja ilustración de un grabado en madera de Buda y sus discípulos la cual se considerará la ilustración impresa más antigua. Este manuscrito fue estampado en xilografía por Wang Chieh en el año 868 d.C.

Uno de los principales campos de la ilustración ha sido siempre el dibujo analítico y descriptivo, especialmente en los campos de la ciencia, la topografía, la medicina y la arquitectura. Los artistas griegos y romanos comprendían la importancia de la ilustración técnica y tenían una cierta idea de perspectiva. El filósofo griego de la antigüedad, Aristóteles, hacía referencia a las ilustraciones, perdidas en la actualidad, que

4. Meggs, Philip, "Historia del Diseño Gráfico", Mac Graw hill, pag. 16

acompañan a sus escritos. El arte medieval de la iluminación de manuscritos fue el inmediato precursor de la ilustración lujosa y ornamentada de libros impresos. Estos libros eran generalmente de temas religiosos y se realizaban en los monasterios, escritos e ilustrados por los monjes como parte de sus devociones, en ellos utilizaban iniciales con ornamentos o decoraciones al margen. Estos *Salterios* y *Libros de Horas* muestran una auténtica maestría en la pintura de miniatura con colores brillantes de temple, además de oro.

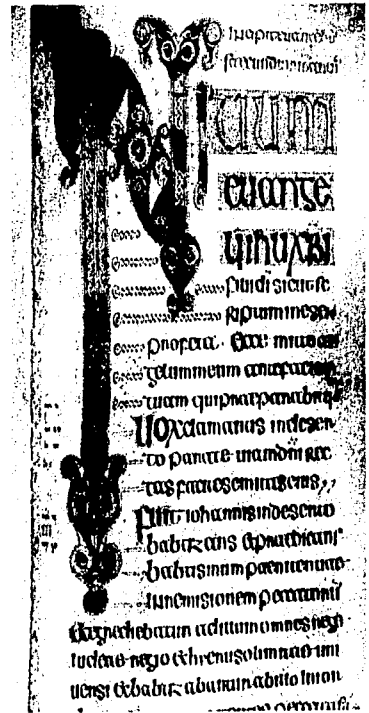


figura 10. Página capitular del evangelio de San Marcos, 680 d.C.

En el mundo islámico, los artistas persas y mongoles ilustraban algunos libros de poesía e historia con pinturas que se-
mejaban delicadas joyas. Al igual que los manuscritos, las ilus-
traciones sólo podían duplicarse copiándolas a mano. En el
periodo de florecimiento del *scriptorium monástico*, o el sa-
lón para escribir de la abadía benedictina de Montecassino
en el siglo XI, fue utilizado un espléndido manuscrito del se-
gundo libro de *Diálogos de San Gregorio Magno*, el cual des-
cribe la vida de San Benito. En el manuscrito, su vida, funda-
mento de las posteriores biografías de este santo, está ilus-
trada con gran riqueza. Ninguna ilustración de miniatura rea-
lizada en la Edad Media se aproxima, ni siquiera remota-
mente, a la forma tan completa con que el tema se halla tra-
tado aquí, tampoco existen ciclos pictóricos en los que la
vida de San Benito se describa con tanta abundancia de de-
talles como en las sesenta y seis ilustraciones de este códi-
ce. A la belleza de estas escenas se añade la impresionante
geometría y riqueza de las capitulares iniciales.

figura 12. Los cuatro ji-
neles del Apocalipsis,
1498. Alberto Dürero.



La *Biblia de los Pobres* es una guía para meditar sobre la
historia de la salvación, procede de la Biblioteca Palatina de
Heidelberg; representa uno de los más bellos ejemplares de
la ilustración en bajo-medieval alemana. La denominación
de *La Biblia de los Pobres* explica su destino: era entregada
en las manos de los predicadores pobres para facilitarles el
cumplimiento de su misión. También por este motivo, la im-
agen es prioritaria respecto al texto ya que ilustra los sucesos
de la historia Bíblica.

Fue hasta el Renacimiento cuando se descubrió el secreto
de representar correctamente la perspectiva. Las teorías de
Brunelleschi contribuyeron a revolucionar el arte y a trans-
formar la ilustración técnica. Realizó dos pinturas siguiendo
las leyes de la perspectiva junto con el pintor Masaccio.



figura 11. Página de la Biblia
de los Pobres de 1465.

Masaccio ejerció una profunda influencia en la evolución del arte florentino en especial en la obra de Miguel Angel. El maestro Masaccio hace una aproximación naturalista en el arte de la pintura, que se preocupa más por la simplicidad y unidad de la composición, el espacio tridimensional que a los detalles y decoración.

Artistas e ilustradores como Leonardo da Vinci y Alberto Durero impusieron un alto grado de meticolosa observación y claridad de detalles en sus dibujos técnicos y arquitectónicos aplicando las leyes de la perspectiva. Leonardo da Vinci utilizó en sus obras la monumentalidad de la escena y volumen de las figuras como realizara Masaccio treinta años antes. Los numerosos dibujos de Leonardo revelan su perfección técnica y su maestría en el estudio de la anatomía humana, de animales y plantas. Durero a su vez realizaba sus ilustraciones en madera, tenía un gran conocimiento del dibujo, de la figura humana, así mismo participo en diversos avances de los artistas italianos, pintores y artistas gráficos



figura 13. Ilustración de tipo técnico realizada por Alberto Durero. Uso de un marco para dibujar un laúd en perspectiva.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



figura 14. Detalle de la Virgen de las Rocas, de Miguel Angel.

alemanes, para desarrollar mejores diseños de tipos y métodos de impresión y manufactura de libros, los cuales incluían ilustraciones realizadas por los mismos autores o por los ilustradores más famosos de la época.

La ilustración de libros se desarrolló a partir del siglo XV, en la ilustración y el texto se grababan a mano en un bloque de madera. Fue la invención de la imprenta de tipos móviles, a fines del siglo XV, lo que amplió las posibilidades de ilustración de textos y de la reproducción. El uso del grabado de madera fue cediendo en los siglos XVI y XVII ante el aguafuerte y el grabado en planchas de cobre, aunque los ilustradores, Holbein y Dürero, emplearon ambas técnicas.

A finales del siglo XVIII el ilustrador y grabador inglés Thomas Bewick desarrolló un proceso para grabar el extremo de la cara lateral. Esto ayudó a los finos grabados que entonces



Figura 15. Ilustración impresa de Blake. Se grababa el diseño y después se coloreaba a mano.

predominaban en la ilustración de libros. A Bewick se le considera el padre del grabado en madera y gracias a él se popularizó el proceso en Inglaterra.

En 1796 se produjo un gran avance técnico cuando el alemán Alois Senefelder inventó la litografía, que proviene del griego y significa "impresión sobre piedra". Después del perfeccionamiento del proceso, Senefelder comenzó a experimentar con la litografía multicolor, esperando que en un futuro se lograra desarrollarlo para permitir la reproducción de pinturas. La litografía fue el medio gráfico que permitió un enfoque más ilustrativo a la comunicación con el público. Uno de los primeros libros importantes que se ilustró en litografía fue la edición de *Fausto* ilustrada por Delacroix, la cual apareció en 1828.

En Inglaterra, uno de los principales talentos en la ilustración de comienzos del siglo XIX fue William Blake, quien 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. Este proceso denominado impresión iluminada consistía en que el texto y el diseño se grababan en relieve, estos se imprimían a un color y después William Blake y su esposa los coloreaban a mano. Sus diseños y el uso de colores brillantes fueron los que dieron la pauta para que artistas plásticos retomaran características en algunas corrientes como el Expresionismo, Art Nouveau y el Arte Abstracto. 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 escritores de la época como Charles Dickens y después en Francia, Emile Zola, publicaron sus novelas en episodios ilustrados en revistas.

También en el siglo XIX pero en la última década en Japón se desarrolló la técnica de la xilografía en color. Esto se dió en la escuela Ukiyo-e que significa "imágenes del mundo flotante". Este proceso se considera como la cumbre del arte Ukiyo-e, cuyo mayor exponente fue Katsushika Hokusai, quien produjo un estimado de 35,000 trabajos durante siete décadas los cuales abarcaban temas históricos, paisajes, estudios de la naturaleza, ilustraciones para novela, pinturas en seda. Estas ilustraciones se realizaron en impresiones policromáticas, ya que no solo eran producidas en blanco y negro sino que utilizaban a parte tres colores (magenta, amarillo y cian).

Hasta ese momento la ilustración de libros se había limitado al blanco y negro; pero con la invención de la cromolitografía y la obra posterior de Edmund Evans, quien imprimió *Libros de Juguetes* ilustrados por la artista Kate Greenaway se introdujo el color en los dominios del ilustrador de libros. Ella utilizaba en sus imágenes colores suaves, espacios blancos y un balance asimétrico.

Sin embargo la cromolitografía se propagó rápidamente en todas las ciudades importantes de los Estados Unidos, comenzando por Boston. Este sistema de impresión permitió que las ilustraciones tuvieran un sello distintivo, ya que tenían un mayor realismo en las imágenes, además que se realizaron diseños e ilustraciones originales (etiquetas, libros, y reproducción en hojas de estaño para la presentación de los productos enlatados de la época).

Al perfeccionar el proceso de la cromolitografía llegaba a su final, dando paso a nuevas tendencias tanto de sistemas de reproducción como de diseños e imágenes. Un campo realmente explotado fue el uso de carteles o anuncios donde los ilustradores daban libertad a su imaginación logrando for-

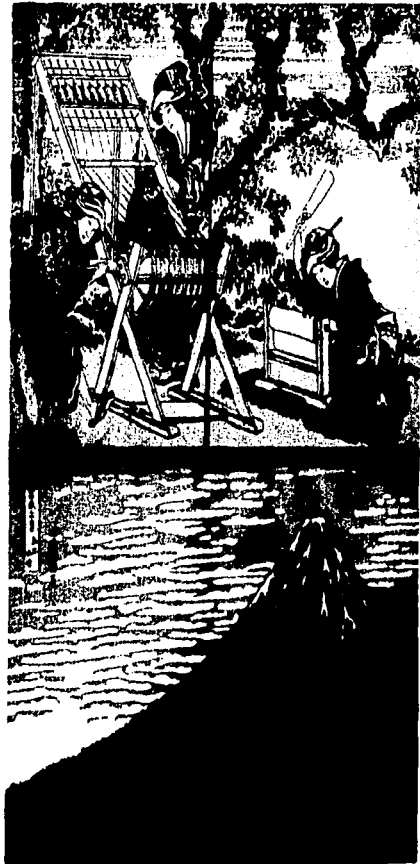


figura 16 y 17. Ilustración de la Escuela Ukiyo-e, Pertenecientes a su mayor exponente Katsushika Hokusai. Escenas de la vida cotidiana, publicadas en los libros pictóricos de arte y Viento del sur o el Fuji Rojo.



figura 18 y 19. Carteles de Jules Chéret, el primero es para la representación de "Orfeo en los infiernos" y el segundo corresponde a un baile de disfraces.

mas ingeniosas para incrementar el efecto pictórico de los carteles. A partir de este desarrollo técnico el auge de los carteles tuvo lugar durante la primera mitad del siglo XIX, pues se utilizaban para anunciar una amplia gama de productos y servicios.

Un diseñador e ilustrador importante dentro del cartel fue Jules Chéret, quien se convirtió en uno de los principales innovadores de la corriente del Art Nouveau. Chéret revolucionó la apariencia de los carteles dando el papel preponderante a la ilustración, que hasta entonces estaba subordinada al texto.

El Art Nouveau se caracterizaba por los movimientos lineales orgánicos, en forma de plantas, que modulan y decoran un cierto espacio. Además que la forma de la mujer fueron motivos frecuentes para la ilustración. Los diseñadores grá-

ficos e ilustradores del Art Nouveau intentaron hacer del arte algo cotidiano y el resultado fue la comunicación de masas por medio del cartel.

Pero no solo Chéret se desarrolló en el campo ilustrativo del cartel. Aubrey Beardsley se le consideró "el niño terrible", tenía un manejo extraordinario con la pluma, sus trabajos los realizaba en blanco y negro. Las ilustraciones tenían un estilo según Walter Crane (notable pintor e ilustrador quien fue de los primeros innovadores en la aplicación de los modelos ornamentales japoneses) "pícaro, extravagante parecido al estilo japonés, ya que en su obra se nota la influencia de los grabadores japoneses y de los pintores prerrafaelistas"⁵.

El inglés Dudley Hardy introdujo las cualidades pictóricas del cartel francés en exhibiciones de Londres. Hardy formuló que "los carteles de teatro tendrían mayor peso si los letreros y figuras aparecían contra simples fondos planos"⁶, como en la ilustración de su cartel teatral "Una chica alegre". Pero fue Henri de Toulouse-Lautrec quien abrió un terreno en el diseño de cartel según lo comentó Chéret, ya que su rendida admiración que profesaba al arte japonés, ejerció una influencia en su peculiar y personal estilo de contornos fuertemente marcados, su composición asimétrica y la utilización de manchas de colores planos. El artista redujo la importancia del texto, obligando al espectador a concentrar su atención en el aspecto ilustrativo del cartel.

Otro destacado cartelista fue Alphonse Mucha. Sus ilustraciones se caracterizaban por las líneas sinuosas, flores de tallos finos y retorcidos, mujeres de largas y sueltas cabelle-

5. Meggs, Philip, "Historia del Diseño Gráfico", Mc Graw Hill, pag. 188

6. Meggs, Philip, "Historia del Diseño Gráfico", Mc Graw Hill, pag. 191



figura 20. Ilustración de Salomé, realizada por Beardsley.



figura 21. Cartel teatral de "Una chica alegre" de Dudley Hardy.



figura 22. Cartel del Molino Rojo de Lautrec.



figura 26. Alphonse Mucha, Cartel Gismonda. La figura es de tamaño real.



figura 23. Cartel de reclutamiento militar realizado por James Montgomery Flagg.

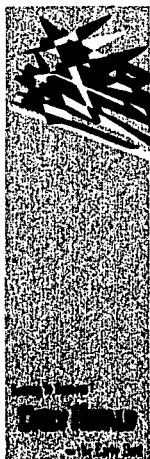


figura 24. Cartel futurista y cubista realizado por Kauffer.



figura 25. Cartel del tren nocturno Estrella del Norte de París a Amsterdam.

ras y sedosos pliegues. Los carteles que le valieron un gran éxito fueron los célebres posters o carteles que realizó para las obras teatrales de la actriz Sarah Bernhardt.

Al estallar la 1ra. Guerra Mundial, el cartel tuvo un cambio radical. Estos pasaron a ser instrumentos de propaganda y su estilo resultaba tosco, pero con un mensaje contundente.

Los carteles reflejaron numerosas influencias: Cubismo, Surrealismo, Dadaísmo y Art Déco, entre otras. Entre los artistas del género se encuentra el francés Cassandre que era el nombre profesional de Adolphe Mouron, cuya obra más conocida es el de los ferrocarriles franceses, en estilo Art Déco, este representa los trenes y las vías con un elegante estilo geométrico, semiabstracto. Durante esos años surgieron dos tipos nuevos de cartel, el de cine y el turístico.

En los años veinte y treinta alcanzaron también gran importancia los carteles no comerciales realizados, sobre todo en Alemania y en Rusia. Experimentando con carteles fotográficos en lugar de ser ilustrados, formando complejos fotomontajes con fragmentos de diferentes fotografías. Así mismo la Bauhaus fue la pionera en crear nuevas formas gráficas, integrando el texto del cartel en la ilustración, utilizando las palabras y las letras para componer todo el dibujo.

En la 2da. Guerra Mundial volvieron a aparecer contundentes carteles de propaganda, a menudo realizados por diseñadores importantes como Ben Shahn. En sus carteles destacaban sus colores fuertes y planos.

Al surgir la fotografía el declive de la ilustración se vio más cerca. Con este invento se ampliaron las posibilidades del realismo total en la ilustración. Al esforzarse por imitar la fo-

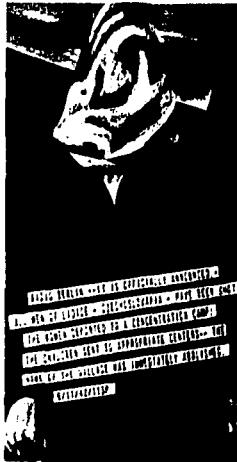


figura 27. Cartel político de Ben Shahn.



figura 28. Fotografía utilizada para realizar el grabado de Mathew Brady.



CAPÍTULO I La ilustración ilustra...

tografía logran mayor similitud con lo real. Al inicio se utilizaba como una herramienta de investigación con respecto al desarrollo de las ilustraciones de grabado de madera. Un ejemplo claro se encuentra en un trabajo realizado por Mathew Brady titulado Hombres liberados en el canal Bank en Richmond.

En algunos ilustradores el realismo de su obra muestra la influencia de la fotografía, como es el caso de Norman Rockwell quien empleó óleos para su trabajo en la revista *Saturday Evening Post*, durante los años 20 y 30. Rockwell trabajaba en formatos de gran tamaño, con el fin de ganar una mejor calidad al momento de reproducirla, ya que la ilustración reducía. Con el uso de la fotografía se aceleró el proceso ilustrativo, convirtiéndose vital cuando se trabaja a corto plazo.

Durante esas décadas de los 20 y 30 se vio la influencia que tenía la época victoriana en cuanto a los diseños dejando



figura 29. Ilustración de Norman Rockwell titulada "El agente agrícola del condado".

huella en la ilustración puesto que se puso de moda una cierta elegancia gráfica explorando las nuevas lenguas visuales dentro de la tradición realista que predominaba en gran medida en la época de la Reina Victoria de Inglaterra.

La ilustración en los cincuentas y sesentas se encontraba ante una época donde se captaba y promovía el espíritu de la nueva era, después de la guerra. Trabajando con formas más modernas y expresivas, de forma independiente, arriesgada, reflexiva y cuidadosa.

Fue precisamente durante la década de 1950 cuando se pensó que la ilustración tradicional en Estados Unidos llegaría a su fin. Estas suposiciones se hicieron por la fidelidad de la imagen en la fotografía, las mejoras de los materiales y en los procesos que tenían un mejor rango de iluminación. Pero a medida que la fotografía incursionaba rápidamente en el mercado de los ilustradores, la creación de imágenes se modificó al surgir nuevos artistas gráficos. Milton Glaser, quien aportó un alto nivel de habilidad gráfica y diseño, así



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

figura 30. Cartel de Bob Dylan, 1967.
Milton Glaser.

como un mayor impacto visual. Creó imágenes con colores planos con contornos delgados y que posteriormente se interesará más por la ilusión óptica y la dimensión de los objetos. Según Philip B. Meggs: *"Glaser es difícil de categorizar, pues se reinventó así mismo como una fuerza creativa, al explorar nuevas técnicas gráficas y nuevos motivos"*.

Con esto se dieron varios cambios en las técnicas de representación, pues el lápiz y la tinta poco a poco eran desechados por las nuevas generaciones de ilustradores, los cuales se fueron acercando a la pintura moderna como el expresionismo, surrealismo, la pintura naïf y el arte pop.

En Latinoamérica destaca la escuela cubana, que desarrolló un estilo propio, encabezado por el diseñador gráfico Félix Beltrán y Raúl Martínez un pintor que realizó diseños ilustrativos. Ellos adoptaron detalles específicos de algunas corrientes estadounidenses que se encontraban en su apogeo como: el Pop Art y la Psicodelia.

En 1984 nace una corriente que tiene la intención de elevar la ilustración a un rango de pintura y se conoce como *"Ilustrismo"*. Su mayor exponente es Javier Ruisánchez García, actual profesor de Comunicación Gráfica e Ilustración en la Escuela de Arte de Valladolid. El Ilustrismo según Javier Ruisánchez *"se construye como antecedente de la realidad virtual, expresada mediante recursos pictóricos tradicionales (óleo planeográfico), la cual no dispone de apuntes previos, fotografía o algún otro recurso digital, para su ejecución"*.



figura 31. Cartel honrado al pueblo Cubano.



figura 32. Ilustración de Javier Ruisánchez.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

7. Meggs, Philip, *"Historia del Diseño Gráfico"*, Mc Graw Hill, pag. 384

8. Ruisánchez García, Javier, Ilustrismo, www.ilustrismo.com

La publicidad puede contemplarse como una respuesta a la expansión del comercio y la industria, la cual contribuye al aumento de la competencia. En el siglo XX la aparición del cine y la televisión continuaron ampliando la obra del ilustrador, y un campo de trabajo muy extenso fue el libro infantil.

