

PROYECTO DE GRADUACIÓN

TRABAJO FINAL DE GRADO

25%

La inclusión en el mercado editorial infantil

Elaboración de un libro didáctico adaptado a niños con Trastorno del Procesamiento Sensorial (TPS)

Fernandez Rey, Tamara

Legajo: 0104684

Diseño Editorial

Creación y expresión

**Diseño y Producción de objetos,
espacios e imágenes**

08/06/2021



Facultad de Diseño
y Comunicación

Palabras clave

Libro

Infantil

Diseño editorial

Inclusión

Lúdico

Material didáctico

Antecedentes

- Arnaudo Algañaráz, C. G. (2016) Para niños, por el Planeta. Pieza editorial infantil con contenido ecológico. *Proyecto de Graduación*. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/3905.pdf
- Bigatti, A. I. (2010) Jugando con los sentidos. Niños con disminución visual. *Proyecto de Graduación*. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/588.pdf
- Buenaño Tamayo, M. J. (2019) Una mano amiga para los pasajeros con Trastorno de Procesamiento Sensorial. Sala multisensorial para niños con Trastorno de Procesamiento Sensorial. *Proyecto de Graduación*. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/alumnos/trabajos/20784_20341.pdf
- Buxton, J. I (2016) Aprender diferente. Libro objeto para niños entre 3 y 4 años. *Proyecto de Graduación*. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/4124.pdf
- Dayan, J. (2017) Crear dibujos, Crear mundos. El niño lector como coautor de los libros infantiles. *Proyecto de Graduación*. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/4566.pdf
- Imbriale, J. (2019) Diseño, emociones y aprendizaje. Libro educativo para niños con Trastorno por Déficit de Atención. *Proyecto de Graduación*. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/5089.pdf
- López Asisé, J. (2012) El libro objeto como un juego editorial. *Proyecto de Graduación*. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/1629.pdf
- Salvado, P. (2020) Nuevas tecnologías en el Diseño Editorial. Libro de arte interactivo para niños. *Proyecto de Graduación*. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/5633.pdf

Vivona, M. P. (2018) Diseño Gráfico Editorial para ciegos. El rol del diseñador en la llegada de la información a personas con ceguera. *Proyecto de Graduación*. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyctograduacion/archivos/4827.pdf

Troconis Yanes, M. B. (2017) El diseño editorial en la pedagogía infantil. Propuesta experimental de libro educativo. *Proyecto de Graduación*. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyctograduacion/archivos/4302.pdf

Índice

Introducción

Capítulo 1: La relación entre el diseño editorial y el libro infantil

- 1.1 Breve introducción al diseño gráfico
- 1.2 El diseño editorial
- 1.3 Los elementos gráficos y los conceptos teóricos que se encuentran presentes dentro del libro infantil
 - 1.3.1 El partido conceptual y el partido gráfico
 - 1.3.2 El color
 - 1.3.3 Punto, línea, plano y volumen
 - 1.3.4 Repertorio iconográfico
 - 1.3.5 Módulos, tramas y texturas
 - 1.3.6 La tipografía
 - 1.3.7 El manejo de los blancos
 - 1.3.8 La retícula tipográfica

Capítulo 2: Análisis sobre el cuento infantil

- 2.1 El libro de cuentos infantil
 - 2.1.1 Los elementos que lo conforman
- 2.2 Los beneficios de la literatura infantil
 - 2.2.1 Comprendiendo al niño y su forma de aprender
- 2.3 La ilustración en los cuentos infantiles
- 2.4 El papel fundamental de la lectura en el aprendizaje

Capítulo 3: El Trastorno del Procesamiento Sensorial (TPS)

- 3.1 La infancia a través del TPS
 - 3.1.1 Síntomas
 - 3.1.2 Hipersensibilidad, hiposensibilidad y fluctuación
 - 3.1.3 Sobrecarga sensorial y crisis
- 3.2 ¿Qué es y cómo ayuda la terapia ocupacional?
- 3.3 Actividades seguras, niños felices

Capítulo 4: Entrevista y análisis

- 4.1 Entrevista con una terapeuta ocupacional
- 4.2 Análisis de caso: cuentos infantiles dirigidos hacia niños con TPS
 - 4.2.1 Abejas ocupadas: una historia sensorial de la defensividad
 - 4.2.2 Sensorial como tú: un libro para niños con TPS hecho por adultos con TPS
- 4.3 Análisis de caso: un cuento infantil para niños con TPS, pero viendo al trastorno desde su punto de vista
 - 4.3.1 Es solo un ... ¿Qué ? : ¡Pequeños problemas sensoriales con grandes reacciones!

Capítulo 5: Elaboración de un libro didáctico adaptado a niños con Trastorno del Procesamiento Sensorial (TPS)

- 5.1 Un libro para cada niño
 - 5.1.1 Técnicas y nuevas tecnologías
 - 5.1.2 Sección de actividades destinada para niños hipersensibles
 - 5.1.3 Sección de actividades destinada para niños hiposensibles

- 5.2 Apartado para padres y tutores
- 5.3 Producción gráfica y datos técnicos

Conclusiones

Lista de referencias bibliográficas

Bibliografía

Introducción

El presente Proyecto de Graduación (PG) titulado *La inclusión en el mercado editorial infantil. Elaboración de un libro didáctico adaptado a niños con Trastorno del Procesamiento Sensorial (TPS)* pertenece a la categoría de Creación y expresión, siguiendo la línea temática de Diseño y Producción de objetos, espacios e imágenes dado a que la finalidad del mismo es construir y diseñar un libro, teniendo en cuenta al Trastorno del Procesamiento Sensorial (TPS), empleando los saberes aprendidos previamente en la carrera de Diseño Gráfico y Diseño Editorial y, a su vez, investigar diversas características y técnicas utilizadas comúnmente en libros infantiles como referencia para construir y diseñar de manera correcta a ambos. De igual manera, se recurrirá a la creatividad e imaginación de la autora para crear la narrativa del cuento, diseñar un libro y un apartado para acompañar a padres o tutores y dibujar las ilustraciones y pictogramas necesarios para conformar al mismo.

La temática surgió a partir de observar que, si bien los libros destinados a los más pequeños poseen texturas, sonidos estridentes y colores brillantes, algunos niños parecen ser en extremo sensibles a todo este tipo de estímulos visuales y sensoriales, así como también hay otros que para sentir estímulos necesitan que posean gran intensidad o en su defecto que se realicen reiteradas veces. El trastorno del procesamiento sensorial o TPS es una afección que existe cuando la integración multisensorial no es procesada adecuadamente para proporcionar respuestas apropiadas a las demandas del entorno. Puede darse de manera única pero también puede llegar a estar presente en chicos con autismo, Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) o trastornos de ansiedad. Para la realización de este Proyecto de Graduación se toma en cuenta como problemática la carencia que existe de libros adecuados para niños neuro-divergentes dentro del mercado editorial infantil latinoamericano en la actualidad. La pregunta problema que surge a partir de este panorama es: ¿Cómo, desde el diseño editorial, puede implementarse la Integración Sensorial?

