

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN. Aporte de la ilustración digital de Herbert Crispin a los libros de texto infantiles de Editorial Susaeta.

ESTRATEGIA. Campaña social informativa para los desayunos católicos en familia.

PROYECTO DE GRADO

ADRIANA PAOLA PALOMO ARDON

CARNET 12144-04

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, MARZO DE 2016

CAMPUS CENTRAL

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN. Aporte de la ilustración digital de Herbert Crispin a los libros de texto infantiles de Editorial Susaeta.

ESTRATEGIA. Campaña social informativa para los desayunos católicos en familia.

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR
ADRIANA PAOLA PALOMO ARDON

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, MARZO DE 2016
CAMPUS CENTRAL

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR: P. EDUARDO VALDES BARRIA, S. J.
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DECANO: MGTR. CRISTIAN AUGUSTO VELA AQUINO
VICEDECANO: MGTR. ROBERTO DE JESUS SOLARES MENDEZ
SECRETARIA: MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA
DIRECTORA DE CARRERA: MGTR. ANA REGINA LÓPEZ DE LA VEGA

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

MGTR. GUSTAVO ADOLFO ORTIZ PERDOMO

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

LIC. ANDREA ALEJANDRA TORRES GRAMAJO
LIC. DANIA MARIA MOLLINEDO ROJAS
LIC. JUAN MANUEL MONROY GOMEZ



Universidad
Rafael Landívar

Tradición Jesuita en Guatemala

Facultad de Arquitectura y Diseño
Departamento de Diseño Gráfico
Teléfono: (502) 2426 2626 ext. 2428
Fax: (502) 2426 2626 ext. 2429
Campus Central, Vía Normal III, Zona 16
GUATEMALA, Ciudad. 01016

Reg. No. DG-0045

Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de
Arquitectura y Diseño a los siete días del mes de Noviembre
de dos mil quince.

Por este medio hacemos constar que el(la) estudiante **PALOMO ARDÓN, ADRIANA PAOLA**, con carné **1214404**, cumplió con los requerimientos del curso de Elaboración de Portafolio Académico, Aprobando las tres áreas correspondientes.

Por lo que puede solicitar el trámite respectivo para la Defensa Privada de Portafolio Académico, previo a optar el grado académico de Licenciado(a).


Mgtr. Rosario Muñoz
Asesor Proyecto de Investigación


Mgtr. Gustavo Ortiz
Asesor Proyecto Digital


Mgtr. Christian Montenegro
Asesor Proyecto de Estrategia



Universidad
Rafael Landívar

Tradición Jesuita en Guatemala

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
No. 03444-2016

Orden de Impresión

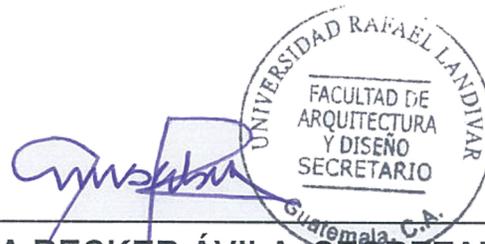
De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado de la estudiante ADRIANA PAOLA PALOMO ARDON, Carnet 12144-04 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 0322-2016 de fecha 11 de febrero de 2016, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

INVESTIGACIÓN. Aporte de la ilustración digital de Herbert Crispin a los libros de texto infantiles de Editorial Susaeta.

ESTRATEGIA. Campaña social informativa para los desayunos católicos en familia.

Previo a conferírsele el título de DISEÑADORA GRÁFICA en el grado académico de LICENCIADA.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 10 días del mes de marzo del año 2016.



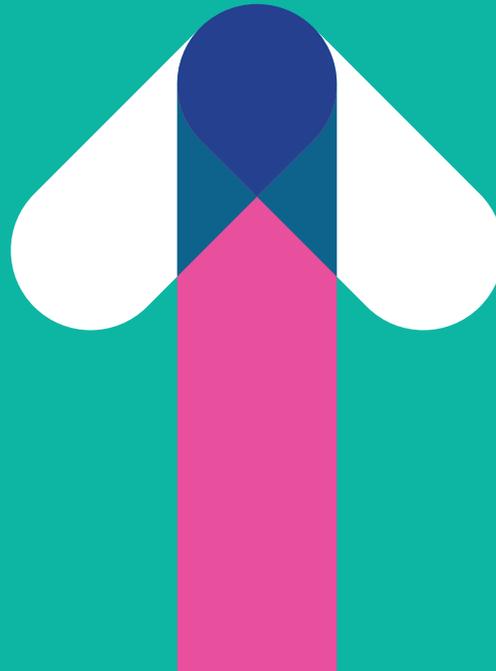
MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA, SECRETARIA
ARQUITECTURA Y DISEÑO
Universidad Rafael Landívar

Aporte de la ilustración digital de

HERBER CRISPIN

a los libros de texto infantiles de

Editorial Susaeta





ÍNDICE

● Resumen	3
● Planteamiento del problema	4
● Introducción	5
● Objetivos de investigación	6
METODOLOGÍA	
● Sujetos de estudio	8
● Objetos de estudio	9
● Instrumentos	10
● Procedimiento	11
CONTENIDO TEÓRICO	
● Ilustración	13
● Funciones de la ilustración	15
● Técnicas de la ilustración	16
● Estilos de la ilustración	21
● Libros infantiles a nivel primario	32
● Mediación pedagógica	36
● Experiencias de diseño	38
RESULTADOS	
● Descripción de resultados	43
● Interpretación y síntesis	53
● Conclusiones y recomendaciones	77
● Referencias	79
● Anexos	81

RESUMEN



La presente investigación contiene un análisis de las ilustraciones creadas por el Lic. Herber Crispin que tienen como finalidad, acompañar y complementar los contenidos de aprendizaje que se desarrollan en los libros de texto que autora, edita y comercializa la empresa editorial Susaeta Ediciones Guatemala.

La ilustración en un texto escolar cumple un objetivo pedagógico, por lo es importante considerar la opinión de los especialistas en materia didáctico-pedagógica para conocer los criterios que imperan al momento de seleccionar la ilustración infantil, para este caso, los profesionales en educación, Julio Barillas y Carla Monterroso, quienes actualmente dirigen el proceso ilustrativo de las obras de texto escolar de Susaeta Ediciones. Por lo tanto el análisis comprende una evaluación de la línea gráfica, la construcción de personajes, estilo, técnica y por supuesto, la mediación pedagógica que cumple la ilustración.



Ilustración Herber Crispin
Fuente: Susaeta Ediciones

INTRODUCCIÓN

Constantemente se afirma que el mundo actual constituye una era visual y un ejemplo de ello, es la saturación de imágenes que incluyen los programas de televisión, video, cine, revistas, periódicos y por supuesto los libros de texto. Este hecho se da con mayor intensidad cuando se pretende captar la atención de los niños.

Uno de los pilares básicos sobre los que se sustenta la acción docente en cualquier nivel educativo, es el libro de texto. Por lo que hoy resulta incuestionable su poderosa influencia en el trabajo de aula, tanto para los profesores como para los estudiantes al punto de llegar a ser, un referente exclusivo del saber científico. No está demás, mencionar que los libros de texto son parte de los objetivos comerciales de las empresas editoriales que compiten entre sí, para dominar el mercado educativo.

Esta serie de factores, hacen que el proceso de selección de libros de texto sea un acto con serias repercusiones educativas y económicas que involucran a los miembros de la comunidad educativa (Centro escolar – maestros – padres de familia – estudiantes). Ahora bien, ¿cuáles son los criterios que los docentes utilizan para seleccionar los libros de texto?

El propósito de la presente investigación consiste básicamente en establecer la importancia que tienen las ilustraciones en los libros de texto. Gracias al aporte de la empresa editorial Susaeta Ediciones y a la información proporcionada por el Lic. Herber Crispin es posible determinar la adecuación del dibujo en el área editorial, haciendo un análisis de la línea gráfica, estilo, intención, técnicas y aplicación de la mediación pedagógica que permiten que las ilustraciones cumplan con el objetivo pedagógico para la cual son creadas.



PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El diseño gráfico posee diversidad de ramas en las cuales se expresa y plasma un sentimiento o una idea, siendo la ilustración una de ellas. La ilustración se desarrolla en un ámbito extenso, es posible afirmar que actualmente, la mayoría de diseñadores optan por incluirla en todo tipo de material, ya sea publicitario, informativo, promocional, editorial, educativo, entre otros. Es difícil visualizar un texto por muy formal que parezca, sin la integración de la ilustración, principalmente en materiales dirigidos a un grupo objetivo compuesto por infantes.

Para el Instituto Cervantes (2006), la ilustración infantil se entiende como aquella obra gráfica que, con diferentes técnicas, ha pretendido iluminar un texto narrativo dirigido al niño o ha sido en sí misma, el soporte de una historia o cuento. En este sentido, se considera que una ilustración puede ser aislada y contemplada como obra de arte por sí sola, ya que transmite un mensaje. Además agrega que la literatura infantil e ilustración han ido cada vez más estrechamente interrelacionadas. De ser solamente acompañante del texto, la ilustración ha pasado a tener cada vez mayor relevancia; la imagen gráfica ha adquirido el mismo o mayor protagonismo que el texto que lo acompaña.

Según lo anterior, se resalta la importancia de la ilustración, porque establece un canal directo de comunicación visual entre el niño y el mensaje de la obra literaria; quedando ligado al diseño gráfico que tiene entre sus diversas finalidades, dar solución a los problemas de comunicación visual.

El escenario de estudio lo constituye la empresa editorial Susaeta Ediciones, institución guatemalteca formada por un equipo de personas profesionales de la educación, que desde 1986 han innovado a la comunidad educativa con libros de texto fundamentados de acuerdo con el Currículo Nacional Base propuesto por el Ministerio de Educación de Guatemala y la metodología constructivista, es decir, orientados al aprendizaje vivencial, protagónico, interactivo y significativos.

Susaeta Ediciones, autora, edita y comercializa libros de texto escolares de las diferentes áreas de aprendizaje: Matemática, Comunicación y Lenguaje, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales entre otros. Además, abarca los diferentes niveles educativos: preescolar, primario, básico y diversificado. Las obras de texto son desarrolladas por escritores, editores, diagramadores e ilustradores guatemaltecos.

Herber Crispin es un profesional de larga trayectoria en el campo de la ilustración dentro del diseño editorial de libros de texto escolar. Actualmente, es el principal ilustrador de los libros de texto para el nivel de educación primaria cuya autoría, edición y comercialización lleva a cabo Susaeta Ediciones. Es meritorio destacar que es el creador de la línea gráfica que se implementa en el proyecto editorial 2014 – 2018.

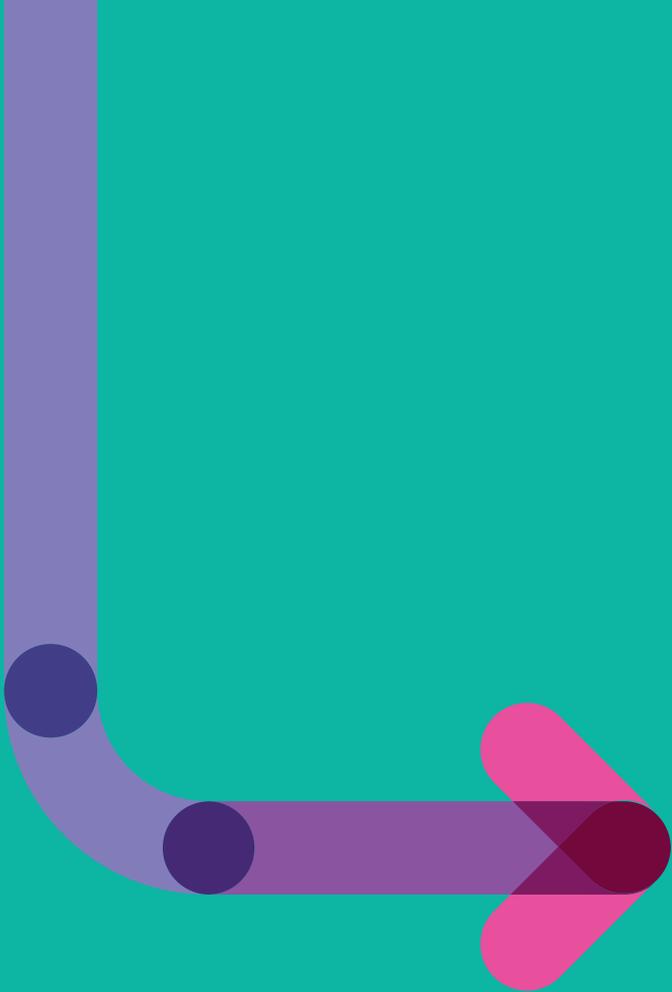
Sabiendo que el contexto ilustrativo permite un enlace visual entre el lector y la fantasía ilustrada, es posible afirmar que a través de la ilustración, el ilustrador genera aspectos culturales que favorecen la identificación visual por parte de los niños, por lo tanto es importante conocer los aspectos de diseño, técnicas y estilos que se emplean en la creación de personajes e ilustraciones infantiles, los cuales se ejecutan de acuerdo a la intención, criterio, profesionalización y experiencia del ilustrador.

Lo anterior genera dos interrogantes elementales:

1. ¿Cuál es el aporte del ilustrador Herber Crispin a Susaeta Ediciones según la técnica y estilo que maneja en la ilustración de los libros de texto?
2. ¿Cuál es aporte pedagógico del ilustrador Herber Crispin en los libros de texto que autora, edita y comercializa Susaeta Ediciones?

OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

- Identificar el aporte de Herbert Crispin en el cumplimiento de los objetivos pedagógicos de los libros de texto que desarrolla Susaeta Ediciones mediante el análisis de la técnica y estilo empleado en el trabajo ilustrativo.
- Evaluar el trabajo ilustrativo de Herber Crispin que se incluye en los libros de texto escolar de Susaeta ediciones y su intervención en el proceso de mediación pedagógica.



METODOLOGÍA



SUJETOS DE ESTUDIO

Los sujetos de estudio fueron seleccionados según la experiencia y trayectoria en la rama del diseño editorial enfocado en la ilustración infantil así como también en la interpretación visual de la misma.

Tomando como referencia los objetivos planteados, es de suma importancia la obtención de información de los siguientes profesionales:

Herber Crispin – Ilustrador Profesional

Herber Crispin, es un ilustrador guatemalteco, graduado en la Universidad de San Carlos de Guatemala. Posee habilidad en la creación de personajes infantiles ya que cuenta con un amplio conocimiento en el manejo de volumen, color, detalle y construcción de ilustraciones en materia de desarrollo editorial orientado específicamente en la ilustración de libros de texto para el nivel primario.

A través de entrevistas, el Licenciado Crispín proporcionó información acerca de la técnica que utiliza y cómo logra obtener un estilo particular en su trabajo ilustrativo.

Julio Barillas – Director Editorial de Susaeta Ediciones

Julio Barillas es un profesional de la educación que posee una gama de conocimientos en el desarrollo editorial. Por su experiencia como parte de sus atribuciones, participa en la toma de decisiones cuando se trata de crear una línea gráfica para la ilustración de los libros de texto infantiles.

Mediante entrevistas, compartió los aspectos que se toman en cuenta para el proceso de selección de las ilustraciones que complementan los contenidos de aprendizaje que se presentan en los libros de texto.

Carla Monterroso – Asesora y Mediadora Pedagógica – Editorial Susaeta

Carla Monterroso es una profesional de la educación, especialista en el proceso de edición, corrección de estilo y mediación pedagógica de libros de texto, por tal razón; es oportuno y valioso su aporte en cuanto a los aspectos o criterios que se deben considerar en el proceso de selección de las ilustraciones que complementan los contenidos de aprendizaje que se presentan en las obras texto escolar.

Mario Montero – Ilustrador Profesional

Mario Montero, es un ilustrador de nacionalidad Costarricense. Sus conocimientos y destrezas como ilustrador se ven reflejadas en la construcción de personajes y ambientes para el diseño de carátulas y portadas de unidad para libros de texto de diferentes instituciones editoriales.

Llevando a cabo una entrevista, dio a conocer el proceso que desarrolla en su trabajo ilustrativo, también comenta sobre la experiencia que ha adquirido con la contextualización de sus ilustraciones al mercado guatemalteco. Adicionalmente, comparte juicios objetivos acerca del fondo ilustrativo propio de Herber Crispin.

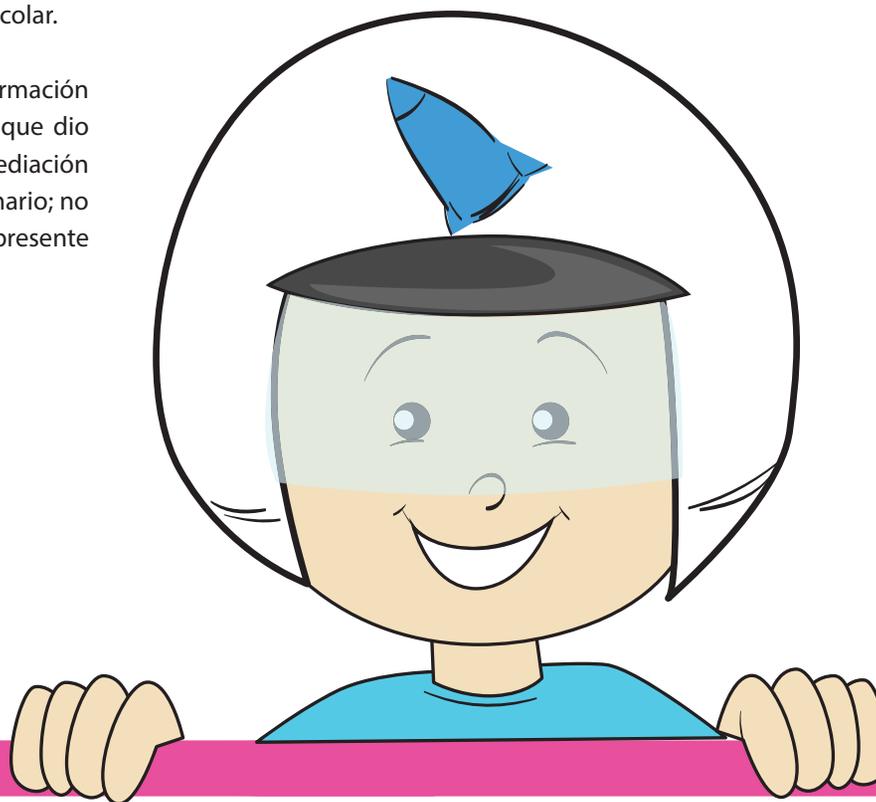
OBJETOS DE ESTUDIO

El trabajo ilustrativo de Herber Crispín, básicamente consiste en crear personajes y ambientes con la técnica de ilustración digital en el área editorial que conforman los objetos de estudio dentro de la investigación.

Reconociendo la importancia de la ilustración como vínculo directo de comunicación visual entre el niño y la intención del contenido de aprendizaje que acompaña, es pertinente determinar la participación del ilustrador, en este caso, Herber Crispín, en el proceso de mediación pedagógica que se ejecuta durante la creación de un libro de texto escolar.

No aplica objetos de estudio ya que toda la información fue brindada por Crispin; gracias al amplio aporte que dio de su proceso y enfoque en la técnica, estilo y mediación pedagógica utilizado en libros de texto de nivel primario; no se hizo necesario incluir objetos de estudios en la presente investigación.

Ilustración Herber Crispin
Fuente: Susaeta Ediciones



INSTRUMENTOS

Para el proceso de recopilación de información se utilizó la entrevista como técnica de investigación y se llevó a cabo un cuestionario como instrumento para la obtención de datos. Tanto la técnica como el instrumento de investigación se estructuraron de acuerdo con la experiencia y conocimiento de los sujetos de estudio y con base a los objetivos de investigación.

Guía de entrevista Herber Crispin (ver Anexo #1)

Se llevó a cabo una entrevista en la cual se abordaron dieciocho preguntas abiertas de un cuestionario escrito. La entrevista propició respuestas libres, sin limitaciones de su conocimiento y experiencia como ilustrador profesional de los libros de texto para el nivel primario de la empresa editora Susaeta Ediciones. Una de las finalidades de la entrevista es inferir indicadores, del grado de mediación pedagógica que ejerce el ilustrador para que el trabajo ilustrativo pueda complementarse con los objetivos pedagógicos que requiere el desarrollo de los contenidos de aprendizaje.

Guía de entrevista Julio Barillas (ver Anexo #2)

Se realizó una entrevista con seis preguntas abiertas con el fin de obtener respuestas libres, sin limitaciones acerca del conocimiento y experiencia como director editorial para Susaeta Ediciones. Parte de la dirección editorial es mantener comunicación directa con el ilustrador para orientar el trabajo ilustrativo haciendo observaciones y unificando criterios en favor del cumplimiento de los objetivos pedagógicos.

Por lo tanto, es pertinente conocer la opinión del director editorial, acerca del aporte del ilustrador en el proceso de mediación pedagógica que se desarrolla en la elaboración de libros de texto escolar.

Guía de entrevista Carla Monterroso (ver Anexo #3)

Se concretó una entrevista con ocho preguntas abiertas con el fin de obtener respuestas libres, sin limitaciones acerca de su conocimiento y experiencia en autoría, edición y asesoría pedagógica en la elaboración de libros de texto para Susaeta Ediciones, por lo tanto, especialista en mediación pedagógica, por lo que es importante tomar sus consideraciones en cuanto al aporte que brinda el trabajo ilustrativo del ilustrador para que según la didáctica las obras de texto sean verdaderamente un recurso educativo exitoso.

Guía de entrevista Mario Montero (ver Anexo #4)

Se concretó una entrevista con diez preguntas abiertas con el fin de obtener respuestas libres, sin limitaciones acerca de su conocimiento y experiencia en ilustrar contenido de aprendizaje correspondiente a libros de texto escolar. Además, dio a conocer su apreciación acerca del trabajo ilustrativo que efectúa Herber Crispin.

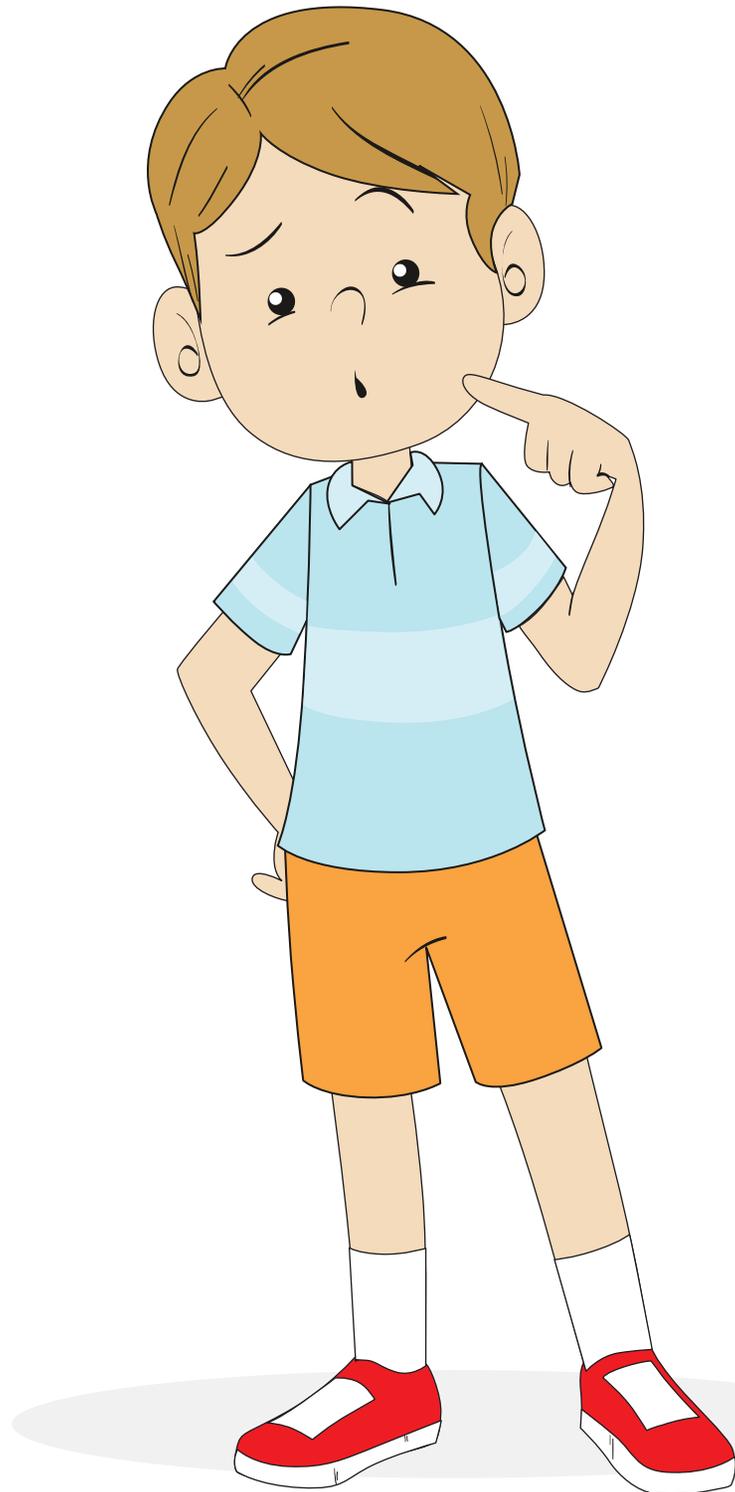


Ilustración Herber Crispin
Fuente: Susaeta Ediciones

PROCEDIMIENTO

- 1.** Determinación del planteamiento del problema, elaboración de los instrumentos para la recopilación de información, así como el establecimiento de los objetivos de la investigación y la metodología.
- 2.** Elaboración de un índice preliminar del marco teórico de acuerdo con fuentes relacionadas con el tema de investigación, paralelamente se enlistaron las referencias siguiendo la normativa APA.
- 3.** Elaboración del cuestionario para las entrevistas correspondientes a los sujetos de estudio.
- 4.** Ordenamiento y comparación de la información obtenida durante las entrevistas.
- 5.** Análisis e interpretación de la información obtenida acerca de los objetos de estudio.
- 6.** Presentación de conclusiones del proceso investigativo, así como la redacción de las recomendaciones basadas en experiencias de diseño.
- 7.** Anexión de los instrumentos utilizados para la obtención de información.
- 8.** Elaboración del informe final.