La ilustración dentro del libro infantil tiene como función esencial la de iluminar el texto, en otras palabras, debe darle luz a las palabras. Dice Uri Shulevitz, un conocido ilustrador de Estados Unidos, *"que esta claridad viene de la representación correcta del sentido literal de las palabras para después ir más allá a la representación del ambiente y los sentimientos que están en ellas"*⁹. La ilustración puede ser modesta, cuando sirve como una explicación del texto, o puede llegar a alcanzar una realización espiritual. El acto de introducir una ilustración hace el libro visual y le permite al lector un descanso del texto. Hay también libros sin texto y, en ellos, la ilustración carga con todo el peso de la historia.

Las ilustraciones tienen que ser parte del cuento. Ayudan a hacer más real a los personajes y dan detalles que no se pueden incorporar en el texto. La ilustradora Shirley Hughes, dice *"como un actor (o, más bien como un grupo de actores, directores de escena y el director en un solo individuo), el ilustrador empieza con el texto que salió de la imaginación de otra persona. Debe sumergirse en él y salir de él de manera intuitiva antes de que, convocando todos sus poderes de investigación e imaginación, lo use como trampolín para poder saltar. La idea es darle al autor y al editor no lo que quieren sino algo que nunca soñaron podrían tener"*¹⁰.



Figura 33. Ilustración de Mark Buehner para el libro "Harvey Potter's Balloon Farm".

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

9. Shulevitz, Uri *Writing with Pictures-How to Write and Illustrate a Children's Book*, Watson-Guption Publications, Nueva York, 1985.

10. Hughes, Shirley de "A Telling Line" en *Illustrators 33*, Londres, 1980.

Los estilos son diversos, pero específicamente en Latinoamérica la manera de ilustrar es reconocible por el reflejo del proceso de búsqueda de su identidad cultural. Además que el panorama ilustrativo de hoy se debe al valor de la diversidad.

Algunos de los cambios que se han dado dentro de la ilustración tienen que ver con el desarrollo de la tecnología, esto proporciona una nueva posibilidad para los ilustradores puesto que siguen trabajando al servicio, tanto de un patrón comercial ya que su campo de actividades se ha expandido y han surgido otros adelantos, como en materiales y procesos de reproducción.

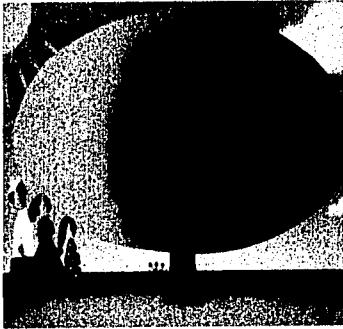


figura 34. Ilustración en acrílico realizada por Julia Gorton "The Gumdrop tree".

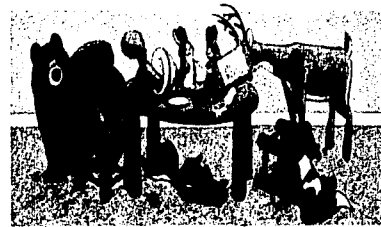


figura 35. Matt Novak ilustra el libro "Elmer Blunt's open house", en la técnica de acuarela y lápiz de color.

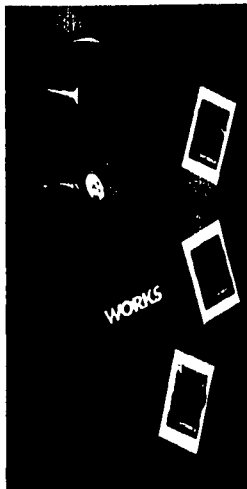


figura 36. Folleto, posters y pin ilustrado por Bradford Lawton, Jody Laney.

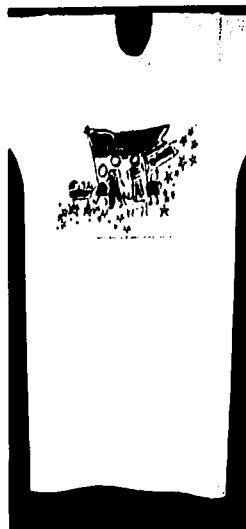


figura 37. Campaña "Marcha de colecta-paseo por América", de Busha Husak.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

1.1.3 BREVE HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN INFANTIL EN MÉXICO

Aún cuando México fué el primer país de América en tener una Universidad e imprenta, nunca se le dedicó mucho tiempo ni esfuerzo a la ilustración como tal en la época de la Colonia.

Pero en el mundo prehispánico, los indígenas ya fabricaban libros en los que se recopilaban datos relevantes de su cultura y sociedad, así mismo registros de tierras, censos, calendarios, etc. Estaban hechos a base de pictogramas, por lo tanto pueden ser considerados como libros ilustrados.

Con la llegada de los españoles, los misioneros idearon una enseñanza por medio de una cartilla con dibujos de colores brillantes, con la cual enseñaban la doctrina y el idioma. Ya que la instrucción en la vida familiar era regida por la iglesia.

Estas tenían grandes capitulares de adornos grabados en madera, viñetas, márgenes y grabados de Santos.

Los editores también fueron una pieza importante en el desarrollo de la ilustración en el siglo XIX. Uno de los más fructíferos fue Antonio Venegas Arroyo con su taller de grabado popular. Venegas imprimió entre otras cosas, varios libros para niños, con grabados de José Guadalupe Posadas, quien fue un espléndido grabador, que informaba al pueblo de cuanto suceso importante acontecía, preocupado siempre por divertir mediante la crítica ilustrada. Posadas tenía mucha fantasía para hablar de este mundo y el otro. Entre sus muchos trabajos están las ilustraciones para cuentos infantiles tales como "El Vendedor de Juguetes", "La Cenicienta", "El Escorpión de cristal", "Pirucho, el valeroso", y también se imprimieron varios volúmenes de adivinanzas para niños.

Ya comenzado el siglo XX en México los libros escolares fueron ilustrados cuando José Vasconcelos era Secretario de Educación Pública, con quien surgen los libros gratuitos ilustrados por Diego Rivera. Fué muy escaso el material ilustrado para niños que se publicó, indicando el poco valor que se le daba a los infantes como un lector importante y con necesidades diferentes a los de los adultos.

En 1946 aparece una colección de 12 tomos para niños editados por la editorial Acrópolis, cada tomo contenía diferentes secciones como son: el juego, el trabajo manual, el campo, la poesía, la leyenda y el cuento, el teatro, la novela, el cine, historia, religión, arte, la industria y la ciencia. Sus ilustraciones son en su mayoría en 2 colores y en plastas. Esta



figura 38. La Catrina, grabado de José Guadalupe Posadas.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

colección se llama "El Libro de Oro de los Niños", y es importante mencionarla porque fue un logro para los ilustradores españoles en este caso, estos impulsaron a otros más ya que desde entonces salieron a la venta muchos libros infantiles en México.

Pero la ilustración tuvo un giro con las historietas en México, con la creación de "La Familia Burrón" realizada en 1948 por Gabriel Vargas. "Para muchos sociólogos y antropólogos es una obra fundamental para el estudio de la cultura mexicana, debido a la riqueza cultural de sus personajes y a las situaciones por las que atraviesan. Vargas refleja la inclinación de la clase media hacia la imitación de las modas, las costumbres y el estilo de vida estadounidense que trae consigo el rechazo de su identidad. "La Familia Burrón" lleva 50 años de aparición ininterrumpida y es por esto que formó parte del libro *Maravillas del Siglo XX* que edita Reader's Digest. El trabajo de Vargas en este género es basto, pues ha creado otras historietas: *La vida de Cristo*, *Pancho López*, *El gran caperuza*, *Los Chiflados*"¹¹.

En 1979 se creó la Asociación Mexicana para el Fomento del libro Infantil y Juvenil, que en colaboración con la Secretaría de Educación Pública se creó la primera Feria Internacional del Libro Infantil y Juvenil, en la que intervienen ilustradores de todo el mundo. Entre los temas tratados, destaca la ilustración como instrumento de atracción al niño por la lectura. Esta feria se lleva a cabo cada año promoviendo concursos entre ilustradores y autores infantiles mexicanos.

Con lenguaje comprensible, aparecieron en publicaciones ilustraciones llenas de imaginación para preescolares y primaria, cubriendo los objetivos de los planes de estudio, siendo elementos didácticos en la formación del niño.

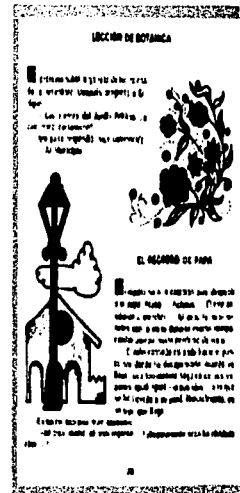


figura 39. Libro de oro de los niños

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



figura 40. Interior de la historieta de "La Familia Burrón".

11. "La Familia Burrón, crítica a la pérdida de identidad en la clase media". www.dgch.unam.mx/gaceante/1998/febrero



figura 41. Ilustración de Ana Laura Salazar para los interiores del Libro de primaria editado por la Secretaría de Educación Pública.



figura 42. Ilustración de Blanca Dorantes titulada "Palabras".

En la actualidad, se comienza a hablar de una manera de ilustrar Latinoamericana que es reconocible como de nuestro continente y reflejo del proceso de búsqueda de su identidad cultural. Y por la importancia que hay por encontrar nuevos valores y fomentar la ilustración nace el grupo de "Imagen y Palabra".

Imagen y Palabra es una asociación que se creó con el objetivo de organizar en México un gremio de escritores e ilustradores de literatura para niños y jóvenes. Cuenta con una base de datos nacional e internacional, además que mantienen vínculos con la Sociedad de Escritores e Ilustradores de Libros para Niños, en Estados Unidos. A cargo de esta organización esta la escritora Judy Goldman. Y entre sus filas se encuentran destacados ilustradores mexicanos reconocidos a nivel nacional e internacional. Algunos han intervenido en diversos proyectos, como son en la ilustración de los libros de la Secretaría de Educación Pública, Carteles para la UNICEF, Ilustración Editorial y Comercial, Elaboración de Material Didáctico, Elaboración de Ilustraciones para empaque y embalaje, y en muchas otras aplicaciones que tiene la Ilustración.



figura 43. Ilustración de Blanca Dorantes

Algunos de los ilustradores de estos tiempos son:

Fabricio Vanden Broeck, Felipe Dávalos, Felipe Ugalde, Federico Jordan, Ricardo Radosh, Ana Laura Salazar, Blanca Dorantes, Claudia de Teresa, Claudia Legnazzi, Gloria Calderas, Rosario Valderrama, Tania Janco, Gabriela Cadena, Gerardo Suzán, Teolinda Escobedo, Manuel Ahumada, entre otros.



figura 44. Portada e interiores ilustrados por Claudia de Teresa.



figura 45. Ilustración de Claudia Legnazzi para los interiores de los Libros de Primaria editado por la Secretaría de Educación Pública.

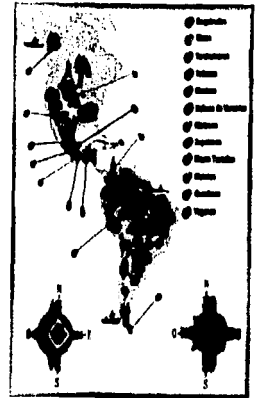


figura 46 y 47. Ilustración perteneciente a la obra de "La Conquista" del autor Miguel León Portilla y Mapa "Hijos de la Primavera" creada por Felipe Dávalos.

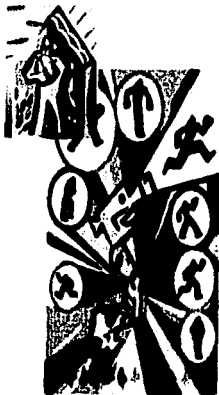


figura 48. Federico Jordan. Ilustrador especialista en el área editorial y comercial.



figura 49 y 50. Ilustraciones pertenecientes a Fabricio Vanden Broeck



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Rosalía Chavelas, Jefa de Publicaciones Infantiles y Juveniles en CONACULTA, escribe a cerca de la ilustración mexicana en la página electrónica del consejo, y nombra a cinco ilustradores, cuya línea de acción fundamental ha sido ilustrar libros para niños, aunque no exclusivamente porque también han incursionado en el periodismo y la publicidad. Y los define de esta manera:

Manuel Ahumada: Orfandad, Ingravidez, perplejidad.

Blanca Dorantes: Línea depurada, fineza, volatilidad, sentimiento a flote, claridad de mente.

Ricardo Radosh: Ingenio, ingeniería, relieve, dimensión y volumen, creatividad que ensambla el mundo de mil modos distintos.

Felipe Ugalde: Síntesis de la forma, frescura, ligereza, fiesta vernácula del color, apropiación terrena del mundo celestial.

Fabrizio Vanden Broeck: Textura, color, sentido de lo telúrico donde el animal y al ser humano se hermanan, calidez.¹²

La ilustración también se utiliza para crear conciencia por medio de los carteles, como es el caso de "Colectivo Hematoma", la cual se origina en la ciudad de Guadalajara, cuyo objetivo es "la diversidad en los lenguajes y códigos de comunicación"¹³. El colectivo se define como un experimento visual conformado por 17 diseñadores gráficos de diferentes



figura 51. Ricardo Radosh. Ilustración titulada "Botero".



figura 52. Felipe Ugalde. Ilustración perteneciente a los libros de texto de primaria.



figura 53. Ilustración de Rosario Valderrama.

12. www.conaculta.gob.mx

13. www.hematoma.com.mx

entidades de México, que utilizan fotos, digitalizaciones de imágenes e ilustraciones realizadas en vectores.

Es así como podemos darnos cuenta que la tecnología está apoyando este desarrollo dentro del campo de la ilustración, claro sin dejar de calle los medios tradicionales de creación como son la acuarela, gouche, pasteles, etc.

Para los ilustradores en México no existen limitantes en cuanto a la imaginación, como lo citó Rafael Mendoza en el Encuentro de Ilustradores en la Casa de Cultura Jesús Reyes Heróles, "en México son los propios ilustradores quienes deben empezar a crear una cultura de la ilustración y desencasillar este oficio de sólo para niños, ya que el ilustrador no tiene limitantes creativas, pero es preciso que los autores de ilustraciones se organicen mejor para contribuir a la divulgación de su trabajo, mejorando con ello la formación de las próximas generaciones"¹⁴. Y respecto al nivel de calidad de los ilustradores mexicanos en Latinoamérica señaló que ocupamos el segundo lugar después de Brasil.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

14. "Revalorar el arte de la Ilustración", El Universal, Suplemento Cultural, pag.3,9 de septiembre del 2002.

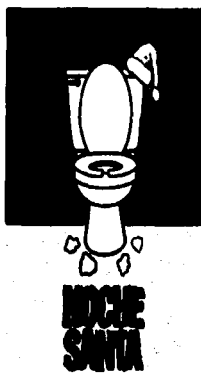


figura 54. Serie cortometrajes, titulado "Noche Santa" de Rogelio López Alvarez.

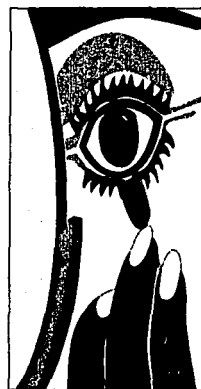


figura 55. Serie cortometrajes, titulado "La Virgen Lupita" de Juan Pablo Robles.

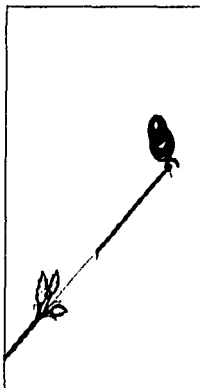


figura 56. Cartel de la serie Los derechos de la Naturaleza, titulado "La Fragilidad" de Gerardo Ochoa.



figura 57. Cartel de la serie Justicia, realizado por Gerardo Ochoa Torres.

1.2 FUNCIONES Y CLASIFICACIÓN DE LA ILUSTRACIÓN

1.2.1 FUNCIONES Y FORMAS DE LA ILUSTRACIÓN

Gran parte de la efectividad de las ilustraciones procede de la variedad de las funciones de comunicación que realizan y de las formas físicas que pueden asumir. Una de las funciones básicas de las ilustraciones es atraer y capturar la atención. Los editores de las revistas, los diseñadores de publicidad en las modalidades de diseño de imagen para empaques y otros usuarios de los medios han advertido desde hace mucho tiempo que una ilustración impactante es tal vez una mejor forma de hacer que los ojos del consumidor vuelvan su mirada hacia la ilustración o al diseño. El comunicador gráfico que desea instruir a los compradores sobre la forma de hacer algo, constantemente encontrará que un dibujo u ilustración es más efectivo. Los dibujos pueden asumir formas que van desde simples figuras de línea hasta ilustraciones que contienen una gama completa de tonalidades y colores. Basta aquí con enfatizar que las ilustraciones son a menudo tan vitales o más que las palabras, ya que en ocasiones el ilustrador puede dibujar lo que para algunas en una fotografía sería imposible, por ejemplo en la ilustración de tipo médica donde se aprecian áreas del cuerpo que se muestran capa por capa, para conocer el funcionamiento del cuerpo. La ilustración es un medio gráfico utilizado para llamar la atención del público acerca de un bien o servicio. En el caso de un libro o una revista es una respuesta a un problema literario específico que nos puede proveer información visual. Al tratarse de un producto, es un medio valioso para explicar las características del mismo y para ayudar a una mayor comprensión de su utilidad, sin la cual no existe el deseo de adquisición.

La ilustración se puede considerar como una propuesta visual a un problema específico. Puede dar información o servir de apoyo explicativo, de igual manera que ser un medio para un comentario social o de entretenimiento. Cuando la meta principal es explicar, las ilustraciones pueden una vez más ser una importante herramienta. La comprensión de materias complicadas a menudo puede perderse en las palabras, pero quedará clara si las ilustraciones explicativas vienen en auxilio de los elementos verbales. La ilustración también es un medio de expresión personal.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

THE LISTENER



Sport can damage your health

Tony Wilkinson

John Cole Stealing a dose of rat poison

Philip Sibley on Selling off the BBC

Gerald Kaufman H Shakespeare had woin glasses.

Figura 59. Ilustración en grabado raspado de Bill Sanderson.

Vende mi car
Anatalla me sacaron
Maldad me salvacion
A vida no llega.



figura 60. Ilustración de Fabiola Tanus, del libro "La Papa-ya, fruta bomba" de Luis Rojo.

El conocimiento técnico de los procesos gráficos es de indiscutible importancia para el ilustrador ya que de esto dependen sus decisiones sobre cómo y en que medios va a trabajar. Lo importante es que su trabajo le satisfaga y que tenga la certeza de que sus originales conserven la misma calidad cuando se impriman. Un ilustrador deberá siempre recordar que será juzgado por su trabajo impreso, ya que es el resultado final el que en verdad se tomará en cuenta. La ilustración puede transmitir una amplia gama de ideas que van desde dibujos cómicos hasta el material ilustrativo de ediciones especializadas. Como lo atestiguan las tiras cómicas, que no solo entretienen al lector, sino también pueden mostrar posturas e ideologías ya sean políticas o sociales. Las caricaturas políticas han mostrado la efectividad de las ilustraciones cuando el objetivo es influir.

Las ilustraciones de un libro son un factor importante en la comprensión del mismo, ya que logra que el lector viva con mayor intensidad las emociones que despierta la lectura. Más importante aún que las ilustraciones interiores, es la portada, ya que esta debe ser capaz de llevar como mensaje la idea principal del libro.