El objetivo general del Proyecto de Grado consiste en crear un libro infantil destinado a niños con Trastorno del Procesamiento Sensorial (TPS) que los motive a través de su lectura a realizar diversas actividades que les resulten útiles a ellos, a los padres o tutores de los niños y a su vez a la terapia de integración sensorial que realicen con su terapeuta ocupacional. Por otro lado, los objetivos específicos del proyecto son: Investigar y recopilar información acerca del Trastorno del Procesamiento Sensorial (TPS); Identificar aspectos como la sensibilidad y la hiposensibilidad al tacto, la visión y el sonido; Evaluar la importancia de la presencia de dibujos y pictogramas en los infantes; Diseñar y desarrollar un libro didáctico infantil adecuado a niños con dicho trastorno de 5 a 7 años acerca de cómo realizar una serie de actividades aplicando la estimulación propioceptiva; Elaborar, junto con el libro, un apartado para guiar a padres o tutores en la práctica de actividades vistas por el pequeño en el libro.

Como principal aporte, se hará un libro el cual le servirá a los niños con hipersensibilidad, hiposensibilidad o ambos factores a la vez, como guía en una serie de ejercicios que estimulen su integración sensorial a través del enfoque lúdico y didáctico. A su vez, la tesina evidenciará la actual necesidad de libros inclusivos que sean expresamente enfocados hacia el infante dado que la mayoría de los materiales de lectura en los cuales se habla acerca de este tipo de trastornos, como en este caso el Trastorno del Procesamiento Sensorial (TPS), son exclusivamente dirigidos a padres o tutores. Es decir, lo que se busca es una lectura, ya sea de uno o ambos cuentos según lo que se considere apropiado y lo que aconseje el terapeuta ocupacional, que integre tanto al adulto como al niño.

Verificar antecedentes académicos, tales como los Proyectos de Graduación elaborados por otros estudiantes de la Universidad de Palermo, nos permiten reconsiderar cuestiones y observar al objeto de estudio desde distintas perspectivas. Se han escogido Proyectos los cuales posean como principal tema una lectura inclusiva tanto para niños neurodivergentes como para distintas capacidades, la elaboración de material didáctico para

infantes, y la implementación de técnicas no convencionales que capten la atención de los pequeños lectores (por ejemplo, proyectos con el objetivo de crear un libro-objeto).

Se comenzó por leer y analizar el Proyecto de Imbriale, Julieta (2019) Diseño, emociones y aprendizaje, Libro educativo para niños con Trastorno por Déficit de Atención, Proyecto de Graduación de la carrera Diseño Editorial, dentro de la categoría de Creación y Expresión y tratando la línea temática de Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes. El objetivo principal de dicho trabajo es la creación de un libro educativo escolar para niños con TDA. El cual, a través del diseño editorial y los diversos recursos gráficos comúnmente empleados en libros educativos, pretende alcanzar una comunicación más acertada para sus lectores. A su vez, sirve para ayudarles a conseguir un mejor aprendizaje a partir de una pieza tan importante como lo es el libro en la educación infantil. Este proyecto capta la atención dado a que, además de que su objetivo es la creación de un libro inclusivo para niños con Trastorno por Déficit de Atención (TDA), es sumamente provechoso cómo en la tesis se trata de llegar a los niños mediante el aprendizaje y la didáctica, la relación entre los recursos gráficos necesarios en estos casos para despertar el interés del público objetivo, el análisis que realiza acerca de libros ya existentes para niños con TDA y, a su vez, cómo es tratado y percibido el trastorno hoy en día en la Argentina. Otra de las cosas a destacar es que, resulta realmente acertado el hecho de utilizar un personaje para la guía mediante la lectura del libro.

A pesar de no pertenecer a la carrera de Diseño Editorial, también se tomó muy en cuenta el trabajo realizado por Buenaño Tamayo, María José (2019) Una mano amiga para los pasajeros con Trastorno de Procesamiento Sensorial, Sala multisensorial para niños con Trastorno de Procesamiento Sensorial, Proyecto de Graduación de la carrera Diseño de Interiores, dentro de la categoría de Creación y Expresión y tratando la línea temática de Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes. Inclusive ya desde el título y subtítulo, se evidencia una estrecha relación entre el presente proyecto y el trabajo de

Buenaño Tamayo. En ambos se trata el tema de la integración sensorial, y se enfocan en el Trastorno de Procesamiento Sensorial (TPS) por igual. En el proyecto de Buenaño Tamayo se apunta a diseñar una sala multisensorial en un aeropuerto para así poder otorgar, a través del diseño de interiores, los elementos necesarios para brindar tranquilidad y comodidad a los niños que padecen dicho trastorno. Este proyecto presupone una gran ayuda a la hora de abordar al objeto de estudio, dado a toda la información que en él se encuentra acerca del trastorno como también la bibliografía citada.

El proyecto de Buxton, Julia Inés (2016) Aprender diferente, Libro objeto para niños entre 3 y 4 años, Proyecto de Graduación de la carrera Diseño Editorial, dentro de la categoría de Creación y Expresión y tratando la línea temática de Pedagogía del diseño y las comunicaciones. Busca estimular al desarrollo cognitivo y sensorial a través de un libro-objeto para niños de 3 a 4 años y tiene por objetivo captar el interés de los infantes para que, desde temprana edad, sientan interés por los libros. Para ello se crea un libro-objeto el cual posee juegos didácticos en los cuales los niños tienen la posibilidad de aprender y familiarizarse con temas tales como los animales, colores, números, letras, entre otros. Se tendrá en cuenta a este Proyecto dado que utiliza actividades interesantes y lúdicas dentro del propio libro para llegar a captar rápidamente la atención de los más pequeños. Se ha de considerar este tipo de recursos como viables para realizar uno de los libros planteados en la presente tesina destinado a niños hiposensibles dentro del Trastorno del Procesamiento Sensorial (TPS).

Otro proyecto interesante de analizar es el de Dayan, Julieta (2017) Crear dibujos, Crear mundos. El niño lector como coautor de los libros infantiles. Proyecto de Graduación de la carrera Diseño Editorial, dentro de la categoría de Creación y Expresión y tratando la línea temática de Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes. Parte de la premisa de que las ilustraciones en los libros infantiles condicionan y limitan a la imaginación del lector. Es allí de donde parte el objetivo principal, el cual es diseñar una pieza editorial adaptable

a la creatividad del niño, que a su vez permita al lector terminar de dibujar las ilustraciones del mismo con sus propios dibujos estimulado mediante la lectura del propio cuento. La idea de dejar rienda suelta a la imaginación del infante es algo indispensable en un libro infantil, y sumamente positivo de fomentar. Se considera al proyecto como parte de la elección de antecedentes institucionales dado al grado de interacción entre libro y lector y a su carácter descontracturado.