CONTENIDO TEÓRICO Y EXPERIENCIAS DE DISEÑO



1. ILUSTRACIÓN

Como principal objetivo, la ilustración tiene que “llamar la atención del observador sobre el diseño y reforzar el mensaje que se quiere comunicar” menciona Hembree (2008, pág. 68) Es necesario que la ilustración se adecúe al concepto que se tiene en mente y el público objetivo al cual estará dirigido, por lo que es de vital importancia analizar el estilo y la técnica que se utilizará ya que de los medios depende el éxito de la composición final.

“Una ilustración puede ir más allá de los límites físicos de un objeto fotografiado y, por ello, es capaz de expresar emociones y de clarificar ideas de un modo que no se puede conseguir con una fotografía” citando a Ambrose y Harris (2008, pág. 69).

La ilustración es un punto medio entre el arte y el diseño y aunque para muchos profesionales se encuentra más balanceado hacia uno de los espectros que al otro, no cabe duda que como término se le pueda dar el nombre de arte gráfico.

Según Marchán (1987) la ilustración moderna da inicio con el invento de la imprenta donde se comenzaron a editar imágenes en serie, información y decoración. Los orígenes de la ilustración provienen de las miniaturas con las que los artistas medievales decoraban los manuscritos, dando inicio al Renacimiento; desde entonces los diferentes estilos ilustrativos han cambiado paralelamente con los avances tecnológicos.

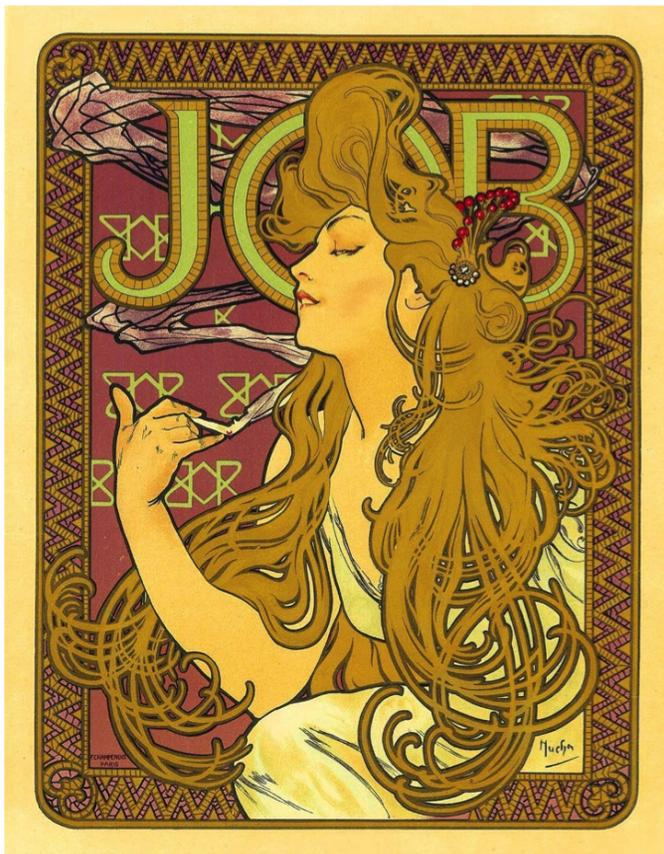


“Manuscrito Antiguo” con colores y diseños antiguos.

Fuente: <http://unvientodepaz.wordpress.com>

Las tendencias de la ilustración han evolucionado para adaptarse a las necesidades gráficas de cada época; las ilustraciones con líneas orgánicas de Alphonse Mucha durante el Art Nouveau, el estilo de Andy Warhol caracterizado por el Pop Art, y así entre otros ayudaron a que la ilustración se convirtiera más popular y comercial.

Web Tipos (2012) define que una ilustración, además de ser un término referido a la acción y efecto de ilustrar (palabra derivada del latín *illustrāre* que significa, entre otras cosas, dar luz al entendimiento y adornar un impreso con láminas alusivas para instruir y civilizar), es un concepto que describe a una estampa, grabado o dibujo que complementa el texto de un libro o folleto.



"Cartel de Mujer" Art Nouveau- Alphonse Mucha
Fuente: <http://www.etsy.com/listing/62435275>



"Marilyn Monroe" Pop Art-Andy Warhol
Fuente: <http://arte.linio.com.mx>

Vivas (2011) coincide en que la ilustración es una herramienta que enriquece una publicación o acompaña a un determinado texto; existen diversas categorías, y son utilizadas en función de las características del gráfico, en este sitio se hace mención de las ilustraciones científicas (por lo general, grabados de anatomía o ingeniería que reproducen imágenes de modo realista), la ilustración literaria (caricaturas o dibujos para libros infantiles), la ilustración publicitaria (presente en envases, productos, folletos instructivos y/o carteles) y a la ilustración editorial (utilizada en medios de comunicación impresos así como también en páginas web).

1.1 FUNCIONES DE LA ILUSTRACIÓN

Marchán (1987) agrega que, existen dos funciones de la ilustración, las cuales se mencionan a continuación:



“La Divina Comedia” ilustración estética

Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Divina_comedia

1.1.1 Función estética:

Aliadas con la caligrafía en el manuscrito, y con la tipografía en el libro impreso, las ilustraciones contribuyen a su belleza: las letras adornadas, las cenefas de contorno, los frontispicios, las ilustraciones finales, las imágenes, etc., contribuyen a hacer del libro un objeto de armoniosa perfección.

Vivas (2010) agrega que incluso hay libros que deben su valor más a sus ilustraciones que a su texto. Y otros grandes libros como La Biblia, Pantagruel, La Divina Comedia, Don Quijote o Fausto, han recibido una cierta renovación de su popularidad merced a las Ilustraciones.

1.1.2 Función didáctica:

Manuscritos tales como el *Speculum Humanae Salvationis* y la Biblia de los Pobres (de la que existen numerosas versiones), tras haber tenido ediciones xilográficas, han ejercido una auténtica función didáctica sobre los grandes pintores flamencos: en los talleres de Van der Weyden y de Van Eyck había ejemplares de estas obras. La ilustración, destinada primeramente a facilitar la comprensión del texto, ha acabado por ocupar la mayor parte de la superficie del libro, y se ha reducido el texto a la función de leyenda explicativa. “La ilustración juega un papel importante sobre la imaginación colectiva, gracias a su popularización en el libro impreso” menciona Vivas (2010) pág. 58.

La prensa comprendió enseguida la función de la imagen en el texto. Recurrió a la ilustración y creó, desde 1833 (en Francia), los periódicos ilustrados, como *Le Magasin pittoresque*, *Le Monde illustré*, *illustration*, etc.



"Le Magasin Pittoresque" Ilustración didáctica en periódico antiguo.

Fuente: <http://commons.wikimedia.org>

Abalos (2010) coincide y agrega que el principal rol de la ilustración es familiarizar progresivamente al niño con la representación de la realidad, por medio de diferentes contextos y funciones.

Dentro de las funciones que enumera se encuentran las siguientes:

- Establecer un análisis del texto y establecer los puntos claves, aclarando el ritmo de la historia.
- Sintetizar el contenido del texto.
- Brindar nuevas versiones del texto, como la contextualización.

La función de las ilustraciones en los libros infantiles según García (2004), es despertar el interés del receptor y a la vez, estimular y enriquecer su capacidad comprensiva a favor de un mejor y más completo acceso a la totalidad del mensaje que contiene una obra ilustrada.

Bam-Bhú (1978) aconseja que cuando se dibuje para niños se debe evitar toda sugerencia de vulgaridad y cualquier idea sutil, particularmente en aquellas en que los niños se puedan asustar o que contengan algo terrorífico o siniestro. Para hacer feliz al niño hay que esforzarse en estar cerca de su punto de vista, jugando con ellos, observándolos y estudiando lo que más puede atraerles, interesarles o divertirles.

1.2 TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN

1.2.1 LÁPIZ:

Se utiliza para trabajos de baja escala, porque el recubrimiento de los soportes es más superficial que los demás métodos, el caolín impide que puedan tener más profundidad en los mismos, como contraste, los lápices de colores permiten un buen bosquejo y una mayor precisión de los detalles en el arte final. Otra característica representativa es su transparencia, esto quiere decir que se pueden realizar varias capas y combinar colores para obtener distintas tonalidades; se puede decir que los colores se definen por su grado de tonalidades, impresión y presión, menciona Dalley (1992).



Técnica a lápiz de zapato

Fuente: <http://www.ohgrafico.com/>

1.2.2 ACUARELA:

Según Lawrence (2006) la acuarela es uno de los procedimientos más utilizados en ilustración. Es el más funcional. No requiere muchas herramientas y permite un alto grado de detalle. Facilita el coloreado de grandes superficies con un acabado de calidad. Permite desde un coloreado muy suave hasta tonos más sólidos y opacos. Tiene muchas ventajas, entre ellas, que ofrece muchas posibilidades de combinación con otros procedimientos pictóricos. Se utiliza de forma sencilla y directa.

Los colores son solubles en agua y transparentes. Su intensidad depende del grado en que se disuelvan en agua. Se mezclan perfectamente entre sí. Es de secado rápido y no necesita de otras sustancias especiales para su empleo. Dalley (1992) coincide en que en ilustración, la acuarela se emplea de modo diferente a la manera tradicional y pictórica de los acuarelistas artísticos. El proceso comienza por un dibujo bien acabado, por lo general, a lápiz. Se empieza a colorear por los tonos claros, diluyéndolos bastante en agua. Progresivamente se pintan todas las zonas de la ilustración aplicando colores degradados en los fondos amplios, humedeciendo la zona que se va a pintar antes de aplicar el color. Así se consigue rebajar la intensidad. Al final se intensifican los tonos superponiendo capas de color. Cuando la obra está seca se hacen los retoques oportunos, donde pueden entrar otros procedimientos, ya que es compatible con todas las técnicas de dibujo (tinta, pastel, lápices de colores principalmente). La acuarela se emplea en primer lugar, y sobre esta base se pueden utilizar todos estos otros procedimientos.



Dibujo de niño en acuarela

Fuente: <http://www.taringa.net/>



18

Paisaje en oleo

Fuente: <http://www.paisajesybodegones.com/>

1.2.3 ÓLEO

Tiene muchos elementos a favor y en contra. Su riqueza y profundidad no se puede comparar con ninguna otra técnica, pero tiene muchos inconvenientes para el ilustrador. Por eso se usa poco para ilustración de libros infantiles, menciona Dalley (1992).

Lawrence (2006) agrega que es un procedimiento de representación sumamente realista, precisamente por eso ha caído en desuso como técnica de ilustración. Sin embargo, todavía es empleado por los profesionales que buscan una obra artística de gran calidad artesanal.

Entre sus desventajas más evidentes están el largo tiempo de secado y la toxicidad de los disolventes. Hoy en día el mercado ofrece una gama de pinturas con base al agua que imitan muchas propiedades del óleo pero sin estos problemas.



1.2.4 DÍGITAL

Es aquella que se vale de herramientas digitales, como la computadora y programas especializados que permiten generar, retocar o complementar imágenes y archivos que simulan la ilustración tradicional y diferentes técnicas, menciona Rocha (2007).

Barona (2003) agrega que la ilustración digital es virtual y puede ser duplicada infinitas veces. Tiene el poder de trabajar en diferentes técnicas ya sea que simulen el lápiz, acuarela, el óleo, entre otros. Además, tiene la opción propia que los programas les pueden proveer como el modelado 3D. La mayor cualidad en la ilustración digital es su fácil traslado.

También el alto nivel de perfeccionismo y explotación artística que se puede lograr por medio de los programas especializados para ilustrar. Tiene la ventaja hacer o deshacer los trazos sin que se eche a perder la ilustración, tiene herramientas para desarrollar de forma más rápida y precisa los detalles, efectos y tonalidades. La desventaja es que la ilustración digital nunca pueda ser un objeto único, menciona Rocha (2007).

Las ilustraciones destinadas a las plataformas digitales, como presentaciones, interfaces o páginas web, pueden ser realizadas con la técnica a mano, escanearlas y luego retocarlas en un programa de computación, si fuera necesario, o bien por realizarla directamente en un programa gráfico.

Martín (2009) coincide y agrega que la ilustración digital se divide en dos tipos, vectorial, aquella que se realiza en dos dimensiones; y la que posee tres dimensiones; se puede

realizar a través de una serie de softwares por medio de un ordenador donde los instrumentos de dibujo son un lapicero óptico, tableta digitalizada o ratón de ordenador.

Zeegen (2006) agrega que en los últimos años la ilustración digital se ha convertido en una forma de arte emergente que utilizando las técnicas de la pintura tradicional y, mediante la aplicación de herramientas digitales (ordenadores, tabletas y programas informáticos), ha conseguido representar sus obras directamente sobre la pantalla del ordenador.

Existen algunos programas que se utilizan para crear ilustraciones digitales: por un lado los programas vectoriales -conocidos también como programas de ilustración- y por otro los programas de pintura en mapa de bits o retoque fotográfico.



Ilustración Digital para niños

Fuente: <http://bouncingthings.blogspot.com/>

Ventajas de la ilustración digital

Para Harris y Withrow (2010) los programas de gráficos complementan las técnicas clásicas: se puede empezar un trabajo en forma de boceto a lápiz o tinta, o cualquier técnica convencional, y acabarlo en el ordenador.

El ordenador revoluciona la forma en que se llevan a cabo determinadas tareas; cosas laboriosas se convierten en tareas muy simples y rápidas.

Vectoralia (2011) expone que todo esto ha cambiado el proceso de diseño gráfico para muchos diseñadores; antes se invertía mucho más tiempo en la creación de un producto definitivo; al elegir una opción prácticamente se debía dejar fuera cualquier otra opción, porque era laborioso y muy tardado realizar el diseño elegido hasta el final.

Actualmente se tiene mucha más libertad para explorar diferentes alternativas, y dar los toques finales a diferentes opciones, ya que no se pierde tiempo, teniendo la tranquilidad de tener una copia para seguir probando posibilidades, sin que requiera trabajo extra prepararla. Casi todos los ilustradores y diseñadores profesionales actuales han adoptado (al menos en parte) las técnicas de trabajo digital, sea con vectores, sea en mapa de bits o una combinación de ambos.

Desventajas de la ilustración digital

Martín y Moncada (2009) establecen que la desventaja es el límite que implica la propia habilidad manual del artista y las limitaciones naturales de los materiales, por esto es que un ilustrador siempre debe de estar dispuesto a experimentar con los materiales, técnicas y procesos, que reflejen su estilo personal, pero que éste sea flexible al mismo tiempo, adaptándose a las necesidades y expectativas del cliente y del ambiente o contexto en el que se va a utilizar la ilustración.

Asimismo, Vectoralia (2011) señala que también se debe de tomar en cuenta de que el eje de toda ilustración es el dibujo, el cual juega un papel fundamental. Sin la capacidad de dibujar y representar correctamente, el ilustrador carece del componente más importante de su caja de herramientas.



1.3 ESTILOS DE ILUSTRACIÓN

De acuerdo a Dalley (1992) los estilos pueden utilizarse para hacer referencia a un período o imagen específicos, es importante que el diseñador o ilustrador encuentre un estilo que se adapte de mejor forma al proyecto que está desarrollando; a continuación se describen:

1.3.1 Hiperrealista:

Consiste en desarrollar la ilustración lo más apegada a la realidad. La cantidad y precisión de detalles es esencial. No se debe poder visualizar cuál es la fotografía y cuál es la ilustración.



"Hiperrealismo" ilustración de joven en regadera
Fuente: <http://alyssamonks.com>

Técnica de sombras a lápiz
"Dibujo Artístico" Ilustración de niña asiática.
Fuente: <http://culturalsatelite.webs.com>

1.3.2 Cómic:

Es representar un guion y plasmarlo, contar una historia de forma gráfica. Debe tener personajes



"Hiperrealismo" ilustración de joven en regadera
Fuente: <http://alyssamonks.com>

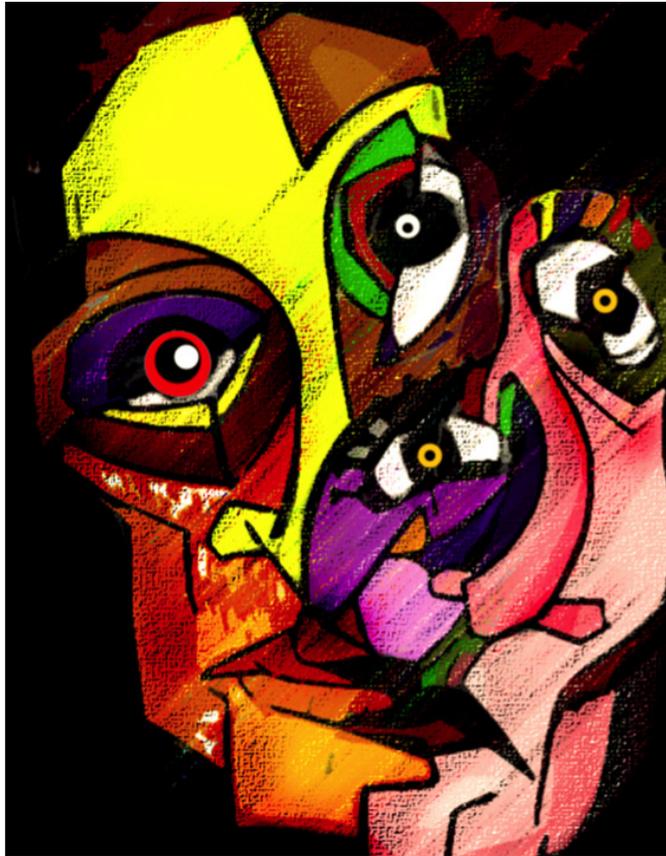
1.3.3 Dibujo artístico:

Es la representación de un objeto por medio de líneas que imitan sus formas y contornos. Brinda el volumen y forma de que se observa en tres dimensiones.



1.3.4 Abstracto:

No representa la realidad, seres o cosas concretas sino que representa la forma, color, estructura o proporción de los elementos. Trata de enfatizar el valor y la fuerza expresiva del objeto, no imita modelos ni formas naturales.



Técnica de marcadores

"Ilustración abstracta" dibujo abstracto de rostros.

Fuente: <http://dibuixmundi.wordpress.com>

Cartoon: Mickey Mouse

Fuente: <http://indervilla.com/>

1.3.5 Collage:

Mejor conocido como la técnica de papel pegado. Consiste en materiales pegados en una superficie ya sea papel, tela, o pedazos de otros materiales según la página web Artes Visuales (2007).



Técnica marcador y crayón

Collage de imágenes.

Fuente: <http://balasdepintura.com>

1.3.6 Caricatura o cartoon:

Es un retrato gráfico en que deforman o exageran las características de algo o alguien; aunque también se refiere a los dibujos animados.



1.3.7 Fantástica:

Se caracteriza por incorporar temas ficticios, mitología, imaginación y los sueños, con mezcla de colores opacos y oscuros con colores brillantes.



Ilustración Fantástica: Ilustración del cuento blanca nieves.
Fuente: <http://silviaalvarezcastellar.blogspot.com/>

1.4 GÉNEROS DE LA ILUSTRACIÓN

En base al libro Todo sobre la técnica de la ilustración, Sanmiguel (2000) se describen los diferentes géneros ilustrativos:

1.4.1 Conceptual:

En su esencia es creativa y parte de su éxito depende de la originalidad.



Ilustración Conceptual: El mundo en una carreta.
Representa ideas generales y no un hecho en particular.
Fuente: <http://es.123rf.com/>

1.4.2 Narrativa:

Muestran un suceso o secuencia de sucesos. A veces se basan en un guión literario o de tipo cinematográfico.

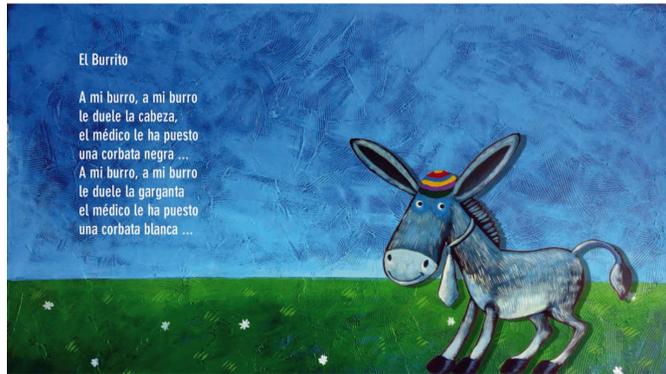


Ilustración Narrativa: Cuento –El Burrito–

Fuente: <http://ilustraciondelibrosdigitales.blogspot.com/>

1.4.3 Decorativa:

Es la ilustración que se utiliza como el acompañante de textos para embellecer una página. Es la más antigua de los estilos ilustrativos. Es utilizada para reforzar textos pero también para decorar ambientes.



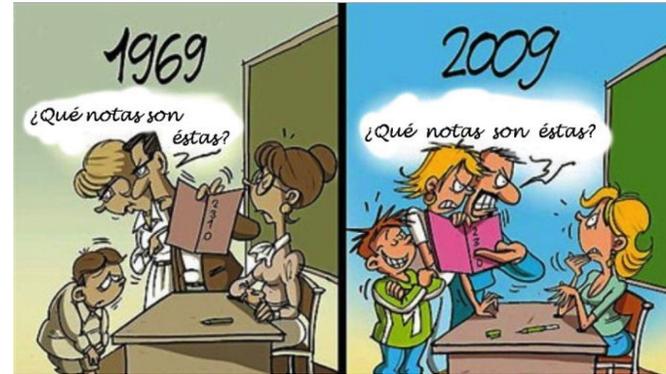
Ilustración decorativa: Vinilos Decorativos para habitaciones.

Utilizado en el fondo de la habitación en la pared

Fuente: <http://www.viniloscasa.com>

1.4.4 Humor gráfico

Generalmente es caricaturesco. Lo más importante es el ingenio, el humor y el talento del ilustrador.



Humor Gráfico: ilustración sobre la diferencia de épocas.

Fuente: <http://www.taringa.net>

1.4.5 Científica y técnica:

Es esencial la claridad y detalle para que sea posible identificar cada elemento. Los detalles deben ocupar el lugar exacto y la forma y proporción deben ser correctas.



“Ilustración científica” ilustración sobre esqueleto animal

Fuente: <http://elmareo.blogspot.com>

1.4.6 Publicitaria:

Acompaña o da personalidad a una marca comercial o un producto. Debe tener un inmediato y eficaz impacto visual.



Chipicao: Banner Carne Marcos, 2013.
Fuente: <http://www.apic.es>

1.4.7 Modas:

Es muy estilizada y se debe tener gran conocimiento en cuanto al color, texturas y pliegues que forman las telas.



Ilustración de moda: Arturo Elena, 2011.
Fuente: <http://charlemosdemoda.com>

1.4.8 Infantil:

Este estilo debe tener gran conocimiento para poder ser desarrollado para los niños, dependiendo siempre de la edad del público objetivo. Debe complacer a los niños pero también deben ser atractivo para los padres. Se requiere de un talento especial para obtener una expresión amable y atractiva.



Ilustración Infantil: Pamplona Librería, 2013
Fuente: <http://pamplonalibreria.wordpress.com>

1.5 ILUSTRACIÓN INFANTIL

El Instituto de Cervantes (2008) la define como aquellas obras gráficas que, con diferentes técnicas, han pretendido iluminar un texto narrativo dirigido al niño o han sido en sí mismas los soportes de un cuento. En este sentido ellos consideran que una ilustración puede ser aislada y contemplada como obra de arte.