Puede ser necesario combinar diferentes tipos de ilustraciones para alcanzar una efectividad máxima. Al pensar en las funciones de las ilustraciones y en los tipos de ilustraciones con relación al libro debemos tener en mente que las ilustraciones funcionan mejor en combinación con las palabras. Esta combinación de ilustraciones y palabras las convierte en compañeras del mismo rango y esta unión es la que normalmente brinda la comunicación más eficaz.



figura 61. Empaques y portadas de cuaderno ilustradas.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

En la mayoría de las publicaciones especializadas la ilustración muestra diversas funciones, usos, clasificaciones y tipos de ilustración, pero ninguna nos brinda las variantes en las cuales se empleen la misma imagen para varios temas, público, entre otros. Esto nos lleva a la clasificación que realizó el Profesor Guillermo Rivera en la cual se combinan las alternativas que existen entorno a una ilustración (cuadro 1).

El propósito de la ilustración es expresar un mensaje con claridad. Para que produzca el impacto deseado sobre el receptor, es necesario que estén bien solucionados tanto el problema de información que le sirve de base, como el aspecto técnico y realización que se puede lograr con el apoyo de la tabla que se muestra y checar específicamente a quién va dirigida dicha ilustración.

El medio que usa el ilustrador es otro elemento primordial para cumplir con las funciones a la cual estará predeterminada la ilustración. Los ilustradores usan acuarelas, óleos, acrílicos, tinta, lápiz, plastilina, metal, papel de china, papel recortado, tela, pincel de aire, collage y fotografía, sin perder de vista los ilustradores que emplean los medios digitales por medio de la computadora, esto se debe al estilo de cada cual ó a las necesidades específicas del caso.

CARACTERÍSTICAS	DEPENDIENTE A UN TEXTO	INDEPENDIENTE A UN TEXTO	SEMIDPENDIENTE A UN TEXTO
FUNCIONES	INFORMATIVAS	DECORATIVAS	EDUCATIVAS MODIFICA CONDUCTAS
SOPORTES	EDITORIAL, CARTEL, ESPECTACULAR, EMBALAJE, ETC.		
TEMAS	CIENTÍFICA, ARQUITECTÓNICA, BOTÁNICA, MÉDICA, ETC.		
PÚBLICO	INFANTIL, ADULTOS, MUJERES, HOMBRES, GRUPO CULTURAL, GRUPO SOCIAL, INSTITUCIONES.		

Cuadro 1. Realizado por Guillermo Rivera Profesor de la materia de ilustración, en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM.

1.2.2 PROPÓSITOS DE LA ILUSTRACIÓN

El propósito de la ilustración es expresar un mensaje con claridad. Para que produzca el impacto deseado sobre el receptor es necesario que estén solucionados tanto el problema de información que le sirve de base, como el aspecto técnico de expresión y realización.

La ilustración como faceta de la Comunicación Gráfica debe ser juzgada en el mismo plano que cualquier otra expresión gráfica. Asimismo, la ilustración como elemento del mismo diseño debe ser juzgada por el éxito o fracaso en el cumplimiento de su finalidad; frecuentemente es juzgada por ambos criterios.

Toda buena ilustración deberá llevar un mensaje, y más que buscar un perfeccionamiento exagerado en la técnica debe buscarse que sea expresiva. El estilo ni se estudia ni se aprende, es el modo artístico de expresar una idea y es también resultado de la formación artística y académica.

Cada ilustrador tiene un estilo individual y busca establecer una lectura diferente, creativa y paralela al texto. Contribuyen, de manera importante, a la formación del lector. Además, en los textos cortos el ilustrador agrega mucha información que no viene en la lectura, ayudando de esta manera al receptor a que lea mejor y participe activamente en el placer de la lectura.

1.3 EL PAPEL DE LA ILUSTRACIÓN EN NUESTROS DÍAS

El valor básico de las ilustraciones en la Comunicación Gráfica está más allá de toda discusión. Sin tratar de darle valor relativo a la ilustración en comparación con las palabras, se puede advertir la efectividad especial de las imágenes y la palabra para lograr las metas de la comunicación. Las ilustraciones son de suma importancia en estos días en el sistema de comunicación, ya que empezamos a comprender nuestro lenguaje verbal en los libros ilustrados y avanzamos hacia la madurez en un mundo de televisión, películas, animaciones, revistas, periódicos, libros y ahora internet. Esta parte se refiere a una reflexión que hace Arthur Turnbull en su libro "Comunicación Gráfica".

El cine, y especialmente las técnicas desarrolladas para películas animadas, proporcionaron una nueva posibilidad para el ilustrador, que se amplió aún más con el auge de la televisión. Realmente la televisión parece lanzarnos a una era de imágenes y sonidos al convertirnos en un mundo de televisores.

Todos los medios impresos han respondido al impacto de la televisión con la utilización de ilustraciones, ya que de este modo se recalca que la representación de situaciones no son siempre plasmadas de una manera sensitiva y cálida como puede ser el uso de una ilustración.

Este creciente desarrollo en las imágenes acapara todos los campos, ya sea publicitarios, informativo o educativo. Más con el auge de software para realizar ilustraciones digitales. Estos medios permiten que el ilustrador tenga un alto grado de precisión, ya que estos programas permiten almacenar el trabajo en distintas etapas, con lo cual se puede analizar

una serie de variaciones de una imagen determinada antes de tomar cualquier decisión. Además el ilustrador puede ver conjuntamente el texto y la ilustración desde un inicio, lo cual le da la oportunidad de contemplar la imagen dentro de un contexto. Sin embargo, como cualquier otro medio, la ilustración generada digitalmente será todo lo buena que permita la habilidad y la imaginación del ilustrador.

Dentro de la ilustración digital se encuentran divisiones, como las que a continuación citaré:

Ilustración Vectorial

Es también conocida como ilustración orientada al objeto. Este tipo de ilustración es 100% editable, con esto quiero decir que se puede cambiar el dibujo en cualquier momento. Los programas que se manejan a base de vectores se les conoce como programas de dibujo digital. En las plataformas Mac y Pc los software vectorial más conocidos son : Macromedia FreeHand, Adobe Illustrator y Corel Draw.



figura 62. Ilustración realizada por Mauricio Alanís, creada por medio del software de Macromedia FreeHand en plataforma Macintosh.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Ilustración Bitmap

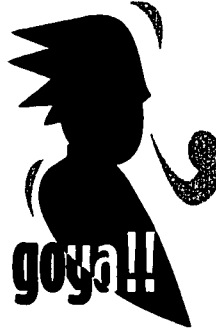
Conocida técnicamente como ilustración Roster, o en español como mapa de bits, es llamada así porque las imágenes están formadas por un gran mosaico generado por la división del plano en una cuadrícula, cada uno de los mosaicos es un pixel. Tiene una paleta de colores muy amplia y sus tipos de herramientas que traen consigo los programas se les llama técnicamente de pintura digital. Software de Bitmap más utilizados: Adobe Photoshop, Fractal Painter, Corel Photo Paint y Paint Brush.

Ilustración 3D

Es llamado así, porque es un tipo de ilustración basada en tres dimensiones, formado por tres ejes, largo "X", ancho "Y" y alto "Z". Entonces al funcionar así en esta técnica no se dibuja ni se pinta, sino realmente se modela, ya que se crean objetos, pero no en un plano sino en un espacio. Software: Infini D, Strata Vision, Model Shop, Strata Studio, 3D Studio, True Space, etc.

Animación

A últimas fechas se han desarrollado software que despliegan una alta tecnología para lograr que los dibujos realizados en papel o en un programa vectorial, estén lo más cercanos posible a la realidad. La animación de las ilustraciones están teniendo un impacto en esta época del internet, al permitir que los navegantes del espacio cibernético utilicen parte de su tiempo en ver ilustraciones animadas, que fueron creadas en papel, después en un programa de vectores como Freehand o Illustrator y por último en un software de animación como Director o Flash ambos de Macromedia, solo por citar algunos.



LOS UNIVERSITARIOS HABLAN...



figura 63. Proyecto realizado en los programas de Adobe Illustrator y Photoshop.

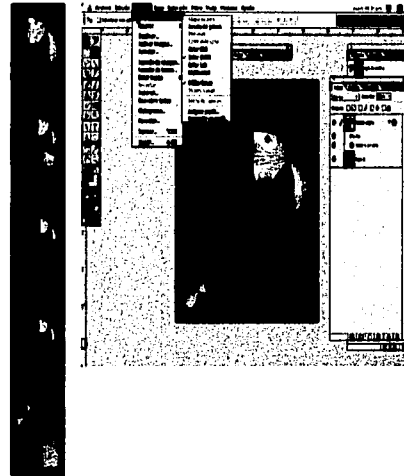


figura 64. Ilustración para un promocional, utilizando varios tratamientos por medio del software.

Capítulo II

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La Didáctica



**El Material
Didáctico**



**Montessori
Piaget y Froebel**



**Percepción Visual
de un Niño**



**Objetivos y Cualidades
del Material Didáctico**



**Clasificación del
Material Didáctico**



Posters Didácticos



**Función de la
Ilustración**

● "La mano educada es una mano libre y la disciplinada debe venir a través de la libertad"

María Montessori



2.1 EL MATERIAL DIDÁCTICO

Los materiales didácticos son un vehículo de información en un proceso de enseñanza - aprendizaje, y al considerar a la instrucción como un proceso de comunicación, el material puede ser considerado como un medio comunicativo.

Este medio es un instrumento que emplea el individuo para adquirir conocimientos, desarrollar experiencias, capacidades y actividades. Dicho instrumento favorece el conocimiento de forma más directa, acerca y define con precisión lo que con la palabra oral solo sería una generalidad sino se fundamenta lo suficiente. En ocasiones se proporciona al individuo en forma de juegos individuales o colectivos con el objeto de hacer interesante el aprendizaje y dar una alternativa de captar las ideas mediante la actividad que desarrollan adaptada a las exigencias del programa que llevan los profesores. El material didáctico no se debe aislar, sino que tiene que incorporarse orgánicamente en un complejo de actividades que desarrollen en una atmósfera de armonía y de colaboración.

Un buen material didáctico debe motivar, estimular, facilitar la enseñanza, promover la participación o respuesta, propiciar la creatividad en el educando, proporcionar experiencias, operaciones de búsqueda e investigaciones y comparación de la realidad. Además podemos reforzar los valores que manejan los alumnos en su casa.

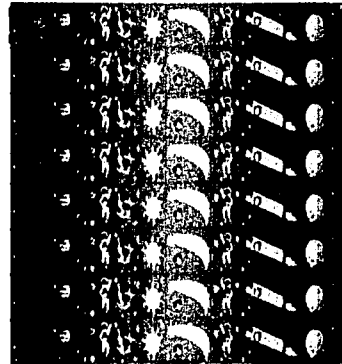


figura 65. Póster Didáctico sobre la galaxia

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Es necesario recordar que en el pasado el material didáctico solo era mostrado por el profesor con el objeto de ratificar lo que había sido explicado. Pero en la actualidad tiene otra finalidad que es la de llevar al alumno a trabajar, investigar, descubrir y a construir. De este modo adquiere un aspecto funcional y dinámico aproximándolos a la realidad, el cual lo defino como *"un instrumento por medio del cuál el niño se acerca a la realidad concreta desarrollando habilidades, actitudes y destreza"*. Es también un medio de enlace con los objetivos de la enseñanza - aprendizaje, además es una herramienta que facilita la tarea de educar ya que ha sido elaborado para apoyar algunos aspectos del desarrollo de los infantes. Esperando que sea un mejor recurso de trabajo para los educadores, pero su mayor utilidad dependerá del interés que despierte en el ambiente familiar. El material tiene diversos grados de dificultad y ayudan a alcanzar propósitos educativos particulares. El niño explora el ambiente con sus sentidos y después debe organizar en su mente las sensaciones que lo impresionan.

Se debe tomar en cuenta que el material didáctico no solo está dirigido para niños sino para adultos también, ya que en algunos casos las empresas llegan a utilizarlos como manuales de inducción que se les proporciona a los nuevos empleados.



figura 66. Viñeta.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2.2 MONTESSORI, PIAGET Y FROEBEL

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2.2.1 MARIA MONTESSORI

María Montessori vivió desde 1870 hasta 1952. Fue la primera mujer que ingresó en una Facultad de Medicina y la primera en graduarse como Médico en Italia. A través de su trabajo con niños discapacitados y niños de zonas marginales, ella desarrolló su método educativo, conocido como Método Montessori, como resultado de todas sus investigaciones, observaciones y experimentaciones, ella encontró los principios de su método y los aplicó a todos los niños. La Dra. María Montessori impactó a toda la sociedad educativa y cambió la forma de entender la educación y de educar.

La influencia de Montessori se puede ver no solo en el número de centros educativos que hay en todo el mundo, sino también a través de la educación y desarrollo de estos niños. Muchas de sus ideas son parte de nuestro conocimiento, lenguaje y la forma de entender a los pequeños.

El propósito de la educación Montessori

La Dra. Montessori sostenía que ningún ser humano puede ser educado por otra persona. Cada individuo tiene que hacer las cosas por sí mismo porque de otra forma nunca llegará a aprenderlas. Un individuo bien educado continúa aprendiendo después de horas y los años que pasa dentro de un salón de clase porque está motivado interiormente por una curiosidad natural, además del amor al aprendizaje. La Dra. María Montessori pensó, por lo tanto, que la meta de la educación infantil no debe ser llenar al niño con datos aca-

démicos previamente seleccionados, sino cultivar su deseo natural de aprender.

Este propósito se alcanza de dos maneras en el aula Montessori:

1. Permitiendo que cada niño experimente la alegría de aprender por sí mismo en lugar de ser obligado.
2. Ayudándolo a perfeccionar todas sus aptitudes naturales para aprender, para que así esta habilidad esté presente al máximo en futuras situaciones de aprendizaje.



figura 67. María Montessori.

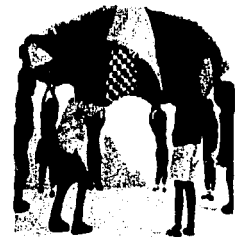


figura 68. Paracaídas, juego que permite que interactúen los niños.

Los materiales Montessori tienen este doble propósito a largo alcance, además de sus propósitos inmediatos de dar información al niño.

El aprendizaje de los niños

El uso de los materiales Montessori está basado en la aptitud particular del niño por aprender; aptitud que la Dra. Montessori identificó como "La Mente Absorbente". En sus escritos, ella comparó con frecuencia la mente joven de un niño con una esponja. La mente del niño literalmente absorbe la información del medio ambiente. El proceso es particularmente evidente en la manera en que un niño de dos años aprende su lengua materna sin ninguna instrucción formal y sin el esfuerzo consciente y tedioso que un adulto debe hacer para dominar un segundo idioma. Adquirir información de esta manera, es una actividad natural y maravillosa para el pequeño, ya que usa todos sus sentidos para investigar sus alrededores.

El niño retiene esta habilidad para aprender hasta los siete años. La Dra. Montessori dedujo que sus experiencias podrían enriquecerse en un aula en donde él pudiera manipular materiales que le proporcionaran una educación básica. El niño pequeño puede aprender a leer, escribir y calcular de la misma manera natural en que aprende a caminar y a hablar. Para que el niño pueda aprender debe haber concentración, y la mejor manera para que el niño se concentre es fijando su atención en el trabajo que efectúa con sus manos. Todo el material de Montessori, permite al niño reforzar sus impresiones invitándolo a usar sus manos para aprender.



figura 69. Aula Montessori

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Un ambiente sin competencia

Con el Método Montessori no existe la competencia. Cada niño hace relación solamente con su trabajo efectuado anteriormente, y su progreso no es comparado con el de otros. La Dra. Montessori creía que la competencia en la educación se debería introducir sólo después de que el niño ya tuviera confianza en el uso de los conocimientos básicos. La Dra. Montessori escribió: "Nunca hay que dejar que el niño se arriesgue a fracasar hasta que tenga una oportunidad razonable de triunfar"¹⁵.

15. Antología "Línea de Formación Pedagógica", Academia de Pedagogía, Escuela Normal Superior, pag.97

2.2.2 JEAN PIAGET

Algunos niños en el aula Montessori empiezan a leer y a calcular a una edad muy temprana, cuando su interés se estimula y teniendo a mano los materiales. Su ideal era que la experiencia del aprendizaje sucediera naturalmente y con gusto en el momento indicado para cada niño. *"Es verdad que no podemos crear genios"*, escribió la Dra., *"...sólo podemos darle a cada individuo la oportunidad de satisfacer sus potencialidades para que éste sea un ser humano independiente, seguro y equilibrado"*¹⁶.

Montessori en México

Desde hace más de 35 años se iniciaron en México esfuerzos por lograr brindar a los niños mexicanos la oportunidad de obtener un desarrollo más pleno, y fue cuando un grupo de padres, concretamente de Chihuahua, se profundizaron en la filosofía de María Montessori. Se enviaron jóvenes a los centros de entrenamiento en Italia con el fin de que se prepararan como guías. Y poco tiempo después se fundaron en México los centros de entrenamiento reconocidos por la Asociación Montessori Internacional (AMI). Actualmente existen en nuestro país alrededor de 156 escuelas que utilizan este método.

Piaget nació en 1896, en Suiza, escribió y publicó su primer trabajo científico cuando tenía sólo diez años. Estudió en la Universidad de Neuchâtel, y tras doctorarse en biología a los veintidós, comenzó a interesarse en la psicología. En sus trabajos, Piaget distinguió cuatro etapas en el desarrollo intelectual del niño:

1. Desde el nacimiento a los dos años, los niños se ocupan de adquirir control motor y conocer los objetos del mundo físico, pero aún no forma símbolos de estos objetos.
2. De los dos a los siete años, el niño se ocupa de adquirir habilidades verbales y empieza a elaborar símbolos de los objetos que ya puede nombrar, pero en sus razonamientos ignora el significado.
3. De los siete a los doce años es cuando el niño es capaz de manejar conceptos abstractos como los números y de establecer relaciones.
4. De los doce a los quince años donde operará lógicamente y sistemáticamente con símbolos abstractos.

16. Antología "Línea de Formación Pedagógica", Academia de Pedagogía, Escuela Normal Superior, pag.99

A partir de las concepciones del intelecto del niño se produce un esencial cambio de perspectiva de la pedagogía de la enseñanza en el siglo XX. Porque, al ser el objeto de la investigación de éste psicólogo, el niño, comienza a adquirir un valor social que sobrepasa al dado al adulto. Por consiguiente, se reconoce que los aportes de Piaget han sido adoptados por la enseñanza primaria; teniendo en cuenta también, esta nueva metodología del aprendizaje del niño según la forma nombrada en la que capta e incorpora los conocimientos. Cabe destacar que si bien la contribución que Piaget hizo sobre el niño fue principalmente adoptada por la pedagogía, sus planteamientos no fueron dirigidos a la misma, teniendo en cuenta que el no fue pedagogo, siendo su intención totalmente desinteresada.

Para la pedagogía esto significó, por una parte, la latente necesidad de reconocer la existencia de una evolución. Significó también que el medio en el que se encuentra el niño puede desempeñar un papel decisivo en el desarrollo del espíritu, que el desenvolvimiento de los diversos períodos

no queda determinado en lo referente a las edades ni a los contenidos mentales; que métodos apropiados pueden aumentar el rendimiento de los alumnos y acelerar el crecimiento espiritual sin perjudicar su consolidación.

A pesar de que Piaget no consideraba que su experiencia de psicólogo era suficiente para intervenir en la enseñanza del niño, postula que la posición de los educadores se encuentra siempre frente al gran problema de la "no comprensión" de los modos de explicación del adulto por parte de los alumnos, mientras que los mismos no se hacen idea de los modos de explicación del niño.



figura 70. Jean Piaget

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



figura 71. Aula de Preescolar

Características del método de Piaget

Las características del método de Piaget ha sido tratar de seguir el pensamiento del niño mediante pequeñas pruebas simples y conversaciones con chicos de diferentes edades. Desde el principio huyó del uso de tests o de pruebas estandarizadas, que constituyen en ocasiones un obstáculo para el pensamiento de los infantes. Por otra parte intentó siempre conectar en el desarrollo del pensamiento del niño con la ciencia y todos sus trabajos estaban dirigidos siempre por ideas filosóficas.