El proyecto de López Asisé, Jazmín (2012) El libro objeto como un juego editorial. Proyecto de Graduación de la carrera Diseño Editorial, dentro de la categoría de Proyecto Profesional y tratando la línea temática de Pedagogía del diseño y las comunicaciones. Parte de la posibilidad de desarrollo del infante a través del diseño editorial, para ello hace uso de la implementación de un libro-objeto. El Proyecto propone crear dicho material lúdico de lectura con el fin de influir en el desarrollo cognitivo y sensorial de niños de dos a tres años de edad. Este trabajo aporta información valiosa acerca de su objeto de estudio, el libro-objeto infantil. Tanto acerca de sus características como los recursos que posee el mismo para llegar a su público objetivo, además de analizar 4 diferentes tipos de libros-objeto infantil y sus elementos visuales propios del diseño editorial para tener en cuenta al momento de diseñar una pieza tan compleja como esta.

El proyecto de Salvado, Paula (2020) Nuevas tecnologías en el Diseño Editorial, Libro de arte interactivo para niños. Proyecto de Graduación de la carrera Diseño Editorial, dentro de la categoría de Creación y Expresión y tratando la línea temática de Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes. Se propone como principal aporte la creación de un libro objeto interactivo infantil vinculado a través de una aplicación para su visualización en formato digital, dirigido a un público entre los 8 y los 10 años. El formato físico y digital se complementan para así presentarle al infante el mundo del arte, mostrándole diversos artistas, obras y técnicas y, a su vez, este cuenta con actividades para que realicen. Dicho libro está diseñado para instituciones escolares primarias, donde se enseñen artes

plásticas. Se haya interesantemente útil la relación que se plantea entre la tecnología, ya sea mediante aplicaciones, códigos QR o páginas web junto con el libro, dentro de la presente tesis esta es una posibilidad a ser explorada.

Es acertado mencionar al proyecto de Vivona, María Paz (2018) Diseño Gráfico Editorial para ciegos, El rol del diseñador en la llegada de la información a personas con ceguera. Proyecto de Graduación de la carrera Diseño Editorial, dentro de la categoría de Investigación y tratando la línea temática de Nuevos Profesionales. Dado a que plantea como eje principal de qué manera el comunicador visual puede diseñar para otros sentidos. Su objetivo general consiste en indagar y demostrar cómo el diseñador gráfico editorial puede tomar responsabilidad de garantizar el fácil acceso a la información para los no videntes y, de esta forma, mejorar su calidad de vida y poder hacerle frente a la discriminación que viven en la cotidianidad. Este trabajo, así como el presente Proyecto, presuponen una relación dado que se busca de algún modo la inclusión de diversas personas con diferentes tipos de necesidades sensoriales. Dicho objetivo es posible de cumplir mediante libros diseñados adecuadamente que permitirán una lectura adaptada a sus necesidades perceptivas y presupongan la inclusión de su público objetivo dentro del mercado editorial.

Cabe mencionar al proyecto de Arnaudo Algañaráz, Camila Grecia (2016) Para niños, por el Planeta, Pieza editorial infantil con contenido ecológico. Proyecto de Graduación de la carrera Diseño Editorial, dentro de la categoría de Creación y Expresión y tratando la línea temática de Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes. Tiene como objetivo realizar una pieza editorial para niños tal que deje una enseñanza al público infantil acerca de la importancia del cuidado medioambiental a través de una historia. Se rescata el hecho de que el libro deja una serie de reflexiones al lector, dado que busca llegar a él y así poder generar un hábito tal como el cuidado ecológico, podría decirse que esto es similar a uno de los objetivos que se quieren lograr con la lectura de los libros propuestos en la presente

tesina, el cual es utilizar la lectura para enseñar hábitos para la realización de diversas actividades que acompañen la terapia ocupacional de los niños con Trastorno del Procesamiento Sensorial (TPS).

El proyecto de Bigatti, Ana Inés (2010) Jugando con los sentidos, Niños con disminución visual. Proyecto de Graduación de la carrera Diseño Industrial, dentro de la categoría de Creación y Expresión y tratando la línea temática de Pedagogía del diseño y las comunicaciones. Trata acerca del análisis de la discapacidad visual y el esquema corporal y la creación de una mesa didáctica realizada con tecnología avanzada para la recreación y estimulación de niños con disminución visual entre los dos y cinco años. A pesar de no pertenecer a la carrera de Diseño editorial, de él pueden generarse ideas para implementar en los libros propuestos en el presente trabajo desde la perspectiva de la exploración sensorial a través del juego.

Por último, también se precisó revisar el proyecto de Troconis Yanes, María Beatriz (2017) El diseño editorial en la pedagogía infantil, Propuesta experimental de libro educativo. Proyecto de Graduación de la carrera Diseño Editorial, dentro de la categoría de Creación y Expresión y tratando la línea temática de Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes. Este proyecto de Graduación plantea que es posible alcanzar los principios pedagógicos fundamentales para la correcta educación de un niño a través de una pieza editorial didáctica no convencional. Tiene entonces por objetivo diseñar un libro objeto o libro de artista (no seriado) pedagógico para estudiantes en educación inicial, el cual, mediante la experimentación supere, mejore y re interprete la reflexión, y el análisis de los factores fundamentales en la realización, fabricación y diseño de un libro de este tipo. Es muy destacable el análisis que se realiza acerca del diseño pedagógico infantil alrededor del mundo, tomando como referentes a Bruno Munari, David A. Carter y Marion Bataille.

El presente Proyecto de graduación está constituido por cinco capítulos. En el capítulo número uno se hará un pequeño repaso acerca de cuestiones referentes al diseño gráfico

y editorial tales como lo esencial que es, antes de empezar a diseñar, pensar el partido conceptual y seleccionar minuciosamente las imágenes que conformarán el partido gráfico, la psicología del color, elementos constituyentes como lo son el punto, la línea, el plano y el volumen, qué se entiende por repertorio iconográfico, qué son el signo, el símbolo y el ícono, los módulos, tramas y texturas y finalmente un análisis acerca de dos de los elementos básicos que están presentes en toda pieza editorial como lo son la tipografía, el manejo de los blancos y la grilla tipográfica. Este capítulo sirve para introducir al lector en el Proyecto de Graduación y explicarle qué elementos y criterios se tendrán en cuenta a la hora de realizar los dos libros infantiles (y su respectivo manual para padres o tutores) que se tienen por objetivo.

En el capítulo número dos se tomará en cuenta que para diseñar algo hay que comprenderlo en su totalidad, por ello mismo se definirá tanto a la forma de aprender del niño como al libro de cuentos infantil. También, a lo largo del capítulo, se enumerará a los elementos que lo conforman, se investigará los beneficios que la lectura de estos les aporta a los niños, se indagará cómo deben de ser los dibujos que ilustren al cuento y, finalmente, se remarcará el papel fundamental que la lectura ocupa en el aprendizaje de un infante. Se tendrá en cuenta el enfoque psicológico de Piaget.