Desde las primeras ilustraciones hasta nuestros días, la literatura infantil e ilustración han sido cada vez más estrechamente interrelacionadas. De ser una mera acompañante del texto, la ilustración ha pasado a tener cada vez mayor relevancia y, en los últimos tiempos según el Instituto de Cervantes (2008), a través del álbum ilustrado, la imagen gráfica ha adquirido el mismo o mayor protagonismo que el texto que la acompaña.

La ilustración infantil se utiliza mayormente en libros infantiles con diferente enfoque, didácticos, autodidácticos, educativos, entre otros. Red Gráfica Latinoamericana (2011) menciona que para los editores de libros infantiles, la ilustración juega desde el inicio un papel fundamental en la producción de un proyecto editorial exitoso. Las imágenes en un libro, son el complemento del texto del impreso en el diseño de las páginas interiores, así como en la portada.



Illustration Infantil

Fuente: <http://www.illustrationgroup.com/>

García (2004) menciona que en las últimas décadas se ha incrementado la publicación de libros profusamente ilustrados, en los cuales el texto y la imagen se complementan entre sí para formar un todo y facilitarle al niño la mejor comprensión de lectura, puesto que la ilustración, además de estimular la fantasía, es un recurso indispensable para el goce estético de la literatura infantil. De ahí que, mientras el adulto lee un cuento en voz alta, el niño se deleita mirando las ilustraciones. Lo que hace suponer que para el niño, así como es importante el contenido del cuento, es igual de importante la ilustración que acompaña el texto; más todavía, existen los libros infantiles cuyas imágenes gráficas

no requieren de texto alguno, pues son tan sugerentes que cuentan una historia por sí solas.

Herdeg y García (2004) concuerdan en que la ilustración infantil debe abarcar tanto la creación de un mundo en el que el niño pueda distraerse y estimularse visualmente, así como lograr la identificación con quien lo observa.

Utanda, Cerrillo y García (2005) sugiere que la ilustración infantil debe responder a la edad de los lectores, mientras más pequeños son, las ilustraciones deben idealizar de mejor forma un mundo alterno al cual pueda ellos puedan integrarse mentalmente.

Existen diferentes técnicas que han sido trabajadas y perfeccionadas en el ámbito de la ilustración editorial infantil, menciona Red Gráfica Latinoamericana (2011), entre las más destacadas se encuentran la aerografía, acuarela, acrílico, y recientemente la ilustración digital. En esta misma línea la ilustración infantil comparte sus técnicas y tendencias con la industria del comic y las caricaturas.



Ilustración Infantil: ilustración educativa

Fuente: <http://einfantilpadremanjon.blogspot.com/>



Ilustración Infantil: niños rezando

Fuente: <http://www.enlaceveracruzano.com/>

1.5.1 ELEMENTOS GRÁFICOS DE UN ILUSTRACIÓN INFANTIL

Cámara (2006) menciona que el personaje es quien conduce a la audiencia a lo largo de la historia, agrega que los personajes son seres de ficción que recrean a personas humanas imaginadas o inspiradas en la realidad y serán piezas fundamentales que moverán o recibirán las consecuencias de la historia. Los personajes también pueden ser animales y objetos debido a la increíble flexibilidad que el medio ofrece. Cámara también menciona que los personajes además de llevar la vestimenta adecuada y los complementos necesarios para situar al espectador en la época y la situación en que transcurre la trama argumental, deberán también dar el perfil psicológico, la morfología, la estructura y el carácter que requieran en función de la historia.

“Un personaje debe transmitirnos su estado de ánimo, su actitud y algo de su personalidad de un modo simple y eficaz.”
Cámara (2006)

Así mismo Morán (2008/en red) agrega que la mayoría de las grandes obras de la literatura son deudoras del acierto pleno en la construcción de un personaje redondo, con vida propia, que capta el interés y aun la devoción de los lectores.

1.5.2 CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES

Preston (1999) menciona que la creación y desarrollo de un personaje de dibujos animados puede resultar una experiencia inolvidable, ya que no solo se trata de dibujar una figura, sino que cada personaje debe poseer una

compleción, personalidad, fisonomía y gesticulación propias. Al crear un personaje, deberá empezar por definir los rasgos más distintivos y básicos del mismo, algo así como un primer boceto a partir del cual lo irá construyendo. En primer lugar, hay que trazar la forma elemental de la figura, y solo una vez terminada esta fase se añaden detalles como los rasgos fisonómicos. Este proceso debe de aplicarse a todo tipo de personajes, ya se trate de una persona, un animal o un objeto inanimado al que se desea insuflar vida. Una vez que se haya definido el personaje y haya ajustado sus proporciones, habrá llegado el momento de desarrollar los movimientos expresivos de cuerpo, en general, y la cabeza y las manos en particular.

Bewerly (1995) agrega que existen varios sistemas para la creación de un personaje, humano o animal, que son fáciles de aplicar por su simplicidad y son apropiados si se adaptan a la forma de trabajo del artista creador.

1. Elección del tipo de personajes (humano, animal, objeto).
2. Determinación de la característica principal (elegante, formal, travieso, agresivo, etc.).
3. Planteamiento estético (monstruoso, atractivo, ridículo, etc.).
4. Análisis comparativo con la realidad (parecerse a un animal, con un personaje real, con un personaje social, etc.).
5. Primeros bocetos y diagramación estéticas (cuerpo, manos, pies, cabeza, etc.).

Es importante que exista una construcción adecuada de los personajes, esto como parte de una solución gráfica asimilable

y repetible en el caso de los personajes. Como menciona Cámara (2006) un trabajo de creación poco definido y mal estructurado dará lugar a diversas interpretaciones de un mismo personaje.

Una de las formas más sencillas para conseguir la homogeneidad, es a partir de figuras geométricas simples, como por ejemplo los círculos yuxtapuestos entre sí y con una proporción y medida correcta brindarán y permitirán dar una variedad de alternativas distintas, agrega Bewerly (1995)

Para Rodas (2004) es básico y fundamental el uso de las formas geométricas para establecer la estructura en que consistirá el esqueleto de la figura. Este método permite la utilización de todas las formas geométricas conocidas, como parte de la conceptualización espacial del dibujo. La importancia de la utilización del boceto es indiscutible en la confección de estas, estructura, debido a que el artista debe tener el cuidado de realizar trazos suaves y continuos, tratando de construir con estas formas geométricas correctamente, puesto que serán la base primordial de su dibujo fina. En este momento el dibujante puede borrar para hacer correcciones a la construcción de su dibujo, por lo cual el trazo debe ser sumamente suave y ligero para que pueda ser borrado y corregido sin ningún problema. Sobre estos bocetos de apariencias robóticas, el artista construye finalmente su dibujo con líneas definitivas, posiblemente en tinta y otras técnicas, para el acabado definitivo y borrando por último los trazos a lápiz sobrantes.

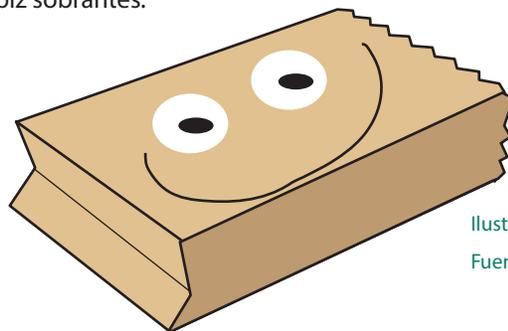
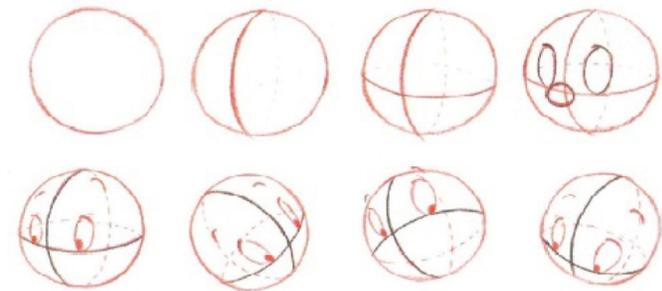


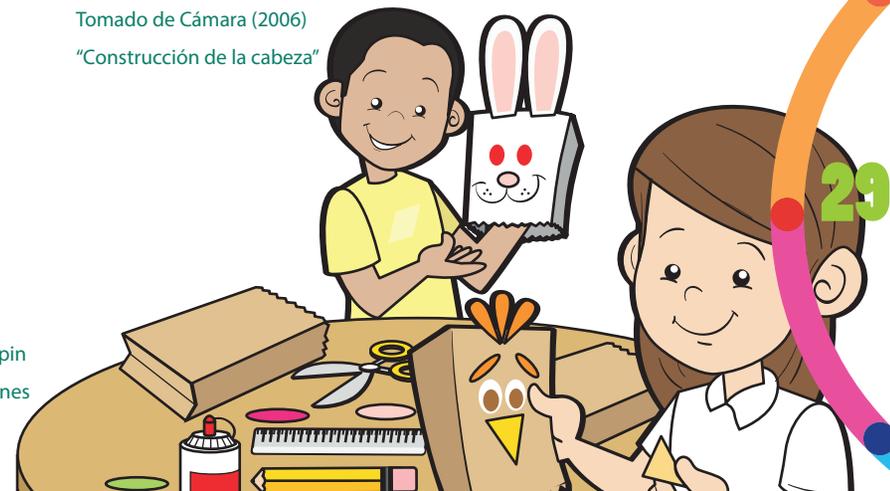
Ilustración Herber Crispin
Fuente: Susaeta Ediciones

1.5.3 CONSTRUCCIÓN DE LA CABEZA

Para Cámara (2006) se empieza planteando una cabeza en su estructura craneal como una base redonda en forma ya sea esférica u oval. Los personajes que cuentan con una estructura craneal de mayor volumen son personajes con mayor capacidad intelectual, las más pequeñas o tipos más simples y las ovaladas, angulosas o puntiagudas a personajes intrigantes o siniestros. A partir de la estructura craneal ya se procede a trazar los ejes de posición de los ojos, boca y nariz así como rasgos que mostrarán algo más de su carácter. En cuanto a la estructura maxilar las pequeñas y de formas delicadas muestra a un personaje frágil, mientras que las grandes y redondeada habla de personajes grandes y pesados.

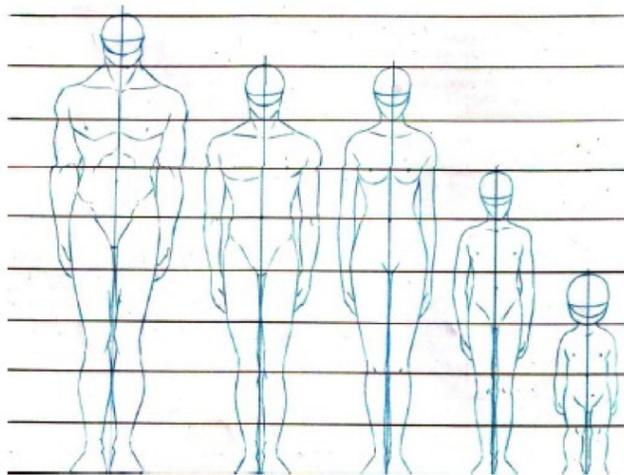


Tomado de Cámara (2006)
"Construcción de la cabeza"



1.5.1 CONSTRUCCIÓN DEL CUERPO:

Para la construcción del cuerpo Cámara (2006), se basa en la construcción global del canon clásico que divide la figura humana en ocho cabezas de altura total. Para los niños y adolescentes el canon es de cuatro y siete cabezas mientras para la figura heroica es de nueve cabezas. Sin embargo este sería un personaje real y proporcionado, pero esto es adaptado generalmente a la necesidad creativa tanto en forma como en estilo, ya que las deformidades estudiadas pueden dar lugar a soluciones artísticas.



Tomado de Cámara (2006)
"Construcción del cuerpo"

Tomando como base el guion (que fácilmente puede ser tomado como el texto escrito) se pueden trabajar distintas tipologías de los personajes utilizando la fórmula de masas esféricas y óvalos. Acentuando de esta forma los rasgos

típicos y característicos de cada uno de los personajes que haya que representar según sea su papel y función de sus características físicas y psíquicas.

Existen ocasiones en el guionista apenas dará detalles de los aspectos tipológicos del personaje por lo tanto todo el proceso creativo será responsabilidad del ilustrador y dependerá un tanto de su intuición, mientras que en otras sí existe una descripción detallada.

1.5.1 CREACIÓN DE MANOS Y PÍES

Una parte muy importante de cualquier personaje está centrada en las manos y los pies, por lo cual debe cuidarse todos los detalles que le den más expresión a los mismos.

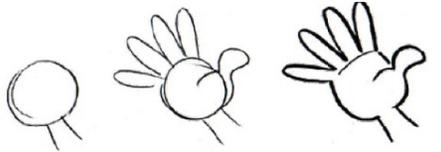
Cámara (2006), indica que una de las razones por la que en algunos personajes se elimine un dedo se debe a un criterio más económico que estético, ya que al suprimirlo le facilita al realizador o dibujante el trabajo.

Por otro lado Bewerly (1995) indica que generalmente se colocan cuatro dedos, no solo para facilitar la labor del dibujante sino por ser una característica de cambio grotesco propio de todos los personajes. Establece un procedimiento para realizar las manos y los pies:

1. Para las manos y los pies, se trazan primeramente óvalos, que permitirán adoptar las perspectivas que sean necesarias.
2. Luego se le añaden los dedos de las manos, la cantidad de dedos pueden ser los que más convengan, ya que no le afectan la expresividad o movimiento.

- Los dedos de los pies permiten una mayor simplificación, sobre todo cuando se les colocan zapatos o elementos similares, pues basta colocar una masa alargada, más amplia y gorda en el extremo delantero, donde se supone están metidos los dedos.

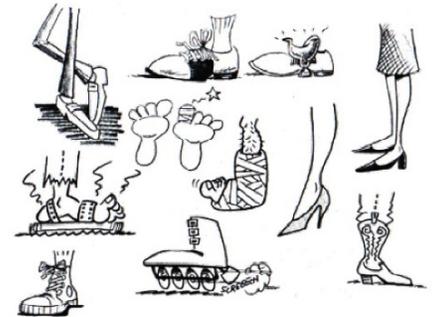
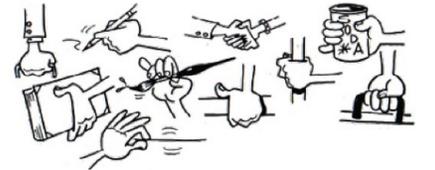
Cuando los pies son descalzos, dependen del personaje que van a ser detallados o se simplifiquen sus formas, se recomienda sobre todo cuando se trate de pezuñas de animales o de seres fantásticos en las que sus extremidades terminen en formas geométricas.



Tomado de Blitz (1998)

"Creación de manos"

Tomado de Blitz (1998)



Tomado de Blitz (1998)

"Creación de manos"

Tomado de Blitz (1998)

1.5.6 PERSONAJES INFANTILES

Cámara (2006), indica que los personajes infantiles generalmente se destacan por su simpatía, inteligencia e ingenio, más que por su fuerza o poder. Su carácter extrovertido y dulce hace que se ganen el carisma de la gente, principalmente de los niños que se identifican más fácilmente con ellos.

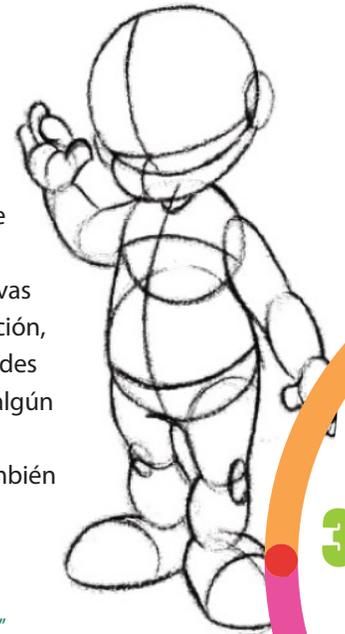
Sus características fundamentales son:

- La estructura craneal suele ser más grande que la maxilar, y generalmente la cabeza será grande en relación con el cuerpo.
- La frente por lo general es alta y despejada. Los ojos son grandes y separados y la nariz y la boca son pequeñas.
- La proporción de cuerpo es de cuatro cabezas, el de los niños adolescentes, de unas siete cabezas aproximadamente. Aunque se puede modificar libremente y hacer estructuras de dos cabezas y media.
- Las líneas de flotación son cóncavas y denotan una buena predisposición, éstas combinadas con extremidades cortas y robustas, proporcionan algún detalle de su fragilidad.
- La línea de acción se muestra también dinámica.

Tomado de Cámara (2006)

"Construcción de la cabeza"

Tomado de Cámara (2006)



1.6 LIBROS INFANTILES A NÍVEL PRIMARIO

Salisbury (2012) menciona que la ilustración de los libros de lectura para niños cumple múltiples funciones ya que estimulan de alguna manera la sensibilidad estética del educando. Además, al controlarlo con un cierto repertorio de valores socio-culturales, contribuye a su formación, pues permite que el niño tome conciencia de su ambiente, se identifique con él y poco a poco ejercita su espíritu de crítica y creatividad. Finalmente, la ilustración que se encuentra en un libro de lectura cumple funciones didácticas inmediatas, siendo muchas veces una motivación para la lectura y un complemento al texto.

La ilustración infantil requiere aspectos que se deben tomar en cuenta al momento de realizar una de éstas, agrega Bam-Bhú (1978) quien define que la gran parte de la vida de los niños transcurre en motivos de diversión o en la búsqueda de estos, y es por ello que el campo del dibujo no tiene límites en los libros o publicaciones infantiles. Humor es una gracia sedante y vitalizadora para sus mentes ingenuas y un gran estímulo para su poder de observación e interpretación, alejándolos de una realidad restrictiva y llevarlos a un mundo irreal y fantástico.

Al momento de ilustrar para niños es importante evitar toda sugerencia de vulgaridad, contenido terrorífico, aunque Tan (2005) también agrega que en la mayor parte de la fábulas o cuentos clásicos se desarrollan escenas de ogros, brujas, dragones, lobos o fieras que martirizan a niños y que producen sensación de miedo y hasta de dolor y llanto en los pequeños lectores.

Los niños de ahora se van haciendo mayores con la capacidad instantánea de reconocer el trabajo de ilustradores determinados,

cuyos nombres se saben, tan bien como los de sus escritores favoritos. Cada día, más galerías se están especializando en la venta de arte gráfico original procedente de la ilustración, una importante fuente de ingresos extraordinarios para los artistas. García (2004) enlista tres aspectos relevantes en la ilustración de imágenes en complemento a un texto literario narrativo. El primero determina el reflejo de los momentos claves como las sensaciones, sentimientos o tono general del texto a ilustrar. El segundo aspecto es el tratar de plasmar una realidad animada en el texto literario, con lo que se busca crear situaciones absurdas que deformen la realidad objetiva y creativamente logren una realidad distinta en la que los pequeños lectores puedan adentrarse e identificarse. Y como tercer aspecto es la caracterización plástica de situaciones, ambientes y personajes que tengan relevancia o definan el carácter de la creación literaria.

Bam-bhú (1978, pág 102) establece los siguientes puntos a tomar en cuenta:

- Observar siempre atentamente todo cuanto acontece a su alrededor.
- Leer cuidadosamente qué es lo que dice el texto y lo que no dice.
- Considerar qué pasajes del texto se pueden ilustrar y cuáles no.
- Estudiar una secuenciación posible en la medida en que se pueda mantener un ritmo secuencial constante.
- Diagramar dicha secuenciación en imágenes cerradas o abiertas, grandes o pequeñas, centradas o descentradas, etc.
- Valorar en qué punto de la acción se puede congelar una imagen, cómo y porqué con respecto a las anteriores y posteriores.

- Probar y aprobar las diferentes grafías que pueden emplearse (a trazos e incididores suaves corresponden sensaciones más suaves que a trazos fuertes).
- Buscar el tono del relato en la medida en que se pueda mantener constante (tono equivale no tanto a cromatismo cuanto a registro: lírico, satírico, épico).
- Efectuar el casting de los personajes, con las expresiones y actitudes adecuadas para cada momento, seleccionando estas con sumo cuidado con el fin que el pequeño lector pueda penetrar en la personalidad de cada cual.
- Escoger los escenarios, tanto exteriores como interiores, decidiendo si se van a presentar de manera simple o detallada.
- Decidir qué otros objetos, componentes o propiedades hacen falta incluir y cuáles no.
- Seleccionar el punto de vista para cada imagen, porque pueden aportar contraste y dinamismo al relato.
- Optar por la estación del año, el momento del día o de la noche, o el tiempo meteorológico en que transcurre la imagen, porque, a menudo, el escritor no indica nada al respecto, y porque así se pueden obtener matizaciones lumínicas de gran expresividad. Optar también entre incluir o no sombras cortas o largas.
- Escoger la composición adecuada para que cada imagen refleje bien la idea o contenido de lo que se quiere expresar.
- Decidir el ritmo que se imprimirá a las acciones representadas y el procedimiento técnico más adecuado para ellas.
- Apostar por un determinado tipo de valores que se quieren transmitir.

Bam-bhú (1978) termina diciendo: “No creo que exista una única manera correcta de ilustrar para niños, pero pienso que algunas opciones son mejores que otras y, sobretodo que hay muchas maneras de hacerlo. Los niños necesitan que se les estimule con la mayor diversidad posible de ilustraciones e historias. Me molesta profundamente oír a la gente decir de manera uniforme que a los niños pequeños les gustan las imágenes cuanto más simples mejor, o que prefieren los colores claros.”



Ilustración Herber Crispin
Fuente: Susaeta Ediciones

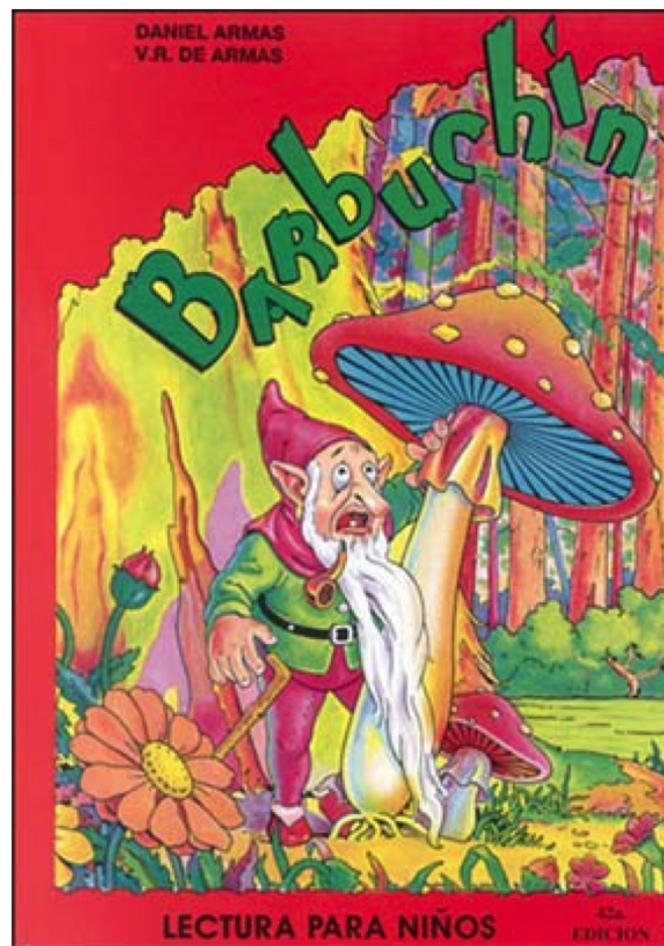
1.6.1 ILUSTRACIÓN DE LIBROS INFANTILES EN GUATEMALA

Batres (2008) considera que los primeros libros infantiles de Guatemala los publicó la Pineda Ibarra en la época del Presidente Arévalo, además menciona que en dicho período hubo mucha producción y se publicaron materiales como: La revista Alegría, Barbuchín, Fiesta de Luciérnagas entre otros.

Piedra Santa (2008) considera que Enrique de León Cabrera, fue el primer gran ilustrador de literatura infantil en Guatemala. De León fue el primer ilustrador de literatura infantil en Guatemala gracias al trabajo realizado en Barbuchín (1940) y a la creación de Velloncito, personaje principal de la revista Alegría (1945-1954) el trabajo de este ilustrador según Piedra Santa estuvo influenciado por el movimiento y la expresión de los grandes dibujos de Walt Disney, sobre todo los de la película "Fantasía". De León logró hacer personajes e imágenes locales que gustaron inmediatamente a los niños por el uso abundante de detalles graciosos.