Así pues, toda teoría de la enseñanza tiene que partir hoy, de los conocimientos sobre el desarrollo intelectual. En este terreno, la posición más completa y coherente, es para muchos la teoría del desarrollo elaborada por Jean Piaget. Esta teoría construida a lo largo de setenta años de investigaciones, constituye hoy en día indispensable para entender al niño. Ya que el infante busca activamente estímulos y produce las situaciones en las que aprende. Su papel en el aprendizaje es completamente activo.

2.2.3 FEDERICO GUILLERMO FROEBEL

Federico Guillermo Froebel (1782 - 1852). Nació en Turingia, Alemania, y fue un profundo innovador de la pedagogía. Creó el primer kindergarden, para niños en edad preescolar.

Todo el movimiento moderno de jardines se gestó alrededor de las doctrinas froebelianas. Donde el maestro debe dirigir, encauzar, pero sin dañar jamás la naturaleza misma del educando, ya que la mejor educación es la que exterioriza las aptitudes innatas. Para Froebel el Jardín de infancia es la forma de educación preescolar en la que los niños aprenden a través de juegos creativos, interacciones sociales y expresiones

natural. El jardín de infancia estaba basado en la idea de la importancia del juego en la formación de los niños. En un ambiente en el que Froebel intentaba educar a los niños tan libremente como las flores en un jardín (de ahí el nombre Kindergarten, que significa en alemán "el jardín de los niños"), utilizaba juegos, canciones, materiales especialmente elegidos para trabajar, e historias dirigidas a las necesidades de los pequeños (de 3 a 7 años de edad). El jardín de infancia sirve como una etapa de introducción a la escolarización formal subsiguiente.

Froebel influyó, posteriormente, sobre Maria Montessori, en lo que respecta a considerar el juego como una manera de enseñar a los niños pequeños una mayor gama de habilidades. Desde entonces, los educadores han dedicado especial atención al juego y a los juguetes. Muchos psicólogos consideran que los juguetes y el juego son elementos esenciales en la adaptación y el desarrollo social de los niños.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



figura 72. Federico Froebel

Froebel piensa que el niño, por el estudio de la naturaleza y de su libre autoactividad en el jardín de niños, aprenderá sobre el mundo natural, acerca de los seres humanos, su prójimo y sobre su propio carácter e identidad. La naturaleza del niño es tal que puede pensar, actuar y crecer expresando deseos íntimos, sus intereses y sus facultades. Confía en que a los niños les agrada y entusiasma expresarse a través de sus actividades dispuestas de antemano, porque son tomadas de sus experiencias en la vida y están diseñadas para que encajen en situaciones completamente familiares para ellos en el hogar y en la comunidad.

Afirma que es fundamental que el educador procure satisfacer las necesidades intelectuales, emocionales y físicas del niño en cada etapa. El desarrollo satisfactorio en cada período, dice Froebel, sólo puede lograrse si se ha producido una realización completa, en los niveles anteriores de crecimiento. Esto es lo que ha conducido a subrayar la importancia del estudio del desarrollo del niño en los cursos de formación de maestros, ya que, al aceptarse, resulta indispensable que el maestro comprenda plenamente las necesidades y las características de cada etapa.

Froebel afirma que la creatividad posee un valor intrínseco en relación con el desarrollo personal del niño. En sus escuelas consigue sus objetivos estimulando el impulso del niño hacia la actividad, la investigación y el trabajo creativo. Es una institución donde los niños se instruyen y educan así mismos y en la que se desarrollan e integran todas sus capacidades a través del juego, con una actividad creadora propia y una instrucción propia espontánea.

Finalmente podemos recapitular las principales ideas pedagógicas de Froebel de la siguiente manera:

1. La educación no es una mera preparación para la vida sino una experiencia en el vivir presente que une el pensamiento a la acción.

2. La expresión motora y el aprender haciendo son los mejores métodos de ideas de aprendizaje; se adquiere conocimiento habilidades y se desarrollan facultades.

3. Los niños deben ser guiados para que aprendan por experiencia en actividades de grupo a cooperar con otros a formar buenas actitudes y hábitos morales, ayuda mutua, bondad y amistad.

4. La espontaneidad, la alegría y una disciplina suave y razonable cuando sea necesaria que esté dictada por el amor a los niños, deben ser características de la situación escolar y del programa.

5. El ser humano crece como parte de la naturaleza, sujeto a sus leyes y, en consecuencia, debe ser estudiado por los profesores y científicos.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2.3 LA PERCEPCIÓN VISUAL DE UN NIÑO

James O. Whittaker plantea que la percepción "es un mero reflejo, un espejo proporcionado por el mundo de los sentidos". Además elabora un diseño de la percepción: "un aspecto se refiere a los estímulos que activan los órganos de los sentidos, y otro aspecto comprende características que se refieren a la integración que la persona hace del proceso perceptivo tomando en consideración su experiencia del pasado, sus motivos, sus aptitudes, su personalidad, etc."¹⁷

Entonces podemos entender por percepción visual como el conocimiento que adquirimos de los objetos o de sus movimientos, por contacto directo y actual.

En la etapa preescolar la percepción de la realidad del niño se desarrolla en tres distintas bases:

1. El niño interpreta una ilustración como reflejo de la realidad: una de las características que desarrolla gran parte de la imaginación de un niño, se debe a que cada nuevo conocimiento le permite el poder crear historias, situaciones y personajes diferentes. Al observar una ilustración, el niño de edad preescolar no discrimina las situaciones y personajes fantásticos de los reales, por lo que él los interpreta como una realidad paralela.

2. Aprende de la realidad al relacionar con el mundo físico: cuando un niño dentro de la ilustración reconoce objetos de su realidad física, aprende a relacionarlos, y aunque con anterioridad no le llaman la atención con este reconocimiento si lo hará, y aprenderá de ellos.

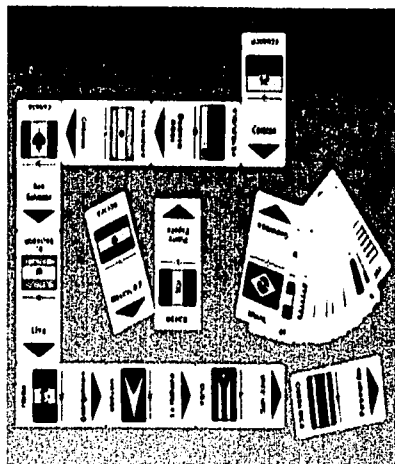


Figura 73. Domino. Por medio de este juego se estimula al niño para que observe y discrimine las formas y el color de las diversas figuras.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

3. Interpreta el dibujo: estas relaciones con la realidad le permitirán entender mejor el contenido de la ilustración, aun cuando siga considerando las realidades paralelas.

El niño tiene la idea de que las personas y personajes dibujados tienen las mismas cualidades que los reales, situación que aprende a diferenciar con el tiempo.

El exceso de complejidad de una ilustración provocará un cansancio visual que derivará en la falta de atención sobre el mensaje, por lo que el niño se aferrará a la percepción de un detalle en especial.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

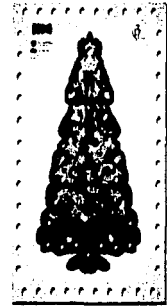
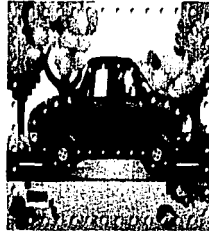


figura 74. Ensartadores. Estimula la agilidad motriz.

2.3.1 Cinco áreas principales de la Percepción Visual según la Doctora Marianne Frosting:

- **Coordinación Motora de los Ojos:** Es la habilidad para coordinar la visión con los movimientos del cuerpo. De allí que para poder llevar a cabo adecuadamente una cadena de actividades dependemos de la coordinación óculo - muscular.
- **Discernimiento de Figuras:** La figura es aquella parte del campo de la percepción en que está centrada nuestra atención, cuando cambiamos nuestra atención a cualquier otra cosa, lo que antes era la figura viene a ser el fondo.
- **La Constancia de Forma:** La constancia es importante para poder distinguir pequeños detalles como, por ejemplo, los que diferencian a la r de la n, o una a de d. Por eso es necesario realizar ejercicios con apoyo de material para que el niño reconozca figuras geométricas, independientemente de su tamaño, color o posición, y más tarde a reconocer palabras que ha aprendido aunque estén con-

tenidos en contextos que no le son familiares o en diferentes tipos de letras o escritura.

- **Posición del Espacio:** Es la relación en el espacio de un objeto respecto al observador. La deficiencia en esta área distorciona lo que nos rodea, por lo que la persona que lo sufre parece torpe y vacilante en sus movimientos, tiene dificultades para entender palabras cuyo significado indica una posición en el espacio, los números y letras se le confunden, un ejemplo "b" en vez de "d", "6" en vez de "9", etc.
- **Relaciones Espaciales:** Es la habilidad de un observador para percibir la posición de dos o más objetos en relación, así mismo o en relación con la posición relativa de los objetos.

La Percepción Visual no sólo es necesaria para el éxito académico sino también para la vida cotidiana, ya que sin ella nos limitaríamos en la comprensión de mensajes que nos llegan en el mundo que nos rodea.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2.3.2 La Percepción Visual y la Memoria

La percepción y la memoria de la percepción son los materiales de construcción necesarios para el desarrollo de la formación de conceptos, la visualización y elaboración mental para la solución de problemas.

Esto es que la percepción utiliza la memoria para identificar, clasificar y comprender características que no son evidentes. De este modo interviene la memoria ya que sin ella no se puede confrontar los estímulos actuales con experiencias e informaciones anteriores. Al memorizar estímulos visuales utilizando modelos, secuencias visuales, etc., se crean con ello imágenes en la mente y se forman conceptos que se convierten en habilidades que dependen de experiencias concretas de objetos y sus características, como forma, color y tamaño. Por ello, las tareas de clasificación perceptiva ayudan a preparar al niño a la clasificación abstracta.

Con esto se afirma que la percepción visual no significa solamente ver con precisión, puesto que la interpretación de los estímulos visuales ocurre en el cerebro y no en los ojos. Por estas razones el ser humano no puede recibir ningún mensaje del ambiente y responder a él si no tiene percepción (auditiva, visual, kinestésica* y táctil). Pero es la Percepción Visual el medio principal por el cual encontramos nuestro ambiente. Es por ello que varios pedagogos entre ellos Montessori, basaron la educación en las experiencias que provienen de los infantes con un contacto directo de su ambiente (color, forma, tamaño, textura, etc).

* **Kinestésica** : llamada inteligencia corporal. Es la capacidad de utilizar y controlar el propio cuerpo para realizar movimientos, manipular objetos, contruir cosas o expresar sentimientos.

En la comunicación visual el comunicador gráfico tendrá que tener en cuenta tanto la vertiente psicológica de la percepción humana como las significaciones culturales que pueden tener ciertos elementos.

El comunicador gráfico es una especie de arquitecto del espacio gráfico y debe distribuir los elementos en función de una estructura interna que tenga una significación, guía o intención coincidente con el mensaje que se quiera transmitir. Esta estructura será la responsable de la elección cromática y su intencionalidad expresiva, de la elección de las imágenes o de la disposición de los bloques de texto.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Algunos factores psicológicos que debemos conocer son:

- **El equilibrio:** El receptor tiene necesidad de buscar el equilibrio de la composición y los ejes en los cuales descansa. El desequilibrio crea provocación e inestabilidad. Tendremos que analizar que es lo que queremos transmitir al receptor y con respecto a esto crear una composición determinada.
- **La referencia horizontal:** Necesitamos ver que los objetos o partes que componen una composición están de alguna forma apoyados. La parte inferior se verá mejor que la superior, ya que será donde se constituya la base.
- **Ángulo inferior izquierdo:** Los hábitos de lectura occidentales han motivado y propiciado que la atención se centre más en la parte izquierda y en concreto en la inferior izquierda.
- **Relajamiento-tensión:** cuando tenemos una composición equilibrada, simétrica o predecible; sin embargo generaremos tensión en el receptor si no es capaz de encontrar una lógica visual en la composición que le presentamos.

figura 75. Títeres didácticos utilizados para el desarrollo de los infantes en edad preescolar

2.4 OBJETIVOS Y CUALIDADES DEL MATERIAL DIDÁCTICO



Figura 76. Diversos materiales didácticos utilizados para el desarrollo de los infantes en edad preescolar

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2.4.1 OBJETIVOS

- Facilitar el logro de los objetivos educacionales. El educando obtiene información y la comprende para obtener conductas deseables.
- Motivar y despertar los intereses del sujeto. Se refiere a la relación afectiva - mental que se establece en el educando.
- Permitir aprendizajes claros y correctos. Es decir que lo que se está enseñando no se preste a malas interpretaciones.
- Despertar valores estéticos. El material debe ser agradable para poder mantener la atención del infante.
- Facilitar la percepción de hecho y fenómeno.
- Desarrollar la imaginación, la capacidad de observación, investigación y análisis.
- Enseñar al infante a relacionarse con los demás al interactuar en actividades de grupo, al esperar su turno y seguir instrucciones.
- Ilustrar lo que se está exponiendo.
- Ubicación en el tiempo y espacio.

2.4.2 CUALIDADES

- Se adecua a la capacidad intelectual de los niños. Es decir la capacidad que tiene el niño para utilizar correctamente el material y lograr así los objetivos educacionales.
- Que sean sencillos y fáciles de usar. Al pequeño se le tiene que proporcionar elementos de fácil utilización, ya que si el material es complejo y saturado de elementos, el infante abandonará el material y se interesará por otro juego.
- El material didáctico facilita la transformación de sentimientos en ocasiones, por esta razón el pequeño exterioriza impresiones y sentimientos, desarrollo muscular y aptitudes, además aumenta facultades para razonar y utilizar la lengua.
- El niño aprende conceptos abstractos (como las matemáticas) de una manera fácil y divertida a través del material didáctico.
- Le facilita la comprensión de temas, lo estimula a desarrollar su capacidad de investigación por medio del ensayo - error.
- Para el maestro es una herramienta de trabajo que le facilita la exposición de clase con ejemplos concretos que pueden ser manipulados por los alumnos.

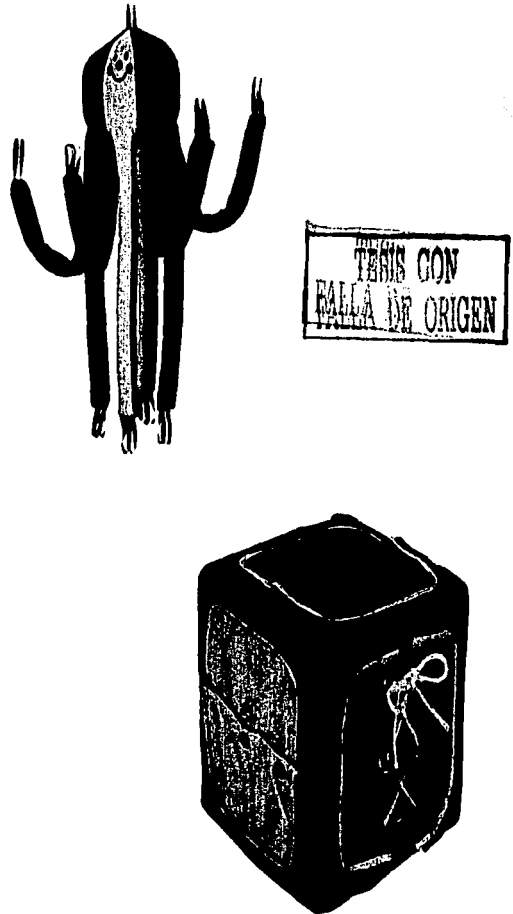


figura 77. Materiales Didácticos utilizados para el desarrollo de los infantes en edad preescolar: Girapulpo y Cubo Montessori

2.5 CLASIFICACIÓN DEL MATERIAL DIDÁCTICO

Hay muchas clasificaciones de material didáctico, entre todas la que más utilizan son los educadores son las siguientes:

- **Material permanente de trabajo:** pizarrón, gis, borrador, cuadernos, reglas, compases, franelógrafos, y proyectores, etc.
- **Material informativo:** mapas, libros diccionarios, enciclopedias, revistas, periódicos, discos, filmes, etc.
- **Material ilustrativo visual y audiovisual:** esquemas, cuadros sinópticos, dibujos, posters, grabados, cuadros cronológicos, proyectores, etc.
- **Material experimental:** aparatos y material variados que se presten para la realización de experimentos generales (material de laboratorio).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

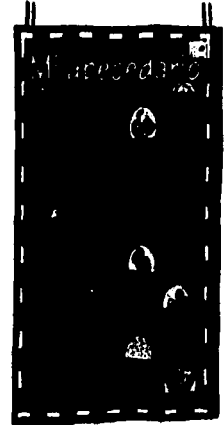


figura 78. Materiales didácticos : Cuaderno, franelógrafo, granja y rompecabeza.

La siguiente clasificación de material didáctico está avalada por la Universidad Pedagógica Nacional:¹⁸

a) Estimulación de procesos cognoscitivos: En muchos sistemas de aprendizaje, se busca que el alumno acceda a un nuevo conocimiento, y por medio de los materiales didácticos se sustituyen situaciones por medio de otras que gracias a una mayor relación con las aptitudes y conocimientos previos del individuo faciliten su aprendizaje, así como en situaciones en el que la naturaleza abstracta del conocimiento haga necesario el empleo de un elemento físico o visual como puente para el aprendizaje.

b) Estimulación de habilidades físicas: En caso de que se requiera el desarrollo de destreza en el manejo de un instrumento o de aptitudes físicas para alguna actividad, los materiales didácticos servirán como un estímulo gradual hacia el perfeccionamiento, según capacidades de la comprensión y destreza del uso de algún objeto o de la realización de alguna actividad.

c) Para modificar actitudes: El emplear material didáctico como ejemplos de conducta es ampliamente utilizado en un ambiente social, en el que se busca que el individuo acepte reglas y normas sociales.

d) Afectivo: El material didáctico también puede servir como un puente entre el individuo y el aprendizaje de sus emociones, sentimientos, adaptación social, etc.

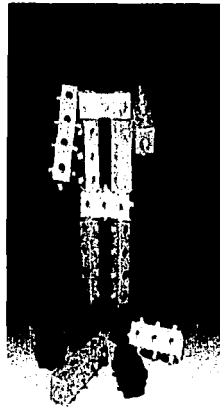
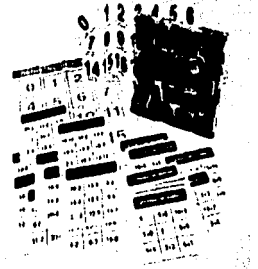


figura 78. Materiales didácticos : rompecabeza y lotería de sumas y restas.

¹⁸ *Materiales Didácticos*, Universidad Pedagógica nacional, p.p 1-13

2.6 POSTERS DIDÁCTICOS

El desarrollo infantil en la formación educativa se debe en su mayoría a la percepción visual, que tiene el niño por medio de diversos tipos de materiales que se utilizan dentro de la didáctica.

La educación debe apoyarse en materiales didácticos para contribuir en el desarrollo psicológico y social de los alumnos, permitiéndoles de este modo una comunicación y expresión de ideas, asimismo convirtiendo al escolar en un individuo autónomo, crítico y capaz de relacionarse positivamente con los demás, cooperando con ellos.

Los posters didácticos se encuentran clasificados dentro de los materiales ilustrativo visual ya que se enfocan directamente al aspecto que más se desea destacar, facilitando la atención y comprensión de los niños. Aquí se utiliza la ilustración en su mayoría, porque de este modo el infante tiene una imagen de la idea de una forma más directa. Al desarrollar ilustraciones para niños, se deben de tomar varios aspectos, como lo son sus capacidades perceptuales. La enseñanza que se da por medio de estos posters, puede estar determinada por tres tipos de factores que van de acuerdo a su etapa y al programa escolar que se utiliza.

- a) Lo que al niño le interesa aprender.
- b) Lo que el niño puede aprender.
- c) Lo que el niño debe aprender.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



figura 80. Posters Didácticos.