Pasando ya al capítulo número tres, en él se hablará específicamente del Trastorno del Procesamiento Sensorial (TPS). Este capítulo pretende que el lector comprenda un poco más al trastorno ya que se empieza definiéndolo, y cómo los niños lidian con él en un período crucial como lo es la infancia, se prosigue a enumerar algunos de los variados síntomas característicos que indican si un infante padece el trastorno, además en él se tratan tres conceptos clave para el objetivo del Proyecto de Graduación los cuales son la hipersensibilidad, la hiposensibilidad y los casos en donde se da una fluctuación entre ambos. Por otra parte, también se tendrá en cuenta la sobrecarga sensorial y cómo esta puede derivar en una crisis para el infante, así como también cómo enfrentarla para calmar

al niño. Se tendrá en cuenta explicar al lector qué es y cómo ayuda en estos casos la terapia ocupacional. Por último, otro punto clave a tratar para la presente tesina son las actividades seguras, las cuales tendrán lugar en ambas secciones del libro a realizar. Este tipo de actividades o tareas que se proponen sirven para aquellos niños que evaden situaciones (hipersensibles) para evitar que se pierdan experiencias que puedan ser de su agrado y que, a su vez, lo ayuden en su terapia, así como también para aquellos que buscan la estimulación de los sentidos de maneras un tanto peligrosas (hiposensibles) para que puedan disfrutar de una estimulación apropiada, de una forma segura, sin lastimarse en el intento.

Dentro del capítulo número cuatro se le realizará la entrevista a una terapeuta ocupacional para que explique su carrera, los juegos que realiza tanto para niños hipersensibles como hiposensibles, qué beneficios encuentra respecto a crear libros con un enfoque dirigido a infantes con TPS, así como también como funciona la terapia ocupacional, si es una cuestión más metódica o es algo más libre, cómo repercute en ellos este tipo de tratamiento y demás cuestiones afines. También se realizará un estudio de casos, por un lado, se analizarán dos cuentos infantiles dirigidos hacia niños con TPS, los cuales explican al niño cómo es el trastorno con dibujos y situaciones amenas para una fácil comprensión, así como también algunas situaciones típicas que les pueden llegar a suceder; dentro de este análisis se encuentran los cuentos *Abejas ocupadas: una historia sensorial de la defensividad* y *Sensorial como tú: un libro para niños con TPS hecho por adultos con TPS*. Por el otro lado, también se hará un análisis sobre un cuento infantil para niños con TPS, pero viendo al trastorno desde su punto de vista. En él se narran una serie de situaciones comunes que les pasan a los niños con este trastorno, y he aquí la diferencia respecto a los anteriores, de una manera totalmente imaginativa (es decir, cómo lo ve y siente el niño desde su lugar). Esta forma de presentar la historia hace que el niño se sienta plenamente identificado, se le describen situaciones que le suceden quizá a diario y, a su vez, se relata cómo desde su perspectiva siente cómo le pasan dichas situaciones. Además, en el libro

en cuestión se enfatiza la ayuda del adulto en este tipo de aprietes para el infante. El libro a analizar se titula *Es solo un ... ¿Qué ? : ¡Pequeños problemas sensoriales con grandes reacciones!*

Finalmente, en el capítulo número cinco, se describirán de principio a fin ambos cuentos. Con qué tipo de actividades contará, la historia que va a narrar, qué tipo de personajes están presentes en el relato, si se utilizan elementos ilustrativos como dibujos y pictogramas, si se hace uso de nuevas tecnologías como páginas web, aplicaciones, QR, entre otras, las técnicas utilizadas en cada uno (por ejemplo, si se utiliza la técnica del pop up se deberá mencionar en qué páginas y que objetos/personajes/frases cobran protagonismo, dado a que la técnica se utiliza para que determinados objetos, personajes e inclusive frases o manchas tipográficas destaquen o “salgan” de la página debido a su carácter tridimensional), y demás cuestiones que ameriten. También se describirá de esta manera al apartado para padres. Además, para terminar el capítulo, se detallarán datos técnicos y de producción gráfica, como, por ejemplo, qué tintas usar en la reproducción de los materiales de lectura, el porqué de las decisiones tomadas, normativas a seguir para realizar materiales destinados a niños, el tipo de papel que se utilizará y su gramaje correspondiente, etc. Todo esto le proporcionará al lector una descripción de todo lo que se tendrá en cuenta a la hora hacer las piezas editoriales, es decir, el objetivo principal del Proyecto de Graduación.

Capítulo 1: La relación entre el diseño editorial y el libro infantil

Los materiales de lectura tales como los libros, las revistas, los diarios, los manuales y demás piezas editoriales siguen acompañando, ya sea de manera analógica o digital, hasta el día de la fecha a la humanidad. En ellos se deposita sapiencia, entretenimiento, noticias, pensamientos, opiniones, historias, y otras cuestiones que se creen meritorias de ser documentadas para su posterior distribución y preservación. Elaborar una pieza editorial no es tarea sencilla, hay un largo camino recorrido detrás de un material que merezca denominarse digno de ser publicado.

El capítulo uno del presente Proyecto de Graduación (PG) tratará conceptos básicos, pero de gran importancia. Se tiene por objetivo introducir al lector para comprender cuestiones tales como las bases y herramientas necesarias para la confección de una pieza editorial o publicación. De igual manera, se hará énfasis en cómo se relacionan y aplican aspectos del mundo del diseño gráfico dentro del ámbito del diseño editorial.

Finalmente, se tendrá en cuenta y explicará de qué manera el libro infantil hace uso de métodos y de saberes provenientes del diseño editorial. Aunque no lo parezca debido a su aparente sencillez, el libro de cuentos infantil, no se queda afuera del uso de cuestiones que forman parte del proceso del diseño de una pieza editorial tales como: la grilla, la elección de la tipografía, el uso debido de los blancos, la disposición de los diversos elementos que componen a las páginas y demás contenidos, que se detallarán a lo largo del capítulo.

1.1 introducción al diseño gráfico

Por sobre todas las cosas, el diseño es útil, es algo que debe de ser funcional. Su principal objetivo se basa en comunicar eficazmente un mensaje determinado para que este pueda ser decodificado de manera correcta por su receptor. Sin embargo, a pesar de que esa podría ser una definición válida, el diseño comprende más aspectos. El diseño gráfico, tal y como un rompecabezas, en donde cada una de las piezas poseen un lugar exacto,

determinado y encajan perfectamente, es una construcción minuciosa, que no deja nada al azar. Wong explica, a pesar de que el diseño, en el imaginario colectivo, suele ser considerado como la acción de decorar o adornar el aspecto externo de las cosas, en sí mismo, este tiene mucho más que ofrecer. De estar bien ejecutado, no es algo que deba desmerecerse calificándole como bonito (1995).

A diferencia del mundo artístico, en el cual las obras son desarrolladas basándose en los propios parámetros y caprichos del autor, el cual goza de total albedrío, el diseño es una finalidad práctica y con propósito, en donde todo posee un sentido y una razón de ser. En otras palabras, mientras que el arte está plagado de subjetividad, el diseño posee fundamentación. Como bien se mencionó al principio, el propio diseñador es plenamente consciente que diseña para los demás. Por ende, se da cuenta rápidamente de qué tan necesario es corroborar de primera mano que se entienda lo que pretende transmitir la pieza de diseño en cuestión. Por eso mismo, cada vez que el profesional del diseño hace su labor, en el proceso, incluye a diversas personas, ya sean amigos, allegados, colegas o desconocidos que accedan a echarle un ojo y dar una opinión de lo más franca o inclusive aportar sugerencias oportunas. La correcta comunicación en una pieza de diseño es fundamental dado que esta puede influir de manera positiva o negativa en su público objetivo. De la misma manera, Costa expresa: "Su especificidad como disciplina es transmitir sensaciones, emociones, informaciones y conocimiento". (2003 p.11).