Piedra Santa también menciona que esta revista fue la obra más importante de Marilena López (fundadora y directora de Alegría) debido al movimiento de literatura infantil que se creó en torno a la revista, esta era con orientación literaria e incluía temas cívicos, cuentos, teatro, tira cómica nacional, canciones, poesía, reproducción de dibujos y cartas infantiles, adivinanzas, biografías, juegos, pasatiempos, cocina, chistes, frases célebres, entre otros. Alegría se distribuía de forma gratuita y tuvo un gran impacto en las áreas rurales.

En dicha revista colaboraron varios de los mejores ilustradores de la época como: Enrique de León Cabrera, Guillermo Roehrs, Miguel Ángel Ceballos, Luis Iriarte Magnín, Antonio Tejada Fonseca, Roberto Ossaye y Oscar González Goyri.



Barbuchín: Enrique De León Cabrera, 1940.

Fuente: <http://www.artemisedinter.com>

2. MEDIACIÓN PEDAGÓGICA

García (2004) menciona que la mediación pedagógica es una propuesta alternativa que posibilita el acto educativo en un horizonte en donde la educación es concebida como participación, creatividad, expresividad y relacionalidad por medio del tratamiento del contenido, del auto e ínter aprendizaje y de la forma de expresión, de los materiales y las actividades docentes.

La mediación pedagógica ha abierto nuevos caminos en el desarrollo de modelos y metodologías alternativas, que permiten al alumno construir su propio conocimiento y desarrollar habilidades, actitudes y valores. Esta es vista por los educadores como una propuesta pedagógica y como estrategia de aprendizaje.

Para desarrollar una relación entre el alumno y los recursos logrando una participación, donde se abre la creatividad, la expresión y la razón del niño.

Según Daniel Prieto, (1995), "La Mediación Pedagógica, consiste en la tarea de acompañar y promover el aprendizaje". Por lo tanto cómo concebir la mediación pedagógica en las modalidades presencial y a distancia? "En la relación presencial, la mediación puede surgir del trabajo en el aula y depende casi siempre de la capacidad y la pasión del docente. En un sistema a distancia los materiales encarnan esa pasión y son ellos los que permiten al estudiante encontrar y concretar el sentido del proceso educativo".

Para entender lo que Prieto señala, es importante entender lo qué es mediación y qué es Pedagogía.

Mediación: es un proceso que sirve para animar, orientar, continuar y facilitar una situación dada. Lo que se busca con éste, es satisfacer necesidades y para el efecto se hace necesario regular el proceso mismo de comunicación y conducción por medio de unos sencillos pasos que permitan que los interesados se sientan motivados en lo que se trata, lo cual permite significados importantes. Vigotzky, trabajó sobre el concepto de mediación, volviéndose cada vez más importante para comprender el funcionamiento mental. El término mediación se fundamenta a partir del uso de signos y herramientas o instrumentos. Según Vigotzky, el término signo significa "poseedor de significado".

Pedagogía: es la ciencia que tiene por objeto de estudio a la formación y estudia a la educación como fenómeno socio-cultural y específicamente humano. Si se analizan los temas que desarrolla Daniel Prieto Castillo, en su obra "Educar con sentido", resulta fácil reflexionar sobre el cambio que deben enfrentar los educadores de modalidad presencial, al sumergirse en la virtualidad; por lo tanto, es interesante observar el aula virtual como Mediador Pedagógico.

En coherencia con esta información Gutierrez y Prieto (1999), definen la mediación pedagógica como "el tratamiento de contenidos y de las formas de expresión de los diferentes temas a fin de hacer posible el acto educativo, dentro del horizonte de una educación concebida como participación, creatividad, expresividad y relacionalidad".

Desde su punto de vista, la pedagogía media el acto educativo dotándolo de sentido; y lo aleja de la mera transmisión y reproducción de información propio de los sistemas instruccionales, para acercarlo a una modalidad “caracterizada por el aprendizaje, por la participación y la construcción de conocimientos”.

García (2005) cita que según Gutiérrez 1996, “la mediación pedagógica es el tratamiento de contenidos y formas de expresión de los diferentes temas a fin de hacer posible el acto educativo”. Y el fin de realizar este acto educativo, se puede conseguir con un buen diseño gráfico que apoyará de una mejor forma el aprendizaje de los conocimientos.

Según Restrepo (2008) citado en su investigación “la mediación pedagógica es una propuesta metodológica que lleva al educador darle gran importancia al tratamiento de los contenidos y forma de expresión para hacer posible el acto educativo, se puede decir que son los caminos adecuados para lograr la educación atractiva, ordenada, funcional que consigue que el conocimiento del niño sea de forma experimental”.

Para Gutiérrez y Prieto, existen tres fases en las que se concreta una propuesta de mediación pedagógica sobre la expresión de los autores y el meollo del libro:

1. Tratamiento desde el contenido.
2. Tratamiento desde el aprendizaje.
3. Tratamiento desde la forma.

Tratamiento desde el contenido

La mediación pedagógica comienza desde el contenido, de modo que los recursos pedagógicos se aplican para producir una información accesible y clara, organizándola en función del autoaprendizaje característico de la educación a distancia.

El tratamiento desde el tema comprende cinco aspectos:

- Ubicación temática.
- Tratamiento del contenido.
- Estrategias del lenguaje.
- Conceptos básicos.
- Recomendaciones generales.

Se debe presentar de manera clara, directa y organizada para realizar el autoaprendizaje construyendo los conocimientos del alumno.

Tratamiento desde el aprendizaje

En la segunda fase, el tratamiento desde el aprendizaje, los ejercicios que se proponen intentan conseguir un enriquecimiento del texto, teniendo en cuenta la experiencia y el contexto del educando, con el apoyo de una interlocución permanente ofrecida por la institución y una orientación clara hacia el autoaprendizaje, el interaprendizaje (textos compartidos, creación de redes y prácticas conjuntas), la evaluación y la autoevaluación y, en la línea de Freinet, la construcción del texto por parte del alumno.

Es el uso de los procedimientos adecuados para convertir el autoaprendizaje en un acto educativo y logrando la participación del alumno.

Tratamiento desde la forma

Finalmente, el tratamiento desde la forma hace referencia a los recursos expresivos utilizados, a la función educativa de la forma y al goce estético y la intensificación del significado que ésta puede suscitar en el educando. Los autores critican las concepciones formales rígidas, la pobreza expresiva, la descoordinación entre ilustradores, diseñadores y diagramadores y el mero “contenidismo”, entendido como estilo en el que la ilustración es, como mucho, un adorno del texto. Por el contrario, defienden la posibilidad de que la forma enriquezca los contenidos y facilite el proceso de aprendizaje, haciendo más comprensibles los textos. Para ello intentará establecer un ritmo, introducir sorpresas y rupturas y lograr variedad en la unidad.

Capra (1998), afirma que el tratamiento desde la forma se refiere a los recursos desde la forma expresivos puestos en juego en el material: diagramación, tipos de letras, ilustraciones entre otros.

Para Restrepo (2008), “este tratamiento le da forma, favorece la didáctica y logra la calidad del material”. La forma es un proceso clave para el diseño de estos materiales, por que de ella depende el valor estético y la intensificación de significado para su apropiación por parte del grupo objetivo.

En un punto básico para el diseño de un material didáctico ya que de él depende:

- Que se intensifique el significado del contenido.
- Que el contenido tenga ritmo y variedad.

El diseño lo que logra es crear un material de buena calidad, con una presentación llamativa y agradable para estimular en el alumno el deseo de aprender y crear conceptos relacionados con su realidad; por lo que el diseño de un material didáctico se debe enfatizar en él.

Gaitán (2003), menciona que según Gutiérrez y Prieto 1996, afirman que “la forma educa”, para lograr una mediación pedagógica efectiva y educar; se puede lograr un material por medio de:

- Imágenes que presenten el tema
- Por el ordenamiento
- El tratamiento de imágenes o ilustración
- Por los descansos visuales
- Proporcionar detalles, la imagen enseña a observar
- Por el uso de contrastes,
- El ordenamiento armónico de todos los elementos.

La ilustración en un material didáctico se considera como un medio gráfico, que permite la transmisión visual de la información. Son de gran valor cognitivo, ya que permite describir situaciones, explicar procesos y organizar datos. Una ilustración no solo debe tener una relación directa con el tema tratado, sino que debe estar ante todo adaptado al tipo de enseñanza del material didáctico, para conseguir mejores resultados de enseñanza, el tipo de ilustraciones deben ser claras, debe ser acorde a cada proyecto pedagógico, teniendo relación directa con el tema, despertar el interés y la curiosidad del alumno; la atracción de las ilustraciones se genera por la proporción y el uso del color; logrando así un impacto mayor para el alumno.

Según Reyes (2013), a través de la ilustración en libros de texto, se pueden trascender fronteras, lo cual permite compartir experiencias de aprendizaje con personas de otras etnias; situación que en el aula de modalidad presencial no se logra, solamente si se tienen estudiantes de distintos destinos, lo cual suele suceder muy raras veces. Por lo tanto, el primer objetivo del educador, autores e ilustradores, debe ser encontrar “cercanías” con sus estudiantes para partir de allí hacia las “lejanías” de lo desconocido, en un ambiente amigable y familiar.

En la intervención pedagógica sobre la forma Orozco (1991), menciona que existen diversos tipos de mediación:

- **Cognoscitivas.**
- **Culturales.**
- **De referencia.**
- **Institucionales.**
- **Tecnológicas.**

Su origen está en la cultura, en la política, en la economía, en la clase social, en el género, en la edad, en la intimidad, en los medios de comunicación y en las condiciones situacionales.

● **La mediación cognoscitiva**

Es la principal mediación individual y es entendida como: “aquellas que inciden en el proceso de conocimiento. Este proceso incluye tanto el procesamiento lógico de la información, así como la generación de creencias y su valoración afectiva por parte del sujeto. Por consiguiente, el proceso cognoscitivo no es meramente racional, como tradicionalmente se ha considerado, sino también emotivo y valorativo”. La fuente de esta mediación pueden ser operacionalizadas como esquemas mentales.

● **La mediación cultural**

Implica la influencia de ésta, en la determinación del desarrollo específico de destrezas cognoscitivas particulares (capacidad analítica, deductiva, inductiva, síntesis, generalización, interrelación, etc.) al priorizar el ejercicio de unas, más que de otras, y orienta el proceso global de conocimiento, al sancionar lo que es apropiado y relevante conocer y la forma de interpretarlo.

● **Las mediaciones de referencia**

Son las diversas “identidades” del sujeto receptor; sexual, étnica, socioeconómica, geográfica y proporcionan al sujeto –nuevamente–, un esquema de interpretación acorde a su grupo de pertenencia.

● **Las mediaciones institucionales**

Son aquellas en las que el sujeto interactúa, recibe, intercambia y produce sentidos y significados. Tal es el caso de la familia que es el espacio de afecto y cercanía, la escuela como espacio académico y de disciplina, el trabajo como espacio de producción, y la iglesia como lugar de reflexión.

● **Las mediaciones tecnológicas**

Corresponden a las características físicas y técnicas de los diferentes medios de comunicación. Esto hace que cada uno de ellos empleen normas específicas para producir su mensaje, así la televisión y el cine tienen como mediación tecnológica los encuadres de las imágenes y la forma en que pueden editarlas, la radio el lenguaje de los sonidos y el libro el discurso escrito.

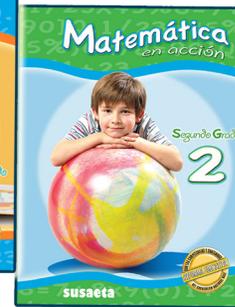
A continuación se presentan algunas de estas características y su empleo en educación.

Los materiales impresos.

El impreso es uno de los materiales que ha sido un pilar importante dentro de los sistemas abiertos y a distancia, su elaboración implica una gran responsabilidad y arduo trabajo, pues el diseño debe responder a una estructura que facilite al usuario asumir su propio aprendizaje y reflexión que lo lleve a alcanzar los objetivos esperados, así se emplean diversas estrategias en su elaboración como pueden ser la presentación de los objetivos, los mapas cognoscitivos, las pistas tipográficas, los resúmenes, las ilustraciones, las preguntas intercaladas, entre otros.

Ejemplo de material impreso /
Libros educativos de Susatea ediciones
Fuente: Susaeta Ediciones

NUEVAS SERIES DE TEXTOS 2.011



*Con guía
para el
docente



susaeta
Ediciones Guatemala, S.A.

2.1 MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Un aspecto trascendental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje es considerar todos los factores que influyen en el aprendizaje de los estudiantes de la etapa infantil, por ejemplo, la familia, el entorno inmediato, la apreciación del medio, el lenguaje, la madurez acorde a la edad, el tipo de inteligencia que domina, desarrollo afectivo, relaciones interpersonales, entre otros. Es posible afirmar que estos elementos están inmersos en el análisis que conlleva el proceso de mediación pedagógica de tal forma que de acuerdo con la realidad del estudiante se orienten esfuerzos para el logro de un desarrollo integral siendo este, la finalidad de la educación.

De acuerdo con Pilonieta (2000), la mediación se refiere a la forma de interacción pedagógica, que conduce a la generación de experiencias positivas de aprendizaje, principal dispositivo de aprendizaje y desarrollo emocional de las personas. Por su parte, Tebar (2003) afirma que mediar es un estilo de interacción educativa, orientado por una serie de creencias y principios antropológicos y psicopedagógicos. Explica que la mediación es un concepto social porque implica transmisión de cultura, códigos, valores y normas; tiene una dimensión educativa porque actúa con intención de intervenir sobre las competencias cognitivas de los alumnos de educación primaria. Este proceso posibilita el reencuentro, la aceptación e implicación en un proceso transformador, modificador y constructor de la persona; por lo que es posible sólo en la reciprocidad del hombre para el hombre, para llegar a descubrir la esencia de sí mismo y la esencia de las cosas.

En la escolarización y la educación primaria las palabras de los adultos regulan los comportamientos de los niños: esta regulación ocurre por el uso del discurso externo, el propio comportamiento y luego por el lenguaje egocéntrico, que es el discurso interior. Esta es la forma como se adquieren herramientas para la comprensión de situaciones, solución de tareas, superar la impulsividad, ejercitar la auto planificación, priorizar acciones y controlarse.

Pilonieta (2000), a partir de su labor investigativa y sobre la base de la teoría Vigostkiana, señala seis condiciones fundamentales en el proceso mediacional:

1. Creer que la mediación es una acción altamente poderosa en los procesos de desarrollo de las estructuras que permiten aprender,
2. Tener la claridad de que siempre es posible mejorar la actitud y la habilidad pedagógica personal,
3. Reconocer que la simple enseñanza de los “temas de las asignaturas” no es el camino de desarrollo de las personas,
4. Comprender que la educación del presente es muy diferente de la del pasado y que es necesario ajustar los enfoques educativos al desarrollo de la personalidad,
5. Identificar las variables que hacen del proceso educativo un verdadero ámbito de formación personal, y
6. Identificar y comprender los criterios de mediación para aplicarlos permanentemente.

La mediación pedagógica son los instrumentos de carácter cognitivo, físico mental que hacen posible que la actividad cognitiva se desarrolle, tales instrumentos pueden ser la comunicación, los libros de texto, la afectividad y los conocimientos previos del alumno los cuales lleva a los estudiantes poseer conocimientos significativos, que los aplique a situaciones de su vida cotidiana que les permiten a su vez crearse la curiosidad y esto les permite seguir aprendiendo saberse, según menciona Ausbel (1968).

En lo referente a la educación a nivel primario, las instituciones dedicadas a la educación, tienen un compromiso pedagógico, la de acompañar a los estudiantes en un verdadero proceso de formación integral, que incluye el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de comunicación, de toma de decisiones, de desarrollar competencias de observar, proponer, crear, experimentar, buscar y seleccionar la información.

La función mediadora de la pedagogía tiende un puente entre el educando y el conocimiento, entre lo que sabe y lo que no sabe, entre sus experiencias y los conceptos, entre su presente y su porvenir, dotando de sentido al acto educativo.

El educador es concebido como asesor pedagógico, como mediador que debe facilitar el autoaprendizaje, la construcción de conocimientos, la actitud investigativa y la participación del educando, contribuyendo a que la educación se experimente como una actividad lúdica, creativa y placentera.

La mediación pedagógica, por lo tanto, puede entenderse como un conjunto de acciones o intervenciones, recursos y materiales didácticos, como sistema articulado de componentes que intervienen en el hecho educativo, facilitando el proceso de enseñanza y aprendizaje. Su principal objetivo es, facilitar la intercomunicación entre el estudiante y los docentes (Tutor y estudiante virtual) para favorecer a través del razonamiento, un acercamiento comprensivo de ideas y conocimientos, para luego transformar contextos y generar nuevos conocimientos.

Como afirma Ausbel, los docentes son esencialmente comunicadores y problematizadores. Las nuevas tecnologías como mediadoras, no van a eliminar los problemas conceptuales que deben ser resueltos por el docente y el estudiante.

El profesor debe mediar entre sus estudiantes para que puedan captar, codificar y comprender los contenidos apoyados y mediados por las TICs, sin perder la visión pedagógica sistemática constructivista en el logro de los aprendizajes integrales y significativos, junto con contextualizar las actividades necesarias de enseñanza que requiere este propósito, y en donde el enfoque de la enseñanza parta de la realidad local y nacional para llegar al contexto global que hoy en día nos condiciona, interviene y transforma, cuidando de no excluir el carácter transversal, ético y de valores, que acompaña siempre a los procesos educativos.

2.2 EXPERIENCIA DE DISEÑO

2.2.1 Anthony Browne

Anthony Browne es uno de los mejores exponentes de la ilustración infantil en Chile. Un país en donde se lee poco y mal, se piensa en libros para niños que no saben leer, pues tienen muchas imágenes y poco texto.



*Anthony
Browne*



Browne (2014) explica cómo los dibujos y las historias se pueden conjugar en una experiencia inolvidable para los pequeños. Define que ilustraciones en los libros infantiles son las primeras pinturas que los niños ven; y debido a eso son increíblemente importantes. Lo que se ve y lee a esa edad no se olvida jamás. En los mejores libros de texto, las ilustraciones dicen tanto de la historia como las palabras. Estas ilustraciones no están hechas al azar: la ubicación de las figuras en el espacio y en relación a otras, el uso del color y la luz, todo eso ayuda a expresar la emoción y a contar la historia.

Es muy común entre los adultos (profesores, padres, familia) pensar que los libros con muchas ilustraciones son para los niños que no saben leer. Existe una tremenda presión sobre los niños para que no hagan caso de los dibujos y se metan en las palabras, como si esto fuera una parte esencial de la educación y la madurez. Pero Browne está convencido que

la habilidad para leer las imágenes es igualmente importante que la habilidad para leer palabras. Los niños generalmente tienen una destreza visual mucho más desarrollada que los adultos. Muchas de sus ilustraciones tienen detalles ocultos, imágenes que cuentan parte de la historia que las palabras no relatan, y los niños son mucho más rápidos para detectar estos detalles. Los adultos, en cambio, suelen mirar las ilustraciones rápido, pues creen que con un vistazo lo vieron todo ¿Qué pasa con esta destreza visual? Todos los niños pueden dibujar, ¿pero cuántos adultos pueden hacerlo? Yo creo que la mayor parte de esta destreza se pierde cuando de niños se deja de leer libros ilustrados. Las ilustraciones en los libros aumentan el placer de leer, y es solo a través del placer de leer que se crean verdaderos lectores, lectores que amen los libros.

“La habilidad para leer las imágenes es igualmente importante que la habilidad para leer palabras”

Uno de los primeros libros que ilustró Browne fue Alicia en el País de las Maravillas.



Alicia en el país de las Maravillas: Anthony Browne
Fuente: <http://culturacolectiva.com>

Y esto dijo al respecto de esa experiencia: “Yo tenía algunas dudas respecto a si tomar o no este proyecto, pues sabía que muchos ilustradores (más de 100) lo habían ilustrado antes que yo. Muchos de ellos habían hecho un gran trabajo. Pero de todas esas versiones previas el fantasma que más me perseguía (y que debe haber rondado a todos mis predecesores) era la versión original ilustrada por Sir John Tenniel.



Alicia en el país de las Maravillas: John Tenniel

Fuente: <http://culturacolectiva.com>

Por un tiempo luché con el problema de cómo sobreponerme al legado de Sir Tenniel, hasta que recordé que las aventuras de Alicia en el País de las Maravillas son acerca de un sueño. Los sueños son únicos para el que los sueña, y el hecho de que los dibujos de Tenniel fueran tan buenos no quería decir que su interpretación de los sueños fuese más válida que otras. Mi preocupación por Tenniel la superé más adelante cuando leí que a pesar de la veneración entre los ilustradores, los dibujos

originales no eran del gusto de Lewis Carroll. Él estaba tan decepcionado del trabajo de Tenniel que cuando escribió la serie “Alicia a través del espejo”, buscó otro dibujante. Finalmente, sin embargo, volvió con Sir John pues pudo encontrar alguien más adecuado. El afectado Tenniel procedió a ilustrar el libro “Alicia a través del espejo” brillantemente solo para escuchar que la única cosa que a Carroll le gustó de los dibujos fue su representación de Humpty Dumpty.”

2.2.2 Cristina Aguilera

Cristina Aguilera, de 23 años y nacida en un pueblecito cercano a Barcelona. Ilustradora con especialidad es la ilustración infantil, para portadas de libros, cuentos, decoración, sitios de internet, carteles. Con el tiempo ha desarrollado la ilustración infantil, el cómic y el diseño de personajes de igual manera, así que en realidad, más que ilustradora se describe como dibujante.



Cristina Aguilera

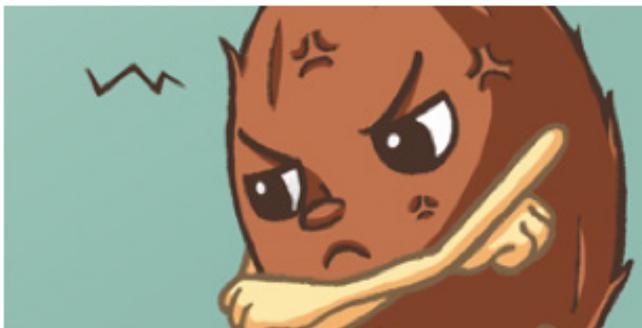
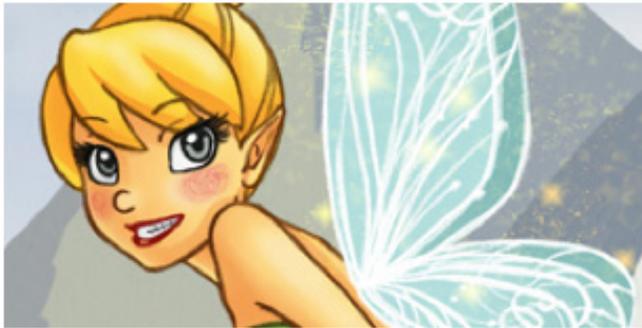
Ilustradora profesional

Aguilera menciona que desde pequeña le a gustado dibujar, y a pesar que de pequeño no se le ponen nombre a las cosas, al acabar sus estudios se da cuenta que su interés no era el arte en general sino el cómic en concreto. Así que luego de cuatro años de estudios en Bellas Artes, descubre la ilustración, dándose cuenta así, de que lo que siempre había querido ser era ilustradora.

Según su experiencia el punto fuerte como ilustrador es no dejar nunca de dibujar. Da igual la técnica o la teoría que se tiene, lo importante es querer mejorar sus dibujo y no dejar nunca de aprender. El dibujo al natural es una de las técnicas que todo dibujante nunca deja de hacer, ya que, en dicho gremio, el hecho de acabar la formación educativa no significa que se haya llegado a la cumbre del aprendizaje.

El color en las ilustraciones debe de ser protagonista, ya sea manual o digital, esta última es la más utilizada ya que permite mayor modificaciones a diferencia de la manual y por lo tanto es más cómoda para el cliente.

Cada ilustrador tiene su proceso y técnica, se aconseja seguir una serie de pasos al dibujar, entre los que ella maneja están: boceto, línea, boceto de color y color. El boceto y la línea únicamente con lápiz, el boceto con uno más blando y la línea definitiva con un portaminas. Luego escanear y limpiarlo en Photoshop, quemar la línea para darle efecto de tinta. De esta manera poder empezar a colorear con el mismo programa. Luego hacer un pequeño boceto de color para tener clara la idea. Por último empezar a pintar con más detenimiento hasta tener un resultado limpio.



Cristina Aguilera, Ilustradora / Ejemplos de sus ilustraciones

Fuente: <http://www.colorcris.com>

2.2.3 Claudia Escobar

Claudia Escobar tiene 30 años de edad. Diseñadora gráfica con experiencia en mediación pedagógica en la ilustración infantil para libros de textos guatemaltecos y cuentos.

Escobar describe que en la actualidad, los libros infantiles no contienen simples ilustraciones que acompañan a un texto.