A continuación enumeraré algunas recomendaciones que hace el pedagogo Enrique Reyes Gaytán sobre la ilustración de imágenes educativas:

1. El carácter de la ilustración debe ser informativo.
2. La lectura de la ilustración tiene que ser clara y rápida ya que el niño no cuenta todavía con una habilidad perceptual amplia.
3. Evitar el uso de recursos de diseño que resulten ser innecesarios como la perspectiva y degradados.
4. Se recomienda que las ilustraciones humanizadas tengan caras sonrientes o que denoten alegría.
5. Evitar que las figuras tengan formas de objetos filosos ya que esto denota agresividad.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

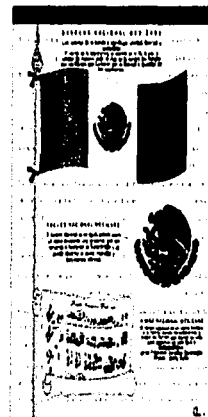


figura 81. Posters Didácticos. Aplicación de la ilustración en la didáctica.



2.7 FUNCIÓN DE LA ILUSTRACIÓN

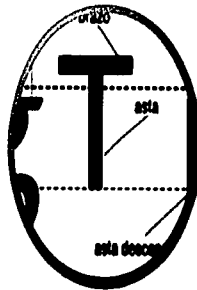
La ilustración introduce imágenes que comunican y sirven de información, motiva a los alumnos a participar en la expresión creativa al hacer sus propios materiales. A medida que el niño vaya adquiriendo una mayor destreza en la autoenseñanza con material didáctico, podrá desarrollar intereses y talentos individuales contribuyendo de esta manera en la formación de su personalidad. El comunicador gráfico proporciona material que apoya al niño en el desarrollo de la percepción de colores, formas, tamaños y texturas, esto lo ayuda a adaptarse al medio que lo rodea. Con el material didáctico el comunicador colabora para el mejor entendimiento de algunos conceptos que para el infante son muy difíciles de comprender.

La ilustración puede concentrar el mensaje que se expresa oralmente, por escrito o aún por sonido.

Capítulo III

Proyecto Final

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



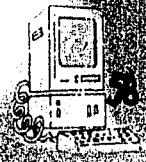
*Elementos
Básicos del Diseño*



*Metodología del
Proceso de Diseño*

● "Mientras sean apropiadas las ilustraciones y exista una lógica detrás de lo que hacemos, no hay más fronteras para nuestro trabajo que las que establezcamos nosotros mismos"

Martin Colyer



3.1 Elementos Básicos del Diseño

Al transmitir determinada información es trascendental el uso de los elementos gráficos singnificativos para lograr persuadir y convencer a gran parte de la sociedad.

La función del comunicador es, transmitir una idea, un concepto o una imagen de la forma más eficaz posible. Para ello, el comunicador debe contar con una serie de herramientas como, la información necesaria de lo que se va a transmitir, los elementos gráficos adecuados, su imaginación y todo aquello que pueda servir para su comunicación. Nuestro diseño debe constituir un todo, donde cada uno de los elementos gráficos que utilicemos posean una función específica, sin interferir con otros elementos restantes.

Por tanto, la eficacia de la comunicación del mensaje visual que elabora el comunicador gráfico, dependerá de los elementos que utilice y del conocimiento que tenga de ellos.

Lo primero para comenzar a diseñar, es saber que es lo que se quiere transmitir y que tipo de público es ese, en definitiva, cual es la misión que debe cumplir. El dilema con el que se encuentra el diseñador es cómo elegir la mejor combinación de los elementos y su ubicación, con el propósito de lograr una comunicación más eficaz y atractiva posible.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

figura 82. Bocetos burdos para un diseño de empaque.

El diseño debe servir como vehículo al propósito final que tenga nuestro mensaje. Para desempeñar su función el diseñador necesita una serie de requisitos:

- Información sobre lo que se va a comunicar.
- Elección de los elementos adecuados.
- Componer los elementos de la forma más atractiva posible.

Los elementos básicos son pues: el punto, la línea, el plano, la textura, retícula, composición, color y tipografía. Cada uno tiene características diferentes, lo que les permite desempeñar funciones determinadas dentro de la composición.



3.1.1 Punto, Línea, Plano, Textura, Retícula y Composición

El punto

Es la unidad mínima de comunicación visual, el elemento gráfico fundamental y por tanto el más importante y puede intensificar su valor por medio del color, el tamaño y la posición en el plano. No es necesario que el punto esté representado gráficamente para tomar fuerza, ya que en cualquier figura su centro geométrico, puede constituir el centro de atención.

El punto esta definido por su color, dimensión y sobre todo por el dinamismo que puede reflejar dependiendo de donde lo situemos dentro del plano. Cuando vemos varios puntos dentro de una determinada composición, por el principio de agrupación, podemos construir formas, contornos, tono o color.

Características del punto

Tiene un gran poder de atracción cuando se encuentra solo. Puede producir sensación de tensión cuando se añade otro punto y construyen un vector direccional.

Da lugar a la creación de otros conceptos como el color cuando aparecen varios puntos en el mismo campo visual. Su forma externa es variable pudiendo ser triangular, circular, cuadrada, como simple mancha sin características geométricas, etc.

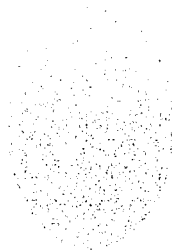
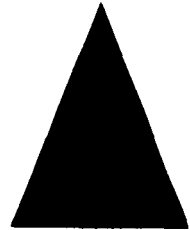


figura 83. La forma externa del punto es variable: cuadrado, circular o triangular.

Según Donis A. Dondis "cuando lo vemos, los puntos se conectan y por tanto son capaces de dirigir la mirada. En gran cantidad y yuxtapuestas, los puntos crean ilusión de tono y color con el que se basan los medios mecánicos para la reproducción de cualquier tono continuo"¹⁹.

19. Dondis, D. A., "La Sintaxis de la Imagen, Introducción al alfabeto visual", Ed. Gustavo Gilli, pag.55

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La línea

Podemos definirla como la unión o aproximación de varios puntos. Casi siempre genera dinamismo (línea curva) y definen direccionalmente la composición en la que la insertemos. Su presencia crea tensión en el espacio donde la ubiquemos y afecta a los diferentes elementos que conviven con ella. Puede definirse también como un punto con movimiento o como la historia del movimiento de un punto, por lo cual tiene una enorme energía y es el elemento visual básico del boceto.

En la Sintaxis de la Imagen, Dondis A. Dondis comenta que *"cuando los puntos están tan próximos entre sí que no pueden reconocerse individualmente aumenta la sensación de direccionalidad y la cadena de puntos se convierte en otro elemento visual distintivo: la línea"*²⁰.

La repetición y proximidad de líneas generan planos y/o texturas. Una buena definición o elección de línea pertinente con el tema refuerza el mensaje.

Además la línea separa planos, permitiendo crear diferentes niveles y volúmenes. Puede tener múltiples significados y distintas formas de expresiones, desde la conformación de figuras a otros significados como acción, dirección, movimiento y estabilidad, dependiendo de sus distintos grosores o valores también variará su significado. Es uno de los elementos gráficos más utilizados, ya que definen y delimitan las diferentes áreas de nuestra composición, además dirige la dirección de lectura dentro de una composición.

20. Dondis, D. A., "La Sintaxis de la Imagen, Introducción al alfabeto visual", Ed. Gustavo Gili, pag.56



Es un elemento indispensable en el espacio gráfico, para la materialización y representación de ideas. Los elementos de la línea que con mayor facilidad podemos analizar y percibir son: el espesor, la longitud, la dirección con respecto a la página, la forma (recta o curva), el color y la cantidad.

Otra función de este elemento es, la de dar volumen a los objetos que dibujamos o creamos por medio de unión o aproximación de líneas. La línea es el medio indispensable para visualizar lo que no puede verse o lo que sólo existe en nuestra imaginación. Mediante el dibujo en línea representamos un objeto simbólico, eliminando la información no necesaria y dejando únicamente lo esencial.

Características de la línea:

- Contiene gran expresividad gráfica y una fuerte energía.
- Crea tensión en el espacio gráfico que se encuentre.
- Se usa mucho para expresar la yuxtaposición de dos tonos.
- Por otro lado la línea comunica movimiento, dirección e incluso estabilidad.



figura 64. La línea puede tener diversas formas.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

El plano

Permite fragmentar y dividir el espacio, de esta forma podemos delimitar y clasificar las diferentes zonas de nuestra composición.

La línea describe un contorno al cerrarse y unirse en su origen. Hay una delimitación de dos zonas, una acotada y otra infinita, por lo tanto un plano es un área de diseño en un espacio delimitado por las líneas horizontales y verticales que la conforman, definido como bordes.

Se pueden clasificar en:

- **Geométricas.** Construidas matemáticamente.
- **Orgánicas.** Rodeadas de curvas libres que sugieren fluidez y desarrollo.
- **Rectilíneas.** Limitadas por líneas rectas que no están relacionadas matemáticamente.
- **Irregulares.** Uniones de rectas y curvas.
- **Manuscritas.** Caligráficas o creadas a mano alzada.

Resumiendo las definiciones de punto, línea y plano según en el libro del *ABC de la Bauhaus y la teoría del Diseño*, define "una **línea** como una acumulación infinita de **puntos** estáticos, los manuales de diseño de Klee y Kandinsky describen la **línea** como un solo punto arrastrado a través de una página. Similarmente, un **plano** es el registro dejado por una línea en movimiento"²¹.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

21. Lupton, Ellen, "El ABC de la Bauhaus y la teoría del diseño", Ed. Gustavo Gili, pag.25

La textura

Consiste en la modificación o variación de la superficie de los materiales utilizados, ya sea de una forma visual o táctil. *"Cuando hay una textura real, coexisten las cualidades táctiles y ópticas, no como con el tono y el color que se unifican en un valor comparable y uniforme, sino por separado y específicamente, permitiendo una sensación individual al ojo y a la mano, aunque proyectemos ambas sensaciones en un significado fuertemente asociativo"*²² D. A. Dondis.

La textura está relacionada con la composición de una sustancia a través de variaciones diminutas en la superficie del material. Con la luz, es el elemento clave en la percepción del espacio por su capacidad para orientar la visión estereoscópica (visión en relieve, por la sobreposición de imágenes planas o elementos). Se produce mediante la repetición de luces y sombras en un espacio gráfico, motivos iguales o similares que se repiten en el soporte.

La mayor parte de nuestra experiencia textural es óptica, no táctil. Mucho de lo que percibimos como textura está pintado, fotografiado, filmado, etc.

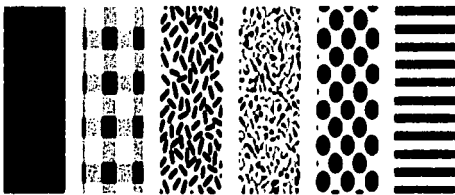


figura 85. Tipos de Texturas.

Retícula

Alan Swann define a la "retícula como las hojas utilizadas en diseño para representar una página o área de diseño en la que se han impreso todas las medidas relevantes: tamaño de página, márgenes, marcas de corte, etc, lo que permite al diseñador situar con precisión todos los componentes del diseño"²³, una retícula organiza el espacio.

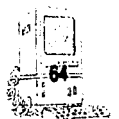
Las retículas son un elemento básico en la composición o en la distribución del espacio de trabajo ya que al utilizar una retícula cuidadosamente proporcionada te da una mayor manipulación del espacio de diseño. Mediante la elaboración de los bocetos burdos el comunicador gráfico propicia la utilidad de retículas de distintas formas y tamaños. El uso de las retículas no es nuevo ya que en el pasado los primeros impresores delimitaban sus espacios por medio de retículas.

La retícula logra que el espacio tenga una unidad geométrica y este es el primer paso de cualquier trabajo de diseño la creación de la retícula de guía para la composición de los elementos. El diseñador puede realizar su propia retícula y no basarse en el uso de columnas; pero antes se tiene que decidir el tamaño de papel. La diferencia entre estos usos depende del diseño que se realice.

El uso de una retícula ayudará al diseñador a complementar el potencial contenido, explotando con habilidad y creatividad los recursos de diseño puestos a su disposición. Esto se puede aplicar tanto a un diseño bidimensional, o tridimensional.

22. Dondis, D. A., "La Sintaxis de la Imagen, Introducción al alfabeto visual", Ed. Gustavo Gilli, pag.70

23. Swann, Alan, "Como diseñar retículas", Ed. Gustavo Gilli, pag.134



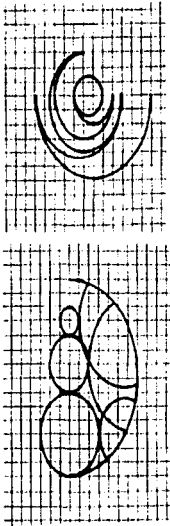


figura 86. La utilidad de las retículas gulan la delimitación de espacios en un diseño.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



figura 87. Formación de un diseño por medio de una computadora.

Desarrollo de una Reticula

En un determinado momento del diseño, se necesitará estudiar la manera práctica de aplicar los elementos dentro del espacio del diseño. Se crearán varios diseños de retícula en forma de anotaciones y a medida que vayan desarrollándose sus ideas de cómo debe funcionar, se encontrara la manera de conservar el espacio entorno a los elementos, de forma que sigan siendo prácticos. Por lo tanto se necesitará dibujarla en escala real.

Las retículas ya elaboradas simplifican el proceso de diseño, acelerando y facilitando tanto la producción del boceto como la de la lámina acabada.

El uso de la Computadora

Las computadoras permiten una mayor flexibilidad en la realización de retículas ya que al desplegar la información en la pantalla te permite una manipulación con diversas fórmulas de diseño. La gran ventaja es la reducción de técnicas manuales en este proceso.

Swann dice: "En los próximos años, ciertas áreas del diseño serán más flexibles y menos trabajosas. Sin embargo, los factores que nunca se podrán sustituir son las técnicas e imaginación creativa de la mente y el ojo del diseñador"²⁴.

24. Swann, Alan, "Como diseñar retículas", Ed. Gustavo Gilli, pag.134

Composición

La composición de un diseño es, adecuar distintos elementos gráficos dentro de un espacio visual, que previamente habremos seleccionado, combinándolos de tal forma que todos ellos sean capaces de poder aportar un significado para transmitir un mensaje claro a los receptores del mensaje.

Al diseño podemos aplicarle dos definiciones de composición artística:

1. La disposición de elementos diversos para expresar decorativamente una sensación.
2. Una disposición de los elementos para crear un todo satisfactorio que presente un equilibrio, un peso y una colocación perfecta.

Todo mensaje en diseño gráfico se elabora siempre por medio de una combinación coherente y estudiada previamente, de los elementos visuales con los que hayamos decidido trabajar. Estos elementos pueden ser imágenes, texto, ilustraciones, o por el contrario, construir nuestra composición con la ausencia deliberada de alguno de estos elementos.

El diseño deberá ordenarse dentro de los parámetros de la simetría en la disposición de los distintos elementos. El diseñador debe tener siempre presente, que cada elemento de la composición, en función de la ubicación, dimensión o protagonismo que le asignemos, experimenta pequeñas variaciones en su significado. Por tanto, es muy importante la posición que se le da a cada uno de los elementos y encontrar el equilibrio formal entre todos ellos.

Por ejemplo, algunos de los elementos van a ser más o menos pesados en una determinada composición dependiendo de la ubicación que les asignemos y en función de los elementos que les rodean. Los situados a la derecha del área poseen un mayor peso visual y dan sensación de proyección y avance en la composición. Por contra, los situados a la izquierda de la composición dan una sensación de ligereza visual más acentuada según nos vayamos acercando al margen izquierdo de nuestra página. Lo mismo nos ocurre si utilizamos la parte superior o inferior del espacio.

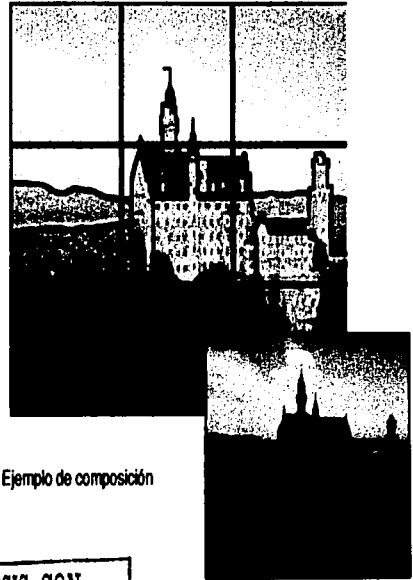


foto 88. Ejemplo de composición

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

3.1.2 COLOR

Es uno de los elementos fundamentales y más evidentes del diseño y el que puede imprimir más carácter y dinamismo a los elementos que se aplica.

Teoría del color.

Podemos definir al color como, una sensación que se produce en respuesta a la estimulación del ojo y de sus mecanismos nerviosos, por la energía luminosa de ciertas longitudes de onda (dentro de la física longitud de onda se define como la distancia entre dos crestas o valles adyacentes, esto indica que las ondas resultantes están formadas por muchas crestas y valles que se mueven a lo largo de la cuerda con velocidad constante).

El color es pues un hecho de la visión que resulta de las diferencias de percepciones del ojo a distintas longitudes de onda que componen lo que se denomina el "espectro" de luz blanca. (La luz es una onda electromagnética cuya longitud de onda es diferente según el color del espectro cromático).

La luz blanca está formada por bandas de colores. Este fenómeno fue descubierto en 1666 por Isaac Newton, que observó que cuando un haz de luz blanca traspasaba un prisma de cristal, dicho haz se descomponía en un espectro cromático, formado en orden ascendentes de longitud de onda por el violeta, azul, verde, amarillo, naranja y el rojo. La longitud de onda de cada uno de los colores esta dada en nanómetros (nm), que es la billonésima parte de un metro.

D.A.Dondis comenta en su libro *La sintaxis de la imagen* que "el color esta cargado de información y es una de las experiencias visuales más penetrantes que todos tenemos en común. Por tanto, constituye una valiosísima fuente de

comunicadores visuales. Compartimos los significados asociativos del color de los árboles, la hierba, el cielo, la tierra, etc., en los que vemos colores que son para todos nosotros estímulos comunes. Y a los que asociamos un significado"²⁵.

"El color afecta nuestra vida. Es físico: lo vemos. El color comunica: recibimos información del lenguaje del color. Es emocional: despierta nuestros sentidos"²⁶.

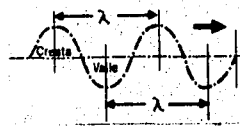


foto 89. Longitud de onda

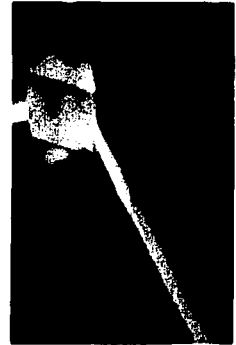


figura 90. Haz de Luz blanca que traspasa un prisma de color

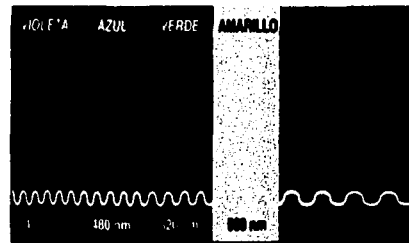


figura 91. Espectro de colores y sus medidas en nanómetros

25. Dondis, D.A., "La sintaxis de la imagen", Ed. Gustavo Gilli, pag.64,67.

26. Whelan, Bride M., "La armonía del color", Ed. Somohano, pag.7.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



El círculo cromático

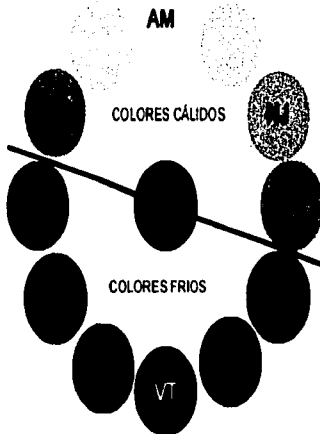
Nos sirve para observar la organización básica y la interrelación de los colores. También lo podemos emplear como forma para hacer la selección de color que nos parezca adecuada a nuestro diseño. Podemos encontrar diversos círculos de color, pero el que aquí vemos está compuesto de 12 colores básicos.

Dentro encontramos el negro, que se produce gracias a la mezcla de todos ellos. En este círculo cromático podemos encontrar:

Colores primarios: rojo, azul y amarillo.

Colores secundarios: verde, violeta y naranja.

Colores terciarios: rojo violáceo, rojo anaranjado, amarillo anaranjado, amarillo verdoso, azul verdoso y azul violáceo.



Colores Primarios.

Los tonos secundarios se obtienen al mezclar partes iguales de dos primarios; los tonos terciarios se consiguen al mezclar partes iguales de un tono primario y de un secundario adyacente. Los primarios son colores que se consideran absolutos y que no pueden crearse mediante la mezcla de otros colores. Sin embargo, mezclar los primarios en diversas combinaciones crea un número infinito de colores. Dependiendo de qué ámbito, podemos encontrar tres juegos de colores primarios:

1. Los artistas y diseñadores parten de un juego formado por el rojo magenta, el amarillo cadmio y el azul cian. Mezclando pigmentos de éstos colores pueden obtenerse todos los demás tonos.

2. El segundo juego de primarios es el del rojo, verde y el azul, conocidos como primarios aditivos. Son los primarios de la luz y se utilizan en el campo de la ciencia o en la formación de imágenes de monitores. Si se mezclan en distintos tantos por ciento, forman otros colores y si lo hacen en cantidades iguales producen la luz blanca.

3. El tercer juego se compone de magenta, amarillo y cian. Se tratan de los primarios sustractivos y son los empleados por los impresores. En imprenta, la separación de colores se realiza utilizando filtros para restar luz de los primarios aditivos, con lo que se obtienen los colores de impresión por proceso sustractivo.

figura 92. Círculo cromático

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

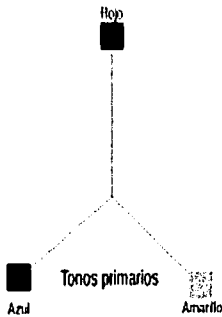


figura 93. Tono

El tono

Es el matiz del color, es decir el color en sí mismo. Es la cualidad que define la mezcla de un color con blanco y negro. Está relacionado con la longitud de onda de su radiación. Según su tonalidad se puede decir que un color es rojo, amarillo, verde. Aquí podemos hacer una división entre: tonos cálidos (rojo, amarillo y anaranjados) y tonos fríos (azul y verde).

Los términos "cálido" y "frío" se utilizan para calificar a aquellos tonos que connotan dichas cualidades; éstos términos se designan por lo que denominamos "temperatura de color". Las diferencias entre los colores cálidos y los fríos pueden ser muy sutiles. Por ejemplo, el papel blanco puede parecer más cálido o más frío por una leve presencia de rojo o azul.

La brillantez

Tiene que ver con la intensidad o el nivel de energía. Es la luminosidad de un color (la capacidad de reflejar el blanco), es decir, el brillo. Se refiere a la claridad u oscuridad de un tono. Es una condición variable, que puede alterar fundamentalmente la apariencia de un color. La luminosidad puede variar añadiendo negro o blanco a un tono.

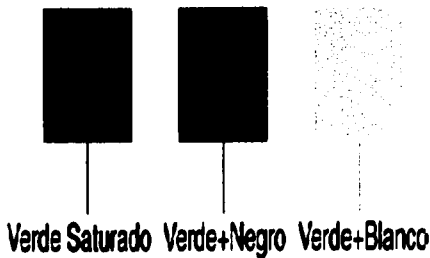


figura 94. Saturación

La saturación

Está relacionada con la pureza cromática o falta de dilución con el blanco. Constituye la pureza del color respecto al gris, y depende de la cantidad de blanco presente. Cuanto más saturado está un color, más puro es y menos mezcla de gris posee.

Color luz y pigmento

El color está íntimamente relacionado con la luz y el modo en que esta se refleja. Podemos diferenciar por esto, dos tipos de color: el color luz y el color pigmento.

El color luz

Cuando vemos rojo es porque se ha excitado el elemento sensible a esta longitud de onda. Cuando vemos amarillo es porque se excitan a un tiempo verde y el rojo, y cuando vemos azul celeste (cyan), es que están funcionando simultáneamente el verde y el azul (azul violeta).

De la misma forma se puede obtener colores terciarios en los que las tres luces primarias actúan a la vez en distintas proporciones y que hacen posible que, por ejemplo, en un televisor en color se perciba una enorme cantidad de valores cromáticos distintos. Este proceso de formación de colores a partir del trío básico azul, verde y rojo, es lo que se conoce como síntesis aditiva, con este proceso se obtienen los colores secundarios: magenta (azul + rojo), cyan (verde + azul) y amarillo (verde + rojo), por la adición de las partes correspondientes de los tres fundamentales, siendo cada una de las sumas de color siempre más luminosas que sus partes, con lo que se explica el que la mezcla de los tres permita la obtención del blanco, que es por definición, el color más luminoso.

El color pigmento

Por otra parte, cuando manejamos colores de forma habitual no utilizamos luces, sino tintas. En este caso lo que estamos hablando es del color pigmento. Cuando hablamos del color pigmento hablamos de síntesis sustractiva, es decir, de pigmentos que aplicamos sobre las superficies para sustraer a la luz blanca parte de su composición espectral.

Todas las cosas (menos los medios transparentes) poseen unas moléculas llamadas pigmentos, que tienen la facultad de absorber determinadas ondas del espectro y reflejar otras. Es más fácil prever el color resultante (el azul + el amarillo originan el verde, el rojo + el amarillo originan el naranja).



figura 85. Color pigmento.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Psicología del Color

Son las diferentes impresiones que emanan del ambiente creado por el color, que pueden ser de calma, de recogimiento, de plenitud, de alegría, opresión, violencia, etc. Pero también hay que tomar en cuenta la cultura y sociedad en las cuales son utilizados distintos colores, donde tienen un significado simbólico.

El blanco: puede expresar paz, soleado, feliz, activo, puro e inocente; crea una impresión luminosa de vacío positivo y de infinito. El blanco es el fondo universal de la comunicación gráfica.

El negro: es el símbolo del silencio, del misterio y, en ocasiones, puede significar impuro y maligno. Confiere nobleza y elegancia, sobre todo cuando es brillante.

El gris: es un centro neutro y pasivo, que simboliza la indecisión y la ausencia de energía, expresa duda y melancolía. Por otra parte, el blanco y el negro junto con el oro y plata, son los colores del prestigio.

El amarillo: es el color más luminoso, más cálido, ardiente y expansivo. Es el color del sol, de la luz y del oro, y como tal es violento, intenso y agudo. Suelen interpretarse como animados, joviales, excitantes, afectivos e impulsivos. Está también relacionado con la naturaleza.

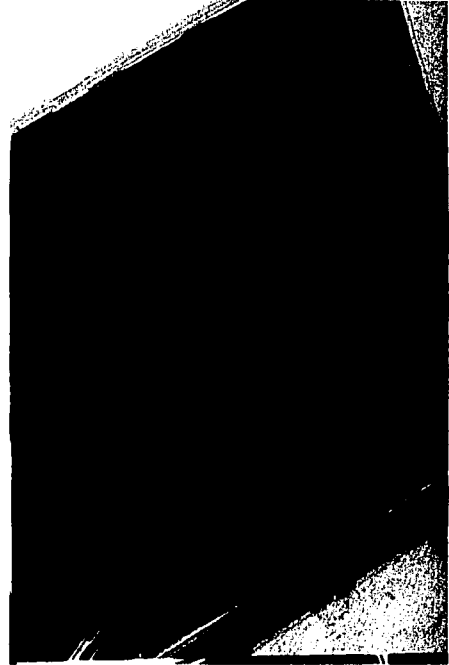


figura 96. La psicología en el color es importante ya que estos crean ambientes y con ayuda de la psicología logras una mejor transmisión del mensaje.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



El naranja: más que el rojo, posee una fuerza activa, radiante y expansiva. Tiene un carácter acogedor, cálido, estimulante y una cualidad dinámica muy positiva.

El rojo: significa la vitalidad, es el color de la sangre, de la pasión, y del fuego. Expresa la sensualidad y la energía. En general los rojos suelen ser percibidos como osados, sociales, excitantes, potentes y protectores. Este color puede significar cólera y agresividad. Estamos hablando de un color cálido, asociado con el sol, el calor, de tal manera que es posible sentirse más acalorado en un ambiente pintado de rojo.

El azul: es el símbolo de la profundidad. Es un color reservado y entra dentro de los colores fríos. Expresa armonía, amistad, fidelidad y serenidad. Este color se asocia con el cielo, el mar y el aire. El azul claro puede sugerir optimismo. Cuanto más se clarifica más pierde atracción y se vuelve indiferente y vacío. Cuanto más se oscurece más atrae.

El violeta: (mezcla del rojo y azul) es el color de la templanza, de la lucidez y de la reflexión. Es místico y melancólico. Cuando el violeta deriva del lila o morado, se aplanan y pierde su potencial de concentración positiva. Cuando tiende al púrpura proyecta una sensación de majestuosidad.

El verde: es el color más tranquilo. Evoca la vegetación, la frescura y la naturaleza. No transmite alegría, tristeza o pasión. El verde que tiende al amarillo, cobra fuerza activa y soleada; si en él predomina el azul resulta más sobrio y sofisticado.

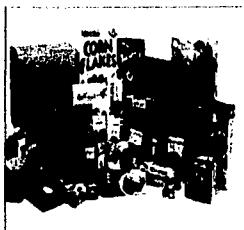


figura 97. Aplicaciones del color en diversos productos.

3.1.3 TIPOGRAFÍA

Antes de los años 80, un diseñador gráfico trabajaba con un "cajista" (*podía operar máquinas como el Linotipo, el Monotipo o incluso colocar a mano las piezas de tipografía almacenadas en cajas o cajetines en los talleres tipográficos tradicionales*), que se dedicaba especialmente a componer los caracteres. Las transformaciones de la tecnología tipográfica han producido cambios en el aspecto de los caracteres. La utilización de las computadoras ha tenido una gran repercusión con respecto a los caracteres, ya que la letra digital permite una gran flexibilidad.

El diseñador debe tener siempre presente al trabajar con tipografía que una publicación bien diseñada ayudará al lector a navegar correctamente por la información. Además de ésto debemos tener en cuenta que el uso de la tipografía imprime carácter y expresividad, redundando en las significaciones de lo que se quiere transmitir.

Se denomina tipografía al estudio y clasificación de las diferentes familias o tipos de letras, así como el diseño de caracteres unificados por propiedades visuales uniformes, mientras que la fuente es el juego completo de caracteres en cualquier diseño, cuerpo o estilo. Estos caracteres incluyen letras bajas y altas, números, versalitas, fracciones, ligaduras (dos o más caracteres unidos entre sí formando una sola unidad), puntuación, signos matemáticos, acentos, símbolos monetarios, etc. Al igual que el resto de los elementos que utilizamos en la composición de nuestro diseño, el conocimiento de los tipos de letras y sus características es necesario para una utilización correcta. Las técnicas destinadas al tratamiento tipográfico y a medir los diferentes textos, es conocida como tipometría.

Los tipos constan de unas partes que se denominan como: brazos, piernas, ojos, columnas, colas. Estas son las partes que se han utilizado de forma tradicional para la construcción de las diferentes letras. La estructura de las letras permanece constante sin tener en cuenta la tipografía, así una B mayúscula consta de un brazo vertical y dos curvos.

Evidentemente, dependiendo del tipo nos encontraremos con aspectos muy diferentes de las letras. Una familia tipográfica es un grupo de tipografías que tienen unas características similares. Los miembros de una familia tienen algunos rasgos similares y otros que les son propios.

Terminología

Turnbull en su libro de Comunicación Gráfica se refiere como terminología de la tipografía al "aspecto" de los caracteres de imprenta:

Altura x: La profundidad del cuerpo central de la letra minúscula.

Ascendente: la parte de las letras minúsculas que se prolongan por arriba de la altura *x*.

Descendente: La parte de las letras minúsculas que se extiende por debajo de la altura *x*.

Línea de base: la línea sobre la que descansan el cuerpo central y las letras mayúsculas.

Hueco (ojal): espacio en blanco dentro de una letra.

Línea fina: rasgo delgado de una letra.

Remate: rasgo final en la terminación del rasgo principal de una letra.²⁷

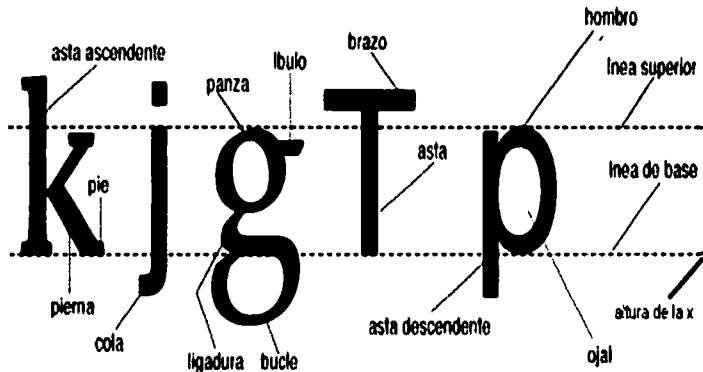


figura 66. Terminología.

27. Turnbull, Arthur, "Comunicación Gráfica", Ed. Trillas, pag.76.

Familias y su Clasificación

Actualmente resulta muy complicado realizar una clasificación de tipos, ya que existe una gran variedad y mezcla de estilos. Podemos hacer una clasificación histórica de los mismos que podría ser: Gótico; Romano (tradicional, de transición, moderno, del siglo XX); slab serif (o egipcio); sin serif o lineal y, por último de trazo.

Gótico: Fue el primer carácter de imprenta usado en Europa. Es un tipo de letra que imita la escritura a mano que llevaban a cabo los monjes con un plumín ancho. Varía desde la más antigua, de ojo pequeño, hasta las influenciadas por el estilo renacentista, de ojo más ancho y más legible.

Romana (o con serif): Se distinguen cuatro tipos:

A. Son los primeros tipos romanos basado en la columna de Trajano. El palo de la letra está adornado con una base con serif que surge de las letras talladas en piedra.

B. De transición: Se denominan así a los que se producen en el siglo XVIII. Las mejores calidades del papel y de impresión posibilitan una variación en su grosor y se hacen más finos (Garamond y Baskerville).

C. Modernos: Se caracterizan por tener los serif horizontales y delgados (Bodoni).

D. Del siglo XX: Mejoran su legibilidad. Se diseñan tipos de letra derivados del romano, con el ojo de mayor tamaño (Times New Roman). Por lo tanto, algunas de estas letras de estilo romano son: TIMES, BODONI, GARAMOND, BEMBO, BASKERVILLE, BODONI o CENTURY EXPANDED.

Egipcio: Se deriva del romano. Tienen astas iguales y más anchas y el remate rectangular (Rockwell, Clarendon).

Palo seco (o sin serif): Algunas de estas letras son: HELVETICA, GILL SANS, FRANKLIN GOTHIC, FRUTIGER o FUTURA, UNIVERS.

Algunos tipos más modernos y con amplias variaciones se escapan de la clasificación anterior creando nuevas familias como, la "caligráfica" que imita la escritura manual, la "mecano" letras densas y pesadas o la ornamental cargada de trazos y adornos.



figura 99. Familias.

3.2 METODOLOGÍA

PROCESO CREATIVO DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS BERND LÖBACH

Bernd Löbach considera al proceso de diseño como el conjunto de posibles relaciones entre el diseñador y el objeto diseñado para que éste resulte un producto reproducible tecnológicamente.

Para que funcione el proceso, el diseñador como productor de ideas ha de recoger informaciones diversas con las que trabaja para solucionar un problema de diseño, donde son indispensables las facultades creativas para seleccionar los datos correctos y aplicarlos en las situaciones pertinentes.

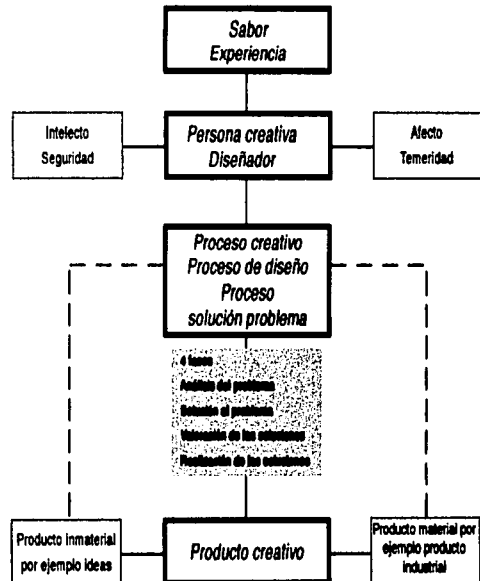
La forma de manifestar el aspecto creativo es el establecimiento de relaciones novedosas basadas en conocimientos y experiencias anteriores que se vinculan con la información específica de un problema dado. La cantidad de combinaciones posibles y probabilidad de soluciones diferentes se derivan del abordamiento multidimensional.

Así, el proceso de diseño implica tanto lo creativo como los procedimientos de solución de problemas que siguen como constantes:

- un problema existe y es descubierto
- se reúnen informaciones sobre el problema, se valoran y se relacionan creativamente
- se desarrollan soluciones para el problema que se enjuician según criterios establecidos

- se realiza la solución más adecuada

Löbach expresa las fases del proceso de diseño en el siguiente modelo:



Cuadro 2. Metodología de Löbach

Fase 1: Análisis del problema

El punto de partida es el descubrimiento del problema, cuyo planteamiento, según Löbach, en realidad generalmente le es presentado al diseñador por la empresa.

Para el análisis del problema, con la intención de brindar la mejor solución, es indispensable recopilar todos aquellos datos que le atañen. Aquí cualquier dato contribuye a la base en la que se edifique una respuesta. Löbach desglosa las posibilidades:

- *Análisis de la necesidades* se estudia cuántas personas se interesan en la solución del problema.
- *Análisis de la relación social* se refiere al vínculo entre un probable usuario y el objeto, considerando la descripción amplia de aquél.
- *Análisis de las relaciones* con el entorno se considera el ambiente en que se insertará el objeto.
- *Análisis del desarrollo histórico* se considera la evolución del diseño del objeto de que se trate.
- *Análisis de mercado* se integran los datos sobre objetos similares y su comportamiento para obtener puntos comunes de referencias.
- *Análisis de la función* se incluyen los datos técnicos acerca del uso del objeto.
- *Análisis estructural* se revelan los componentes del objeto y sus relaciones, con base en los cuales se toman decisiones para la llamada madurez tecnológica del objeto.

- *Análisis de la configuración* se especifican los puntos de apariencia estética de un objeto. Se establecen las características formales y sus posibles variantes.
- *Análisis de materiales y procesos de fabricación* se consideran los posibles.
- *Análisis de riesgos* se consideran las patentes, determinaciones y normas que pudieran afectar la solución del problema.
- *Análisis del sistema*, se determina las relaciones del objeto con el conjunto al que pertenece.
- *Análisis de elementos de distribución*, se revisan aspectos como montaje, servicio al cliente y mantenimiento.

Fase 2: Soluciones al problema

Con base en las relaciones de información y la conclusión de condiciones para la solución del problema, el diseñador incursiona en la fase propiamente creativa. En ella se seleccionan procedimientos para la solución organizada (la Prueba, el error, y la inspiración).

La elaboración de ideas implica definir diversas posibilidades para resolver el problema en cuestión, es fundamental que se dibujen bocetos o se construyan modelos de prueba de las soluciones pesadas.



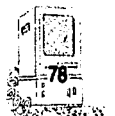
Fase 3: Valoración de las soluciones del problema

Aquí tiene lugar el examen minucioso de las alternativas presentes entre las que se elige aquélla que responde a un enfrentamiento cuidadoso con los valores exigibles fijados como conclusiones en la fase 1. Los procedimientos de valoración no se describen en el texto pero sí se relacionan con dos dimensiones: la importancia del nuevo objeto para el usuario y la importancia para la empresa.

Fase 4: Realización de la solución al problema

En ella se concentra la respuesta y afinan los mínimos detalles con dibujos y explicaciones gráficas necesarias.²⁸

28. Vilchis, Luz del Carmen, *Metodología del diseño, fundamentos teóricos*, Ed. Claves Latinoamericanas, pag.107 - 111.



3.2.1 FASE 1: ANÁLISIS DEL PROBLEMA

Análisis de la necesidad

La educación en los niños de preescolar es importante, ya que esta etapa es primordialmente formativa. Su desarrollo mental está en una etapa de constante estimulación y sobre todo está aprendiendo a relacionarse con los demás infantes y adultos que se encuentran en su entorno.

Precisamente por la importancia y la complejidad de esta etapa del crecimiento, la educación preescolar no puede alcanzar por sí sola los mejores resultados. El Material Didáctico ha sido elaborado para apoyar algunos aspectos del desarrollo del niño. La Secretaría de Educación Pública espera que sea un mejor recurso de trabajo para los educadores. De ahí la importancia de que se conozcan el material y sepan cuales son sus propósitos. Para trabajar con un material didáctico es necesario tomar en cuenta las actividades, los intereses de los niños, sus capacidades para realizarlas y por supuesto los diversos grados de dificultad que ayudan a alcanzar propósitos educativos particulares. Y es por esto que las editoriales se empiezan a preocupar por desarrollar materiales útiles para la educación.

Existen en México empresas que se dedican a la realización de productos didácticos. Una de ellas es conocida en el mercado como EDUCATODO.

Su misión es la de enriquecer la vida de los infantes mediante sus hábitos y costumbres a partir del uso de los materiales que elabora y ofrece al magisterio y a los padres de familia, materiales didácticos de excelente calidad, que puedan aplicarse conforme a los planes de educación vigente.

EDUCATODO cuenta con un equipo de pedagogos e investigadores, que unificado con el área de diseño refuerzan los conceptos por medio de la imagen para realizar el material y los juegos didácticos. Sus productos se enfocan principalmente en la edad preescolar y nivel primaria.

Los productos se dividen en: línea de estireno, de plástico, de plástico inflado, de plumaaguas, de madera, de tela, y la línea de Posters.

Análisis de las relación social y el entorno

Sus productos se realizan a partir del programa de estudios desarrollado por la Secretaría de Educación Pública enfocándose a las necesidades del territorio mexicano. Los materiales didácticos se elaboran a partir de las licitaciones que se obtienen en los concursos estatales de la SEP. Se crean kits de acuerdo a los requerimientos del concurso, y la presentación de los productos lo realiza un promotor con el apoyo de fichas técnicas que respaldan el desarrollo de cada pro-



Figura 100. Logotipo de EDUCATODO.

ducto. Después del concurso se hace una revisión sobre los materiales que se eligieron para mandar a impresión, esto se hace con el fin de no sacar al mercado materiales que quizá los profesores nunca utilicen. Y posteriormente se distribuyen en sus diferentes tiendas que se encuentran en la República Mexicana, El Salvador, Costa Rica, Chile y a sus distribuidores.

Análisis del mercado

También se realiza una convención anual con los 32 representantes de las tiendas, agentes de ventas y promotores, para conocer las necesidades de los profesores y verificar que productos necesitan variaciones ya sea en su diseño tanto pedagógico como gráfico y hacer la presentación de los próximos juegos y posters educativos que formarán parte de las líneas que desarrolla EDUCATODO.

Es importante señalar que EDUCATODO se preocupa no solo por el desarrollo intelectual del niño sino también por el de sus profesores, ya que imparten cursos de estimulación y neurolingüística. Asimismo llevan acabo una Campaña Nacional por el Reconocimiento de Amabilidad y Cortesía, debido al deterioro de los valores.

El C.P. Manuel Calva Gómez (Director General de EDUCATODO) cita en la Gaceta Educatodo: *"Todos los que colaboramos en la empresa compartimos el deseo y la responsabilidad de trabajar por el progreso de México, apoyando la educación, base fundamental de la evolución de la humanidad"* ²⁹.



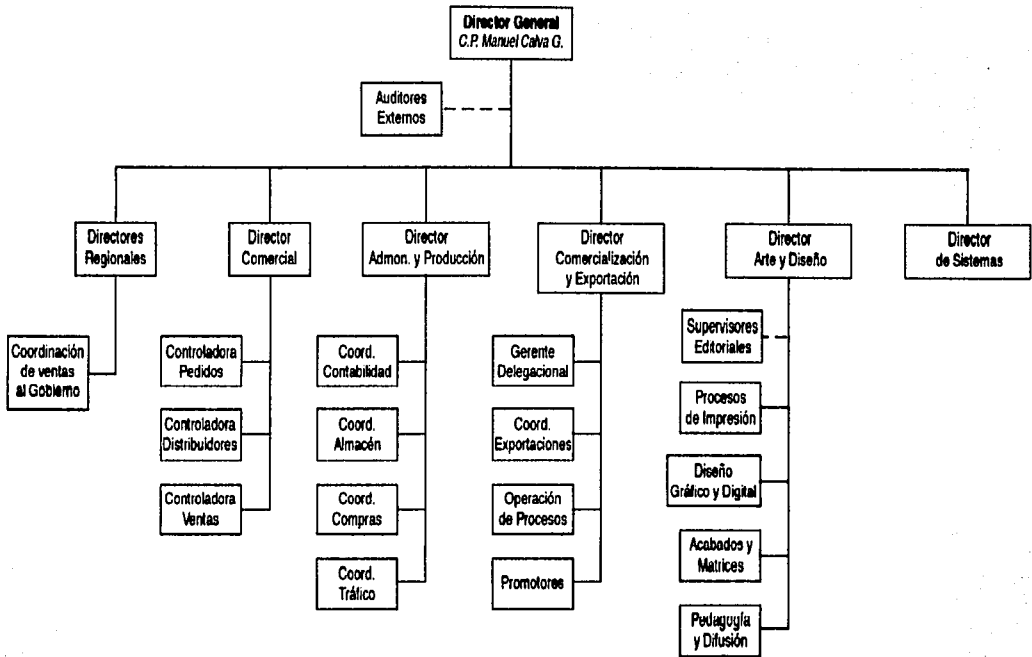
figura 101. Exhibición del material didáctico EDUCATODO.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

En cuanto al uso de cuestionarios que utiliza Löbach en su metodología, en este proyecto no fueron necesarios ya que Educatodo trabaja cada uno de las series basándose en los requerimientos que hace la SEP o en los planes de estudios.

29. "Gaceta EDUCATODO", año 1, Número 1, Agosto del 2002.

Organigrama



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Análisis de función

Para el desarrollo del póster, EDUCATODO cuenta con un formato que se llena de acuerdo a los requerimientos que se necesitan.

- *Nombre del póster*
- *Fecha de Inicio*
- *Tamaño*
- *Orientación*
- *Nombre del archivo*
- *Localización del archivo*
- *Plataforma*
- *Elaborado por*
- *No. de máquina*
- *Datos de reticulación*
- *Ubicación de logotipo, créditos, no. de catálogo, código de barras y marca registrada*
- *Colocación de registros*
- *Uso de los personajes en la ilustración, etc.*

Ya que se tiene completa la información de los requerimientos, se comienza con la realización del póster basándose en la información recabada para el desarrollo del tema.

The image shows a software window titled 'REQUERIMIENTOS' with a list of fields on the left and a grid of checkboxes on the right. The fields on the left include: 'Nombre del póster', 'Fecha de Inicio', 'Tamaño', 'Orientación', 'Nombre del archivo', 'Localización del archivo', 'Plataforma', 'Elaborado por', 'No. de máquina', 'Datos de reticulación', 'Ubicación de logotipo, créditos, no. de catálogo, código de barras y marca registrada', 'Colocación de registros', and 'Uso de los personajes en la ilustración, etc.'. The grid on the right contains checkboxes for various options, some of which are checked.

figura 102. Hojas de requerimientos.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Análisis estructural y de configuración

La información sobre la navidad se obtuvo del libro *Mitos y Leyendas de la Navidad* de Pepe Rodríguez, tomando en cuenta los siguientes temas:

- Breve historia de la Navidad
- Significados del Árbol y adornos.
- Tradiciones:
 - Posada
 - Piñata
 - Pastorelas
 - Villancicos
 - Papá Noel
 - Reyes Magos

Y a partir de estos conceptos se comenzó con el desarrollo de las ilustraciones necesarias para el póster con imágenes que permitieran identificar el tema y dar a conocer su funcionamiento y propósito en el campo educativo.

En la elaboración de las ilustraciones intervienen los conceptos pedagógicos y de diseño gráfico. En el aspecto pedagógico el pedagogo Enrique Garay es el que brindo asesoramiento al desarrollo del proyecto, y al diseño de imágenes educativas (ya mencionadas anteriormente en el Capítulo II), y las cuales retomaré en este capítulo.

Tales recomendaciones se deben enfocar de acuerdo a las habilidades de percepción en los niños y a su edad respectivamente. Los niños a los cuales esta dirigida es de 3 a 12 años (Nivel Preescolar y Primaria).

- El carácter de la ilustración debe ser informativo.
- La lectura de la ilustración debe ser clara y rápida.
- Evitar el uso de recursos de diseño que resulten ser innecesarios.
- Se recomienda que las ilustraciones humanizadas tengan caras sonrientes.
- Evitar que las figuras tengan formas de objetos filosos ya que esto denota agresividad.

Color

Uso de colores brillantes, degradados y texturas visuales.

Composición

Figuras delineadas que faciliten el reconocimiento de las figuras, además de ser proporcionadas y completas.

Las caras con ojos grandes son elementos de interés.

Utilizar diversos planos.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

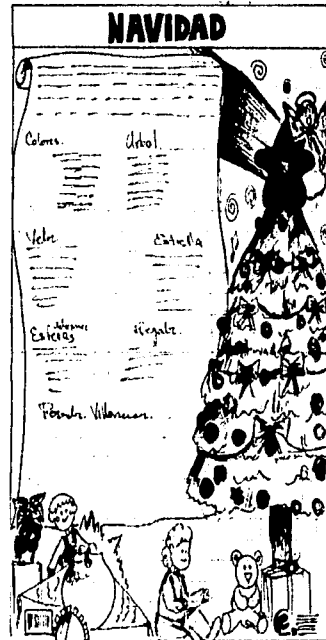
Análisis de materiales y procesos

El tipo de ilustración tuvo un cambio en cuanto al estilo que se manejaba en los posters, debido a que la ilustración era repetitiva en algunas imágenes que se utilizaban para las láminas. Estos cambios se dieron en que las ilustraciones no fueran tan rígidas en su anatomía y sobre todo que mantuvieran la alegría en los personajes.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

En las siguientes imágenes se mostrarán los bocetos previos a desarrollar para llegar a la fase final del proceso de bocetaje. Los siguientes dibujos son bocetos burdos realizados a mano alzada y entintados. Estos se utilizaron para checar el estilo que se utilizaría para la elaboración del póster y sobre todo para lograr las ilustraciones que identificarían los elementos más simbólicos del tema.

1. En este primer boceto se trabajó de acuerdo al espacio que se necesitaría para ubicar la información, pero debido a lo extenso del texto y a la importancia de que el educador y los infantes conozcan ampliamente sobre La Navidad, la información será colocada al reverso del póster y su disposición será en forma horizontal. Esto se hizo con el fin de anexas más personajes y elementos característicos de la temporada, pues su fin es de que los niños reconozcan los objetos y tradiciones que tiene esta celebración. Por lo tanto se cumple con dos niveles de mensaje visual las cuales son la representación y el simbolismo.



2. Papá Noel o Santa es un personaje esencial en las tradiciones navideñas, pero debido a que no forma parte de las tradiciones mexicanas la ilustración solo quedo en boceto burdo y se retomó en el texto que está situado en el reverso.



3. En la piñata se encierra un ambiente de festividad alrededor de la niña que la rompe, es preciso que se guarde una similitud con las piñatas que se realizan en México, pues lo que se quiere reflejar son las tradiciones que se tienen el país.



4. El nacimiento es otro elemento fundamental y es el tema central del póster, pues es la natividad lo que se festeja y es el eje que sostiene toda esta temporada de festividades. Los dibujos que se muestran en el boceto son el pecebre, la estrella, María, José y el niño Jesús. Posteriormente se anexaron otros elementos como un ángel y algunos animales, sin olvidar a los Santos Reyes.



5. Los Villancicos se bocetaron primero en conjunto y vestidos de acólitos, pero se decidió por vestirlos de acuerdo a la temporada invernal.



6. Esta última imagen es un previo al trabajo final, pero como se quería abarcar más temas se modifico el póster anexando más imágenes representativas y cambiando el formato de vertical a horizontal.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

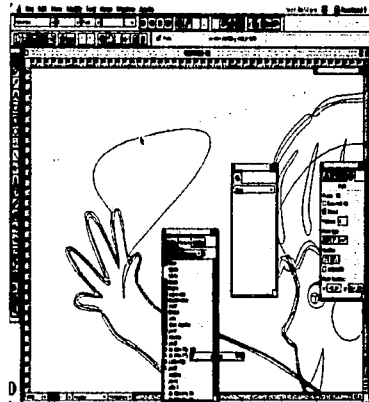
Análisis del sistema

El software de Macromedia donde se desarrolló este proyecto fue el programa de Freehand versión 9, se eligió tal software por la facilidad de manipulación que le da al comunicador gráfico sobre la ilustración que desea elaborar.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Las *líneas* de un objeto vectorial pueden tener diferentes espesores y colores. Cualquier forma abierta o cerrada, sea un rectángulo, una elipse o una forma curva irregular, se basa en estos elementos tan simples: nodos y puntos de control. Para rellenar con un color, es necesario que los puntos estén unidos formando una línea cerrada. Es muy fácil aplicar variaciones de color y filtros que alteran significativamente la imagen, logrando efectos adecuados sin destruir el "original". Se fomenta la experimentación, porque una imagen no es más que una posibilidad más; puede guardarse cualquier prueba, volver sobre nuestros pasos, etc.



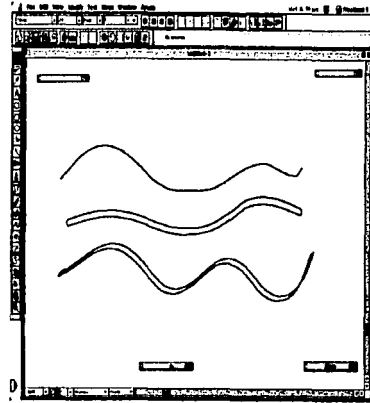
Los *contornos* o *filetes* pueden ser más o menos gruesos y tener una forma determinada. Esto permite crear dibujos lineales puros o también creaciones más artísticas, con un contorno caligráfico, como lo muestra la imagen.

Cada objeto tiene una línea de contorno y está relleno de un color a elegir. Las características de contorno (o filete) y relleno se pueden cambiar en cualquier momento.

Se puede agrupar, separar, recortar, intersectar y relacionar de otras formas con el resto de objetos de la ilustración.

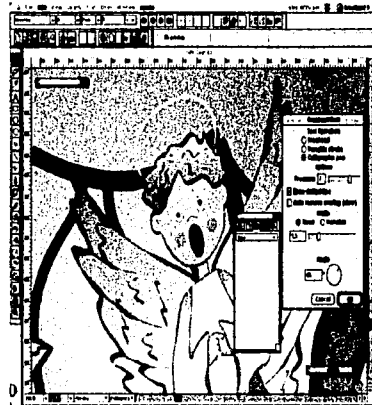
Si es independiente se manipula separadamente del resto de objetos; se pueden ordenar de cualquier manera en forma de superposición o en capas.

No importa el tamaño a que queramos dibujar; siempre aparecerá con la misma nitidez, sin problemas de calidad por el escalado. Cada objeto viene definido por sus propias fórmulas y se maneja independientemente del resto. Puede escalarse, distorsionarse, cambiar de forma o resituarse sin afectar para nada los otros elementos del dibujo. Se puede controlar con gran precisión la forma, orientación y ordenación de los elementos. Cualquier efecto que se aplique a los objetos puede rectificarse en cualquier momento: el dibujo es siempre editable. Los objetos pueden fusionarse fácilmente entre sí, creando una serie de formas intermedias, por ejemplo, pasando de un cuadrado a un círculo.

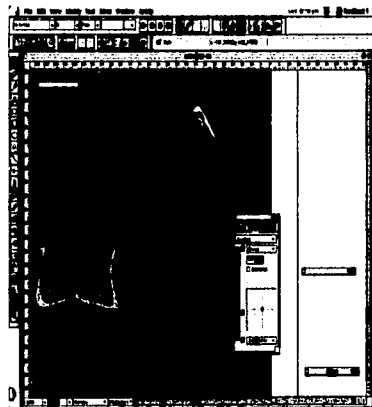


TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Los contornos o filetes en Freehand se pueden manipular para dar efectos de una ilustración libre, sin que la imagen se vea rígida o pesada. Tales modificaciones se realizan por medio de una herramienta de Trazo libre y que esta a su vez contiene preferencias que puedes modificar de acuerdo a las necesidades que el ilustrador requiera, como son: mano alzada, filete variable y acabado caligráfico. Este último es el que se utilizó para la imagen que se encuentra a la derecha, ya que se da el efecto de las líneas más delgadas que otras esto crea el movimiento y es parte del estilo que se creo. El contorno es un elemento aparte de la plasta de color y es por esto que se le dio dar la movilidad requerida.

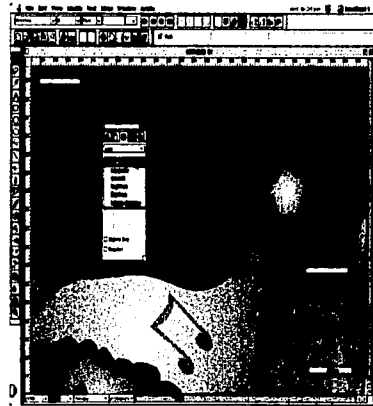


Por medio de los degradados y los diferentes colores que se aplican se logró reforzar la ilustración ya que sin ellos se vería muy plana la imagen, y lo que se busco con esto es crear planos y el volumen en cada uno de los personajes, sin llegar a crear problemas visuales en los niños, ya que prácticamente son infantes de preescolar que van poco a poco identificando colores y planos.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La herramienta de transparencia en el color da efectos variables a la imagen, que ayudan a crear atmósferas, como es el caso de las notas musicales alrededor de los personajes que se encuentran cantando los villancicos. Ya que el sonido no tiene forma visual en la ilustración se representa de esta manera.



3.2.2 FASE 2: SOLUCIÓN DEL PROBLEMA

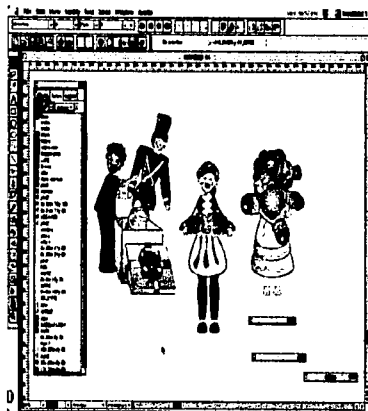
Implementación de elementos para solucionar el problema.

En esta parte se desarrolló el rompimiento de la piñata, cada uno de los personajes se muestran sonrientes y con ojos alegres. Esta ilustración requirió que la piñata se representara de una forma alusiva como es en realidad, mostrando parte de su contenido, para recrear el ambiente de las posadas.

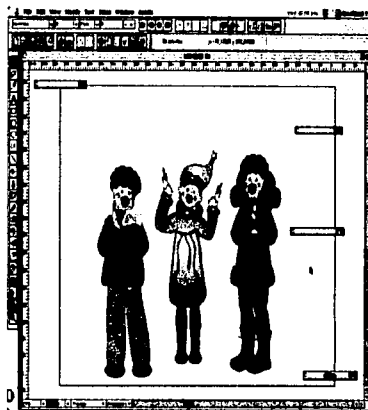


TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

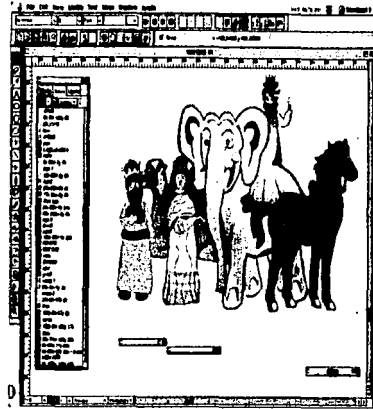
Al igual que en las anteriores ilustraciones se retomó una tradición muy especial que con el paso de los años se afianza más, este es el día de Los Santos Reyes. En este caso los niños son los que más disfrutan este día y es por esto que la ilustración se representó con infantes, sin olvidar dos partes fundamentales en este día como son los juguetes y la Rosca de Reyes.



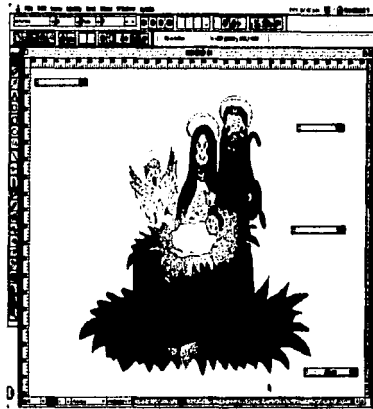
Los villancicos son el sonido navideño y fueron representados de este modo, para reforzar la participación de los niños, siempre reflejando una alegría y con los rostros sonrientes, utilizando las velas y la letanía como parte importante de esta ilustración. En cuanto al tipo de ilustración, los personajes tienen que ser diferentes y no repetitivos en sus movimientos corporales y ante todo no mostrar rigidez.



Los personajes de los Reyes Magos se complementaron con sus vestimentas y los animales que según la tradición los acompañaba. Mediante los planos y los degradados y demás elementos gráficos fue como se trabajaron cada una de las ilustraciones. Específicamente en los animales se revisaron libros para poder crear los dibujos y poder animarlos, trabajándolos primero en trazos burdos para luego digitalizarlos.



El Nacimiento es el elemento principal de este póster, y es por esto que las ilustraciones están mirando al receptor y en cierto modo saludando, para lograr un mensaje de vínculo con el niño y lograr de este modo su atención. Además de que las ilustraciones no son rebuscadas y no tienen rasgos característicos que puedan confundir al niño.



3.2.3 FASE 3: VALORACIÓN DE LAS SOLUCIONES DEL PROBLEMA

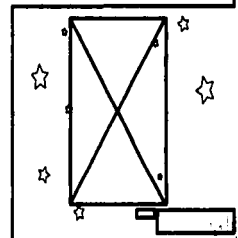
LA NAVIDAD



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

LA NAVIDAD

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



3.2.4 FASE 4: REALIZACIÓN DE LA SOLUCIÓN DEL PROBLEMA

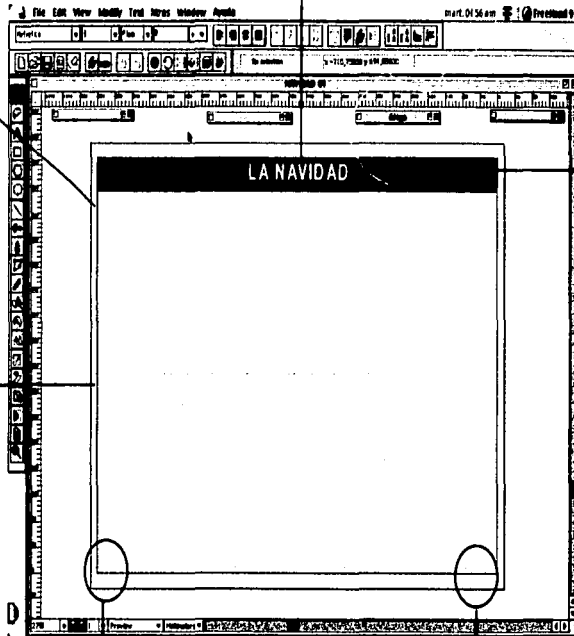
El formato estándar de los póster que utiliza EDUCATODO son de 70 x 95 cms. ya sea en vertical u horizontal, en este caso será utilizado el formato horizontal y las especificaciones son las siguientes:

tamaño marco: 65 x 95 cms.

título: Helvetica Bold 100pts.

línea: 6pts, el color de la línea siempre será con 100% M y 100% Y (siempre que sea selección de color).

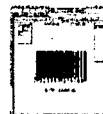
recuadro: 5 x 92 cms, 100% M y 100% Y.



**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

el logo siempre será colocado en la parte inferior de la lámina, ya sea justificado a la izquierda o derecha, la información corporativa utilizará la tipografía Helvetica en 6 pts..

el código de barras será colocado en la parte inferior de la lámina y este será desarrollado en un programa alterno conocido como



Bar Code Pro
Bar Code Pro®



Reverso

título: Helvetica Bold 100pts.

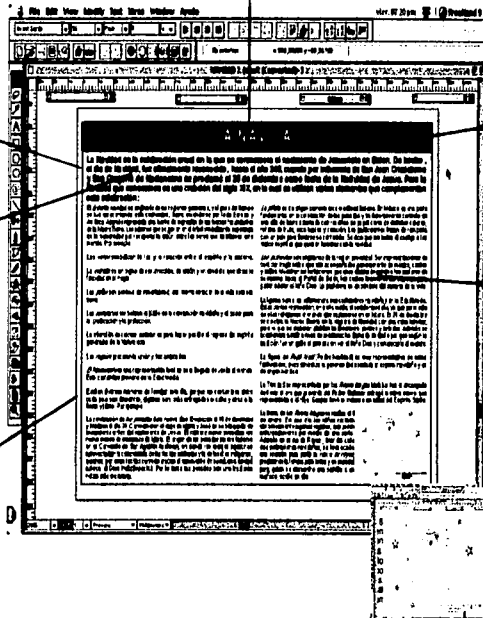
tamaño marco: 65 x 95 cms.

recuadro: 5 x 92 cms, en Negro.

introducción al tema :
Helvetica Bold 48 pts.

desarrollo de tema :
Helvetica Bold 36 pts.

línea: 6pts, el color de la línea en Negro (siempre que sea en escala de grises).



fuentes bibliográficas en 5 pts.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

3.3 DUMMY FINAL

Cada ilustración fue colocada de acuerdo a la importancia dentro de las costumbres y tradiciones de la Natividad.

En primer plano se encuentra el nacimiento que es lo más simbólico en la Navidad y es el tema principal.

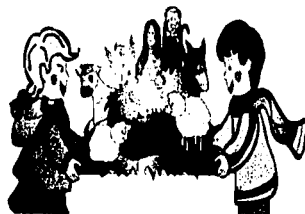
En segundo lugar se representa parte de las costumbres de esa temporada, que son de gran importancia dentro de nuestra cultura como lo son los villancicos.

En el tercer y último plano se encuentra el rompimiento de la piñata y la celebración posterior al nacimiento, la llegada de los reyes magos y la partida de la rosca.

En la parte final se anexaron los fondos en una azul degradado a blanco para lograr la profundidad y las estrellas que son reflejo de las esperanzas para el año que comienza.

Al reverso se colocó toda la información sobresaliente y sobre todo enfocado a las costumbres y tradiciones que se desconocen por parte de los infantes y de los educadores. Esto permitirá que los educadores de una manera práctica puedan desarrollar el tema apoyándose de las ilustraciones para un mejor entendimiento de esta celebración.

En la ilustración se visualiza los dibujos a línea y se nota la yuxtaposición de cada elemento que conforma cada personaje. Todo el póster fue creado en dibujo vectorial, las únicas imágenes digitalizadas son el logotipo y el angel que esta al reverso (Photoshop 6) y el código de barras (Bar Code Pro).

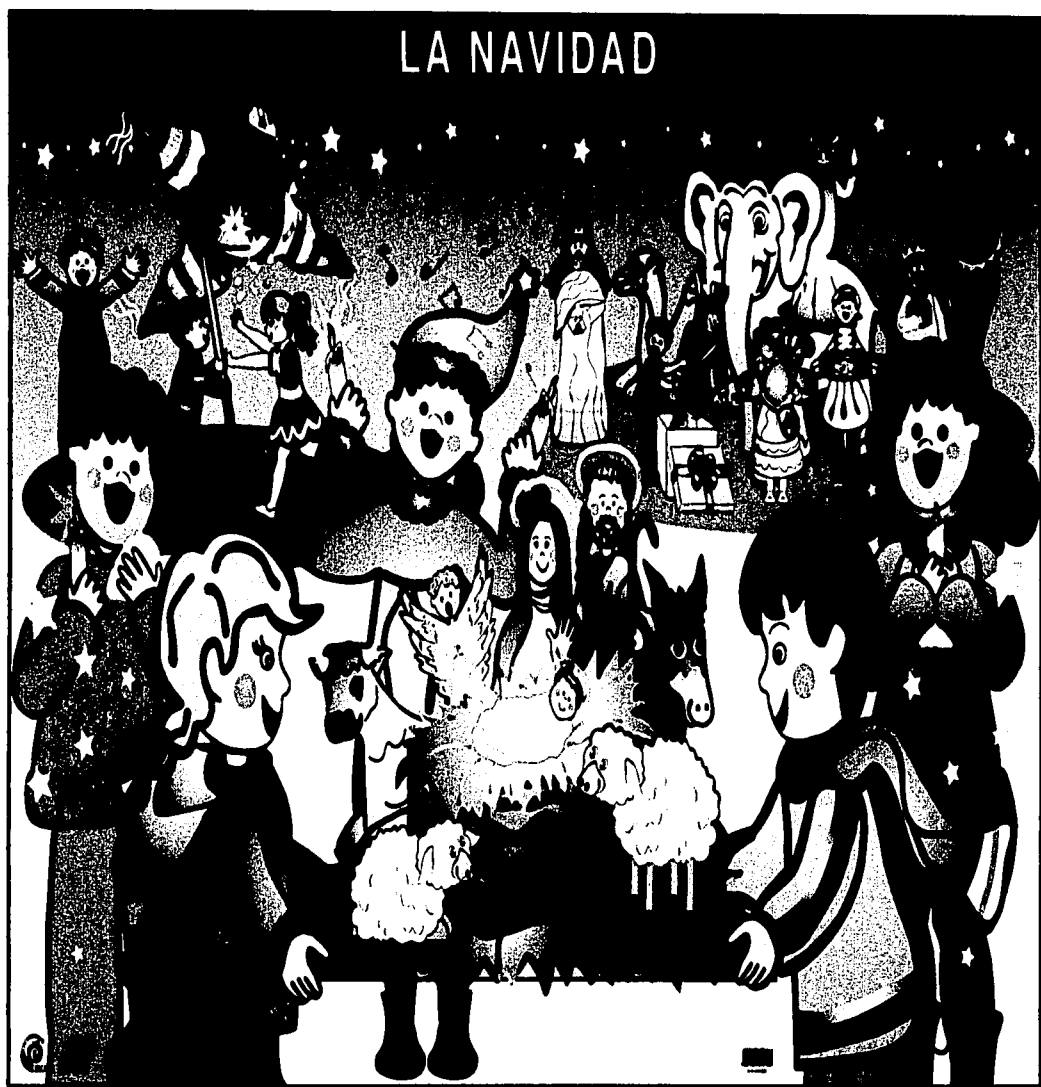


El póster está impreso en papel couche de 95g, plastificado por los dos lados, al frente en selección de color y el reverso a una tinta, en offset con un tiraje de 5000 posters y su costo al público es de \$45.00 por estar impreso al anverso y al reverso.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



LA NAVIDAD



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

LA NAVIDAD

La Navidad es la celebración anual en la que se conmemora el nacimiento de Jesucristo en Belén. De hecho, el día de Navidad, fue oficialmente reconocido, hasta el año 345, cuando por influencia de San Juan Crisóstomo y San Gregorio de Nacianceno se proclamó el 25 de diciembre como fecha de la Natividad de Jesús. Pero la Navidad que conocemos es una creación del siglo XIX, en la cual se utilizan varios elementos que complementan esta celebración:

El *árbol* de navidad es originario de las regiones germanas, y al paso del tiempo se fue acrecentando esta costumbre, hasta extenderse por toda Europa y América. Además representa una fuente de expresión de las fuerzas fecundantes de la Madre Tierra. Los adornos que se ponen en el árbol simbolizan la esperanza de la humanidad por recuperar la unión entre los seres que habitamos este mundo. Por ejemplo:

Las *velas* simbolizan la luz y la relación entre el espíritu y la materia.

La *estrella* es un signo de resurrección, de unión y un amuleto que atrae la felicidad en el hogar.

Las *piñatas* son símbolo de inmortalidad, del eterno renacer de la vida sobre la tierra.

Las *campanas* simbolizan el júbilo de la celebración navideña y el poder para la purificación y la protección.

La intención de colocar *esferas*, es para hacer posible el regreso del espíritu generador de la Naturaleza.

Los *regalos* procuran la unión y las amistades.

El *Nacimiento* es una representación familiar de la llegada de Jesús al mundo. Esta costumbre proviene de la Edad Media.

Existen diversas maneras de festejar este día, porque las costumbres entre cada país son diferentes, algunas son más entregadas al culto y otras a la fiesta y júbilo. Por ejemplo:

La celebración de las *posadas* dura nueve días. Empiezan el 16 de diciembre y finalizan el día 24. Conmemoran el viaje de María y José en su búsqueda de alojamiento antes del nacimiento de Jesús. El número nueve simboliza los nueve meses de embarazo de María. El origen de las posadas parece hallarse en el Convento de San Agustín Acolman, en donde los monjes agustinos aprovechaban la coincidencia de las fechas cristianas y la de los ritos indígenas, quienes, por estas fechas conmemoraban el nacimiento de su máxima deidad azteca: el Dios Huitzilopochtli. Por lo tanto las posadas son una tradición netamente mexicana.

La *piñata* es de origen carnavalesco medieval italiano. En México es una parte fundamental en la celebración de las posadas y tradicionalmente consiste en una olla de barro adornada con recortes de papel china de distintos colores, rellena de fruta, cacahuates y colación. Los participantes tratan de romperla con un palo para llevarse su contenido. Se dice que simboliza el castigo a los malos espíritus que quieren terminar con la navidad.

Las *pastorelas* son originarias de la región provenzal. Son representaciones de carácter tragicómico que van acompañadas generalmente de música, cantos y bailes. Muestran las tentaciones que unos diablos imponen a los pastores en su camino hacia el Portal de Belén, los cuales finalmente las superan para poder adorar al Niño Dios. La pastorela es un símbolo del camino de la vida.

La Iglesia sumo los *villancicos* a sus costumbres navideñas en la Edad Media. Estos cantos representan, en cierto modo, el sonido navideño, ya que por medio de ellos reflejamos el mundo que esperamos en un futuro. El 24 de diciembre se celebra la Noche Buena en la víspera de Navidad con una cena familiar, para la que se elaboran platillos tradicionales, postres y bebidas. Además se acostumbra asistir a misa de medianoche, llamada de Gallo por que según la tradición fue un gallo el primero en ver al Niño Dios y comunicarlo al mundo.

La figura de *Papá Noel* (Padre Navidad) es muy representativa de estas festividades, pues simboliza la generosidad asociada al espíritu navideño y es de origen nórdico.

La Trinidad es representada por los *Reyes Magos*. Melchor fue el encargado de llevar el oro que provenía del Padre. Baltasar entregó la mirra misma que representaba a el Hijo. Gaspar llevó el incienso en señal del Espíritu Santo.

La fiesta de los *Reyes Magos* se realiza el 6 de enero. En ese día los niños reciben simbólicamente algunos regalos, que piden anticipadamente por medio de una carta. Además en el día de Reyes, final del ciclo de celebraciones navideñas, se lleva acabo una reunión para partir la *rosca de reyes*, propiciando la fortuna para todos y en especial para quien se encuentre una semilla o un muñeco, oculto en ella.



CONCLUSIONES

La creación del Póster Didáctico es una tarea que se ha desarrollado poco a poco en nuestro país, como apoyo básico en la enseñanza a nivel preescolar.

El póster bien planeado, es aquél en el que cada etapa para su elaboración ha sido encargada a unos profesionales, que tenga los conocimientos para elaborar un producto original, en el que cada elemento se relacione con el otro y comuniquen lo que el autor, el ilustrador y la casa editorial quieren decir. Este es uno de los objetivos que se logra cumplir con la realización del Póster de la Navidad, pues cada elemento que interviene en la ilustración mantienen un lazo común con los conceptos que se utilizaron para su elaboración, al lograr un anclaje en la atención del niño en un primer momento, para el desarrollo del tema.

Esta función es cumplida al pasar ha ser un medio de comunicación directa, en el que los niños se pueden permitir sus propias interpretaciones y significados personales, favoreciendo el desarrollo de su imaginación y fantasía.

Al crear ilustraciones infantiles, comprendí que debemos tener muy presente, que no es bueno adoptar la postura de un niño o imitar su forma de expresión sino que es necesario antes que nada conocer al niño de la manera más amplia posible apoyándose de pedagogos o educadores, ya que este paso sólo se logra con la convivencia y experiencia directa.

Teniendo como apoyo este marco teórico nuestro trabajo se complementa con un dominio de los elementos, de la forma, de las técnicas visuales y de representación, dando un enfoque de originalidad e imaginación. Este nos lleva a lograr una buena comunicación de todos los conceptos que intervienen en las diversas tradiciones que existen en México acerca de la Natividad logrando la identificación de los elementos por medio de las ilustraciones representadas.

El estilo que se refleja en todas las ilustraciones son originales y totalmente distintas al estilo utilizado por la empresa, dejando atrás la rigidez y la falta de movimiento corporal. Todo esto se logra por los conocimientos adquiridos a través de los años cursados en



la Licenciatura en Comunicación Gráfica, ya que desde un principio me enfoque en la ilustración infantil, comenzando con las técnicas tradicionales, y posteriormente de forma digital. Mi desarrollo como ilustradora se debe en un principio por el gusto de transmitir un mensaje a partir de una imagen y posteriormente por ilustrar, vivir, e imprimir, mi imaginación y mi anhelo de que cada ilustración se haga realidad en la imaginación de un niño.



BIBLIOGRAFÍA

- ARNOLD**, Eugene, *Técnicas de Ilustración*, Barcelona: LEDA, 1982.
- BIRZEA**, César, *Hacia la didáctica por Objetivos*, Morata, Madrid, 1980.
- BOWER**, Tom, *El Mundo Perceptivo del Niño*, Morata, Madrid, 1984.
- CLYER**, Martin, *Como encargar Ilustraciones*, Manuales de Diseño, Gustavo Gili, México, 1994.
- DALLEY**, Terence, *Guía Completa de Ilustración y Diseño: Técnicas y Materiales*, BLUME, Madrid, 1992.
- DICCIONARIO** Enciclopédico Larousse, Ed. Planeta Internacional, Vol. I - VIII, España, 1992.
- DONDIS**, Donis A., *La Sintaxis de la Imagen*, Gustavo Gili, México, 1995.
- ESCUADERO**, Yereña Ma. Teresa, *La Comunicación en la Enseñanza*, Trillas, México, 1977.
- GAIR**, Angela, *Manual Completo del Artista: materiales y técnicas de pintura y dibujo*, BLUME, Madrid, 2000.
- ITTEN**, Johannes, *El Arte del Color*, Ed. Limusa, México, 1994.
- LÓPEZ**, Rodríguez Juan Manuel, *Semiótica de la Comunicación Gráfica*, INBA, UAM Azcapotzalco, México, 1993.
- LOWNFELD**, Viktor, *El niño y su arte*, Kapeluo, Biblioteca de Cultura Pedagógica, 1958.
- LUPTON**, Ellen, *El ABC de la Bauhaus y la teoría del diseño*, Ed. Gustavo Gili, México, 1994.
- MEGGS**, Philip, *Historia del Diseño Gráfico*, México: Trillas, 1995.
- MUNARI**, Bruno, *Diseño y Comunicación Visual: Contribución a una metodología didáctica*, Gustavo Gili, México, 1990
- SANTAMARIA**, Andrés, *Diccionario de sinónimos - antónimos e ideas afines*, Ed. Sopena, México, 1995.
- SWAN**, Alan, *Bases del Diseño Gráfico*, Manuales de Diseño, Gustavo Gili, México, 2a Edición, 1995.
- SWAN**, Alan, *Como Diseñar Retículas*, Manuales de Diseño, Gustavo Gili, México, 1991.
- TURNBULL**, Arthur T., *Comunicación Gráfica: tipografía, diagramación, diseño, producción*, Trillas: México, 1990.
- WHELAN**, Bride M., *La Armonía en el color: nuevas tendencias*, SOMOHANO, México, 1999.