Puede que en un principio parezca que diseñador y creativo son lo mismo, pero no es así en lo absoluto. Carpintero señala que, las personas, le atribuyen a la creatividad y la innovación papeles protagónicos en el proceso de diseño. Ya la palabra creatividad sugiere la acción de crear, es decir, algo que surge por espontaneidad (2009). Si bien es verdad que las grandes ideas pueden concebirse indeliberadamente, sería desprolijo que el diseño dependa en su totalidad de algo tan aleatorio como lo es el surgimiento o no de una presunta idea revolucionaria. Es decir, este planteo como proceso de trabajo es engorroso debido a la inconsistencia e ineficacia que este accionar plantea en el ritmo de trabajo del

profesional. Como bien expresa Carpintero: “Calificar a una acción de diseño de ingeniosa o creativa es vincularla con una cierta chispa creadora que acudiría a uno. Es una reducción facilista de la tarea del diseño.” (2009, p.15). Si bien el creativo es aquel que tiene ideas, a fin de cuentas, es el diseñador el que puede rebuscárselas de manera creativa en ciertas situaciones y termina por construir un planteo después de esforzarse inmensurablemente. A modo de concluir con lo ya expuesto, podría mencionarse que el diseñador muchas veces desarrolla una suerte de *sentido común del diseño*. Es más que nada un entrenamiento visual que se va desarrollando conforme el profesional va adquiriendo más práctica, experiencias, referencias visuales, y saberes sobre la disciplina en cuestión.

El elemento subconsciente del diseño se convierte en una parte de la memoria visual y cinética, del mismo modo que caminar o montar en bicicleta. Se trata de habilidades tan arraigadas en nosotros a través de la práctica que apenas somos conscientes de que forman parte del proceso. (Haslam, 2007, p.23).

1.2 El diseño editorial

Hubo un momento en la historia de la humanidad en el cual el hombre sintió la necesidad de plasmar diversos conocimientos en un soporte físico para evitar el extravío de estos pensamientos dentro de su mente y poder así transmitir dichas ideas a otras personas. Fue así como diversas civilizaciones comenzaron a escribir sobre papiros, cuero, pieles secas de animales, tablillas de arcilla, madera, pergaminos, entre otros. Como se puede observar, el diseño editorial tiene un origen muy antiguo, citando a Haslam: “Los primeros diseñadores de libros fueron los escribas egipcios; escribían en columnas e ilustraban los rollos con dibujos.” (2007 p.6).

Hoy en día, se conoce al diseño editorial como una disciplina académica que parte del diseño gráfico y se especializa en el elaboración de piezas editoriales o publicaciones tales como revistas, diarios, libros, folletos, catálogos, y demás, que pueden ser vistas y leídas tanto en un soporte físico como digital. De igual modo, “Una publicación editorial puede entretener, informar, instruir, comunicar o educar, o puede articularse como una combinación de todas esas acciones.” (Caldwell y Zappaterra, 2014 p. 8). Cada tipo de

pieza editorial posee sus propios requerimientos, clima, tono, características y formas de comunicar su contenido a un público definido de antemano. Por eso, es de esperarse, que no va a estar diseñado de la misma manera un libro para niños que un diario. Partiendo de la base, ambos poseen públicos diferentes y, si bien los dos manejan información, no son la misma clase de información. Consecuentemente, requieren de planteos gráficos diametralmente distintos. Bhaskaran afirma, "Igual de importante que el tipo de publicación creado es el público objetivo" (2006 p.6).

En la actualidad hay una masificación tal de contenidos, ya sean impresos o digitales, que generan un bombardeo constante al receptor. Lo que tiene que tener en cuenta el diseñador editorial es la masiva y simultánea competencia que esto plantea. Según Bhaskaran, cuando una persona va a la biblioteca se encuentra rodeada de libros, cuando va a un quiosco de diarios, todos los diarios y revistas se muestran por igual, cuando va a una muestra se exhiben tantos catálogos o folletos como expositores y así sucesivamente. Esto es debido a que hoy en día la comunicación es más relevante, al igual que el poder de las publicaciones. (2006).

A pesar de que cada pieza editorial es un mundo en sí misma, engloban diversos aspectos que son recurrentes en todas ellas y que hay que tener en cuenta al momento de producirlas. Si bien todos y cada uno de estos elementos que forman parte de ellas son importantes para su constitución, hay algunos en específico que son sumamente relevantes. Se destacan por su presencia y función el formato, la tipografía, la jerarquización del contenido, el manejo de blancos y la grilla o retícula tipográfica. Le siguen luego elementos como el color, el repertorio iconográfico y el tipo de encuadernación.

1.3 Los elementos gráficos y los conceptos teóricos que se encuentran presentes dentro del libro infantil

De buenas a primeras, los materiales de lectura dirigidos al público infantil pueden parecer básicos y muy simples. Es verdad que, si se podría hacer una distinción por el nivel de

complejidad que poseen las tres principales piezas editoriales, el libro se encontraría en el peldaño más bajo. Esto sería debido a la poca cantidad de elementos presentes en su elaboración y, por ende, su grilla es la más sencilla, siguiéndole el diseño de revistas y por último el de diarios y periódicos. Sin embargo, como ya se ha mencionado anteriormente, las decisiones que se toman a la hora de encarar un proyecto editorial, cualquiera sea el caso, no es algo fácil o que se finalice en poco tiempo, además no cualquiera está capacitado para realizarlo y cumplir con diversos requerimientos o actuar bajo presión.

Muchos de los elementos que se relacionan de manera directa con el diseño gráfico, se encuentran presentes dentro del desarrollo de un proyecto editorial tal como la elaboración de un material de lectura para niños. Ya sea desde los primeros pasos, como lo son el partido conceptual y gráfico hasta los aspectos más técnicos e inflexibles como la retícula tipográfica. A lo largo de este subcapítulo se detallarán variadas e imprescindibles herramientas que tiene el diseñador editorial para trabajar en la creación de una pieza editorial tal como el libro infantil.

1.3.1 El partido conceptual y el partido gráfico

Cuando al diseñador se le encarga un proyecto, como es de esperarse, los requerimientos varían según la pieza, por ende, de lo primero que debe tomar conciencia es acerca del *qué* va a diseñar. Este planteamiento lo lleva inmediatamente al *cómo* va a realizarlo. Allí es cuando entra en acción el partido conceptual. En sí, podríamos llegar a explicarlo como la relación entre diversas ideas que cobran un sentido determinado por su autor. Carpintero afirma: “Los partidos no son objetos que existen y deben ser descubiertos, sino que son realizaciones que vinculan elementos a través de una particular mirada. (2009, p.15). Sin embargo, la construcción de un partido conceptual no se basa sólo en la recopilación de datos, hace falta procesarlos y entenderlos para ampliar las posibilidades de su alcance. Cabe destacar que el partido conceptual no es una regla que hay que seguir a rajatabla, es una orientación, un comienzo o hilo conductor que le sirve al profesional como un apoyo

o guía para encaminarse de nuevo en caso de estar perdido o no saber qué hacer. Además, lo incita a recabar información provechosa para aplicar durante su proceso de diseño.