La mayoría de las veces, son las propias ilustraciones las que narran, las que portan todo el significado, con una ausencia casi total de la palabra. No cabe duda de que, para los niños, lo visual es mucho más rico y más atractivo que lo escrito. Así, la ilustración en los libros infantiles se convierte en una forma artística capaz de establecer niveles de comunicación. Por este motivo, la responsabilidad de los creadores es grande, ya que su obra constituye la primera herramienta del niño para dar sentido a su mundo.

Se debe considerar que el trabajo ilustrativo en un libro de texto permite a los estudiantes la fijación de contenidos de aprendizaje porque relacionan la ilustración con el tema, eso les facilita recordar datos, nombres y hechos fácilmente. Pero la interpretación y comprensión de las imágenes requiere de un aprendizaje, del mismo modo que se aprende a leer y a escribir. La expresión “alfabetización visual” se ha ido extendiendo a lo largo de los últimos años y hace referencia a la relación de los niños con los textos visuales.



Se refiere a la destreza de ver, dibujar y formular un juicio estético y para ello, el niño debe experimentar tres fases:

1. **Reconocimiento:** el niño reconoce y distingue una figura bidimensional; así va fijando en su memoria la composición del mundo a través de imágenes y al mismo tiempo desarrolla su inteligencia.
2. **Identificación:** el niño se implica a través de sus experiencias personales con la imagen que se le presenta.
3. **Imaginación:** el niño ve una imagen e inmediatamente puede asimilarla y expresarla, imaginando una nueva situación.



Las ilustraciones deben ser acordes a los objetivos pedagógicos de cada nivel, grado, materia y hasta el tipo de estudiantes al que va orientado el libro de texto. Sin duda no es lo mismo ilustrar un libro de texto para niños de preprimaria estudiantes de primaria o adolescentes del ciclo básico.

La ilustración de un libro de texto debe representar para un niño la oportunidad para fijar conceptos, asociar definiciones, estimular la imaginación, propiciar la razón crítica y despertar el interés por la lectura. Para los docentes, el trabajo ilustrativo de los libros de texto debe constituir una herramienta didáctica para que facilite el desarrollo y comprensión de los contenidos de aprendizaje que expone en el aula, a la vez, la ilustración es un elemento didáctico para motivar a describir, argumentar, exponer, crear, relacionar, asociar, entre otras actividades pedagógicas.

Claudia Escobar, Ilustradora
Fuente: facebook/cloescobar

DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

Técnica para la recopilación de información: **entrevista**

Instrumento para la obtención de datos: **cuestionario**

Herber Crispin

● Ilustrador – Editorial Susaeta

¿Cuándo empezó a ilustrar libros de texto?

En algún momento consideré que en Guatemala era complicado desenvolverse como ilustrador profesional porque el campo es reducido. Algunas personas opinan que el arte de dibujar no es una actividad rentable. Yo pensé igual, no creía en la oportunidad de laborar como ilustrador, hasta atendí la recomendación de prestar servicios en el mundo editorial y desde entonces hasta hoy, transcurren ya cinco años trabajando como ilustrador de libros de texto.

¿Qué lo motivó a hacerlo?

Desde pequeño siempre dibujé y anhelé trabajar en alguna actividad relacionada con la ilustración y hoy lo concreto y quizá sea mi mayor motivación en la vida.

¿Qué función tiene la ilustración en un libro editorial de acuerdo con su experiencia? (Describir)

Yo creo que ayuda a ejemplificar de forma mágica, artística y objetiva ciertos puntos que la gente quiere transmitir o enseñar a los niños. A veces esto puede estar envuelto en muchos colores y formas que facilitan la comprensión del mensaje o lo que se quiere dar a explicar.

Por lo regular depende de los textos que los editores ya tienen, ellos solicitan específicamente lo que necesitan de la ilustración y básicamente en tales recomendaciones se basa el trabajo ilustrativo que realizo. Cada ilustración va de la mano con lo que los requerimientos de los editores, pero es la creatividad del ilustrador la que impera en cada escena.

¿A qué referencias acude al momento de ilustrar?

Me gusta mucho el impresionismo, como el trabajo de Salvador Dalí ya que es un arte mucho más conceptual. También aprecio el comic, sobretodo el comic americano. Por lo general, las editoriales establecen las líneas de estilos para las ilustraciones por lo que solo se trata de acoplar el trabajo ilustrativo. No es frecuente que te den la oportunidad de proponer una línea nueva. En su mayoría, se utiliza el estilo que precisamente se llama editorial, que utiliza formas más simples ajustadas a la realidad.

¿Cómo clasifica sus ilustraciones? ¿Qué características graficas definen el estilo de ilustración que realiza?

Ilustraciones simples, que corresponden a un solo elemento; por ejemplo: una llave, o una manzana. Generalmente no requieren de mucho volumen, ni pintura.

Ilustraciones semi-complejas, las que involucran a una sola persona en una escena, por lo regular carecen de fondo.

Ilustraciones complejas, cumplen con una estructura amplia que incluye dos o tres personajes en un entorno compuesto de varios elementos. Además, requieren de sombras, luces, efectos especiales, entre otros. Portadas, varían en número de personajes y requieren de muchos detalles, se amplía la calidad de la pintura y se intensifica el color.

¿Qué proceso técnico utiliza? (Especificar materiales y/o programas de diseño)

Creo que tengo la facilidad de crear situaciones propias del diseño editorial, por ejemplo, un niño en un jardín escolar, considero fácil conceptualizarlo. Normalmente se invierte más tiempo cuando se pulen los detalles como el redibujo o los colores, pero en sí; un proceso concreto es la realización de bocetos, borradores, modificaciones, combinación de formas y con composiciones. Primero se realizan manualmente los bocetos, luego se vectorizan en Illustrator CS6; en este mismo programa se aplica el color utilizando tonalidades planas. Por último, se trasladan las ilustraciones a Photoshop CS6 para adicionar volumen, luces, sombras y ambientes.

Es fundamental conversar con el cliente, en este caso es el editor, para determinar lo que necesita, establecer la idea principal y el mensaje que quiere transmitir con el arte. También se debe conocer el tamaño, el formato, las especificaciones técnicas, la resolución, entre otros aspectos. El siguiente paso es elaborar y presentar un boceto con varias propuestas ilustrativas. Una vez aprobado empieza la segunda fase que consiste en la vectorización de los bocetos que nuevamente se hacen llegar al editor para una nueva aprobación. La fase final se ejecuta con la integración de luces, sombras, colores, detalles, ambientación y texturizado, procedimientos que se realizan digitalmente.

Ilustración Herber Crispin
Fuente: Susaeta Ediciones



¿Ha experimentado cambios su trabajo ilustrativo a lo largo de su trayectoria? Sí ___ No ___ ¿Cuáles?

Al principio mi trabajo ilustrativo era muy simple. Sin embargo, me propuse mejorar la calidad de la línea gráfica y de los colores. Estoy seguro que ha habido un cambio notorio y estoy consciente de la necesidad de mejorar día con día. Probablemente no cuento con un estilo propio definido. Sin embargo, me encanta el comic expresivo un tanto irreal, creo que hacia ese estilo focalizaré mi trabajo ilustrativo, independientemente de la ilustración en el diseño editorial, la cual ya cuenta con parámetros que se ajustan a objetivos didáctico pedagógicos por lo tanto tienen una estructura que se debe cumplir y mantener.

¿Cuánto tiempo invierte en cada ilustración?

Depende de la complejidad de cada ilustración. Existen ilustraciones que conllevan hasta seis horas de trabajo, así como están las ilustraciones simples en las que invierto de 15 a 20 minutos.

¿Qué ventajas y desventajas ha encontrado en la ilustración digital?

Al comparar la ilustración elaborada manualmente con la ilustración digital, es posible afirmar que la ilustración a mano, dificulta la reproducción al hacer una copia del arte, esto porque se desgasta la imagen. Por el contrario, con la ilustración digital no sucede este inconveniente, una vez no se distorsionen las proporciones, se mantiene la calidad, lo que representa una de las grandes ventajas ya que siempre se graba un buen registro de cada ilustración.

Lo más difícil es definir el concepto. Si no se tiene claro el concepto deja de ser válido contar con las mejores técnicas digitales. Creo que cualquiera puede utilizar las herramientas de ilustración o simplemente dibujar bonito, pero; si la ilustración no cumple con los requisitos propios del diseño editorial para poder transmitir el mensaje que pretende dar a conocer, la ilustración no es funcional.

En cuanto a las técnicas, considero que lo más complicado es la elaboración de los vectores porque este proceso requiere mayor inversión de tiempo.

¿Desde cuándo trabaja para Susaeta Ediciones?

Aproximadamente desde hace cuatro años y medio. Realicé el primer trabajo ilustrativo a mediados del año 2011.

¿Qué requerimientos y/o especificaciones obtuvo de Susaeta Ediciones con relación a la línea gráfica para el trabajo ilustrativo que acompaña a los libros de texto?

Una serie de recomendaciones enfocadas a la contextualización, objetividad, proporcionalidad, composición entre otros factores. Creo que Susaeta Ediciones tiene bien claro hacia dónde y a quiénes dirige el trabajo ilustrativo.

Un requerimiento importante es que cada ilustración debe presentarse en formato editable ya que en ocasiones, los diagramadores de libros de texto necesitan hacer modificaciones o ajustes para adaptar el trabajo ilustrativo al espacio o bien al contenido.

¿Cómo definió la línea gráfica para las ilustraciones de Susaeta Ediciones considerando que el trabajo ilustrativo está orientado según el nivel primario? ¿Existe alguna diferencia entre grados y/o materias? Describir.

La línea gráfica que se emplea actualmente con Susaeta Ediciones, lleva implícito un proceso; por ejemplo, la realización de una lluvia de ideas, presentación de varias muestras como propuestas de los diferentes personajes hasta determinar el estilo. Definitivamente hay que tomar en cuenta el tipo de texto al que va orientada la ilustración. Los textos se ajustan a los grados y materias que plantea el Currículo Nacional Base que plantea el Ministerio de Educación y por consecuente, también el trabajo ilustrativo.

En un libro de texto sobre Ciencias Sociales y Formación Ciudadana por ejemplo, una de las exigencias constantes, es cuidar la equidad de género, la diversidad cultural y la inclusión de personajes con capacidades especiales. Además, los ambientes se relacionan con el entorno social de los estudiantes. Si corresponde a un grado superior como sexto primaria, la figura humana se elabora con volumen, pero si se trata de un grado inferior como primero primaria, la figura humana es plana, porque el niño aún no conoce dimensiones.

¿Cómo utiliza las jerarquías visuales en las composiciones ilustrativas? Ejemplificar.

Creo que el escenario es fundamental por lo que el trabajo ilustrativo debe vincularse con el entorno inmediato de los niños para que pueda identificarse con las ilustraciones. Si un niño se identifica con las ilustraciones, disfruta la obra de texto que constituye el libro, esto favorece la aceptación del

producto considerándolo desde el punto de vista comercial. Didácticamente, se adhiere a los objetivos pedagógicos, porque está comprobado que si un libro de texto resulta atractivo para un estudiante, estimula el hecho de aprender.

¿Qué función tienen los personajes en las ilustraciones de Susaeta Ediciones? Ejemplificar.

Los personajes cumplen una función vital, complementar la intención del texto al momento de acercar al estudiante a la realidad de su entorno inmediato, estimular la imaginación que permita una mejor comprensión del contenido que se expone. Por ejemplo, si en el área de Ciencias Naturales se desarrolla el contenido relacionado con el sistema digestivo, una ilustración de un personaje alimentándose, contribuye con el proceso de fijación del concepto, al mismo tiempo conecta al estudiante con una actividad diaria.

¿Cuáles son las etapas para la creación de un personaje? Describir.

1. Definición de objetivos, tamaños y resolución con el editor
2. Contextualización
3. Conceptualización
4. Definición de la personalidad del personaje
5. Bocetaje:
 - a. Construcción de la cabeza (ovalada).
 - b. Construcción del cuerpo (equivalente a cinco cabezas si es para primaria)
 - c. Definición de vestuario
 - d. Ojos pequeños negros con dos puntos blancos para el brillo

- e. Orejas en forma de número seis volteado
- f. Cabello abundante con peinado formal
- g. Expresión con las extremidades
- h. Boca grande y expresiva
6. Primera validación del editor
7. Vectorización en Illustrator para definir detalles
8. Coloración en Illustrator con colores planos
9. Segunda validación del editor
10. Creación de volumen, texturas, sombras y ambientes en Photoshop
11. Entrega final de la ilustración en formato editable

¿Qué aspectos son recurrentes en los personajes que crea para los libros de texto escolar de Susaeta Ediciones, tomando en cuenta la construcción de cuerpo, cabeza, manos, pies, entre otros elementos propios de la figura humana?

Las ilustraciones de niños, debe hacerse involucrando todas las etnias del país. Los rasgos de los ojos, los cuales se construyen como círculos negros cuyo brillo se denota con otro círculo blanco. Para la realización de las caras, se utiliza un ovalo un tanto deformado para darle apariencia real, las manos y los pies siempre deben contener los cinco dedos correspondientes. En cuanto al cabello, se incluyen aspectos formales sin resaltar algún estilo moderno.

¿Cómo interviene en el proceso de mediación pedagógica que requieren los libros de texto escolar de Susaeta Ediciones?

Atendiendo las orientaciones de la Reforma Educativa actual, creando escenas y ambientes que promuevan la vida en democracia y la cultura de paz, la unidad en la diversidad, el desarrollo sostenible, la inclusión de las personas con

necesidades especiales, también que fomenten la práctica de valores y el ejercicio de la ciudadanía. Evitar el racismo, el sexismo y la violencia.

¿Cuál ha sido su mayor satisfacción durante su trayectoria como ilustrador profesional de libros de texto escolar para Susaeta Ediciones?

Ser parte del proyecto educativo de la institución lo que implica una influencia en el aprendizaje de los niños. Saber que mi trabajo ilustrativo fortalece la gama de conocimientos de los estudiantes del país.

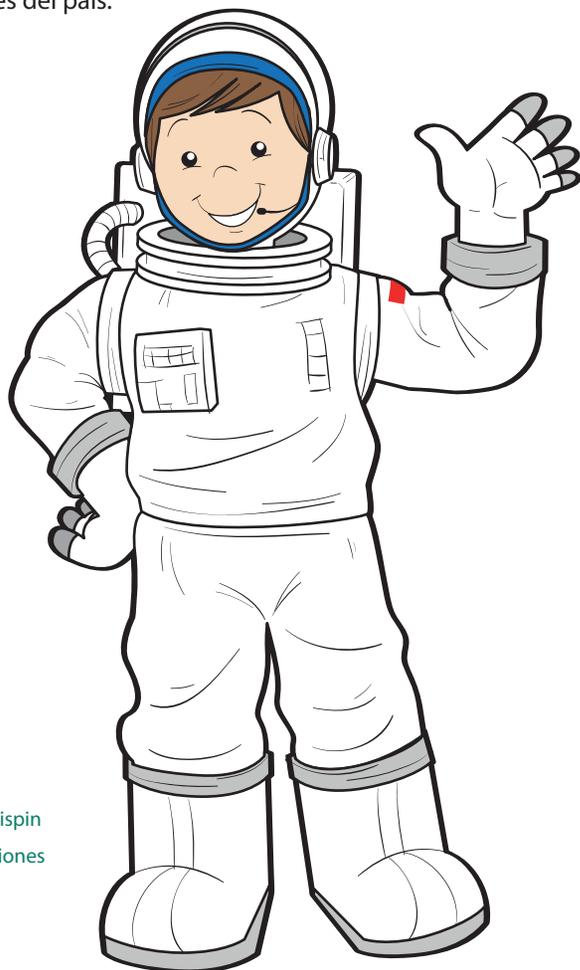


Ilustración Herber Crispin
Fuente: Susaeta Ediciones

Técnica para la recopilación de información: **entrevista**
Instrumento para la obtención de datos: **cuestionario**

Julio Barillas

● Director Editorial – Susaeta Ediciones

1. ¿Qué función tiene la ilustración en un libro de texto escolar y cómo influye en el aprendizaje del niño?

Cumple una función muy importante en el proceso enseñanza-aprendizaje, complementa el mensaje que se pretende transmitir lo cual permite al niño comprender con mayor facilidad los contenidos, favoreciendo así, el proceso de fijación ya que la ilustración es un punto en donde la mente se focaliza porque constituye un imán que capta la atención del estudiante.

2. ¿Cuáles son los lineamientos y/o especificaciones acerca del trabajo ilustrativo que debe implementar el ilustrador, en este caso, Herber Crispin para ilustrar los contenidos de aprendizaje de los libros de texto escolar? Ejemplifique.

Uno de los lineamientos más importantes es la contextualización, esto implica considerar que los libros van dirigidos a estudiantes guatemaltecos, es decir, la ilustración de personajes debe tener ciertos caracteres comunes de un niño o niña guatemaltecos. Además, tomar en cuenta la edad, por ejemplo; si son libros para preescolar, los niños deben tener entre cuatro y seis años, pero si se trata de libros para el nivel primario, se emplea, una ilustración de niños cuya edad sea de ocho a diez años.

La ilustración se solicita de acuerdo al contenido del libro. Cada ilustración depende del texto que se expone o bien la idea que se pretende fijar.

3. ¿Qué aspectos caracterizan a Herber Crispin como ilustrador?

Herber Crispín trabaja con ilustraciones sencillas, se encarga de que cada imagen tenga un volumen adecuado. Cuando se trata de ilustrar niños, cuida el detalle de los elementos propios de la figura humana, por ejemplo la proporcionalidad.

Creo conveniente mencionar que es responsable con el tiempo de entrega y que posee mucha apertura para realizar alguna modificación que se requiera aunque el trabajo ilustrativo en algún momento ya fue aprobado.

Otros aspectos relevantes de su trabajo ilustrativo son presentar bocetos, esto permite una revisión previa de la ilustración y entregar las artes finales en layers, por lo tanto los elementos son editables. Esta característica facilita la diagramación del libro de texto porque a veces se necesita que la ilustración se adapte al espacio, al contenido o a la forma.

4. ¿Cuál es el tipo de ilustración que realiza Herber Crispin y el aporte pedagógico que inyecta a los libros de texto de Susaeta Ediciones?

Herber Crispin realiza ilustraciones de personajes, ambientes y vivencias infantiles que complementan los contenidos de aprendizaje de los libros de texto que Susaeta Ediciones contempla en su proyecto editorial. El trabajo ilustrativo debe ajustarse a los objetivos pedagógicos por lo que el ilustrador debe conocer aspectos del Currículo Nacional Base para poder incluirlos dentro de su trabajo ilustrativo aunque no reciba por parte del editor ninguna especificación. Entonces, interviene pedagógicamente cuando considera dentro del trabajo

ilustrativo, la unidad en la diversidad, las inteligencias múltiples, la democracia y la cultura de paz, la promoción de los valores, la identidad nacional, entre otros aspectos.

Herbert se caracteriza por utilizar ilustración digital, y una de las ventajas de su trabajo es que lo presenta todos los elementos de la ilustración en y es más factible poder reutilizar cada uno de esos elementos para otro tipo de libro. Otra de las ventajas del trabajo de Herber, es la realización de bocetos para previa revisión.

5. ¿En qué consiste el proceso de mediación pedagógica y cómo se aplica en los libros de texto escolar?

La mediación pedagógica consiste en orientar el trabajo ilustrativo hacia el logro del objetivo didáctico pedagógico. La ilustración realmente debe complementar el significado del contenido de aprendizaje, debe ser parte de la demostración del concepto matemático, idiomático o científico para que sea útil. Una ilustración correctamente vinculada con el contenido de aprendizaje que se expone y además que constituya un arte gráfico visualmente atractivo, seguramente hacen una obra de texto exitosa.

6. ¿Cuál ha sido la mayor satisfacción del trabajo ilustrativo que realiza Herber Crispin?

La obra final, es decir, el libro de texto en sí, cuya aceptación es elevada en el mercado educativo, creo que es una de las satisfacciones grandes tanto para autores, como para editores, diagramadores e ilustradores. Pensar y no poder dimensionar cuántos niños aprenderán, cosas nuevas con el trabajo que se ha realizado en equipo, sin duda, nos encamina hacia la realización personal y profesional.

Técnica para la recopilación de información: **entrevista**

Instrumento para la obtención de datos: **cuestionario**

Karla Monterroso

- Director Editorial – Susaeta Ediciones

1. ¿Qué función tiene la ilustración en un libro de texto escolar y cómo influye en el aprendizaje del niño?

Tomando en cuenta que la línea de libros está dedicada específicamente para niños, el primer atractivo visual es la ilustración. Este será el primer contacto que tanto niños como maestros tendrán con el libro. La ilustración puede llegar a tener un gran impacto para la vida de los estudiantes.

2. ¿Cuáles son los lineamientos y/o especificaciones acerca del trabajo ilustrativo que debe implementar el ilustrador, en este caso, Herber Crispin para ilustrar los contenidos de aprendizaje de los libros de texto escolar? Ejemplifique.

Se pretende que las ilustraciones vayan acorde al contenido, pero también al contexto del estudiante. Con esta base, se analizan todos los aspectos positivos que puede contener cada ilustración, así como la intención del mensaje o el texto que se quiere hacer llegar a la mente del niño. Luego, saber transmitir a Herber la idea, para que la concrete a través de su trabajo ilustrativo.

3. ¿Qué aspectos caracterizan a Herber Crispin como ilustrador?

Lo que más me gusta de Herber, es que siempre está anuente a los requerimientos de la editorial, pero creo que lo que más lo caracteriza es la disposición a hacer cualquier cambio que se le

requiera a las ilustraciones aun cuando ya se han aprobado como artes finales.

4. ¿Cuál es el tipo de ilustración de realiza Herber Crispín y el aporte pedagógico que inyecta a los libros de texto de Susaeta Ediciones?

Según el tema que se maneja, la idea es adecuar el trabajo ilustrativo a los contenidos de aprendizaje, que el dibujo no sea muy atractivo en función de algo que los niños no conocen. Por lo que es vital el proceso de contextualización, esto es, que la ilustración esté acorde a la realidad del niño y al tema que se está desarrollando. La ilustración debe ser un recurso que el maestro utilice para transmitir mensajes a los niños.

5. ¿Qué problemas puede generar una inadecuada ilustración?

Distorsionar el mensaje de los contenidos de aprendizaje, desviar la atención de los niños, restar impacto comercial al libro en general, entre otros,

6. ¿En qué consiste el proceso de mediación pedagógica y cómo se aplican en los libros de texto escolar?

Para mí es una intervención que sirve para asesorar y equilibrar aspectos pedagógicos, por ejemplo, la metodología de los libros es el constructivismo, es decir, todo lo que se palpa, se vive, se experimenta, genera aprendizajes más significativos. Sin embargo, no todo podría basarse en el constructivismo, ya que los libros serían muy lúdicos. Tiene que existir un experto que oriente como balancear el texto con el aprendizaje constructivo; de eso se trata la mediación pedagógica.

La mediación pedagógica sirve para establecer parámetros en los libros, por ejemplo, puede que se pida una ilustración pero esta no cumpla con lineamientos para el texto en sí. Ayuda analizar los elementos desde otros puntos de vistas, con diferente criterio. La mediación pedagógica se aplica cuando se somete un elemento a consenso, para que los libros que se crean estén sujetos a críticas constructivistas y evaluación.

7. ¿Cuál es la importancia de unificar una línea gráfica en el trabajo ilustrativo de un libro de texto escolar para el nivel primario?

Fijar ideas, mantener un equilibrio visual, fortalecer la imagen institucional, entre otros.

8. ¿Cuál ha sido la mayor satisfacción del trabajo ilustrativo que realiza Herber Crispin?

Su innovación, dedicación y entrega a la compañía.

9. ¿En qué consiste el Currículum Nacional Base?

Se concibe el currículum como el proyecto educativo del Estado guatemalteco para el desarrollo integral de la persona humana, de los pueblos guatemaltecos y de la nación plural. Hace énfasis en la valoración de la identidad cultural, en la interculturalidad y en las estructuras organizativas para el intercambio social en los centros y ámbitos educativos. El CNB como comúnmente lo llamamos, contiene la gama de contenidos de aprendizaje, orientaciones metodológicas, sugerencias de actividades, entre otros aspectos, con el fin de guiar la labor docente.

10. ¿Cuáles son los principios que busca fomentar el Currículum Nacional Base?

Considero que los principios son de acuerdo con los requerimientos que el país y el mundo hacen a la educación guatemalteca y en correspondencia con los fundamentos, por ejemplo la equidad, pertinencia, sostenibilidad, participación y pluralismo.