Por lo general, se sabe si un partido conceptual ha sido realizado con éxito cuando este comienza a traducirse en imágenes. El partido gráfico es entonces una serie de imágenes que ilustran o describen de manera gráfica al partido conceptual. Cuanto más extenso sea el partido gráfico del diseñador, más referencias visuales tendrá y mejor se desempeñará en su proyecto. Se podría afirmar que el partido gráfico es entonces una consecuencia del partido conceptual. A modo de conclusión, la riqueza de los partidos conceptual y gráfico reside en que no existe un planteo igual que otro, dado a que cada diseñador interpreta la realidad de manera única.

1.3.2 El color

Acorde a la física, ver los colores se hace posible gracias a la desfragmentación de la luz y cómo esta se refleja en las superficies. Pero cuando de diseño hablamos, el alcance del color en el receptor es mucho más que solo eso. Citando a Wong: "El color es una de las herramientas más importantes que posee el diseñador gráfico. Puede usarse para comunicar muchísimas emociones y sentimientos, para captar la atención de inmediato y para avisar." (1988 p.80).

La psicología del color sostiene que los colores repercuten en la mente del ser humano generando diversas respuestas emocionales. Muchas veces el mismo color puede evocar un determinado sentimiento y a su vez otro totalmente contrario al anterior. Esto se debe a que, acorde a lo descrito por Heller, la humanidad tiene presente más sentimientos que colores en sí. Por otro lado, el color también es un elemento que opera mediante el contexto. Esto es debido a las experiencias propias del individuo, así como los orígenes históricos y la tradición (2008). Por ejemplo, si vemos una manzana roja puede parecer totalmente apetecible. Suponiendo que, en un caso hipotético, la manzana cambia su color

a violeta, ya no se percibe de la misma manera y esto hasta podría ser considerado como indicio de que probablemente no debe de ser comestible.

Si bien suele pensarse que el blanco y negro son un asunto separado de la psicología del color, es un gran error. Al igual que el resto de colores tienen sus propios significados y abordan diversos sentimientos. La utilización del negro y el blanco no tiene por qué ser pensada como una combinación aburrida o carente de ritmo. Según el caso, esta elección tiende a quedar interesante si se sabe utilizar. Además, dicha elección presenta muchas ventajas a la hora de reproducir el material sobre determinados soportes y a su vez los elementos cuentan con suma definición. Wong afirma "El negro y el blanco, utilizados juntos, crean el contraste de tonos más acentuado con un máximo de legibilidad y economía de medios." (1988 p.26).

Ya pasando a hablar de aspectos más técnicos, los colores poseen tres atributos que son fundamentales. Primero se destaca el tono o matiz, que es definido como la croma del propio color. Luego está el valor el cual indica la cantidad de luz u oscuridad que posee un color en sí mismo. Por último, se encuentra la intensidad o saturación, es decir, qué tan puro es el color.

En este sentido, la elección del color no es algo que debe ser considerado como insignificante o guiado por la propia concepción de los mismos diseñadores dado a que, así como una paleta cromática puede potenciar un proyecto, una desacertada lo puede tirar completamente abajo.

1.3.3 Punto, línea, plano y volumen

La presente tesina se centrará en elaborar un libro infantil. Se considera que no está demás detallar cómo se clasifican algunos de los elementos que se encuentran cumpliendo determinadas funciones dentro de la pieza editorial y cómo pueden variar según las clasificaciones estipuladas a continuación.

El punto, la línea, el plano y el volumen son cuatro nociones básicas. Podrían definirse como los elementos de los cuales se vale el diseñador para originar gráficamente lo que se desea plasmar dentro de un campo visual. Por ende, estos cuatro conceptos están en continuo uso al momento de diseñar.

El punto es, en otras palabras, el inicio. Se lo describe comúnmente como la unidad más pequeña de significado que da paso a la existencia de la línea, el plano y el volumen. Según Kandinsky “Exteriormente el punto puede ser caracterizado como la más pequeña forma elemental, expresión que resulta desde luego insuficiente. Es difícil de señalar límites exactos para el concepto ‘la más pequeña forma’. (1995 p. 25). Inevitablemente esta afirmación sugiere ver al punto como un elemento sujeto al contexto. A su vez, Kandinsky sostiene:

¿Cuál sería entonces la frontera entre el concepto de punto y el de plano? He aquí dos condiciones a considerar: 1. Relación de tamaño del punto y el plano y 2. relación de tamaño del punto y otras formas sobre el plano. (1995 pp. 25 - 26).

Podría adjudicarse entonces que la clasificación de elementos tales como la línea y el plano dependen de la continua comparación. Por ejemplo, si una forma cuadrada ocupa casi toda la superficie del campo visual, en consecuencia, recibe la clasificación de plano o figura plana. Pero si el campo visual se agranda considerablemente, mientras que la figura sigue conservando las mismas dimensiones, como resultado, el (anteriormente) denominado plano es sumamente pequeño en relación a su entorno y pasa a ser catalogado como punto. Si bien al punto se lo asocia comúnmente a una forma circular, en realidad esto no está dentro de sus características, seguirá considerándose un punto, al fin y al cabo, si éste guarda su relación de tamaño respecto a otros elementos y al campo visual en donde se encuentra.

Por su parte, la línea, es un conjunto de puntos muy cercanos unos con otros. Por ende, es la resultante o el producto del punto. Si se une un extremo con otro, es capaz de generar formas cerradas o figuras planas. Además, Kandinsky afirma: “El punto está constituido exclusivamente por tensión, ya que carece de dirección alguna. La línea combina, al

contrario, tensión y dirección [...]” (1995 p.58). Ergo la línea puede expresarse tanto en sentido vertical, horizontal y diagonal.

El plano podría definirse de dos maneras. Por un lado, es un espacio de trabajo cuadrangular en donde el diseñador puede elaborar su diseño. Por el otro, son figuras planas sin volumen con un color definido diferente al de su fondo. Wong lo define de la siguiente manera:

El recorrido de una línea en movimiento (en una dirección distinta a la suya intrínseca) se convierte en un plano. Un plano tiene largo y ancho, pero no grosor. Tiene posición y dirección. Está limitado por líneas. Define los extremos de un volumen [...]. (1995 p.42).

Por último, el volumen es definido por Wong como: “El recorrido de un plano en movimiento (en una dirección distinta a la suya intrínseca) se convierte en un volumen. Tiene una posición en el espacio y está limitado por planos. En un diseño bi-dimensional, el volumen es ilusorio [...]” (1995 p. 42). Esto quiere decir que, valiéndose de figuras planas y/o líneas, la supuesta tridimensionalidad lograda no es real, sino más bien una representación de ello dentro de la bi-dimensión.

1.3.4 Repertorio iconográfico

El repertorio iconográfico o icónico está conformado por todo aquello que entendemos como ícono (es decir, todo lo que sea posible de representar), ya sean fotografías, pictogramas, gráficos, infografías, signos, dibujos, pinturas, y demás elementos que puedan funcionar como una paleta de recursos posibles a ser implementados en la composición de un diseñador.