- **Equidad:** garantizar el respeto a las diferencias individuales, sociales, culturales y étnicas, y promover la igualdad de oportunidades para todos y todas.
- **Pertinencia:** asumir las dimensiones personal y sociocultural de la persona humana y vincularlas a su entorno inmediato (familia y comunidad local) y mediato (pueblo, país, mundo).
- **Sostenibilidad:** promover el desarrollo permanente de conocimientos, actitudes, valores y destrezas para la transformación de la realidad y así lograr el equilibrio entre el ser humano, la naturaleza y la sociedad.
- **Participación y compromiso social:** estimular la comunicación como acción para impulsar la participación, el intercambio de ideas, aspiraciones y propuestas que beneficien a la sociedad guatemalteca.
- **Pluralismo:** fortalecimiento de los valores de respeto, responsabilidad, solidaridad y honestidad entre otros, para la convivencia democrática, la cultura de paz y la construcción ciudadana.

Técnica para la recopilación de información: **entrevista**

Instrumento para la obtención de datos: **cuestionario**

Mario Montero

- Ilustrador profesional

1. ¿Qué función tiene la ilustración en un libro editorial de acuerdo a su experiencia? (Describir)

Una característica común de los libros infantiles y juveniles es que, además de palabras, utilizan imágenes para contar historias. La importancia de estas ilustraciones reside en que desempeñan un papel fundamental para el desarrollo intelectual de los niños: estéticamente causan deleite; además, sirven para fijar conceptos en la memoria, enriquecen la personalidad, ejercitan la imaginación, la creatividad, la razón crítica y propician el amor por la lectura.

2. ¿A qué referencias acude al momento de ilustrar?

Me gusta mucho tomar referencias de Picasso, porque es un artista que no se estancó en una época. Su arte es mágica porque no solo pintó sino que marcó la historia en diferentes tendencias como el impresionismo.

3. ¿Cómo clasifica sus ilustraciones? ¿Qué características gráficas definen el estilo de la ilustración que realiza?

Soy un artista análogo – digital.

Mi característica principal es que antes de crear una ilustración, yo hago una lluvia de ideas, investigo, desarrollo un bocetaje completo, luego paso a la digitalización (ya no hago nada manualmente, todo es digital) y por último realizo un estudio antes de entregar al cliente la propuesta, esto me asegura cumplir con sus requerimientos y expectativas.

Creo que ese es un diferencial que me ha dado prestigio a lo largo de los años ya que hoy en día existen diversos ilustradores que conocen la técnica pero hacen trabajos a granel sin tanto estudio ni detalle, para cumplir con cuestiones visuales y figurativos.

4. ¿Qué proceso técnico utiliza? (Especifique materiales y/o programas de diseño)

Utilizo Manga Studio ya que es un programa japonés que permite entintar de forma espectacular. También me apoyo de Photoshop y programas 3D.



Ilustración: Herber Crispin
Fuente: Susaeta Ediciones

5. ¿Ha experimentado cambios su trabajo ilustrativo a lo largo de su trayectoria? Sí ___ NO ___ ¿Cuáles?

Por supuesto que sí. Siendo Picasso mi inspiración, siempre trato de alimentar mis conocimientos con libros, cine, ilustraciones internacionales, nuevos programas. Ser catedrático de la Universidad la UNIS me ha permitido estar actualizado en la tecnología y tendencias.

6. ¿Qué requerimientos y/o especificaciones obtiene con relación a la línea gráfica para el trabajo ilustrativo que acompaña a los libros de texto?

Simplemente que cumpla con los requerimientos del Currículum Nacional Base. Lo demás es creatividad y conocer al grupo objetivo que se va a ilustrar así como adaptarse a los requerimientos del cliente. Pero mi aporte es a través de los detalles a los requerimientos, por ejemplo, si debo ilustrar un niño, yo boceto diferentes poses de los brazos para no enfatizar en lo primero que se pueden imaginar los editores y así sorprenderlos con un trabajo innovador.

7. ¿Cuáles son las etapas para la creación de un personaje? (Describa)

Otra de las técnicas que utilizo es la ilustración modular, conforme el tiempo he guardado diferentes cabellos, ojos, expresiones, narices, entre otros. De esta forma voy armando la ilustración como los LEGOS.

8. ¿Qué aspectos son recurrentes en los personajes que crea para libros de texto escolar, tomando en cuenta la construcción del cuerpo, cabeza, manos, pies, entre otros elementos propios de la figura humana?

Cabezas grandes y ojos pequeños. La figura humana debe ser lo más cercana a la realidad respetando la equidad de género y los aspectos multiétnicos.

9. ¿Cómo interviene en el proceso de mediación pedagógica que requieren los libros de texto escolar?

Cumplir con el Currículum Nacional Base. Aunque estoy en desacuerdo pero comprendo que el sistema educativo está sujeto a las disposiciones del Ministerio de Educación.

10. ¿Cuál ha sido su mayor satisfacción durante su trayectoria como ilustrador profesional de libros de texto escolar?

Que los niños aprenden a dibujar por el deleite que tienen de las ilustraciones. Adicional, la satisfacción de enseñar mi técnica a otros ilustradores. Ser parte del proceso educativo de Guatemala es una oportunidad para trascender.

INTERPRETACIÓN Y SÍNTESIS

Habiendo establecido el contenido teórico y evaluado experiencias de diseño junto con la información recabada mediante entrevistas realizadas a los especialistas en educación de la empresa editora Susaeta Ediciones y al ilustrador profesional Lic. Herber Crispin, se dan a conocer las pautas que determinan el aporte en la mediación pedagógica que se desarrolla en la creación de un libro de texto escolar. Además, se establece el cumplimiento de los objetivos de la investigación relacionados con la construcción y caracterización de personajes propios del trabajo ilustrativo que va inmerso en las obras de texto escolar.

1. Identificar el aporte de Herbert Crispin en el cumplimiento de los objetivos pedagógicos de los libros de texto que desarrolla Susaeta Ediciones mediante el análisis de la técnica y estilo empleado en el trabajo ilustrativo.

La producción de libros infantiles y juveniles se caracteriza por su dinamismo. El Ministerio de Cultura de España, señala que la ilustración e ilustradores tienen un importante campo de acción en un mundo dominado por la cultura visual. La creatividad del ilustrador en equilibrio con el contenido del texto, añadido a una esmerada edición en su aspecto material y formas innovadoras, ha contribuido a este nuevo auge del álbum y el libro ilustrado, que ayuda a formar los gustos estéticos de los pequeños lectores; los niños de la etapa escolar.

Esta aseveración pertinente acerca del trabajo ilustrativo que conlleva un libro de texto, motiva a Susaeta Ediciones, constituirse en ser una fuente importante generadora de obras de texto escolar que propicien el logro de aprendizajes significativos.

Susaeta Ediciones, es una empresa guatemalteca fundada en 1986. Está integrada por un equipo multidisciplinario que encaminan y multiplican esfuerzos en favor del mejoramiento de la calidad educativa, innovando libros de texto escolar cuya metodología de aprendizaje es interactiva, protagónica y vivencial.

Dichos libros están elaborados con base las inteligencias múltiples, al desarrollo del pensamiento crítico, atendiendo los programas curriculares propuestos por la Reforma Educativa actual, regida por el Ministerio de Educación de Guatemala.

En el proceso de creación de un libro de texto escolar se debe cumplir un objetivo pedagógico, por lo tanto la dirección editorial, editores, diagramadores e ilustradores deben unificar criterios para el cumplimiento del mismo. En cuanto al trabajo ilustrativo que conlleva un libro de texto escolar, Julio Barillas, Director Editorial para Susaeta Ediciones, afirma que la ilustración cumple una función muy importante porque constituye un punto en donde la mente se focaliza, por lo que es válido aseverar que la ilustración de un libro es un imán que atrae la atención.

Desde hace más de cuatro años, el Lic. Herber Crispin, es el ilustrador principal de los libros de texto de Susaeta Ediciones, quien en el inicio de su carrera, creía que en Guatemala era complicado desenvolverse como ilustrador profesional ya que el campo aún es reducido. Por sugerencia de otros profesionales, buscó oportunidad en el ámbito editorial. Hoy en día considera estar cumpliendo su sueño; ilustrar, actividad representa su mayor pasión.

A continuación se presenta algunos de los libros de texto, los cuales llevan su sello ilustrativo.

Libros Editorial Susaeta

Fuente: Editoriales Susaeta

“Una ilustración puede ir más allá de los límites físicos de un objeto fotografiado y, por ello, es capaz de expresar emociones y de clarificar ideas de un modo que no se puede conseguir con una fotografía” citando a Ambrose y Harris. (2001, pág. 98). Así es como se empieza a considerar la importancia de las ilustraciones. Hacer una ilustración es contar un texto pero con una imagen, la imagen debe transmitir el mensaje del texto, la esencia, debe decir lo mismo que el texto.

Como principal objetivo, la ilustración tiene que “llamar la atención del observador sobre el diseño y reforzar el mensaje que se quiere comunicar” menciona Hembree. (2008, pág. 112).



Entonces es necesario que la ilustración, se adecúe al concepto y al grupo objetivo para analizar los resultados y tomar decisiones pertinentes, ya que de los medios y formas que se utilicen dependerá el éxito de la composición final.

Como se puede observar a continuación, las imágenes apoyan el mensaje que se expone en el bifoliar y a su vez es posible analizar las ilustraciones que complementan al texto de cada una de las páginas internas de los libros de Ciencias Naturales para el nivel primario.

Ciencias Naturales y Tecnología interactivo

Integra estrategias innovadoras que propician el desarrollo de competencias y habilidades científicas para explorar fenómenos y resolver problemas de acuerdo con las dimensiones relacionadas con el saber, saber hacer, saber ser y saber convivir.

Comprende la formación de valores a través de hechos que se transforman en actitudes al desarrollar actividades que promueven el respeto por las personas, la protección de los recursos, la conservación y el mejoramiento del ambiente.

ESTRUCTURA DEL LIBRO

Apertura de unidad
Una imagen atractiva introduce al tema generador, incluye preguntas o actividades para la activación de presaberes y una sinopsis acerca de la gama de contenidos a desarrollar.

Mapa conceptual
Esquema ilustrado para establecer relaciones de orden en los contenidos, con una visión de conjunto, con base en las experiencias de aprendizaje que se presentan en la unidad.

Construyo mis conocimientos
Corresponde al trabajo individual de los estudiantes. Actividades creativas y prácticas propician el logro de competencias argumentativas, interpretativas y propositivas.

Trabajemos juntos
En equipos de trabajo se realizan las actividades propuestas y desarrollan destrezas del aprendizaje cooperativo.

Me comprometo a...
Son compromisos que adquieren los alumnos para producir cambio de actitudes. Se relacionan con las competencias actitudinales y el saber ser.

Aprende
Son breves apartados del libro que contienen ideas clave o definiciones sintetizadas para reflexionar o recordar.

Compruebo lo aprendido
Esta sección asegura la oportunidad para el repaso de los contenidos significativos de la unidad. Las actividades propuestas buscan consolidar los nuevos aprendizajes.

Mis nuevos saberes
Es un útil instrumento para la evaluación de los nuevos conocimientos. Por sus características puede utilizarse como herramienta ponderativa. La hoja de evaluación puede ser desprendible para que su revisión sea más práctica y cómoda.

Novedades científicas
Esta sección informativa despertará la imaginación y el interés por los descubrimientos avanzados en el campo de las ciencias de la naturaleza.

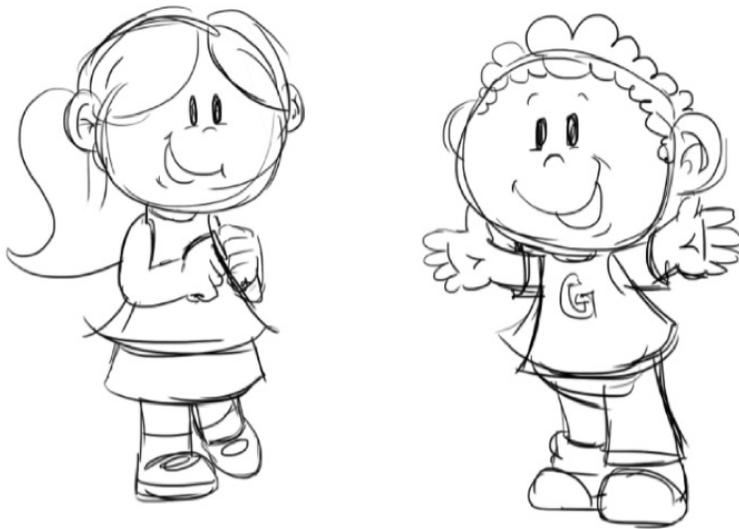
Curiosidades del mundo natural
Activa la curiosidad por la naturaleza, desde el particular color de un animal hasta el origen de las más raras fobias humanas, la sección brinda datos, estadísticas o hechos curiosos sobre el entorno natural.

Taller
Prácticas activas relacionadas con los procesos del método científico. Incluye experimentos sencillos y otras actividades para desarrollar aptitudes y habilidades científicas.

susaeta

La ilustración puede ser realizada con base a técnicas tradicionales; como el óleo, la acuarela, lápiz entre otros y puede emplearse una técnica digital, ya sean con vectores o píxeles.

En el caso de Crispin, la ilustración es un punto medio entre el arte y el diseño y aunque para muchos profesionales se encuentra más balanceado hacia uno de los espectros que al otro, no cabe duda que como término se le pueda dar el nombre de arte gráfico.



Bocetaje a mano

Fuente: Herber Crispin

Para poder realizar una ilustración o un personaje es necesario realizar la etapa del proceso creativo que consiste en imaginar soluciones o el bocetaje, ya que es donde se desarrolla la creatividad para poder generar ideas diferentes. Puede verse como una técnica de creatividad porque las mismas se utilizan para estimular la producción de ideas, obteniendo mejores resultados. Muchos ilustradores, como es el caso de Herber Crispin comienzan el bocetaje de forma manual y luego transforma estos mismos bocetos a una versión digital. como se puede observar.



Herber Crispin
propuesta personajes
parvulos 2012 Editorial Susaeta

Imagen digital

Fuente: Herber Crispin

Vivas (2011) menciona que la ilustración es una herramienta que enriquece una publicación o acompaña a un determinado texto; existen diversas categorías, y son utilizadas en función de las características del gráfico, este hace mención de las ilustraciones científicas (por lo general, grabados de anatomía o ingeniería que reproducen imágenes de modo realista), la ilustración literaria (caricaturas o dibujos para libros infantiles), la ilustración publicitaria (presente en envases, productos, folletos instructivos y/o carteles) y a la ilustración editorial (utilizada en medios de comunicación impresos así como también en páginas Web).

Crispin menciona sentirse afortunado al trabajar ilustraciones infantiles, ya que de esta forma, logra transmitir muchas ideas al mismo tiempo que ejercita su creatividad para realizar ilustraciones cada vez mejores y que puedan generar, sentimientos positivos en los niños.

Tanto Ambrose como Harris, encajan su pasión por la ilustración infantil por la misma satisfacción de ver el rostro feliz de un pequeño lector, haciendo la tarea de ilustrar para niños, un juego divertido donde la oportunidad de imaginar y crear es infinita.

El Instituto de Cervantes define la ilustración infantil como aquellas obras gráficas que, con diferentes técnicas, han pretendido iluminar un texto narrativo dirigido al niño o han sido en sí mismas los soportes de un cuento. En este sentido ellos consideran que una ilustración puede ser aislada y contemplada como obra de arte.

Desde las primeras ilustraciones hasta nuestros días, la literatura infantil e ilustración han sido cada vez más estrechamente interrelacionadas. De ser una mera acompañante del texto, la ilustración ha pasado a tener cada vez mayor relevancia y, en los últimos tiempos según el Instituto de Cervantes (2008), a través del álbum ilustrado, la imagen gráfica ha adquirido el mismo o mayor protagonismo que el texto que la acompaña.

La ilustración infantil se utiliza mayormente en libros infantiles con diferente enfoque, didáctico, autodidáctico, educativo, entre otros. Red Gráfica Latinoamericana (2011) menciona que para los editores de libros infantiles, la ilustración juega desde el inicio un papel fundamental en la producción de un proyecto editorial exitoso. Las imágenes en un libro, son el complemento del texto del impreso en el diseño de las páginas interiores, así como en la portada.

Con esta idea básica, Crispin empieza a colaborar con Susaeta Ediciones con la ejemplificación de forma mágica, artística u objetiva ciertos puntos que los profesionales de la educación quieren transmitir o quiere enseñar a los niños, envolviendo con colores y formas la intención de facilitar la comprensión del mensaje o lo que se quiere dar a explicar en los libros de texto escolar para el nivel primario mediante la creación de una línea gráfica exclusiva.



Línea gráfica para Susaeta Ediciones
Fuente: Herber Crispin

Julio Barillas menciona que, uno de los lineamientos más importantes recomendados a Crispín es que cada ilustración debe ir de la mano del contexto para que sea objetiva, es decir acorde a la realidad inmediata del estudiante, esto conlleva conservar ciertos caracteres comunes de un niño o niña guatemaltecos y de acuerdo a la edad. Un ejemplo es comparar el trabajo ilustrativo de un libro para el nivel preescolar en donde los niños deben evidenciar contar entre cuatro y seis años de edad, pero al tratarse de libros para el nivel primario, se emplea ilustraciones de niños de ocho a diez años. Y así es como junto a Carla Monterroso, analizan todos los aspectos positivos que debe contener cada ilustración que complementa las ideas o mensajes del texto. Estos requerimientos son partes del proceso de mediación pedagógica que requiere la creación

Niños jugando en un contexto muy cercano a la realidad del niño en edad primaria, cumpliendo la mediación pedagógica.

Fuente: Herber Crispin



Dado que para los ilustradores infantiles es de gran importancia que el resultado de la ilustración no solamente atraiga al observador sino además, crear un lazo entre los niños y las ilustraciones, se ahonda en ese proceso que se lleva a cabo para recrear la ilustración de un niño como personaje, sin que este pierda contacto con la realidad y al mismo tiempo logre transportarlo a un ambiente o mundo nuevo, con base en la lectura ya sea esta educativa o narrativa.

Como bien es cierto entre la ilustración infantil de textos educativos y de literatura para niños, existe un amplio margen de "libertad creativa" para cualquier ilustrador. Como explica Vivas, la ilustración literaria tiene mucha libertad visual, y según indica Harris en este tipo ilustrativo, hay más oportunidad para imaginar y expresarse a través de composiciones.

Marchán expone como mayor diferencia entre estos tipos de ilustración, que la educativa infantil tiene como fin el informar e instruir por lo que debe ser muy apegada a la realidad, Ambrose también explica que existe una serie de normativas o lineamientos desde composición hasta estilo al cual apegarse. Harris concuerda, ciertamente ratifica que se debe cuidar la intención de la ilustración en un apartado educativo en donde según Vivas (2010) la ilustración se crea con fines de complemento, apoyo o representación de contenido; atrayendo ya sea la atención, afectando emociones o actitudes de los niños, o bien desarrollando comprensión y retención. Sea cual fuese la función destinada a una ilustración, limitan la creatividad imaginativa de las propuestas gráficas.

Según lo anterior, Crispin comenta que en Susaeta Ediciones, considera tener la libertad de expresar su estilo, sin embargo, prefiere conservar los requerimientos editoriales de la línea grafica utilizada, la cual es simple y ajustada a la realidad, puntos clave para definir el estilo exclusivo de la construcción de los personajes, motivos y escenarios.



Construcción de personajes,
expresiones, genero, vestimenta.
Fuente: Herber Crispin

Habiendo establecido un contexto ilustrativo, el trabajo de un ilustrador es iniciar un proceso de construcción de personajes. Independientemente del tipo de publicación, la ilustración infantil debe responder al uso de determinados personajes. Para efectos de la investigación se establece un estudio de niños como personajes infantiles destinados a fortalecer la lectura de los niños en etapa escolar.

Para Baeza el ilustrar niños como personajes es crear un enlace entre el lector y la fantasía de creerse parte de lo leído, es decir lograr una identificación directa por parte del observador ya sea a través de características físicas, edad, culturales; además enfatiza que el uso de un niño como personaje propicia en el lector un acercamiento con la lectura y con la ilustración misma.

Herber Crispin, especifica que Susaeta Ediciones, exige cuidar la proporción de los personajes, la figura humana debe ser lo más real posible y que la composición lleve una mayor estructura y no sea solo un elemento simple. Además, las ilustraciones deben acoplarse a fondos, como edificios, vistas, ángulos, líneas, entre otros aspectos del entorno inmediato del alumno.



Ejemplo sobre la construcción de ilustraciones acoplándose a fondos y el buen uso de ángulos, vistas y expresiones.

Fuente: Susaeta Ediciones



Al observar la ilustración de Herber Crispin, la vista se concentra en los personajes y su forma de interactuar con su entorno o ambiente. Un niño se ve reflejado en el personaje si este es niño y cumple con “reglas básicas” de todo mundo infantil como: obedecer al mayor, impresionarse con lo nuevo, misterio en cada entorno y otros elementos, afirma Crispín. Para lograr dicha identificación deben existir en la ilustración referencias que sean familiares para el receptor. Así como lo demuestra la siguiente imagen; los niños se identifican en un ambiente escolar, por estar uniformados, existe una maestra, se visualiza la pizarra y por supuesto la convivencia con los compañeros del aula.



Niños en la escuela
Fuente: Herber Crispin

¿Pero cómo logra un ilustrador retratar en el personaje infantil estas características que prometen una identificación? Para Bariilas, Monterroso y Montero, la creación de un personaje inicia en su mera construcción anatómica, aunque no cumpla con todos los lineamientos de los cánones anatómicos. Cámara (2006) plantea la construcción anatómica de niños como la exposición de los rasgos externos corporales del personaje, expresando al mismo tiempo la edad del niño y constitución física por medio de dimensiones corporales.

Preston (1999) menciona que la creación y desarrollo de un personaje de dibujos animados puede resultar una experiencia inolvidable, ya que no solo se trata de dibujar una figura, si no que cada personaje debe poseer una complexión, personalidad, fisonomía y gesticulación propias.

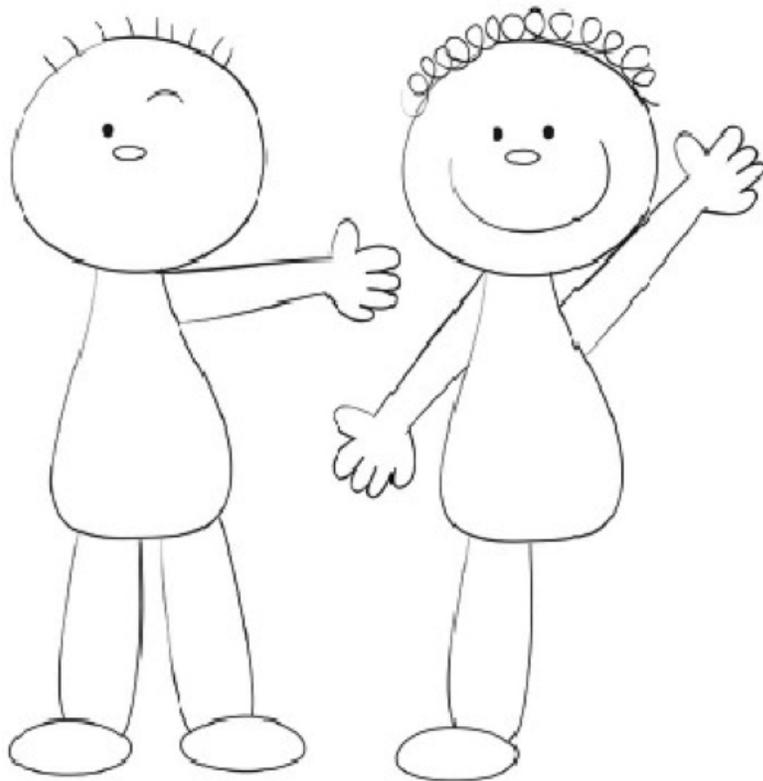
Al crear un personaje, deberá empezar por definir los rasgos más distintivos y básicos del mismo, algo así como un primer boceto a partir del cual lo irá construyendo. En primer lugar, hay que trazar la forma elemental de la figura, y solo una vez terminada esta fase se añaden detalles como los rasgos fisonómicos.

Según Claudia Escobar, la expresión “alfabetización visual” hace referencia a la relación de los niños con los textos visuales. Se refiere a la destreza de ver, dibujar y formular un juicio estético y para ello, el niño debe experimentar tres fases:

1. **Reconocimiento:** Fijar en su memoria la composición del mundo a través de imágenes.
2. **Identificación:** Identifica a través de sus experiencias personales con la imagen.
3. **Imaginación:** Ver una imagen e inmediatamente puede asimilarla y expresarla, imaginando una nueva situación.



Este proceso para Blair debe de aplicarse a todo tipo de personajes, ya se trate de una persona, un animal o un objeto inanimado al que se desea insuflar vida. Una vez que se haya definido el personaje y haya ajustado sus proporciones, habrá llegado el momento de desarrollar los movimientos expresivos de cuerpo, en general, la cabeza y las manos en particular; como lo muestra la siguiente imagen.



Construcción de personajes según proporciones y expresiones.