En el Presente proyecto se hará especial uso de dibujos y pictogramas como parte del repertorio iconográfico. Esto se debe principalmente a que el material también irá dirigido a niños con el Espectro Autista (TEA) que pueden padecer en conjunto el Trastorno del Procesamiento Sensorial (TPS).

Los dibujos y pictogramas plantean un contraste bien marcado entre sí debido a su contenido. Mientras que el dibujo goza de detalles que quizá no sean necesarios para su comprensión, los pictogramas, se podría decir, no dan paso a la duda. Son una síntesis, una abstracción, del objeto o acción que plantean representar. En conclusión, mientras que el dibujo posee un carácter más imaginativo, el pictograma tiene por objetivo una narrativa funcional la cual complementa a la comunicación oral o escrita.

1.3.5 Módulos, tramas y texturas

A diferencia del punto, la línea, el plano y el volumen, las tramas y texturas no son elementos constitutivos del diseño. En realidad, su tarea es acompañar a la composición en general. Cumplen la función de generar acentos y pausas en partes específicas y enriquecen al diseño. Wong al respecto sostiene:

La repetición de módulos suele aportar una inmediata sensación de armonía. Cada módulo que se repite es como el compás de un ritmo dado. Cuando los módulos son utilizados en gran tamaño y pequeñas cantidades, el diseño puede parecer simple y audaz; cuando son infinitamente pequeños y se utilizan en grandes cantidades, el diseño puede parecer un ejemplo de textura uniforme, compuesto de diminutos elementos (1995 p.51).

Las tramas están compuestas por módulos. Los módulos son figuras o elementos que se organizan matemáticamente de forma exacta, poseen una direccionalidad, una distancia específica y se repiten infinitamente. Pueden tener el mismo tamaño todas las veces que se reiteran o, si se trata de un módulo creciente, este aumenta su tamaño escalonadamente hasta llegar a un punto máximo en el que empieza a decrecer resultando en una trama con una relativa ilusión de movimiento.

Las texturas están compuestas por elementos que ocupan lugares aleatorios y no tienen un patrón de repetición específico. Hay dos tipos de texturas. Las visuales son aquellas que, tal como indica su nombre, pueden verse y distinguirse como textura, pero al tocarse se descubre que en realidad su materialidad no es la propia de la textura. Un ejemplo sería por ejemplo una foto de una madera impresa sobre un papel, es muy rica a nivel visual

pero materialmente es pobre. Por otro lado, las texturas táctiles son aquellas que pueden verse y guardan una relación lógica entre su visualización y su característica táctil. Por ejemplo, una piedra, posee una textura visual y táctil características.

1.3.6 La tipografía

Aharonov afirma que la tipografía es como hablar, pero interpretado gráficamente. Hay tantos tonos de voz como familias tipográficas. Además, cuando se emplea el lenguaje oral en la cotidianeidad, no se utiliza la monotonía. Hay sentimientos como la alegría, la exaltación, el enojo, entre otros, los cuales exigen altos y bajos, acentos y pausas. Tal como si de una canción se tratase, se precisa de ritmo. (2011). Por eso mismo, para expresar correctamente un mensaje, es fundamental saber diferenciar las clasificaciones de los tipos y variables tipográficas, para qué sirven, cómo aplicarlas y demás cuestiones pertinentes. Porque, así como a veces se puede enfatizar algo gritando agresivamente en *bold*, también se puede acotar susurrando en *light*.

Cuando de diseño editorial se habla, es inevitable pensar en la tipografía. Sin embargo, existen materiales los cuales se valen más del recurso iconográfico que de las propias palabras como es el caso de los fotolibros o catálogos incluso. Si bien también se le puede adjudicar esto a los libros infantiles, los cuales no gozan de un extenso texto como tal, de una manera u otra, la tipografía está presente. Esto se debe a que se presenta en los títulos, datos de edición, la historia y otros, pero no necesariamente puede solo encontrarse allí. En ocasiones la tipografía pasa a ser ilustrativa convirtiéndose en texturas tipográficas, utilizando su forma y contra forma como planos de color, entre otros.

Es erróneo dictaminar o tomar por norma general que los libros infantiles deben estar plagados de tipografías alegres, redondeadas y regordetas, casi rozando el extremo de lo adorable, puesto a que no todos los cuentos infantiles, por el solo hecho de ir dirigidos a niños, poseen las mismas necesidades. También existen otro tipo de cuentos, que requieren de soluciones gráficas diferentes dado al tipo de ilustraciones o historia. Se

pondrá como ejemplo el libro *El ruiseñor* de Hans Christian Andersen, de la edición distribuida por la Colección Cuentos clásicos de la Valijita (revista argentina dirigida a un público en edad preescolar). Esta historia en particular transcurre en la antigua China en el lujoso palacio de porcelana perteneciente a un Emperador ficticio. El libro muestra un clima gráfico acertado, escogiendo una tipografía Serif del tipo Romana Moderna. Esta clase de tipografías poseen una reminiscencia clásica, son finas por la modulación de su grosor y muy delicadas. Dicha decisión acompaña perfectamente al clima que plantean los dibujos y la historia en particular.

En conclusión, la tipografía es un abanico de posibilidades, sumamente versátil, el cual hay que saber utilizar. Pero a su vez es un arma de doble filo, si no se sabe aprovechar, la pieza editorial puede parecer desprolija, carente de profesionalidad o inclusive dar la impresión errónea al espectador. Podría decirse entonces que la tipografía, su uso y jerarquización son elementos esenciales en la composición de una publicación.

1.3.7 El manejo de los blancos

Lo más difícil para un estudiante de diseño es el manejo del espacio en blanco porque el blanco es vacío y el vacío les genera inseguridad. El estudiante toma al espacio vacío como falta de diseño, cuando la realidad es que esos espacios no están vacíos, sino colmados de pausa. El *manejo de los blancos* en diseño editorial es algo tan fundamental como la grilla misma.

Parece casi irónico tener que saber cuándo dejar espacios en blanco y cuando no al momento de diseñar. Sin embargo, esto podría compararse a aquellas situaciones que se debe pensar meticulosamente cuando hablar y cuando callar. Un error, de hecho, común, sería pensar que agregando más elementos de los que realmente se necesitan en una página, dichas decisiones serán automáticamente pertinentes para el planteo. La verdad es que el blanco es parte del ritmo de la página, y como se mencionó anteriormente, ocupa el lugar de pausa. Una propuesta de diseño llena de elementos innecesarios no es más

que mil voces gritando sin parar. Si todo llama la atención, entonces nada lo hace realmente.

Jute recomienda al diseñador que se encargue primero de las páginas más densas en cuanto a contenido, y por ende las más engorrosas, para luego saber cómo manejar aquellas en las que sí puede permitirse una distribución más libre de los elementos respecto a los blancos de la página. (1997).