Fuente: Herber Crispin

Crispin menciona en la entrevista, que normalmente les lleva más tiempo realizar la ilustración cuando se empiezan a pulir los detalles como la redibujar o se añade el proceso del color. Pero en sí, un proceso constante es la realización de varios bocetos, borradores, realizar modificaciones, jugar con las formas, con la composición. Julio Barillas, afirma que el aspecto clave en la ilustración de personajes es la proporcionalidad, este proceso se cumple con el trabajo ilustrativo de Crispin.

Aunque cada ilustrador tiene un modo distinto de crear personajes, todos concuerdan en que ciertas proporciones anatómicas son necesarias para no dibujar un niño demasiado alejado de la realidad infantil y no prometa una identificación con el pequeño lector, pero al mismo tiempo hay proporciones corporales que pueden exagerarse logrando con éxito un personaje con el que se identifiquen también aquellos niños que son etiquetados como “diferentes”, como un personaje con una nariz, orejas o dientes muy grandes, pecas, lunares, muy gorditos o muy delgados, cabelleras distintas a las “comunes”, entre otros rasgos. Y como bien se menciona, a pesar de que todo gira alrededor de proporciones, un ilustrador tiende a exagerar o estilizar algún rasgo anatómico para darle personalidad a la ilustración.

Carla Monterroso sostiene que según el contenido de aprendizaje así se contextualiza la ilustración. Se cuida que el dibujo no sea muy atractivo en función de algo que los niños no conocen, sino más bien que esté acorde a la realidad del niño y al tema que se está desarrollando. La ilustración debe ser un recurso que el maestro utilice para transmitir mensajes a los niños.

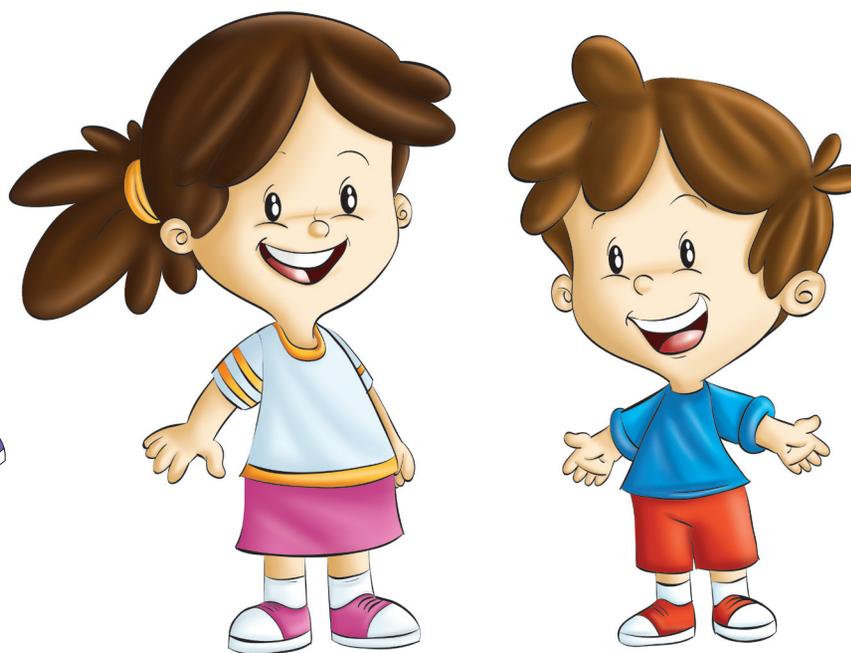
embargo, como se ha recalado anteriormente, es muy importante tener claro el grupo objetivo, ya que los libros no son iguales para niños de 3 a 5 años que para 6 a 8 años aunque ambos pertenezcan a la etapa pre-primaria.



Ejemplo de ilustración para libros de primaria
Fuente: Herber Crispin

Bam-Bhú (1978), menciona que los dibujos para los niños de 3 a 5 años no tienen que ser necesariamente simples, se cree más importante otras cualidades. La cantidad de detalles son los que permiten al niño entretener su mirada, descubriendo y relacionándolo con la realidad. Dentro de los personajes que aparecen en los cuentos se encuentran niños, monstruos fantásticos, máquinas, animales y plantas, personajes míticos entre otros.

La ilustración de niños en principio debe ser simpática. Las facciones deberían ser simples y claras, en cuanto a la indumentaria, el peinado, utensilios que el personaje puede llevar, deben llevar detalles que creen una personalidad un carácter realista, una cierta relación con la realidad esto para obtener un trabajo de interés.



Ejemplo de ilustración para libros de pre-primaria
Fuente: Herber Crispin

Así se pudo observar en la imagen anterior, por medio de un uso adecuado de elementos como los ojos, boca, cejas, peinado, entre otros, es posible evidenciar si la expresión del personaje es de felicidad, tristeza, enojo, emoción, u otro sentimiento. Así mismo con animales, entornos o elementos como se demuestran en siguiente imagen.



Animales y objetos

Fuente: Herber Crispin

En cuanto a las ilustraciones para niños de 6 a 8 años, Baeza (1981) relata que tienen un especial interés en lo anecdótico de los personajes y sus cosas, que la historia o el tema del cuento en sí mismos. En los niños de esta edad, es el tema el que comienza a tener más importancia. En cuanto a los personajes de los cuentos de esta edad son mucho más expresivos y dinámicos tomando en cuenta siempre su vestimenta.



Ilustración de niños

Fuente: Herber Crispin

Así como se observa en la imagen anterior, se puede identificar diferentes razas por el color de piel, determinar el género, delimitar las edades; esto también se verifica al evaluar vestimentas y proporciones del cuerpo.

Crispin comenta que al momento de realizar ilustraciones de niños, es fundamental incluir personajes, de las diferentes etnias del país para promover la diversidad cultural. Los rasgos de los ojos, tendrían que ser círculos negros con el brillo que sería otro círculo blanco. Para la realización de las caras, se utiliza un ovalo un poco deformado para tratar de darle la apariencia real. En cuanto al cabello, incluye aspectos formales sin resaltar algún estilo moderno.

A continuación se presenta una ilustración cuyo sentido es transmitir y promulgar la reconciliación entre dos grupos guatemaltecos cuya historia está marcada por el conflicto. Al mismo tiempo se denotan elementos importantes el cual pueden influir en el enriquecimiento del aprendizaje del estudiante, como por ejemplo, describir los trajes típicos de Guatemala, argumentar acerca del trabajo que realiza ejército, fomentar valores cívicos al tomar como referencia la bandera nacional y por ende impulsar la nacionalidad, ya que todo el entorno que involucra el trabajo ilustrativo corresponde a un ambiente guatemalteco.

Así mismo menciona que el escenario es fundamental, la mayoría de niños se sienten identificados con el tipo de entorno que se les muestra. Es muy importante también, crear ambientes relacionados con la realidad, crear escenarios que tengan relación con país, de alguna manera e indirectamente, promover la identidad nacional. Y es en este tipo de aspectos de la ilustración en donde se evidencia la participación del ilustrador, en este caso, Herber Crispin, en el proceso de mediación pedagógica que requiere la realización de un libro de texto escolar.



Los aspectos anteriores permiten determinar que el trabajo ilustrativo de Herber Crispin, va vinculado directamente con el objetivo pedagógico del libro de texto y a medida que la ilustración contenga mayor número de elementos combinados, enlazados y relacionados entre sí denotando una misma idea, enriquecen los contenidos de aprendizaje y permiten que los estudiantes se apropien de los hechos, vivencias, experiencias favoreciendo el aprendizaje significativo, es decir, aprendizaje con sentido.

Mantener unificada la línea gráfica del trabajo ilustrativo que va inmerso en los libros de texto, permiten apropiación de la obra tanto del niño estudiante como por parte del docente. A través de la ilustración también se crea una imagen institucional porque identifica al proyecto editorial propio de Susaeta Ediciones.

Barona (2003) menciona que, la ilustración digital es virtual y puede ser duplicada infinitas veces. Tiene el poder de trabajar en diferentes técnicas ya sea que simulen el lápiz, acuarela, el óleo, entre otros. Además, tiene la opción propia que los programas les pueden proveer como el modelado 3D. La mayor cualidad en la ilustración digital es su fácil traslado.

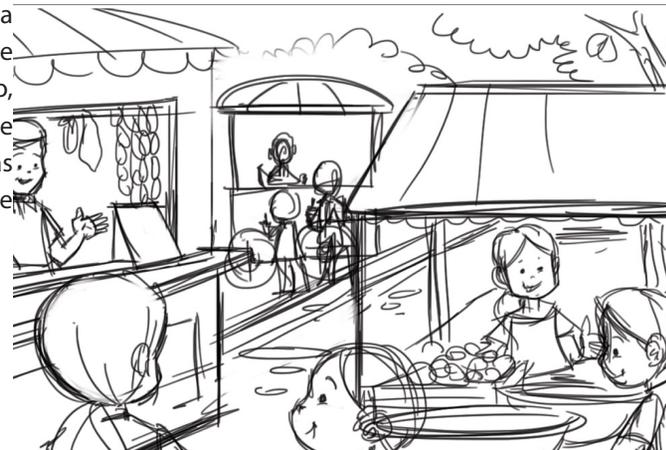
Crispin menciona que la diferencia entre la ilustración a mano y la ilustración digital es que la primera, uno de los problemas es la reproducción, cuando se intenta hacer una copia del arte, se va desgastando la imagen y no queda siempre igual. Por el contrario con la ilustración digital no pasa esto, media vez no se distorsionen tanto las proporciones, se tiene a guardar muy bien la calidad. Y cree que esa es una de las grandes ventajas, siempre se guarda un buen registro de cada ilustración.

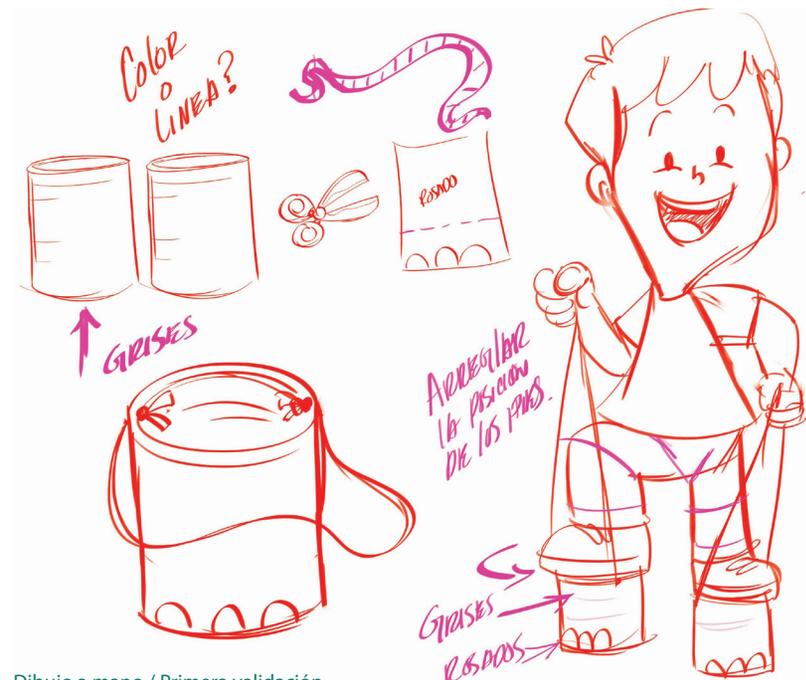
A esto se agrega que los programas de gráficos complementan las técnicas clásicas: se puede empezar un trabajo en forma de boceto a lápiz o tinta, o cualquier técnica convencional, y acabarlo en el ordenador.

Actualmente se tiene mucha más libertad para explorar diferentes alternativas, y dar los toques finales a diferentes opciones, ya que no se pierde tiempo, teniendo la tranquilidad de tener una copia para seguir probando posibilidades, sin que requiera trabajo extra prepararla. Casi todos los ilustradores y diseñadores profesionales actuales han adoptado (al menos en parte) las técnicas de trabajo digital, sea con vectores, sea en mapa de bits o una combinación de ambos.

Julio Barillas agrega que Crispin se caracteriza por utilizar ilustración digital, y una de las ventajas es recibir todos los elementos de la ilustración en layers, y así es factible reutilizar cada uno de esos elementos para otro proyecto educativo que desarrolle la editorial. También recalca que otra de las ventajas, es la realización de bocetos para previa revisión.

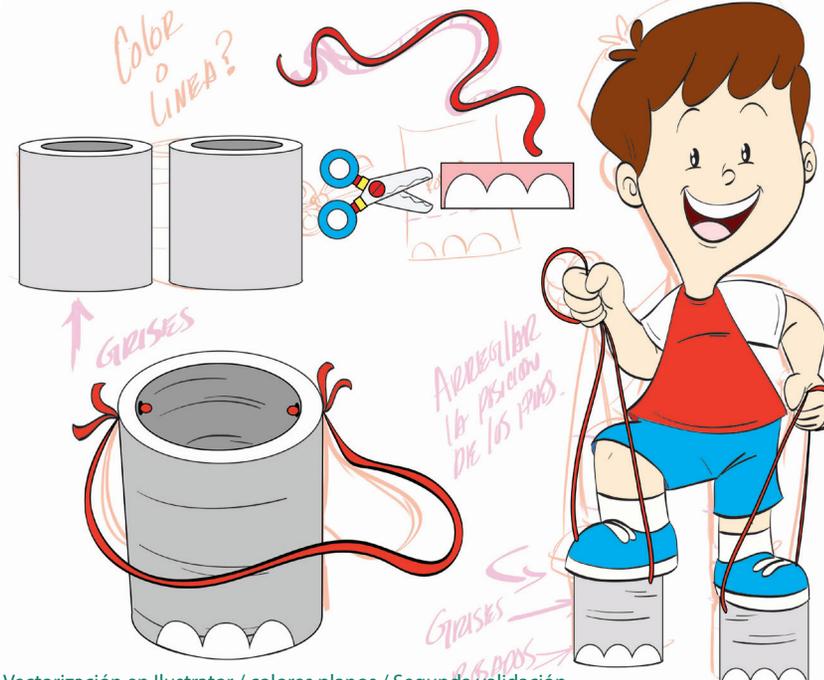
Como se puede apreciar a continuación, Crispin entrega un boceto previo a lápiz para aprobación y luego entrega el arte editable ya digitalizado; en este caso se evidencia la separación de cada uno de los elementos que conforman la escena.





Dibujo a mano / Primera validación

Fuente: Editoriales Susaeta

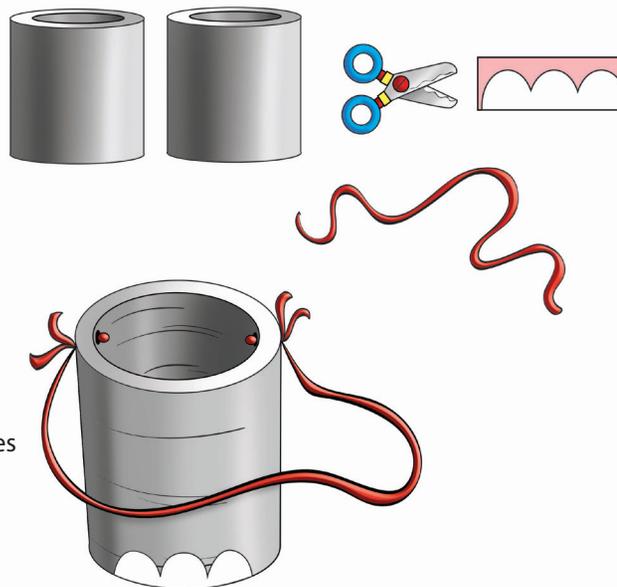


Vectorización en Illustrator / colores planos / Segunda validación

Fuente: Editoriales Susaeta

Ejemplo de tapas para la creación de un ilustraciones

- Construcción de la cabeza (ovalada).
- Construcción del cuerpo (equivalente a cinco cabezas si es para primaria)
- Definición de vestuario
- Ojos pequeños negros con dos puntos blancos para el brillo
- Orejas en forma de número seis volteado
- Cabello abundante con peinado formal
- Expresión con las extremidades
- Boca grande y expresiva



1. Vectorización en Illustrator para definir detalles
2. Coloración en Illustrator con colores planos
3. Segunda validación del editor



Luces / Sombras / Volúmen / Arte final en Photoshop entregado en layers

Fuente: Editoriales Susaeta

2. Evaluar el trabajo ilustrativo de Herber Crispin que se incluye en los libros de texto escolar de Susaeta ediciones y su intervención en el proceso de mediación pedagógica.

La mediación pedagógica es una propuesta alternativa que posibilita el acto educativo en un horizonte en donde la educación es concebida como participación, creatividad, expresividad y racionalidad por medio del tratamiento del contenido, del auto e ínter aprendizaje y de la forma de expresión, de los materiales y las actividades docentes.

Esta ha abierto nuevos caminos en el desarrollo de modelos y metodologías alternativas, que permiten al alumno construir su propio conocimiento y desarrollar habilidades, actitudes y valores. Esta, es vista por los educadores como una propuesta pedagógica y como estrategia de aprendizaje. Así mismo "la mediación pedagógica es el tratamiento de contenidos y formas de expresión de los diferentes temas a fin de hacer posible el acto educativo" agrega Prieto, D. (1996, pág 109). Y el fin de realizar este acto educativo, se puede conseguir con un buen diseño gráfico que apoyará de una mejor forma el aprendizaje de los conocimientos.

Es el método que se usa para tratar a los contenidos y formas dentro del diseño, que es muy utilizado para realizar libros de texto infantiles, ya que su propósito es lograr una mejor solución en el aprendizaje, permitiendo al alumno construir su propio conocimiento y desarrollar habilidades, actitudes y valores.

● **Mediación pedagógica en las ilustraciones de los libros de texto de Susaeta Ediciones Guatemala.**

En el entendido según Julio Barillas, la mediación pedagógica consiste en la ejecución de una serie de acciones que acompañen y promuevan procesos de aprendizaje, entonces la ilustración de un libro de texto constituye un elemento importante que puede convertirse en un nexo entre el educando y el conocimiento.

Una ilustración puede implicar en los estudiantes una activación de saberes, una conexión entre sus experiencias o simplemente una relación entre conceptos, por tal razón el editor interviene y se convierte en mediador entre el autor de la obra y el ilustrador, tomando en cuenta varios factores entre los que cabe mencionar: el contenido, el contexto y la forma.

1. La mediación pedagógica comienza desde el contenido, la ilustración siempre estará vinculada con el tema de aprendizaje que se propone para que el estudiante pueda asociar mentalmente los conceptos y definiciones con un elemento gráfico y así fijar el conocimiento.

En este sentido, es válido afirmar entonces, que la concordancia entre contenido e ilustraciones fortalece la oportunidad de un mejor aprendizaje, propiciar tal hecho corresponde al editor y su capacidad mediadora.

2. El enriquecimiento del texto que representa una ilustración también debe responder a la experiencia y el contexto del educando. Se ha comprobado que la fijación de contenidos de aprendizaje es más representativa cuando se relacionan con el entorno inmediato de los estudiantes.

La mediación pedagógica del editor se amplía entonces, al lograr la pertinencia entre el contenido, la ilustración y el contexto. Entre los elementos que se toman en cuenta dentro del contexto al momento de requerir ilustrar un libro de texto, se encuentra la edad, la equidad de género, el entorno social y natural, la diversidad cultural, entre otros.

La ilustración varía de acuerdo con los niveles educativos, por ejemplo: no es lo mismo ilustrar situaciones para educandos en edad preescolar que para los contenidos que corresponden a estudiantes de la primaria superior o segundo ciclo, es decir; cuarto, quinto y sexto grado de primaria.

3. Tercer aspecto y no menos importante es la forma de la ilustración que se refiere a la conexión que debe existir entre la función educativa y el deleite estético para que suscite significados en el educando. La riqueza expresiva debe ir coordinada entre ilustradores, diseñadores y diagramadores, por supuesto este proceso que puede llamarse como estilo, es parte de la mediación pedagógica que ejerce el editor y con el objetivo claro de hacer más comprensible el texto.

Cabe mencionar que Carla Monterroso, Asesora y mediadora pedagógica de Susaeta Ediciones, considera que el primer atractivo visual de un libro de texto es la ilustración. El trabajo ilustrativo es el primer contacto que tanto niños como maestros tienen con el libro. La ilustración puede llegar a tener un gran impacto para la vida del grupo objetivo. En base esto, es de suma importancia poder elegir a un ilustrador que tenga la capacidad de generar un impacto visual tanto a niños como al personal educativo.

Herber Crispin menciona que es muy fundamental que haya un estudio previo en cuanto a lo que se quiere transmitir y como se va a transmitir. Sin ese estudio, no tiene ningún sentido realizar ilustraciones.

Es importante tener claro que se va a enseñar o cual será el objetivo de cada libro, para poder realizar las ilustraciones de acuerdo a su concepto pedagógico.

Julio Barillas y Carla Monterroso recalcan que la mediación pedagógica es una intervención que sirve para asesorar y equilibrar aspectos pedagógicos. Definen el libro como una herramienta y un recurso esencial para el aprendizaje de los niños. Más que mediar, es una oportunidad de aportar porque hay que establecer si se cumple lo requerido desde el punto de vista educativo y pedagógico, como se enseña, la forma como se transmite y si el proceso para que se produzca el aprendizaje es el adecuado para los niños.

● **Mediación pedagógica en los libros del nivel primario de Susaeta Ediciones.**

El mediador pedagógico que en este caso es el editor, interviene en el proceso de autoría, diagramación, ilustración, corrección y validación del contenido propuesto en un libro de texto, por supuesto según el Currículo Nacional Base estipulado por el Ministerio de Educación y de acuerdo con la filosofía del constructivismo en concordancia con la Reforma Educativa actual.

La mediación pedagógica en general, consiste en lograr la integración del contenido con la ilustración y el estilo de diagramación.

A continuación se detallan algunos aspectos en las que interviene el editor en su rol de mediador pedagógico al momento de la elaboración de un libro de texto.



En el proceso de autoría	En la ilustración	En la diagramación
Planteamiento de los objetivos del proyecto pedagógico que constituye el libro de texto	Pertinencia con el proyecto pedagógico	Integración entre el contenido, la ilustración y el proceso de diagramación
Dosificación de los contenidos que se incluirán en el libro de texto.	Integración entre contenido, el contexto y la forma.	Estimulación del proceso creativo
Metodología para la introducción, desarrollo y cierre de los contenidos.	Entre los aspectos relevantes relacionados en cuanto a la forma están:	Ampliación o reducción de texto para que se ajuste al formato de diseño.
Determinación del tratamiento hacia el educando: persona, tiempo y modo del verbo. (redacción)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Proporcionalidad ✓ Objetividad ✓ Matización del color ✓ Impacto visual educando. 	
Orientación didáctica durante todo el proceso de construcción de la obra.	Estilo según la edad del niño.	

La mediación pedagógica interviene durante todo el proceso de creación de un libro de texto y el reto en general consiste en lograr el equilibrio entre todos los elementos que intervienen en la construcción de la obra teniendo como base que el proyecto pedagógico debe propiciar un acercamiento del educando con los contenidos de aprendizaje para favorecer el desarrollo de competencias.

Diferencias entre las ilustraciones según el nivel

Independientemente de la edad o el nivel de los educandos, existen criterios pedagógicos que se deben tomar en cuenta cuando se requiere ilustrar un libro de texto.

La ilustración de una obra de texto debe considerar lo siguiente:

1. La equidad de género
2. La diversidad cultural: la inclusión de los cuatro pueblos que habitan Guatemala.
3. La inclusión de las personas con necesidades especiales.
4. La promoción de valores.





En cuanto a la forma, destacan los siguientes aspectos:

Nivel preescolar	Nivel primario
Formas planas porque los educandos aún no tienen la noción de las dimensiones	Formas planas porque los educandos aún no tienen la noción de las dimensiones
Un dibujo se centra en una sola idea	Un dibujo se centra en una sola idea
Direccionalidad: los elementos se colocan en un ángulo en el que apuntan hacia el centro de la página.	Direccionalidad: los elementos se colocan en un ángulo en el que apuntan hacia el centro de la página.
Unidad en el grosor de la línea	Unidad en el grosor de la línea



Así es como se analiza que en el diseño de libros de texto para nivel primario es una forma de comunicación, que provoca cambios en los estudiantes. Por lo tanto se deben tomar en cuenta las características pedagógicas y psicológicas, para que las ilustraciones sean eficaces, funcionales y el niño pueda apropiarse de ellas; tomando en cuenta su edad, nivel socioeconómico, cultural y educación. A continuación se presenta una ilustración en la cual se muestra la diversidad cultural:



Ejemplo de diversidad de étnias

Fuente: Herber Crispin

Según Carla Monterroso, deben ser acorde a la edad, para desarrollar su creatividad, que genere un pensamiento lógico y de razonamiento, que promueva la educación. Así mismo Julio Barillas agrega que deben ir acordes a las necesidades, interés y edad del niño para que se acople a su realidad. Y tomar en cuenta, la variedad de ilustraciones y de colores vivos, son indispensables en este tipo de materiales ya que los hacen llamativos.

Para Mario Montero en cuanto a las ilustraciones de un libro editorial infantil, considera que deben de ser de un estilo realista, ya que es adecuado para niños de nivel primario a comparación de los niños de nivel preprimario que se identifican más con un estilo caricaturesco. Por ser las ilustraciones un medio gráfico que permite la transmisión visual de información, siendo estas de gran valor cognitivo, para transmitir, describir situaciones, explicar procesos y organizar datos, además de ser un factor para llamar la atención, siempre y cuando no se abuse de este recurso.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

1. Identificar el aporte de Herbert Crispin en el cumplimiento de los objetivos pedagógicos de los libros de texto que desarrolla Susaeta Ediciones mediante el análisis de la técnica y estilo empleado en el trabajo ilustrativo.

Conclusión

El ingenio de un ilustrador de personajes infantiles no tiene límites, ya que debe equilibrar la construcción anatómica del mismo con los rasgos gestuales y corporales necesarios, a través de los cuales se desarrolla la personalidad o carácter de la ilustración con la que se identifiquen los pequeños lectores, haciendo referencia a los niños.

El ilustrador profesional, Herber Crispin, no es la excepción, el proceso de ilustración que realiza es muy particular y se caracteriza por la adaptación de todas las normativas que se requieren para estructurar la anatomía y concepto de los personajes, motivos y escenarios que acompañan los contenidos de aprendizaje de los libros de texto escolar de Susaeta Ediciones.

La ilustración no es una labor sencilla y es mucho más compleja si el fin es ilustrar “niños para niños”; como lo hace Crispin. Capturar la atención de un niño para que se apropie de los personajes infantiles que complementan los contenidos de los libros de texto, constituye un verdadero reto que va más allá de la estética que crea el trabajo ilustrativo dentro del diseño editorial.

De acuerdo con el estudio de investigación es posible definir el aporte que el trabajo ilustrativo de Herber Crispin inyecta al libro de texto, tomando en consideración la técnica y el estilo gráfico.

- La ilustración infantil de Herber Crispin va más allá de una simple actitud narrativa por parte de los personajes, pues además plasma una realidad animada a los textos sin deformar la realidad objetiva necesaria para que los pequeños lectores se identifiquen con el trabajo ilustrativo favoreciendo la comprensión del mensaje que va implícito en cada ilustración.
- Aunado al objetivo pedagógico que se quiere lograr con el trabajo ilustrativo de un libro de texto escolar, existen los objetivos comerciales de la organización editorial. La unificación de la línea gráfica o estilo de ilustraciones que complementan los contenidos de aprendizaje de los libros de texto, permiten crear una imagen institucional y constituye de manera indirecta, un aspecto mercadológico porque es la ilustración el primer elemento que los educadores reconocen y graban de la obra de texto escolar.

Es preciso enfatizar que los educadores son los que sugieren la adquisición de los libros de texto, es decir, son los impulsores que generan la compra del material educativo que en este caso es la del libro de texto escolar. Por lo tanto, el trabajo ilustrativo debe impactar positivamente en cuanto al aspecto visual y al mismo tiempo, globalizar un sinnúmero de ideas didácticas correspondientes, al área y al grado para el cual fue creado el mismo, de tal forma que el educador se

convenza que la obra va contribuir con el mejoramiento de su ejercicio docente.

- El trabajo ilustrativo de Herber Crispín en los libros de texto escolar de Susaeta Ediciones, también influye en la modificación de aspectos relacionados con la ideología de los niños, porque se aprovecha para proyectar aspectos culturales que se desean que los niños pongan en práctica en la vida cotidiana, esto se logra al establecer un contexto ilustrativo que motive a la modificación de conductas y estimulen la convivencia armoniosa.

La técnica y el estilo gráfico del trabajo ilustrativo que Herber Crispín utiliza para la creación de las ilustraciones del libro de texto escolar de Susaeta Ediciones favorecen el cumplimiento de los objetivos pedagógicos ya que enfatiza la personalidad desde la selección de la pose que tendrá su personaje así como las intenciones de acción que posea de acuerdo al texto educativo o literario, lo cual también lo determina mediante el uso de líneas imaginarias que equilibran al personaje y ayudan al mismo tiempo a la construcción y proporción del mismo, aspectos relevantes porque la ilustración misma debe transmitir una serie de mensajes que generen aprendizajes en los estudiantes.



Es preciso resaltar que Herber Crispin tiene un estilo propio no encasillado en otros, aunque la caricatura y el comic lo han influenciado a modernizar sus ideas y propuestas de ilustración en proyectos educativos.

La técnica digital, es su principal herramienta para ilustrar. Es evidente que el estilo de este muestra una simplificación de rasgos humanos, enfocándose más en su expresividad y movimiento para transmitir fácilmente el mensaje, su estilo gráfico es una combinación entre la tendencia del comic y la caricatura.

Las ilustraciones se caracterizan por la abstracción de imágenes, la utilización de formas representativas que se combinan con su ilustración, la utilización de color, sombras y contrastes y sobre todo, la complementación tanto del mensaje escrito como su representación gráfica, que se apoyan mutuamente y nunca se desligan entre sí.

Al observar sus ilustraciones se puede apreciar que el uso de las formas curvas para representar ojos, bocas, nariz y brazos, también dentro de sus ilustraciones siempre están presentes trazos y formas derivadas de figuras geométricas básicas, lo que ayudan a su fácil vectorización y simplifican la composición al representar rasgos físicos de la forma más simple pero que aun así son fáciles de identificar y sintetizar.

Fuente: Herber Crispin

Rasgos característicos de sus ilustraciones se pueden observar, en la utilización de brazos alargado en la gran mayoría de sus composiciones. Los ojos ilustrados mantienen una forma circular color negro e identificable con brillo en los ojos de color blanco, cabello abundante, característica de este ilustrador al igual que la nariz, cejas, boca con una línea curva y los oídos en forma seis.



Características de la línea gráfica de Susaeta ediciones

Fuente: Herber Crispin

El aporte del trabajo ilustrativo de Herber Crispin, de una manera global, consiste en complementar la intención de los contenidos de aprendizaje que se desarrollan en los libros de texto de Susata Ediciones, favoreciendo el logro de los objetivos pedagógicos y es evidente con la buena aceptación que han tenido las obras de texto en el mercado educativo en el cual la ilustración puede llegar a representar un referente de la imagen institucional de la editorial.

Recomendación

* Al desarrollar un personaje o una ilustración de forma digital o tradicional, de seguir un método con que se experimente comodidad y mayor aprovechamiento de las técnicas sin embargo es pertinente mantener la etapa de bocetaje, porque constituye un proceso fundamental para poder desarrollar la mejor propuesta ilustrativa. Solo así se podrá explotar y crear innumerables opciones e ideas diferentes de un mismo concepto. Se debe tener presente que un personaje siempre debe tener una personalidad y una historia inmersa, los que condiciona las poses corporales, expresiones y formas que pueda tener.

* Se recomienda tener presente la utilización de los estilos ilustrativos al momento de desarrollar una ilustración o personaje ya que estos ayudan a brindar personalidad de forma gráfica. Se debe hacer un análisis con base a los gustos del grupo objetivo ya que de un estilo puede depender el éxito de la ilustración o personaje que se desarrolle y por ende vincularse directamente con los contenidos de aprendizaje que se desarrollan en los libros de texto.

* Es importante que el ilustrador conozca la misión y la visión de la institución, el mercado educativo al cual va dirigido el libro de texto, el contexto, los objetivos pedagógicos, los objetivos comerciales, la percepción de la obra por parte de los estudiantes, los maestros y los padres de familia, los lineamientos del Ministerio de Educación entre otros factores, para que el trabajo ilustrativo se integre a la cultura organizacional de la institución.

2. Evaluar la aplicación de las ilustraciones de Herber en los libros infantiles de nivel escolar primario de Editorial Susaeta considerando la mediación pedagógica.

Conclusión

- No es válido considerar la ilustración de un libro de texto como un elemento puramente estético, sino debe catalogarse como un recurso que acompaña y complementa los contenidos de aprendizaje, por lo tanto, el trabajo ilustrativo enriquece la información, fortalece el proceso de fijación de ideas y facilita la comprensión del mensaje; y que al anexarse con la diagramación cuyo valor es estético, es decir, adicionar ritmo, armonía, matización de colores, coadyuve al cumplimiento de los objetivos pedagógicos del proyecto editorial el cual consiste en propiciar aprendizajes significativos.
- El producto final de una obra de texto, los libros escolares en este caso, representa en gran porcentaje, la intención del mediador pedagógico (editor) porque es quien logra la fusión acertada entre autoría-ilustración-diagramación.

El trabajo ilustrativo que incluyen los libros de texto escolar de Susaeta Ediciones, el cual es diseñado por Herber Crispin, interviene en el proceso de mediación pedagógica que requiere la creación de los mismos, porque cada ilustración debe responder a un objetivo pedagógico por lo que se debe aprovechar para interiorizar y transmitir aspectos que

propone la Reforma Educativa actual orientada hacia la construcción de una nueva sociedad guatemalteca. Entre estos aspectos, los cuales son los pilares de la transformación curricular vigente, destaca la práctica de la ciudadanía dentro de un marco democrático y desarrollo de la cultura de paz así como fortalecer la identidad nacional, además, la unidad en la diversidad, el desarrollo sostenible y la preparación para la ciencia y la tecnología. El ilustrador debe investigar, informarse y saber sobre estos ejes de la educación guatemalteca para que el trabajo ilustrativo que realiza se convierta en un promotor de estos elementos, enfatizándolos en los escenarios y motivos que ilustra. Acertadamente se puede afirmar que este hecho se cumple con Herber Crispin, por lo tanto tiene una participación directa en el proceso de mediación pedagógica que requieren los libros de texto de Susaeta Ediciones influyendo así positivamente en la formación de los niños guatemaltecos.

- El impacto visual que produce un trabajo ilustrativo bien elaborado y ajustado a los objetivos pedagógicos, la ilustración de los contenidos de aprendizaje de un libro de texto también ejerce influencia en el logro de los objetivos comerciales.

Una obra de texto con la ilustración adecuada y pertinente, provoca deleite, armonía visual, estimula procesos mentales como asociación, relación, fijación, no solo de los contenidos sino también de la imagen institucional, en este caso, la de Susaeta Ediciones, por lo que si los niños, docentes y padres de familia gustan de este vital recurso educativo, seguramente aprobarán su adquisición en los ciclos lectivos de educación, favoreciendo el incremento de las ventas.

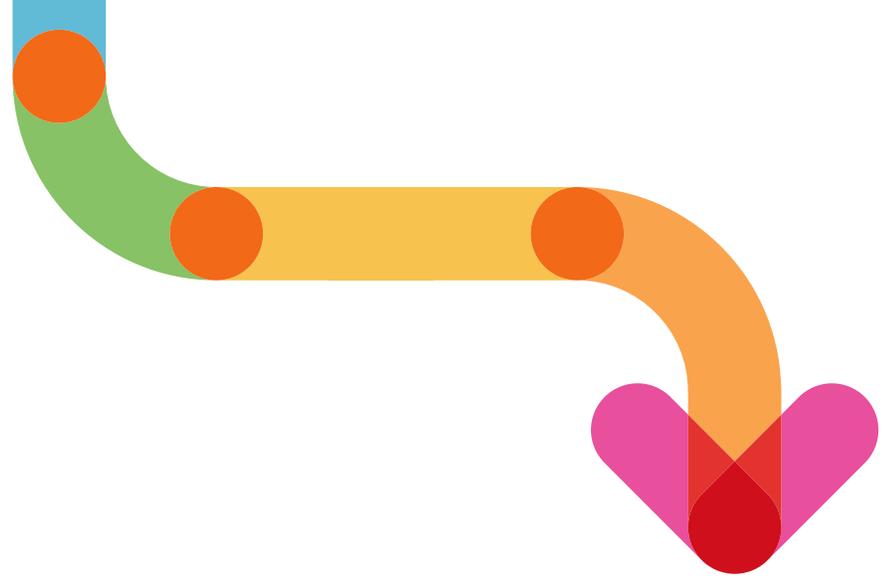
Es válido afirmar entonces que el trabajo ilustrativo de Herber Crispin forma parte de los esfuerzos institucionales que ejecuta Suaseta Ediciones y que han contribuido con su posicionamiento en el mercado educativo.

Recomendación

- Mantener el espíritu investigativo, para buscar elementos adicionales, ampliar la noción del contexto, conocer nuevas técnicas de dibujo, estar al día con las reformas del sistema educativo para que el trabajo ilustrativo siempre complemente directamente la intención de los contenidos de aprendizaje y se cumplan los objetivos pedagógicos y así contribuir con la educación de los niños guatemaltecos.



Fuente: Herber Crispin



REFERENCIAS

- Abalos B. D. (2010) Ilustración en la literatura infantil. Extraído el 15 de marzo de <http://www.slideshare.net/dlap/ilustracin-en-laliteratura-infantil>
- Ambrose, G y Harris, P. (2008). Imagen. Madrid, España: Parramón ediciones S.A. (2ª Ed.). Pág: 36.
- Ausbel, David (1968) El Proceso Didáctico Como el Proceso de Comunicación. Tomado de <http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/316.pdf> el 30 de marzo.
- Baeza, M. (1981) Dibujando niños. (3ra. ed.) Barcelona, España: Ceac, S.A,
- Bam-Bhú (1978). El dibujo humorístico. Humor en los libros infantiles. (4ta. ed.) Barcelona, España: LEDA
- Barona, José L. (2003) La ilustración y las ciencias. Universidad de Valencia.
- Bewerly, R. (1995) Así se crean dibujos animados. (1ra. ed.) España: Editorial Rosal Jai S.L.
- Bierut, Michael (2001) Fundamentos del Diseño Gráfico. Consorcio de Editores.
- Cámara, Sergi (2006) El dibujo animado. Barcelona, España. Parramón Ediciones.
- Cruz Palacios, C. (2013) ¡Línea Gráfica! ¿Qué tiene que ver con atraer clientes. Wasanga.com & IM Tecnología Internacional. Extraído el 12 de octubre de <http://wasanga.com/creacion23/linea-grafica-para-atraer-clientes/#more-453>
- Dehan, Thierry (2007) Iniciación al diseño gráfico. Editorial ENI.
- Dalley, Terence (1992) Guía Completa de Ilustración y Diseño. New Jersey: Chartwell Books.
- De León Sánchez, C. (2010). Material Didáctico y su Incidencia en el Aprendizaje del Área de Comunicación y Lenguaje. Universidad Rafael Landívar. Campus Quetzaltenango.
- García Padrino, Jaime (2004) Formas y Colores: La ilustración infantil en España. Universidad de Castilla: La Mancha.
- García, J (2004). Formas y colores: La ilustración infantil. España, Ediciones de la Universidad de Castilla la Mancha.
- Garcóa Izaguirre, S. (2005). El Diseño Gráfico en la colección de libros arrullo del nivel Pre primario. Universidad Rafael Landívar. Guatemala.
- Gutiérrez Francisco y Prieto Castillo Daniel. La mediación pedagógica. Ediciones Ciccus – La Crujía, Buenos Aires, 1999, 6º edición (1992, 1º ed.).
- Harris, Jack y Withrow, Steven (2010) Ilustración Vectorial. Promopress.
- Hembre, Ryan (2008) The Complete Graphic Designer. Estados Unidos: Rockport Publishers.
- Hembree, Ryan (2008). El diseñador gráfico: entender el diseño gráfico y la comunicación visual. España: Blume.
- Instituto de Cervantes (2008). Ilustración Infantil. Extraído el 12 de octubre de <http://www.cervantes.es/default.htm>
- Instituto de Cervantes, España (2008). Cien años de ilustración infantil española. Extraído el 18 de febrero de 2008 de <http://cvc.cervantes.es/actulit/ilustracion>
- Kopp Enríquez, I. (2012) Diseño de material didáctico para el desarrollo de la motricidad fina en niños con distintas capacidades, en la etapa de iniciación, para el taller de costura. Universidad Rafael Landívar. Guatemala
- Lipszyc, Enrique (19667) Técnica de la historieta Buenos Aires, Argentina.
- Marchán F., Simón (1987) La estética en la cultura moderna: de la ilustración a la crisis del estructuralismo. Alianza.
- Martín, Carlos y Moncada, Riaño (2009) La ilustración desde la perspectiva de lo digital. Universidad Nacional de Colombia: Punto Aparte.

- Montoya, Victor (2006) Informes literarios-recortes. Las ilustraciones en la literatura infantil. (2da. ed.) Bolivia: Editorial La Hoguera.
- Morán, José (2008) Cien años de ilustración infantil española. Extraído el 18 de febrero de: <http://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/personajes.htm>
- Nérici, I. (2000). Hacia una Didáctica General Dinámica., (16 ed.) Argentina, Editorial Kapelusz, S.A.
- Nessmann, Philippe (2006) El Color. Combel Editorial.
- Orozco y Bustamante Rojas Hilda. Desarrollo Pedagógico. Centro de Educación a Distancia, Universidad La Salle. (2010).
- Pla Vivas, Vicente (2011) La ilustración gráfica del siglo XIX: Funciones y disfunciones. Universidad de Valencia.
- Preston, Blair (1999). Dibujos animados: El dibujo de historietas a su alcance. Evergreen Paisagem.
- Profesor en Línea (s.f) Tipos de Ilustración. Extraído el 25 de octubre de <http://tipos.com.mx/tipos-de-ilustracion>
- Popper, Karl R. (1999). El mundo de Parménides. España: Paidós Básica
- Prieto, D. (1995). Nuevas tecnologías aplicadas a la educación superior. Bogotá, D.C: ICFES.
- Rambla, Wenceslao (2004) Diseño gráfico para comunicar. Universitat Jaume I.
- Red Grafica Latinoamericana (2011) Ilustración Infantil. Extraído el 12 de octubre de <http://redgrafica.com/>
- Restrepo, María C. (2008) Producción de textos educativos. (3ra. ed.) Bogotá, Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Reyes Reyes, María Antonieta Reyes Reyes. Mediación Pedagógica. 2013.
- Rocha, T. (2007). Cuestionario de Ilustración. Recuperado de <http://sketchcolor.blogspot.com/2007/09/cuestionariode-ilustracin.html> en marzo 2012.

- Salisbury, Martin (2012) Arte de ilustrar libros infantiles. BLUME Editorial.
- Twemlow, Alice (2006) What is graphic design for? University of Michigan: RotoVision.
- Utanda, Carmen; Cerrillo Pedro y Garcia Padrino, Jaime (2005) Literatura Infantil y educación literaria. Universidad de Castilla: La Mancha.
- Zanón, David (2007) Introducción al diseño editorial. Madrid, España: Editorial Vision Net.
- Zeegen, Lawrence (2006) Principios de la Ilustracion. Editorial Gustavo Gili.



Fuente: Herber Crispin

ANEXOS # 1

Técnica para la recopilación de información: **Entrevista**

Instrumento para la obtención de datos: **Cuestionario**

Herber Crispin

Ilustrador profesional – Susaeta Ediciones

1. ¿Cuándo empezó a ilustrar libros de texto?
2. ¿Qué lo motivó a hacerlo?
3. ¿Qué función tiene la ilustración en un libro editorial de acuerdo a su experiencia? (Describir)
4. ¿A qué referencias acude al momento de ilustrar?
5. ¿Cómo clasifica sus ilustraciones? ¿Qué características gráficas definen el estilo de la ilustración que realiza?
6. ¿Qué proceso técnico utiliza? (Especifique materiales y/o programas de diseño)
7. ¿Ha experimentado cambios su trabajo ilustrativo a lo largo de su trayectoria? Sí ___ NO ___ ¿Cuáles?
8. ¿Cuánto tiempo invierte en cada ilustración?
9. ¿Qué ventajas y desventajas ha encontrado en la ilustración digital?
10. ¿Desde cuándo trabaja para Susaeta Ediciones?
11. ¿Qué requerimientos y/o especificaciones obtuvo de Susaeta Ediciones con relación a la línea gráfica para el trabajo ilustrativo que acompaña a los libros de texto?
12. ¿Cómo definió la línea gráfica para las ilustraciones de Susaeta Ediciones considerando que el trabajo ilustrativo está orientado según el nivel primario? ¿Existe alguna diferencia entre grados y/o materias? Describa.
13. ¿Cómo utiliza las jerarquías visuales en las composiciones ilustrativas? Ejemplifique.
14. ¿Qué función tienen los personajes en las ilustraciones de Susaeta Ediciones? Ejemplifique.
15. ¿Cuáles son las etapas para la creación de un personaje? (Describa)
16. ¿Qué aspectos son recurrentes en los personajes que crea para los libros de texto escolar de Susaeta Ediciones, tomando en cuenta la construcción del cuerpo, cabeza, manos, pies, entre otros elementos propios de la figura humana?
17. ¿Cómo interviene en el proceso de mediación pedagógica que requieren los libros de texto escolar de Susaeta Ediciones?
18. ¿Cuál ha sido su mayor satisfacción durante su trayectoria como ilustrador profesional de libros de texto escolar para Susaeta Ediciones?



Fuente: Herber Crispin

ANEXOS # 2

Técnica para la recopilación de información: **Entrevista**

Instrumento para la obtención de datos: **Cuestionario**

JULIO BARILLAS

Director Editorial – Susaeta Ediciones

1. ¿Qué función tiene la ilustración en un libro de texto escolar y cómo influye en el aprendizaje del niño?
2. ¿Cuáles son los lineamientos y/o especificaciones acerca del trabajo ilustrativo que debe implementar el ilustrador, en este caso, Herber Crispin para ilustrar los contenidos de aprendizaje de los libros de texto escolar? Ejemplifique.
3. ¿Qué aspectos caracterizan a Herber Crispin como ilustrador?
4. ¿Cuál es el tipo de ilustración que realiza Herber Crispin y el aporte pedagógico que inyecta a los libros de texto de Susaeta Ediciones?
5. ¿En qué consiste el proceso de mediación pedagógica y cómo se aplica en los libros de texto escolar?
6. ¿Cuál ha sido la mayor satisfacción del trabajo ilustrativo que realiza Herber Crispin?

ANEXOS # 3

Técnica para la recopilación de información: **Entrevista**
Instrumento para la obtención de datos: **Cuestionario**

Carla Monterroso

Asesora y Mediadora Pedagógica – Susaeta Ediciones



Fuente: Herber Crispin

1. ¿Qué función tiene la ilustración en un libro de texto escolar y cómo influye en el aprendizaje del niño?
2. ¿Cuáles son los lineamientos y/o especificaciones acerca del trabajo ilustrativo que debe implementar el ilustrador, en este caso, Herber Crispin para ilustrar los contenidos de aprendizaje de los libros de texto escolar? Ejemplifique.
3. ¿Qué aspectos caracterizan a Herber Crispin como ilustrador?
4. ¿Cuál es el tipo de ilustración de realiza Herber Crispin y el aporte pedagógico que inyecta a los libros de texto de Susaeta Ediciones?
5. ¿Qué problemas puede generar una inadecuada ilustración?
6. ¿En qué consiste el proceso de mediación pedagógica y cómo se aplican en los libros de texto escolar?
7. ¿Cuál es la importancia de unificar una línea gráfica en el trabajo ilustrativo de un libro de texto escolar para el nivel primario?
8. ¿Cuál ha sido la mayor satisfacción del trabajo ilustrativo que realiza Herber Crispin?
9. ¿Qué es la mediación pedagógica?
10. ¿Qué principios cumple la mediación pedagógica?

ANEXOS # 4

Mario Montero
Ilustrador profesional

1. ¿Qué función tiene la ilustración en un libro editorial de acuerdo a su experiencia? (Describir)
2. ¿A qué referencias acude al momento de ilustrar?
3. ¿Cómo clasifica sus ilustraciones? ¿Qué características gráficas definen el estilo de la ilustración que realiza?
4. ¿Qué proceso técnico utiliza? (Especifique materiales y/o programas de diseño)
5. ¿Ha experimentado cambios su trabajo ilustrativo a lo largo de su trayectoria? Sí ___ NO ___ ¿Cuáles?
6. ¿Qué requerimientos y/o especificaciones obtiene con relación a la línea gráfica para el trabajo ilustrativo que acompaña a los libros de texto?
7. ¿Cuáles son las etapas para la creación de un personaje? (Describa)
8. ¿Qué aspectos son recurrentes en los personajes que crea para libros de texto escolar, tomando en cuenta la construcción del cuerpo, cabeza, manos, pies, entre otros elementos propios de la figura humana?
9. ¿Cómo interviene en el proceso de mediación pedagógica que requieren los libros de texto escolar?
10. ¿Cuál ha sido su mayor satisfacción durante su trayectoria como ilustrador profesional de libros de texto escolar?



Fuente: Herber Crispin