1.3.8 La retícula tipográfica

La grilla o retícula tipográfica es una herramienta la cual el diseñador editorial dispone principalmente para organizar textos, misceláneas, blancos de página, imágenes y otros tipos de elementos a la hora de sumarlos a la pieza editorial, determina el espacio de trabajo, ayuda a mantener una regularidad dentro del planteo gráfico, ahorra tiempo en el proceso de diseño y favorece a la jerarquización tipográfica y la legibilidad del material de lectura. Podría decirse entonces que la retícula es el génesis de la coherencia, orden y constancia en una pieza editorial. Müller-Brockmann sostiene: “La reducción de los elementos visuales y su subordinación al sistema reticular puede producir la impresión de armonía global, de transparencia, claridad y orden configurador. El orden en la configuración favorece la credibilidad de la información y da confianza.” (1982 p.13). Consiguientemente, podría afirmarse que, una distribución adecuada de los elementos garantiza una pieza editorial con alta calidad visual. Hay diseñadores que cuestionan su uso argumentando que retícula tipográfica limita su soltura a la hora de colocar los diversos elementos que se encuentran en las páginas. No obstante, cabe recalcar que si la grilla se percibe como una cárcel que no da libertad al diseñador, quiere decir que esa retícula no es la indicada para ser implementada en ese proyecto. Tal y como dice Jute:

El diseñador tiene que ver la retícula como una ayuda a la legibilidad, al reconocimiento y a la comprensión, pero nunca como un corsé. Si el texto o las ilustraciones no se adaptan a ella, quiere decir que no funcionará y habrá que diseñar otra, pues nunca hay que forzar el material. (1997 p.7).

Aunque parezca difícil de creer, dado a su simpleza aparente, hasta los libros de cuentos infantiles, que están mayoritariamente colmados de imágenes, están realizados con retículas tipográficas. Por más imaginativos y descontracturados que pueden llegar a ser o parecer sus planteos, también requieren de cierto orden, constantes y variables a lo largo de sus páginas. Al fin y al cabo, siguen siendo una pieza editorial que requiere de especificaciones técnicas tales como la grilla para funcionar correcta y óptimamente.

En el presente capítulo se ha abordado diversas cuestiones referidas al diseño que son cruciales para darle al lector un vistazo acerca de qué elementos están presentes a la hora de trabajar sobre una pieza editorial tal como lo es en este caso un libro infantil.

En el próximo capítulo se abordará al libro infantil y al cuento según su contenido y cómo este le sirve al niño como recurso para progresar en diversos aspectos de su vida.

Lista de referencias bibliográficas

Aharonov J. (2011). PsicoTypo Psicología tipográfica. Obtenido de: https://issuu.com/ar0design/docs/psico_typo

Bhaskaran L. (2006) ¿Qué es el diseño editorial? Barcelona: Rotovision.

Caldwell, C. y Zappaterra, Y. (2014) Diseño editorial, Periódicos y revistas /Medios impresos y digitales. Barcelona: Gustavo Gilli.

Carpintero C. (2009) Dictadura del diseño, Notas para estudiantes molestos. Buenos Aires: Wolkowicz Editores.

Costa, J. (2003) Diseñar para los ojos. Barcelona: Costa Punto Com Editor (CPC).

Haslam, A. (2006) Creación, diseño y producción de libros. Barcelona: Blumé.

Heller, E. (2004) Psicología del color, Cómo actúan los colores sobre el sentimiento y la razón. Barcelona: Gustavo Gilli.

Jute A. (1997) Retículas, la estructura del diseño gráfico. Barcelona: Rotovision.

Kandinsky, V. (1926) Punto y línea sobre el plano, Contribución al análisis de los elementos pictóricos. Barcelona: Labor S.A.

Müller-Brockmann, J. (1982) Sistemas de retículas, Un manual para diseñadores gráficos. Barcelona: Gustavo Gilli.

Wucius, W. (1995) Fundamentos del diseño bi y tridimensional. Barcelona: Gustavo Gilli.

Wucius, W. (1988) Principios del diseño en color. Barcelona: Gustavo Gilli.

Bibliografía

Aharonov J. (2011). PsicoTypo Psicología tipográfica. Obtenido de:
https://issuu.com/ar0design/docs/psico_typo

Bhaskaran L. (2006) ¿Qué es el diseño editorial? Barcelona: Rotovision.

Caldwell, C. y Zappaterra, Y. (2014) Diseño editorial, Periódicos y revistas /Medios impresos y digitales. Barcelona: Gustavo Gilli.

Carpintero C. (2009) Dictadura del diseño, Notas para estudiantes molestos. Buenos Aires: Wolkowicz Editores.

Costa, J. (2003) Diseñar para los ojos. Barcelona: Costa Punto Com Editor (CPC).

Frutiger A. (2005) El libro de la tipografía. Barcelona: Gustavo Gilli.

Haslam, A. (2006) Creación, diseño y producción de libros. Barcelona: Blumé.

Heller, E. (2004) Psicología del color, Cómo actúan los colores sobre el sentimiento y la razón. Barcelona: Gustavo Gilli.

Jute A. (1997) Retículas, la estructura del diseño gráfico. Barcelona: Rotovision.

Kandinsky, V. (1926) Punto y línea sobre el plano, Contribución al análisis de los elementos pictóricos. Barcelona: Labor S.A.

Le Comte, C. (2004) Manual tipográfico. Buenos Aires: Ediciones infinito.

Montesinos J. y Hurtuna M. (2009) Manual de tipografía. Valencia: Campgrafic.

Müller-Brockmann, J. (1982) Sistemas de retículas, Un manual para diseñadores gráficos. Barcelona: Gustavo Gilli.

Wucius, W. (1995) Fundamentos del diseño bi y tridimensional. Barcelona: Gustavo Gilli.

Wucius, W. (1988) Principios del diseño en color. Barcelona: Gustavo Gilli.

PROYECTO DE GRADUACIÓN

25%

SEMINARIO DE INTEGRACIÓN I. HOJA DE EVALUACIÓN

Estudiante: Fernandez Rey, Tamara

Legajo: 0104684

Título del PG: La inclusión en el mercado editorial infantil. Elaboración de un libro didáctico adaptado a niños con Trastorno del Procesamiento Sensorial (TPS)

El Profesor realiza y escribe en esta ficha las observaciones, evaluaciones y recomendaciones necesarias para la aprobación de la cursada. Esta ficha se completa con una frase indicativa según criterios de la Facultad para Proyecto de Graduación: **Alcanzó los Objetivos y No Alcanzó los Objetivos**. El profesor indicará además el equivalente numérico en su evaluación, lo cual determinará la aprobación o reprobación de la cursada de Seminario de Integración I. Si el PG alcanzó los objetivos, el estudiante aprueba la cursada de Seminario de Integración I (nota: de 4 a 10) Si no alcanzó los objetivos deberá recursar la asignatura. (nota: 2)

EVALUACIÓN

El tema del PG es innovador, y pertenece a su carrera. Se encuentra muy bien las Normas APA y Estilo.

Bien escritura

- X Buen aporte de la alumna a lo largo del capítulo.
- X Excelente proceso de aprendizaje, entregando sus trabajos en fecha y con pertenencia a la materia.
- X

La nota además, se debe a este proceso.

Bien el Pre-Foro

Fernandez Rey, Tamara

Firma de estudiante

Martín Stortoni

Firma del Profesor

Calificación final:

Fecha de entrega:

