

00227

56

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

"EL ESPECTÁCULO DE TÍTERES PARA LA OBRA INFANTIL: 'EL PIZARRÓN MÁGICO'" (Escénico-Audiovisual)

TESIS
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN COMUNICACIÓN GRÁFICA
PRESENTA:

REYNA MARÍA DEL ROSARIO RUELAS BELTRÁN

DIRECTOR DE TESIS:
LIC. OLGA AMÉRICA DUARTE

ASESOR DE TESIS:
LIC. JUAN CARLOS MERCADO



DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACION
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICA
XOCHIMILCO D.F.

MÉXICO, D.F.

2003

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

A



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

A mamá y papá, quienes en su esfuerzo por educarme, hicieron el más hermoso acto: guiarme con su ejemplo de lucha.

A mis hermanos: Gloria, Celso y Alfonso; compañeros, amigos y apoyo incondicional en mi vida.

Mis amigos y amigas: Noemí, Xolotl, Fer, Gaby, Ana, Lili, Fabi, Alejandro, Mauro, Carmen, Hector, Vero, Gerardo, Paty, Dany, Carmina... y todos aquellos que en la adversidad me han ofrecido su sincera amistad y en los momentos de dicha han compartido su alegría conmigo.

A los niños, quienes con su existencia nos recuerdan nuestro más hermoso comienzo: la infancia; en la que a través del juego y la fantasía se obtiene el mejor de los aprendizajes. Especialmente a mis sobrinos: Cesar, Adonay y Fer.

A tí Armando, que siendo el mejor de mis regalos, has enriquecido mi vida con tu entusiasmo, fuerza, bondad y amor.

A todas las personas que, por breves que fueron los encuentros, dejaron en mí un aprendizaje y que ahora vierto en esta tesis.

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo recepcional.

NOMBRE: Rafaela Beltrán

Reynol Marcel R.

FECHA: 3- Julio - 2003

FIRMA: [Firma]

B

AGRADECIMIENTOS



Mis más sinceros agradecimientos a todas aquellas personas que hicieron posible la realización de este documento.

Especial gratitud debo a la Lic. Patricia Carlos y al Lic. Leonard Domínguez, por su confianza y apoyo depositados en mí.

Al Lic. Mauro Mendoza y a la Lic. Carmen Luna, por compartir conmigo su experiencia, sus conocimientos, su tiempo y su amistad; y que gracias a ellos pudo materializarse el proyecto de esta tesis.

Al Jurado: Lic. Olga América Duarte, Lic. Juan Carlos Mercado, Profra. Ariadne García, Prof. José Ramón García y Prof. Salvador Salas, por sus orientaciones y apoyo académico en el desarrollo de esta investigación; especialmente a la Lic. Olga América Duarte, quien dedicó su tiempo, y con esmero y entusiasmo guió mis pasos a la culminación de esta investigación.

Al Lic. Edgar Martínez, por demostrar gran interés y comprensión en la conclusión de este importante proceso.

A Gerardo Esquivel por sus valiosas aportaciones y apoyo incondicional.

A Ana Lilia Méndez, quien con su amistad y entusiasmo compartió conmigo sus conocimientos para realizar gran parte de esta tesis.

Y en especial a mi familia y amigos quienes siempre han estado a mi lado y pendientes de mis avances y logros.

Mil gracias a ti Armando, por tu apoyo incondicional, tus consejos y tu tiempo compartidos conmigo a lo largo de este proyecto.

Muchas gracias a todos.

C

ÍNDICE



INTRODUCCIÓN1

CAPÍTULO 1. EL DISEÑO GRÁFICO EN EL CONTEXTO DE LA COMUNICACIÓN4

1.1. La Comunicación como proceso8

1.2. Tipos de Comunicación10

1.2.1. Elementos de la Comunicación13

1.3. Modelos de la Comunicación16

1.4. La Comunicación Visual y sus elementos17

1.4.1. Signo20

1.4.2. Código24

1.4.3. Mensaje25

1.5. Medios de Comunicación30

1.5.1. Audio y Sonido32

1.5.2. Audiovisual33

1.5.3. Multimedia34

1.6. Medios de expresión35

CAPÍTULO 2. EL DISEÑO GRÁFICO APLICADO AL PROYECTO TEATRAL:
"EL PIZARRÓN MÁGICO"38

2.1. Necesidades del Diseño Gráfico41

2.1.1. Escenografía42

a) Espacio43

b) Ritmo44

c) Dinámica45

d) Estética46

e) La relación escenógrafo, autor,
director y actores47

2.1.2. Títeres48

2.1.3. Espacio-Tiempo56

2.2. Características del público receptor57

D

CAPÍTULO 3. PROPUESTA DE DISEÑO DE ESCENOGRAFÍA Y DE TÍTERES	64
3.1. Sinopsis de la obra	66
3.2. Proceso de bocetaje de escenografía	68
3.3. Concepto de la Escenografía	71
3.4. Proceso de bocetaje de títeres	72
3.5. Concepto de diseño de los Títeres	77
 CONCLUSIONES	 88
 CRÉDITOS	 95
 BIBLIOGRAFÍA	 96
 REFERENCIA DE IMÁGENES	 99

E

INTRODUCCION



Actualmente la Comunicación sigue siendo objeto de estudio, pues existen diversas teorías a cerca de su origen; sin embargo la mayoría apoya la idea de que se originó con la aparición del ser humano, quien sintió la necesidad de interrelacionarse al hacer comunes ideas, sentimientos o creencias entre los de su especie; esto generó el desarrollo paulatino de lenguajes que emplearon primeramente la capacidad gutural-gestual, posteriormente la oral-auditiva y finalmente la visual, desprendiéndose de éstas dos últimas las expresiones iconográficas que evolucionaron hasta alcanzar un lenguaje fonográfico articulado. Con esto se sabe que el concepto de Comunicación consiste fundamentalmente en poner en común ideas entre dos o más personas, a través de la emisión de un mensaje compuesto por la articulación o codificación de elementos significantes comunes a las personas, lo que genera una respuesta o retroalimentación, soporte de las relaciones humanas y las sociedades.

A este respecto, el Diseño Gráfico funciona como un sistema regulador en la Comunicación Visual, pues emplea

tales elementos significantes para conformar de manera gráfica un mensaje visualmente transmitido, propiciando así la comunicación entre los usuarios. Sin embargo, la difusión de tales mensajes requieren el empleo de un soporte; estos soportes son conocidos como medios de comunicación, que habiendo evolucionado a la par con las Eras sociales, se han conformado en medios impresos, televisivos o filmados (comúnmente llamados audiovisuales) y radiofónicos.

Dichos instrumentos mediáticos se han transformado con la incorporación de nuevas tecnologías hasta fusionarse unos con otros y dar por resultado un macro medio tecnológico apoyado en las telecomunicaciones. Sin embargo cabe destacar que este proceso comunicativo sigue haciendo uso exhaustivo de la imagen, pues es el lenguaje más directo y de mayor impacto, donde la transmisión de la información se complementa con el sonido, convirtiendo así la comunicación en un fenómeno audiovisual.

Por ello, el Diseño Gráfico es el sistema mayormente recurrido para visualizar la transmisión de mensajes en todos aquellos soportes mediáticos. Por tanto es un instrumento fundamental de la Comunicación, complementada con ello



en Comunicación Visual.

Ahora bien, los países avanzados han introducido en su sociedad esas nuevas tendencias comunicativas; permitiendo que las formas de enseñanza se apoyen con el uso de audiovisuales y respondan así a necesidades específicas de aprendizaje.

Sin embargo, dichos recursos audiovisuales han acotado de manera general el uso de libros y fuentes de información literaria al sector escolar, convirtiéndose este sector en observadores pasivos de su entorno.

Pues a pesar del desarrollo tecnológico de las fuentes informativas escolares, los niños difícilmente recurren a los libros para ampliar o reforzar su aprendizaje escolar y por consecuencia no comprendan los fenómenos sociales o culturales de su entorno, pues ello no permite que desarrollen un pensamiento más crítico con respecto a éste.

Esto resulta un tanto paradójico, ya que al tener acceso a dichos medios audiovisuales, los escolares no tienen la comprensión suficiente del origen que tuvieron las fuentes de su conocimiento.

Por tanto, el presente trabajo de tesis para el audiovisual-escénico "El Pizarrón Mágico", no pretende ampliar los conocimientos ni mejorarlos, únicamente intenta exponer al niño de manera complementaria a su aprendizaje escolar las principales características de la Literatura, su historia y

géneros, y por ende la importancia que cobran los libros en su aprendizaje diario. Todo esto a través de una comedia didáctica escenificada con títeres.

Por ello, el Objetivo fundamental de este proyecto de tesis es:

Diseñar gráficamente la escenografía y títeres que intervienen en la puesta en escena "El Pizarrón Mágico". Para llevar a cabo este Objetivo establecimos a su vez Objetivos Particulares como:

- Mostrar que el Diseño Gráfico es aplicable a la Comunicación Visual, a través de información que documente al respecto.
- Mostrar que la relación Diseño Gráfico-Comunicación Visual se puede involucrar directamente en una puesta teatral.
- Mostrar que el trabajo del Comunicador Gráfico, apoyado en el Diseño Gráfico, puede aportar soluciones gráficas y visuales factibles a una puesta en escena como: "El Pizarrón Mágico".

Para ello, los diversos factores que intervienen en la realización de dicho audiovisual-escénico nos llevaron primeramente a investigar las características del Diseño Gráfico y su relación con la Comunicación, los elementos que intervienen en este proceso, así como los componentes semióticos visuales de los mensajes.

Así mismo la relación de los medios de comunicación y expresión con la transmisión de la información de carácter visual; todo esto en el primer capítulo.

En el segundo capítulo presentamos los criterios de diseño gráfico aplicables a este proyecto escénico y las características de los principales elementos visuales de una puesta teatral. Así como las características básicas del desarrollo intelectual y artístico de los niños y su relación con la motivación teatral; pues son el público receptor contemplado para este proyecto; por lo que presentamos al final del capítulo la información referente a éste y su vinculación al trabajo de diseño de esta tesis.

En el tercer y último capítulo integramos la información anteriormente recabada a través de la elaboración de propuestas gráficas de la escenografía y los títeres. En el que presentamos sinopsis de la historia, características visuales de la escenografía y los personajes; en tanto que dichas características las trasladamos a un proceso de bocetaje y después a los conceptos gráficos finales. Así mismo incorporamos sugerencias y alternativas de medidas, materiales y constructivos.

Y por último las conclusiones, donde exponemos de manera general las experiencias y resultados obtenidos en este proyecto.

Esperamos que este documento de tesis cuente con la información suficiente para aportar elementos teóricos y prácticos que se adapten a otras propuestas escénicas didácticas, pues de acuerdo a la respuesta obtenida del usuario (Carlos Theatre Productions) y el público receptor de este proyecto, las soluciones gráficas ofrecidas cumplieron con los requerimientos escénicos establecidos.

Sabemos que esto fue el resultado de un camino recorrido, un camino en el que aún andamos, no es el único, es uno de tantos posibles; en el que esperamos sea un proyecto de muchos ofreciendo una visión divertida de los libros y sus conocimientos.

Ojalá los lectores encuentren en este documento alternativas o pautas, nuevas o viejas, pero de alguna utilidad a sus necesidades.

CAPÍTULO 1. EL DISEÑO GRÁFICO EN EL CONTEXTO DE LA COMUNICACIÓN



Para poder hablar del Diseño Gráfico en el contexto de la Comunicación nos fue necesario hacer algunas referencias de varios autores que proponen un análisis crítico respecto a las definiciones de este campo, ya que si bien se tiene "la certeza de que se trata de una configuración simbólica cuya pregnancia en los objetos, la imagen del mundo que nos rodea y hasta el hábito de nuestra percepción es, como la biblioteca borgeana, "ilimitada y periódica"¹; no se tiene la seguridad ni existen acuerdos definitivos que precisen sus orígenes, sus vertientes o sus aplicaciones futuras. Sin embargo, no podemos permanecer estáticos ante estas interrogantes, pues lo que nos ocupa es la función del Diseño Gráfico dentro de la Comunicación, por lo que nos apoyamos en las disertaciones que actualmente han establecido Leonor Arfuch, Norberto Cháves y María Ledesma para entender a *grosso modo* lo que es en esencia, en el aquí y ahora el proceso de diseño y sus objetivos sustanciales.

Comenzamos pues con lo que analiza Norberto Cháves respecto al Diseño, quien sugiere que el Diseño nace como

un proceso de síntesis de todos los componentes de la forma, mediante la cual estos planos resultan en un producto final, donde todos son globalmente importantes. Ya que la mera adjetivación de las formas es sustituida por la configuración de unidades complejas en las que se entrelazan funciones igualmente sustantivas y significantes. Es decir, en los albores de la producción industrial el Diseño cobra importancia como síntesis de todos los planos en la definición del objeto, y especialmente en la articulación de dichos planos. Por lo que, básicamente este proceso tiene como fin la producción de la forma con varios códigos simultáneos: la forma tecnológica (construcción); la forma ergonómica (uso); la forma simbólica (identificación) y la forma estética (sensación).²

Ahora bien, exponemos estas consideraciones que propone Cháves respecto al concepto de Diseño -en un estadio primario de su desarrollo, pues el Diseño aparece como la primera manifestación histórica de la planificación consciente de lo simbólico³, pues de este se desprenden las especificaciones de lo gráfico que posteriormente mostraremos. Por lo que continuamos con lo que este autor considera es finalmente el Diseño: "El Diseño implica, por



1. ARFUCH, L., Cháves N. y Ledesma M.; Diseño y comunicación; Ed. Paidós, Argentina, 1997, 1ª edición, p. 9

2. CHÁVES, Norberto, Op. Cit. p. 107

3. Idem, p. 113

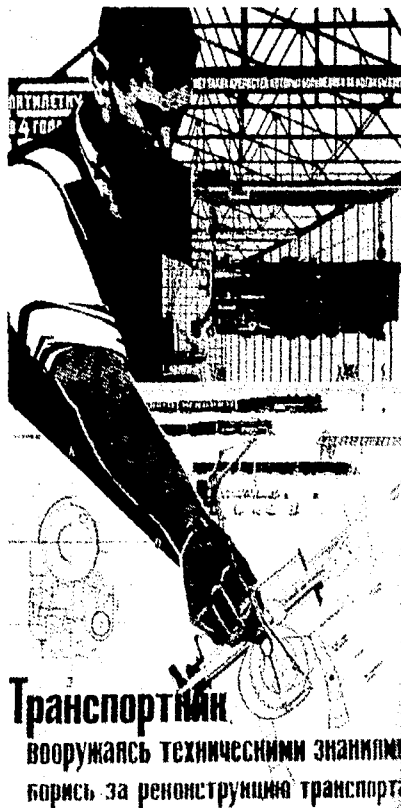


su propio concepto, una pérdida de espontaneidad e ingenuidad en la producción. El Diseño en sentido estricto no laxo- es una rama de la planificación. Su modo de producción simbólica difiere esencialmente del Arte. En el Diseño los códigos operan de modo opaco, visible. El plano del metalenguaje se mantiene a la vista y sólo en procesos largos o ámbitos muy particulares se observan casos de "naturalización".⁴

En términos generales, como asegura Norberto Cháves, "... el Diseño es una de las ramas del planeamiento de la producción y como tal es un proceso específicamente conceptual y racional. Este carácter racional, que superficialmente se ha atribuido a una corriente particular de la práctica del Diseño- el 'racionalismo'-, constituye en realidad el esqueleto de toda práctica diseñística, cualesquiera que fueran la temática y la alternativa estilística adoptadas."⁵

Ahora bien, retomando el aspecto visual que nos ocupa, y habiendo esclarecido el concepto básico de Diseño como un modo de planificación racional de los elementos constitutivos de las formas y objetos; consideramos pues abordar la función del Diseño Gráfico como forma de comunicación, pues como sugiere María del Valle es una forma específica de comunicación que conlleva elementos fundamentales como son canal, medio y carácter. Donde afirma que "el Diseño Gráfico es un tipo de comunicación que apela al canal visual a través de medios que establecen una distancia entre emisor y receptor y cuyo carácter es colectivo. No

es un medio de comunicación de masas: es una forma que,



1. Ejemplo de cartel donde se ilustra el carácter planificador del diseño. Cartel de M. Dolgorukov, Rusia, 1931.



4. CHÁVES, Norberto, Op. Cit. p. 109

5. Idem, p. 113

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

como tal, admite circular y desarrollarse en distintos medios. Diarios, revistas, libros, calles, televisión, Internet,



2. Existen diversos medios de comunicación, de entre estos el cartel funciona como medio de carácter colectivo, donde el Diseño Gráfico logra su objetivo fundamental: comunicar visualmente. Cartel para las Olimpiadas de Los Angeles 1984. Foto de S. Bass.



6. LEDESMA, María del V., Op. Cit. p. 46

7. Idem, p. 54, 55

todos son medios que albergan esta forma particular de comunicación. Su ámbito comunicacional parece claro: de raigambre urbana, el Diseño Gráfico circula en todas partes pero remite a la ciudad. Su carácter de comunicación es siempre colectivo y social en tanto plantea, a públicos masivos, comunicaciones de entidades públicas o privadas."⁶

Así mismo, El Diseño Gráfico al ser una forma de comunicación que establece relaciones sociales por vía visual, es un proceso de cohesión cultural que si bien, en alguna de sus manifestaciones opera sobre toda la sociedad, en otras, sobre sectores sociales determinados y específicos. Es un proceso que ha generado sus códigos específicos, y ha producido finalmente efectos de percepción, de recepción y comportamientos. Significa pues, que el Diseño Gráfico es un ordenador de comportamientos sociales, pues como afirma María del Valle, es una forma de comunicación que "regula los comportamientos humanos en función de las necesidades reconocidas como tales por un grupo social: necesidad de orientarse, vender, comprar, distinguir, aprender, informarse. Las reglas están en relación con dos actitudes básicas: indicar, identificar espacios o guiar ciertos comportamientos sociales, y sugerir o estimular otros."⁷

Finalmente, a partir de los análisis ofrecidos por estos autores, exponemos una última consideración del Diseño Gráfico, donde Norberto Chaves plantea que es el proceso



básico de esta disciplina:

"El Diseño Gráfico, entendido como una técnica de la comunicación visual, es una disciplina abstracta. Regula el ajuste de la forma gráfica de los mensajes a las condiciones de su comunicación concreta. Para ello desarrolla un instrumental específico de naturaleza semiótica: el manejo de principios de comunicación visual en los que confluyen múltiples sistemas y códigos (verbales, escritos, icónicos, artísticos etc.). Tanto unos como otros pasan a ocupar el lugar de los recursos variables y opcionales.

Respecto de otras modalidades de la actividad proyectual en el campo gráfico, el Diseño implica los siguientes rasgos diferenciales:

- Dominio del conjunto de dimensiones del problema (semiótico, cultural sociológico, funcional, económico, etc.).
- Enfoque de la creatividad como capacidad de solución global y no como mera innovación formal.
- Manejo de múltiples lenguajes formales y despersonalización total del estilo.
- Dominio de los aspectos sistémicos de la comunicación."⁸

El Diseño Gráfico es pues, en síntesis de estas consideraciones, un modo sistemático de proyección de la forma gráfica a través del uso esencial de códigos y sus componentes semióticos; es una técnica de la comunicación que apela al canal visual y en el que están consideradas las condiciones sociales y culturales de los seres humanos.

Por lo tanto, el Diseño Gráfico se considera como una práctica social, pues tiene una enorme importancia como mecanismo de emisión de mensajes para la comunicación en la sociedad. Al respecto, Leonor Arfuch propone:

"... la idea del diseño [es] como una imprenta transformadora de objetos y relaciones donde el método proyectual, es su peculiar articulación entre reglas lógicas e intuición estética, es a su vez un factor cultural..."⁹

Por lo que es preciso entender que el diseño de imágenes visuales se encuentra en el conjunto de las prácticas

3. El Diseño Gráfico es un regulador de comportamientos en la sociedad; donde persuade, informa, guía o vende. Cartel para la lucha contra los ruidos. Por Josef Müller-Brockman. Zurich, 1962.



8. CHÁVES, Norberto, Op. Cit. p. 114

9. ARFUCH, Leonor, Op. Cit. p. 11

sociales, la comunicación y la cultura, y no se pueden desvincular las unas de las otras, pues es un fenómeno social que de la comunidad surge y para la comunidad se produce.¹⁰

Ahora bien, como se puede observar, a partir de las anteriores reflexiones obtuvimos respuestas a las interrogantes de las funciones del Diseño Gráfico dentro de la comunicación, sin embargo, como sugieren explícitamente Norberto Chávez y María del Valle, la comunicación visual requiere de componentes básicos para su manifestación de la propia Comunicación, por lo que nos dimos a la tarea de recopilar información que establezca esa relación funcional entre el diseño gráfico de mensajes y su objetivo comunicacional, por tanto en los siguientes párrafos abordaremos de manera breve los conceptos de Comunicación y los aspectos más relevantes de ésta.

1.1. LA COMUNICACIÓN COMO PROCESO

La palabra comunicación es tan extensa y compleja en sus acepciones como la historia del humano mismo, puesto que el comunicar es un fenómeno que nació del deseo y necesidad de entenderse, tanto así que una idea o una enseñanza puede ser útil cuando resulta comunicable.¹¹

La comunicación según varias teorías, se da a partir de la pareja humana, donde "la comunicación es el medio natural que articula y expresa nuestra existencia. En ella, nada sucede, prácticamente, que no se origine o resulte de la necesidad o de la posibilidad de comunicarse... [por lo que está]... Advertido el hombre de que sin comunicación carece de historia y no hay comunidad... la comunicación nos acerca y entreteje; relaciona a un hombre con otro y al hombre con su medio...entre el hombre y su experiencia; lo que éste es y hace, inseparable de lo que sabe y dice..."¹²

Y como esta tesis está centrada en proponer el diseño gráfico de un proyecto audiovisual - escénico, nos fue necesario definir y esclarecer conceptos que a la comunicación se refieren, establecer ciertos criterios que se vinculen al proceso de comunicar, los elementos que intervienen, y al público que se dirige; los códigos que se utilizan y el medio en que se apoyan para ser emitidos; por lo que iniciamos este capítulo haciendo una breve reflexión de lo que actualmente se entiende como comunicación.

Proponemos una definición sencilla pero que creemos también clara de lo que según Vicente González considera que es la comunicación: "(del latín *communicatio, communicationis*) es la acción o el efecto de comunicar o comunicarse, es la relación que existe entre dos o más puntos o personas que se comunican, es la transmisión de señales mediante un código común a un emisor y a un receptor, es, en sentido amplio, algo consustancial a los



10. ARFUCH, Leonor, Op. Cit. p. 9, 10

11. FERRER, Rodríguez Eulalio; Comunicación y comunicología; Ed. Eufesa, México, 1982, 1ª edición, p. 13

12. Idem, p. 12

seres humanos y verdadero fundamento de la sociedad. Los seres humanos lo somos precisamente por el hecho de tener la capacidad de poner en común e intercambiar ideas, sentimientos o creencias a través de la comunicación, que se realiza generalmente por medio de la palabra, pero que puede llevarse a cabo también mediante representaciones visuales, la imitación o la sugestión".¹³

Por lo que podemos pensar que la comunicación es un acto exclusivo de la inteligencia humana, sin embargo otros autores aportan ciertas teorías donde se ha comprobado que la comunicación es inclusive un acto biológico: las células de los organismos se informan unas a otras, y

donde la falta de esta comunicación continua harían imposibles los procesos de interacción química entre órganos y sistemas.¹⁴

Así mismo, los animales se comunican entre ellos ante situaciones de peligro o durante la caza a través de ciertas señales como sonidos y movimientos. Pero la pregunta que se formula para distinguir el acto comunicativo humano del acto reflejo animal es si existe una conciencia o intención al hacerlo, sin embargo, el ser humano también comunica sin intención, "por nuestra simple presencia, actos reflejos, acciones, actitudes, somos emisores de mensajes no intencionales, que perciben los demás."; inclusive "muchos animales informan intencionalmente unas cuantas cosas a los de su especie por medio de signos: sonidos, gestos, actitudes y movimientos corporales, secreciones."¹⁵ Por lo que sería un tema de discusión bastante extenso continuar en esta reflexión si lo es o no, el caso es que la comunicación en el sentido social sí es una experiencia inteligente exclusiva del ser humano, puesto que además de ser un acto intencionado conlleva el desarrollo de sistemas de comunicación y la producción material de medios para su emisión. Por tanto, para que ésta se dé, se requiere mínimamente de dos individuos, ya que éstos son los que establecen un intercambio de ideas y conceptos que van desarrollando un sistema en el que perpetúan sus conocimientos; y por consiguiente la herencia de la cultura. A éste acontecimiento se le puede llamar historia, y la his-



4. La comunicación se logra cuando un emisor y un receptor comparten un código en común. Esta imagen muestra a unas turistas tratando de comunicarse con un niño turco. Foto de T. Kawalerski.

13. GONZÁLEZ, Radio Vicente; Usos y efectos de la comunicación audiovisual; Ed. Universidad de Coruña, España, 1999, p. 33

14. KATZMAN, Israel; Cultura, diseño y arquitectura; Ed. CONACULTA, México, 1999, 1ª edición, p. 205

15. Idem, p. 206

toria del ser humano la hace éste mismo al compartirlo en comunidad.¹⁶

En términos generales y según la mayoría de los autores la comunicación se ha definido hasta entonces como un proceso de interacción humana (emisor, receptor) mediante el cual se transmiten significados (mensajes escritos, orales, verbales, no verbales, etc.) en un contexto determinado.¹⁷

Ahora bien, tomamos algunos aspectos antes mencionados por los autores donde se destaca la importancia de la comunicación como un acto voluntario de hacer común el entendimiento entre los seres humanos, por lo que no se

puede desligar el proceso comunicativo de aspectos como el contexto en el que se produce y la intencionalidad para llevarlo a cabo; y como lo mencionamos anteriormente, esta comunicación es la que nos interesa conocer en su esencia puesto que se involucra totalmente con las formas de emitirlo, es decir el diseño de la comunicación, por lo que mostramos a *grosso modo* algunas propuestas de autores que clasifican a la comunicación y los posibles elementos que la componen.

Y todo esto aquí con el Diseño Gráfico pretendemos mostrar cómo la Comunicación adquiere un carácter visual, pues al elaborar mensajes que contengan elementos compositivos visuales y gráficos, dicha Comunicación necesitará ciertos elementos que intervienen en su proceso para determinar finalmente su ruta. Por tanto, habremos de mostrar algunas consideraciones de autores que tipifican a la Comunicación de acuerdo a los aspectos más relevantes de la interacción humana.



5. La Comunicación humana es un acto intencionado, pues desarrolla sistemas y medios materiales o artificiales para emitirla. Foto de Nicolas Russell, Londres.

1.2. TIPOS DE COMUNICACIÓN

Si bien las propuestas de autores varían entre sí, lo importante a resaltar es la condición relevante que adquiere el Diseño Gráfico en el proceso comunicativo, de una forma u otra como la denominen los teóricos, la Comunicación Visual es una de las formas más recurridas

16. FERRER, Rodríguez Eulalio, Op. Cit. p. 13

17. ADAME, Goddard Lourdes; Guionismo; Ed. Diana, México, 1989, 1ª edición, p. 10

para las relaciones sociales y culturales, por lo que en párrafos siguientes trataremos de demostrar esta postura. Según María del Valle, la comunicación se da de diferentes "maneras" en un sinnúmero de acciones en las que algo se comunica, donde "se satisfacen necesidades sociales' e individuales", que "en tanto se vive, se es receptor y a la vez emisor de mensajes"; por lo que propone que el ser humano se comunica en tres aspectos relevantes:

- mediante el habla, la mirada, la escritura el dibujo (el canal);
- personalmente o, a través de medios-teléfono, fax, diarios-(medio);
- interpersonal o masivamente (carácter).¹⁸

Regularmente estos tres aspectos tienden a confundirse y no existe una teoría que precise el uso de uno u otro en una circunstancia definida, pero lo que es cierto es que se pueden definir en el momento de su uso y los fines que se persiguen, es decir, cada uno de ellos se diferencia de los otros en tanto se trata de distintos órdenes. Por lo que María Ledesma explica brevemente: "El primer campo está relacionado con el canal que se utiliza para comunicarse, que puede ser visual, oral, gestual, etc.; el segundo se refiere a la presencia o ausencia de un medio, utilizado como intermediario de la comunicación- TV, revista, periódico-; el tercero que alude a carácter de la comunicación, sobre todo en lo que se refiere a la condición

de los miembros intervinientes.". En tanto que estos aspectos se combinan de distintas maneras, como por ejemplo si una pareja se besa, su comunicación es gestual, con medio de contacto físico y, obviamente, interpersonal; por lo que esta autora afirma que los tres aspectos admiten innumerables combinaciones y donde los canales de comunicación han sido permanentes a lo largo de la historia del humano y en contraste con los medios y el carácter que son donde se han centrado los cambios más importantes en la historia de la comunicación.¹⁹

Sin embargo existe otra propuesta donde Lourdes Adame

6. Ejemplo de Comunicación interpersonal, en la que según María Ledesma se da entre dos personas de manera gestual, visual u oral, con medio de contacto físico. Foto de Henry Sims.



18. LEDESMA, María del V., Op. Cit. p. 42

19. Idem, p. 43

establece una "tipología" de la comunicación que se basa también en tres aspectos fundamentales, donde la clasificación es un tanto más extensa pero también más específica; tales criterios propuestos son: 1)según los canales que intervienen; 2)según su manifestación, y 3)según las diferentes áreas o disciplinas.²⁰

1) De acuerdo a los canales:

- comunicación interpersonal
- comunicación grupal
- comunicación masiva o colectiva

2) Según su manifestación:

- comunicación verbal (oral o escrita)
- comunicación no verbal
- comunicación gráfica

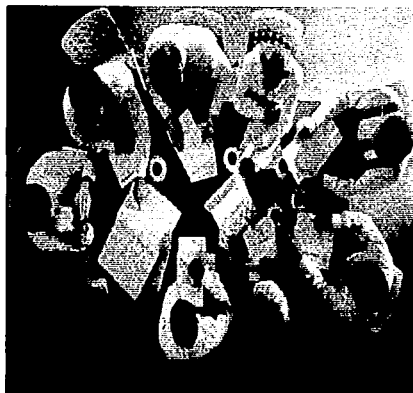
3) Por las áreas o disciplinas:

- comunicación organizacional
- comunicación cultural
- comunicación y desarrollo
- comunicación educativa

Si bien una propuesta de otra difiere lo cierto es que como Ledesma propone, siempre en función de las necesidades de comunicación estos aspectos pueden variar o combinarse, ninguna teoría es absoluta pero puede aplicarse según la relación que se establezca de nuestras necesidades.



7. Según Lourdes Adame, ejemplo de Comunicación gestual, es decir de manifestación no verbal. Foto de Butch Martín.



8. Según Lourdes Adame, ejemplo de Comunicación grupal, clasificada de acuerdo a los canales que intervienen en este proceso. Foto de Charles March.

Y como la comunicación, según estos autores, es un fenómeno que se produce de acuerdo a las necesidades de hacer llegar un determinado mensaje a un receptor también determinado, hemos hecho también una escala en los elementos que creemos son los básicos para que se produzca la comunicación.

1.2.1. ELEMENTOS DE LA COMUNICACIÓN

Cuando comenzó la era de la comunicación (llamada tecnológica) de masas se dieron un sin fin de investigaciones que apuntaban a definir cuáles eran los usos y efectos de la comunicación "mediática".²¹ de ahí que se desprendieran diversas teorías en las que se hablaba de los elementos que intervenían en la comunicación, algunos autores se basaron en el principio de la retórica de Aristóteles donde se establece como "la búsqueda de todos los medios de persuasión que tenemos a nuestro alcance" y que se consideran tres elementos básicos: un emisor, un mensaje y un receptor;²² sin embargo, poco después hubo el desarrollo de posteriores teorías que consideraron otros elementos como el transmisor, el código, el canal, las fuentes de ruido, comunicador, o fuente de información, señales emitidas, señales recibidas o destinatario; pero que según Vicente González, "el estudio de la comunicación es el estudio de

un proceso en el que intervienen al menos cuatro elementos de manera directa: un emisor que produce un mensaje que se transmite a través de un canal para que llegue a un receptor."²³ Y a este autor se suman otros que coinciden en que los componentes fundamentales de la comunicación son los antes mencionados, pero que definitivamente, según C. Gómez Palacio, en el análisis de la comunicación junto con estos elementos se ha dado a su vez, a cuatro niveles distintos- a nivel intrapersonal (comunicación consigo mismo), interpersonal (comunicación entre dos personas), grupal (comunicación dentro de un grupo u organización) y macro-social (comunicación masiva).²⁴ Pero en definitiva, como argumenta María Ledesma, cada situación y necesidad es especial y que en la práctica todos estos aspectos pueden ser combinables y transferibles y si pensamos en el objetivo que buscamos estaríamos coincidiendo con estos autores en asumir estos cuatro componentes como los sustanciales, estableciendo un nivel grupal para llevar a cabo un proyecto audiovisual-escénico.

Y para resumir a continuación mostramos una breve definición que Lourdes Adame propone de lo que pueden ser estos elementos, e incorporamos otros que la misma autora, coincidiendo con otros autores, suponen son los componentes básicos del proceso comunicativo.²⁵

EMISOR: Es quien origina el mensaje, y puede ser un individuo, un grupo o una institución.



21. PÉREZ, Tornero José M.; Comunicación y educación en la sociedad de la información; Ed. Paidós, España, 2000, pp. 76-79

22. GALEANO, Ernesto C.; Modelos de comunicación; Ed. Macchi, Argentina, 1997, p. 112

23. GONZÁLEZ, Radio Vicente, Op. Cit. p. 33

24. GÓMEZ, Palacio y Campos Carlos; Comunicación y educación e la era digital; Ed. Diana, México, 1998, 1ª edición, p. 49

25. ADAME, Goddard Lourdes, Op. Cit. p. 11, 12

MENSAJE: Es el estímulo que el emisor transmite al receptor. En síntesis, es la idea comunicada.

CANAL: Es el medio por el cual viaja el mensaje desde el emisor hasta el receptor. Tiene que ver con la transmisión física del mensaje... con la ruta que sigue entre emisor y receptor.

Los canales de comunicación se clasifican en interpersonales, grupales y masivos. Los interpersonales involucran el intercambio cara a cara entre emisores y receptores. Los grupales pueden involucrar la comunicación cara a cara, o bien algún medio de comunicación colectiva, siempre y cuando esté dirigido a un grupo específico de receptores. Los masivos o colectivos involucran a los medios de comunicación como prensa, cine, radio y televisión que son enlaces entre emisores y receptores.

CODIGO: Permite interpretar correctamente un mensaje. Son las reglas de elaboración y combinación de signos de tal forma que tengan un significado para alguien.

RUIDO: Son las distorsiones en la comunicación que interfieren con los efectos deseados en el proceso de la misma. El ruido puede producirse en cualquiera de los siguientes componentes: emisor, mensaje, canal o receptor. Cuando se produce en el canal generalmente se define como ruido físico; entre el emisor y el receptor se puede provocar ruido semántico o también ruido psicológico; y el ruido en el mensaje cuando éste no es claro.

RETROALIMENTACION: Es la respuesta del receptor al mensaje enviado por el emisor. Es una clase especial de mensaje en tanto que involucra el efecto a un mensaje previo.

EFFECTOS: Son los cambios en el comportamiento del receptor que ocurren como resultado de la transmisión de un mensaje. Los efectos en la comunicación interpersonal, pueden ser más inmediatos y reflejarse en las actitudes y conductas de los individuos. En cambio, en la comunicación colectiva los efectos se producen en el nivel cognoscitivo, es decir, no a nivel de actitudes sino de conocimientos.

MARCO DE REFERENCIA: Está constituido por las experiencias y valoraciones propias de cada individuo (receptor) que lo llevan a interpretar y darle sentido a la realidad social.

CONTEXTO SOCIAL: Es el conjunto de circunstancias que comprenden el entorno social y que influyen en el comportamiento comunicativo en un escenario inmediato y específico.

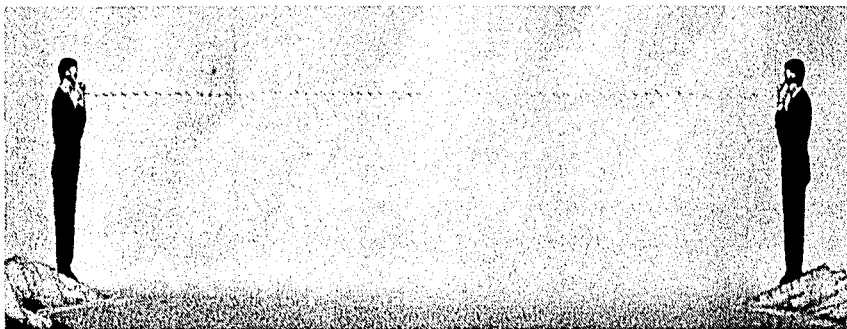
CONTEXTO CULTURAL: Son las conductas y predisposiciones compartidas que son parte de nosotros mismos y de la gente que nos rodea.

RECEPTOR: Es quien recibe el mensaje originado por el emisor. Nunca puede considerarse al receptor como una masa homogénea, ya que cada individuo o grupo posee un contexto social y cultural propios y un marco de referencia

que los diferencia entre sí.
Finalmente entendemos que estos elementos han sido asumidos por numerosos autores como componentes indispensables para una comunicación efectiva, si bien es cierto que no en todos los casos todos estos elementos son considerados para elaborar un proceso de comunicación, a excepción de los cuatro antes mencionados (emisor, mensaje, canal y receptor), suponemos que los elementos restantes son contenidos a su vez, de manera más simplificada dentro los cuatro esenciales.

Como podemos ver es un tanto difícil hacer una separación definitiva entre canales y medios, si son niveles de comunicación (interpersonal, masiva, etc.) o son clasificaciones de canales; así como de fuente emisora y emisor, pues cada autor y teoría recurren a investigaciones que a su vez

pertenecen a ciertas corrientes pero que en la práctica con un nombre u otro son útiles; sin bien sus denominaciones son necesarias en función del contexto en que se manejan, esto será una tarea que le correspondería abordar a la comunicología y otras áreas, por lo que nos limitamos a mostrarlas como parte de nuestra investigación y su ubicación correspondiente dentro nuestras necesidades.
Ahora bien, parte de lo que aquí mostramos está relacionado con los Modelos de Comunicación establecidos a lo largo de investigaciones en este campo, por lo que a continuación mostraremos algunas consideraciones sobre lo que implican estos modelos y su aplicación en el proceso comunicativo, que como ya mencionamos son de utilidad para ubicar de manera esquemática dicho proceso.



9. Para que se de la Comunicación se requiere mínimamente de cuatro elementos: un emisor que produce un mensaje, que es transmitido a través de un canal o medio, para hacerlo llegar a un receptor. Ilustración de John Labbe.

1.3. MODELOS DE LA COMUNICACIÓN

El estudio de la comunicación constituye una práctica relativamente reciente, ya que a partir de los años veinte se iniciaron una serie de investigaciones para conocer el impacto de algunos mensajes de tipo político, pero no fue sino hasta los cuarenta donde se desarrollaron una serie de teorías del proceso de la comunicación a consecuencia de importantes fenómenos políticos-sociales, económicos y tecnológicos, donde numerosos investigadores establecían modelos sencillos de comunicación para entender mejor los procesos de comunicación interpersonal y social, así como los procesos de significación en las comunicaciones entre los seres humanos; de ahí que surgieran en años posteriores una serie de propuestas de modelos para dichas interpretaciones.²⁶

Según Vicente González, partiendo de la definición por varios autores del concepto de "modelo" propone que "el sistema comunicacional sería un conjunto estructurado de elementos comunicacionales interrelacionados entre sí. Pero el sistema comunicacional es un conjunto organizado con relación a modelos comunicacionales que pueden ser entendidos de tres maneras: como un ejemplar o forma que se propone; como una abstracción que usamos al simplificar la realidad del sistema; o como una estructura lógica o matemática que se usa para la comprensión de un conjunto de fenómenos comunicacionales."²⁷ Y en

términos prácticos, la definición de Modelos de Comunicación que propone este autor nos permite comprender entonces el porqué de su utilidad, por lo que a continuación mostramos un modelo que si bien no fue el definitivo hasta estos momentos ha sido retomado por numerosos investigadores del campo comunicacional, inclusive modificado y mejorado por otros, pero en términos generales funciona como esquema para comprender mejor el fenómeno de la comunicación y los elementos que intervienen en ésta.

El modelo del cual hablamos fue diseñado por Claude Shannon y Warren Weaver, quienes en sus investigaciones posteriores a las de teóricos como Sapir, Korzybski, Morris y Whorf; tendieron a un estudio de enfoque más que humanista, de ingeniería, con una tendencia al estudio del proceso de la información en vez de comunicación, sin embargo, su teoría constituyó la base para entender el proceso y funcionamiento de la comunicación; y aun cuando hoy día ha sido superada y modificada en algunos de sus aspectos, vemos que los actuales modelos interactivos, convergentes y dinámicos de la comunicación toman todavía en cuenta, en mayor o menor grado, los mismos ingredientes del modelo de Shannon y Weaver. De hecho, su modelo de transmisión de señales ha servido no sólo para entender y estudiar el proceso de comunicación entre los seres humanos, así como entre personas y máquinas y entre dos o más máquinas, sino que ha sido la base para el



26. GÓMEZ, Palacio y Campos Carlos, Op. Cit. p. 110, 111

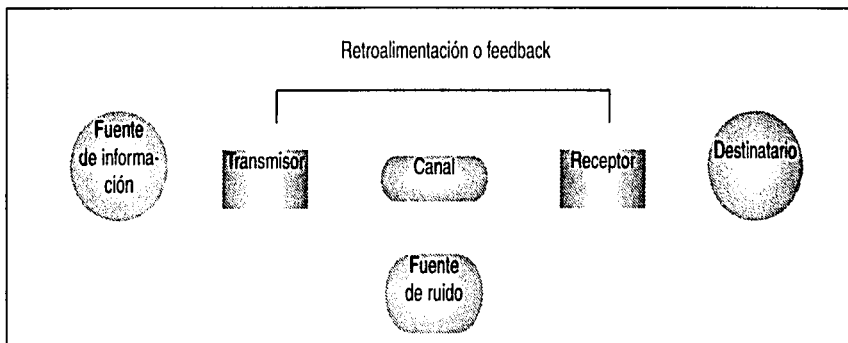
27. GONZÁLEZ, Radio Vicente, Op. Cit. p. 53

desarrollo de las nuevas tecnologías de comunicación.²⁸ Hasta esta parte hemos hablado a *grosso modo* de lo que es la comunicación, sus elementos y el modelo aplicable a nuestra investigación, sin embargo optamos por abordar el tema de los elementos fundamentales en el proceso de la comunicación visual, pues es una modalidad importante de la propia comunicación que merece una revisión para comprender de mejor modo los fenómenos actuales de comunicación en las sociedades y culturas humanas.

1.4. LA COMUNICACIÓN VISUAL Y SUS ELEMENTOS

En un fragmento de su texto, Müller-Brockmann nos dice:

"La palabra y la imagen son los puentes que unen a los seres humanos. Ellas dan soporte a las relaciones entre el mundo físico e intelectual y el mundo social. Ambos instrumentos de comunicación no han dejado de evolucionar, enriquecerse y diferenciarse en el transcurso de las épocas. Al principio fue la palabra, medio imprescindible desde los orígenes hasta hoy, por ser el más vivo y eficaz. Pues con la palabra el hombre se expresa a sí mismo, simboliza sus pensamientos y sentimientos, comunica su ser, su realidad, que es siempre el punto de partida. Con la invención de la imprenta, el libro, hasta entonces manuscrito y de difusión limitada, se convirtió en un medio transmisor de ideas de alcance mundial y de la información a unos pocos se pasó a la comunicación de masas. La comunicación visual reemplazó a la transmisión



10. MODELO DE COMUNICACIÓN propuesto por SHANNON Y WEAVER y modificado por WIENER, padre de la cibernética. (tomado de Gómez Palacio y Campos C., 1998, 113)

oral, hasta entonces predominante. Esto afectó necesariamente a las ideas, la conducta y la civilización humanas... Con la generalización y la mejora de las técnicas de impresión se multiplicaron los medios portadores de información visual: diarios, revistas, rótulos luminosos, televisión, exposiciones. Y ahora se trabaja ya en los nuevos medios de comunicación del futuro, entre los que se cuentan los textos e imágenes mediante ordenadores, las imágenes tridimensionales en color, los diarios electrónicos facsimilares, etc. ... La historia de la comunicación visual está estrechamente relacionada con la historia del arte, de la cultura y del comercio. Y también con la publicidad...".²⁹

Con esta síntesis introductoria de lo que Müller-Brockmann afirma fueron los inicios de la comunicación visual, procedemos a mostrar a *grosso modo* lo que según investigaciones y teorías de varios autores es el proceso básico de la comunicación en un carácter visual, así mismo los elementos sustanciales que la conforman.

Según Bruno Munari, el lenguaje visual es un lenguaje quizás más limitado que el hablado, pero sin duda el más directo; , pues es todo lo que ven nuestros ojos, las imágenes pueden tener un valor distinto, según el contexto en el que se encuentren insertas, pero dan informaciones diferentes, por lo que puede ser casual e intencional.

Comunicación visual casual: Es aquella que puede ser interpretada libremente por el que la recibe, ya sea como

mensaje científico, estético o como otra cosa.

Comunicación visual intencional: Debe ser recibida exactamente como el emisor lo quiso transmitir a través de un código preciso para una información precisa, y esta a su vez puede ser examinada en dos aspectos:

Información práctica: Que se entiende sin el componente estético como son las noticias visuales en televisión, las señales de tránsito o hasta una foto familiar.

Información estética: Se entiende un mensaje estético, como por ejemplo: las líneas armónicas que comprenden una forma o las relaciones de volumen en una construcción tridimensional. Pero dado que la estética no es igual para todo el mundo, ya que existen tantas estéticas como individuos, no se puede describir una estética en particular y en estos casos lo que interesa es que el operario visual sepa revelarla con los datos proporcionados y siendo lo más objetivo posible.

Por tanto, la comunicación visual se produce por medio de mensajes visuales, que forman parte de la gran familia de todos los mensajes que actúan sobre nuestros sentidos, sonoros, térmicos, dinámicos, etc. Por ello se asume que un emisor emite mensajes y un receptor los recibe, pero el receptor está inmerso en un ambiente lleno de interferencias que podrían alterar e incluso anular el mensaje, por ende no existiría una verdadera comunicación.³⁰

Por lo que la comunicación visual es en algunos casos un medio básico para pasar información de un emisor a un



29. MÜLLER-Brockmann, Josef; Historia de la comunicación visual; Ed. G. Gili, España, 2000, 3ª edición, p. 8

30. MUNARI, Bruno; Diseño y comunicación visual; Ed. G. Gili, España, 1980, 6ª edición, pp. 75-82

receptor, para ello, la condición especial para su verdadero funcionamiento es la exactitud de las informaciones, la objetividad de las señales, la codificación unitaria y la ausencia de falsas interpretaciones.

En el extenso universo de las informaciones visuales que nos invaden de manera desordenada y continua, la comunicación visual intenta definir, basándose en datos objetivos, cuál es la relación más exacta posible entre información y soporte. Así pues, en la comunicación visual existen estos dos componentes esenciales: la información y el soporte. El soporte entonces, pudiera ser ya comprobado tanto como código visual y como medio material, es decir, el código puede ser establecido prioritariamente como manera artificial o bien como formando parte automáticamente de un determinado ambiente.



11. Según Bruno Munari, la Comunicación visual casual puede ser interpretada libremente por quien la percibe. En esta imagen se pueden dar varias y diferentes significaciones de la escena.



31. MUNARI, Bruno, Op. Cit. p. 72, 73

Por lo tanto, pudiera resumirse que son soportes para la comunicación visual el signo, el color, la luz, el movimiento; que se han de utilizar definitivamente en relación con el que ha de recibir el mensaje, es decir, todo cuanto al receptor se refiere (contexto social y cultural, economía, etc.).³¹

Así entonces, basándonos en lo que Bruno Munari aporta en estos párrafos para establecer los componentes que sostienen el mensaje visual, pasamos a mostrar algunas consideraciones de lo que son- en cuanto al aspecto visual y gráfico de la comunicación-, dichos componentes tipificados como: Signo, código y mensaje. Sin embargo, cabe destacar la diferencia que existe entre los elementos

12. En la Comunicación visual intencional, los elementos que intervienen son elegidos y colocados intencionalmente de manera que signifiquen algo en específico. Cartel de una secuencia de tres para el vino "Dubonnet". Por A. M. Cassandre, París, 1932.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

morfológicos contenidos en los signos y los mismos signos (como elemento mínimo y sustancial del mensaje); pues como propone Adrián Frutiger, existen elementos morfológicos de los signos (punto, línea, plano, contorno, etc.)³², que por sí solos no significan, lo que quiere decir, que estando dispuestos en conjunto forman un signo, el cual en sí mismo significa, y este a su vez articulado con otros signos (codificados) suelen componer lo que se denomina mensaje. Por tanto, la tarea básica del Diseño Gráfico es sistematizar una serie de signos- codificar gráficamente- para poderse manifestar en un mensaje, que es el objetivo primordial de la comunicación de carácter

visual. Así, el signo, el código, la forma y finalmente el mensaje son los elementos sustanciales de la comunicación visual.³³ Así que para poder entender estos elementos básicos de la Comunicación Visual, enunciaremos sus principales características.

El Signo, que es el elemento sustancial con el que se juega, adquiere un carácter prioritario, pues sin la presencia de éste por ende carecerían de valor el código y el mensaje, en otras palabras éstos también dejarían de existir. Por tanto para que se pueda generar un mensaje, obligado es entonces contar con el Signo, el cual se puede definir en lo siguiente.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

1.4.1. SIGNO:

Generalmente se denomina signo a todo aquello que "significa", sin embargo esta idea es tan vaga que de acuerdo a ésta podríamos suponer que todo a nuestro alrededor, dependiendo de un contexto determinado, algo nos significa. Sin embargo el Signo del que hablamos tiene que ver con el proceso de Comunicación donde su uso se vuelve una convención en este intercambio básico de señales significantes entre emisor y receptor.

Por tanto, desde una perspectiva general el signo constituye una realidad material de carácter convencional con capacidad para evocar una cosa, acción, pensamiento

13. El mensaje puede estar materializado con dos componentes básicos, la información y el soporte; básicamente la información son los códigos y signos visuales. Foto de Benn Mitchel, 1950.



32. FRUTIGER, Adrian; Signos, símbolos, marcas y señales; Ed. G. Gili, España, 1994, 3ª edición, p. 15

33. AICHER, Ott y Krampen Martin; Sistemas de signos en la comunicación visual; Ed. G. Gili, México, 1991, 3ª edición, p. 9, 10

o sentimiento. Para Eco el signo es cualquier cosa que pueda considerarse como sustituto significativo de cualquier otra cosa, "esa cualquier otra cosa no debe necesariamente existir ni debe subsistir de hecho en el momento que el signo la representa".³⁴

Y según Katzman, "la significación cultural más importante implica una comunicación intencional [como lo menciona también Munari] a través de la presencia de un elemento intermedio, un estímulo creado por el hombre, convencional y evocador, que es el signo artificial, que amplia enormemente la posibilidad de comunicación con otros seres humanos y permite la representación intelectual, o sea el monólogo que constituye el pensamiento y que es la base de todas las ciencias. El conocimiento previo relaciona signos con sonidos, ideas, cosas, seres vivos, acciones, actitudes, sin que la apariencia del signo sea similar a lo que evoca. En otros casos el signo es una representación gráfica o imitación en el que reconocemos o imaginamos la apariencia original de algo. Charles W. Morris llamó icónico a estos símbolos."³⁵

Así mismo, Katzman ofrece una descripción sintetizada de lo que se presume son los signos en todos los ámbitos, pues propone que son elementos perceptivos en especial visuales y auditivos, por lo que pueden ser:

"- Convencionales por una sola vez o entre unas cuantas personas...

- Recordatorios eventuales y convencionales para uno

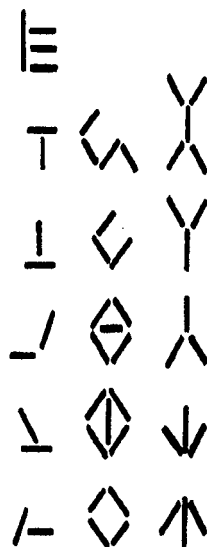
mismo...

- Medios para llamar o dar órdenes a los animales domésticos de acuerdo con un aprendizaje previo.

- Gestos y ademanes coloquiales...

- En muchas ciencias, profesiones, oficios, religiones, juegos, [etc.], hay sistemas de signos: matemáticos, abreviaturas en química, notas musicales, [etc.]...

- Lenguajes, los signos por excelencia, los únicos medios completos de comunicación. Fueron creados en el pasado, modificados y ampliados por el uso y la evolución cultural..."³⁶



14. Ejemplo de representación gráfica a través de signos abstractos. Signos de propiedad sobre objetos de alfarería. Siglos VI-V a.C.

34. ORTEGA, Carrillo José A.; Comunicación visual y tecnología educativa; Grupo Editorial Universitario, España, 1997, p. 99

35. KATZMAN, Israel, Op. Cit. p. 206

36. KATZMAN, Israel, Op. Cit. p. 207



15. La cosa u objeto a representar pueden o no existir para que sean posteriormente representados a través de convenciones gráficas como los signos. Foto de Lionel Isy-Schwart, España.

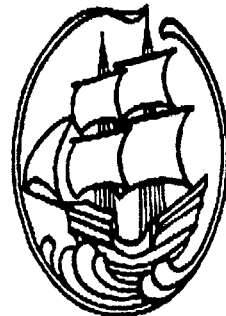
Estos signos son entendidos como formas tanto visuales como mentales, sonoras u orgánicas que de acuerdo al contexto que se involucren pueden representarse gráficamente, que utilizados en el Diseño Gráfico adquieren un carácter icónico, visual y gráfico.

Para ello, retomando lo que anteriormente expone Katzman respecto al Signo icónico mostramos lo que Eco define de este tipo de signo para entender su articulación con el proceso de Diseño Gráfico, pues de acuerdo al contexto visual de la Comunicación el Signo icónico es la reproducción de "algunas condiciones de la percepción del objeto una vez seleccionadas por medio de códigos de reconocimiento y anotadas por medio de convenciones

16. Al ser representados los objetos o ideas por medio de signos gráficos, generalmente se toman los rasgos más característicos para que puedan significar. Marca de agua de la fábrica Briquet, Zurich, 1473.



17. Cuando un signo está dispuesto con otro aporta un significado más específico, que cuando están aislados el uno del otro. Emblema de la editorial Insel, por Peter Beherens, Berlín, 1899.



gráficas".³⁷

Lo que nos lleva a comprender que el Signo, al ser la unidad más básica del enunciado visual ya no es cualquier signo (ni oral, ni gestual), es el Signo visual-gráfico, como lo llamó Morris, el Signo icónico.

Así que basándose en esta consideración, Ortega propone que: "el signo icónico es la unidad de la gramática visual más pequeña de la que podemos hablar. Desde una perspectiva analítica los códigos icónicos se articulan en figuras, signos y semas."³⁸

Y como nuestro análisis está enfocado en el aspecto gráfico de la comunicación, y para comprender el vínculo entre los signos, los códigos y mensajes contemplados en la

Comunicación Visual, el mismo autor propone una clasificación básica y pertinente del signo icónico, el cual nos dice que se constituye de tres formas, a su vez rela-



18. Los gestos y ademanes coloquiales, según Katzman son signos, pues son estímulos o elementos intermedios convencionales y evocadores en la comunicación intencional. Foto de B. Martin.



19. Este signo de tipo convencional, es establecido por un grupo de personas, que a su vez es tomado como un símbolo. Cuando es representado gráficamente adquiere un carácter icónico.

37. TORÁN, Enrique; Tecnología audiovisual II: Parámetros audiovisuales; Ed. Síntesis, España, 1997, p. 15

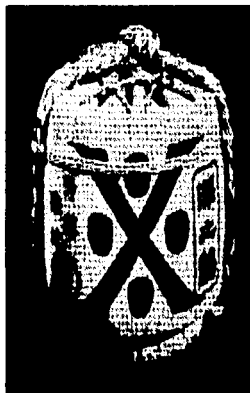
38. ORTEGA, Carrillo José A., Op. Cit. p. 106

cionadas entre sí, como son:

- "Las figuras son condiciones de la percepción (figura-fondo, contraste de luces, figuras geométricas) transcritas en signos gráficos, según las modalidades establecidas por el código. Estas figuras no tienen número finito, y no siempre son discretas.

- Los signos denotan con artificios gráficos convencionales, semas de reconocimiento (nariz, ojo, cielo, nube, etc.) o modelos abstractos, símbolos y diagramas conceptuales de objeto.

- Los semas son aquellos que comúnmente reconocemos como imágenes o signos icónicos. Constituyen, de hecho, un enunciado icónico complejo. Son los más fácilmente catalogables y cambian con facilidad en el interior de un mismo modelo cultural."³⁹



20. Un signo gráfico, cuando está inserto en una cultura y sociedad determinada su significación y aplicación cambia radicalmente. Signo comercial "Sawa no tsuru". Envase de vino de arroz, Japón.

39. ORTEGA, Carrillo José A., Op. Cit. p. 106

40. COSTA, Joan; Imagen global: Evolución del diseño de identidad; Ed. CEAC, España, 1989. p. 12

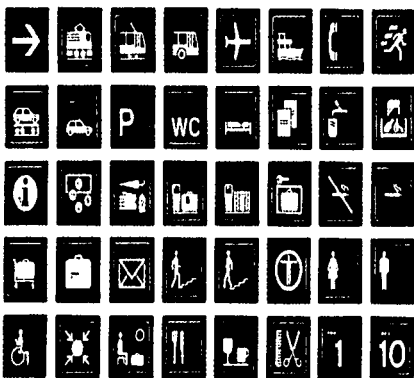
Entonces, por lo que podemos comprender de estas propuestas conceptuales del signo icónico- ahora gráfico- es necesaria, para lograr la emisión de un mensaje visual, la articulación de estos signos por un sistema que lo conforme: el código.

1.4.2. CÓDIGO:

Según Joan Costa, el diseño gráfico trabaja, en síntesis, con unos elementos simples que son los signos, correspondientes estos a su códigos, por lo que letras y textos, en tanto que son signos caligráficos, tipográficos y mecanográficos, pertenecen a códigos lingüísticos. Mientras que las figuras e imágenes, corresponden a códigos icónicos.⁴⁰ Por tanto, al hablar de código no sólo es el significado de este concepto, sino que contemplado dentro de la comunicación visual, el código pasa a ser icónico, pues es a lo visual, a lo gráfico lo que remite. Enrique Torán expone, con base en las reflexiones de Eco que: "... las relaciones entre la imagen gráfica y el objeto que representa pasan por la imagen percibida por el productor del signo... por lo que el código icónico establece las relaciones semánticas entre un signo gráfico como vehículo y un significado perceptivo codificado. Son, entonces, dos los códigos que intervienen en el signo: el perceptivo, que responde a condicionamientos sociocul-

turales, y el gráfico, que pretende la traducción de los rasgos pertinentes seleccionados de la imagen mental a rasgos en un soporte material.⁴¹

Es pues, necesario entender que el código icónico establece las relaciones semánticas entre un signo gráfico como vehículo y un significado perceptivo codificado, por lo que la relación se establece entre una unidad pertinente de un sistema semiótico, dependiendo de la codificación previa de la experiencia perceptiva, entonces según esto, todas nuestras operaciones figurativas están reguladas por la convención.⁴² Y como anteriormente lo estableció Katzman, la codificación se basa regularmente en las convenciones establecidas por la sociedad y la cultura en uso.



21. Estos signos surgieron de la convención previa en un sistema semiótico, es decir, pertenecen a un código establecido que da una significación específica a cada signo. Por J Müller-Brockmann

41. TORÁN, Enrique; Op. Cit. p. 15, 16
 42. ORTEGA, Carrillo José A., Op. Cit. p. 106
 43. COSTA, Joan, Op. Cit. p. 13

Finalmente, y a razón de las definiciones establecidas a partir de varios autores, concluimos con el elemento triádico de la comunicación visual, que es pues el resultado de la interacción de los signos y los códigos: el mensaje.

1.4.3. MENSAJE:

Al igual que en la representación gráfica del Signo el mensaje es el resultado de una combinación conceptual y lógica de elementos básicos que son los signos, éstos para poder emitir un significado requieren de un proceso de percepción y convenciones gráficas. En este sentido, el mensaje traslada dicha articulación de convenciones en forma visual. Por tanto, los mensajes adquieren una realidad material, que según Joan Costa los mensajes tienen implícitamente esa realidad material, que están en un momento dado y en un determinado lugar, tienen una determinada duración, una determinada entidad física (que es el aspecto que concierne la producción y la difusión). Y tienen también una realidad semiótica: se refieren a cosas, objetos, productos, ideas; y en este sentido, poseen una determinada pregnancia formal y una determinada capacidad de implicación psicológica.⁴³

Por lo tanto, el mensaje es la información que finalmente ha de recibir el receptor. Sin embargo, como en líneas anteriores lo sugiere Joan Costa, el mensaje que está

EXPO '85
Dames et Moore, France and Johnson Moseley
The International Exposition,
Tsukuba, Japan, 1985
March-September



22. El mensaje es el resultado de una combinación conceptual y lógica de los signos, los cuales dentro de la Comunicación Visual se manifiestan visual y gráficamente; por tanto los mensajes requieren de una realidad material como el soporte. De T. Igarashi.

contenido en una realidad material, y a lo largo de estos párrafos varios autores, entre estos Bruno Munari, hacen referencia de esa realidad material como el soporte que contiene el mensaje visual propiamente dicho; para ello mostramos en forma sintética lo que considera Munari contiene a la comunicación visual, pues propone que el mensaje se divide en dos partes: una es la información que lleva consigo el mensaje (suponemos que es la semántica del enunciado visual) y la otra es el soporte visual (los signos en su forma gráfica). El cual es entendido como el conjunto de los elementos que hacen visible el mensaje, todas aquellas partes que se toman en consideración y se analizan para poder utilizarlas con la mayor coherencia respecto a la información. Tales elementos Munari considera que son: la Textura, la Forma, la Estructura, el Módulo, el Movimiento y el Color.⁴⁴

TEXTURA. - La textura es un elemento visual que tiene aspectos singulares que son esenciales en ciertas situaciones de diseño. La textura puede ser visual o táctil, y sensibilizando una superficie de manera uniforme o irregular se crea un interés visual sobre esta zona, aunque no se defina una imagen exactamente. Las texturas son infinitamente variables en cuanto a su densidad, formas y materiales a utilizar.

FORMA. - Todo lo visible tiene forma, lo que contiene con-

torno, tamaño, textura, color y que ocupa un lugar en el espacio es una forma. Puede ser abstracta o real. Una forma puede haberse creado para transmitir un significado o un mensaje, o bien puede ser meramente decorativa.



AMNESTY INTERNATIONAL
IN OPEGA DEI DIRITTI DELL'UOMO

23. El mensaje que está contenido en una realidad material, se divide en dos partes: la información (la semántica del enunciado visual) y el soporte visual (los signos en su forma gráfica). Cartel difundiendo los derechos humanos. De A. Testa. Italia, 1989.



MÓDULO.- El módulo es la parte individual de una estructura, a partir de un módulo y siguiendo una secuencia o interponiéndolos, se llega a dar una estructura, desde las más simples hasta las más complejas por medio de la acumulación de elementos idénticos. Pueden ser bi o tridimensionales.

ESTRUCTURAS.- Son aquellas construcciones generadas por la repetición de formas iguales o semejantes en estrecho contacto entre si o en tres dimensiones. La característica principal de una estructura es, en nuestro caso como diseñadores, la de modular un espacio, dando a este una unidad formal y facilitando el trabajo del diseñador que, al resolver el problema básico del módulo



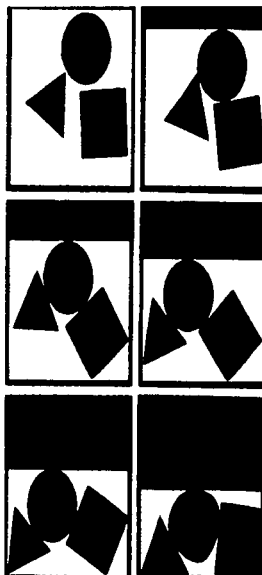
24. La textura puede funcionar como un elemento visual que compone o complementa a los signos, dan forma y soporte a los mensajes. Foto de Tomek Sikora.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

resuelve todo el sistema.⁴⁵

COLOR.- El color para el diseñador tiene dos implicaciones: cómo utilizar el color como material y con qué criterio ha de insertarse en la proyección de los objetos. Lo que quiere decir que a diferencia del artista que usa el color de una manera subjetiva, el diseñador lo usa de una manera objetiva, esto es que, según Munari, el color en el diseño se aplicará usando criterios de semejanza y propiedad de color a los objetos, puesto que si se aplican colores que no

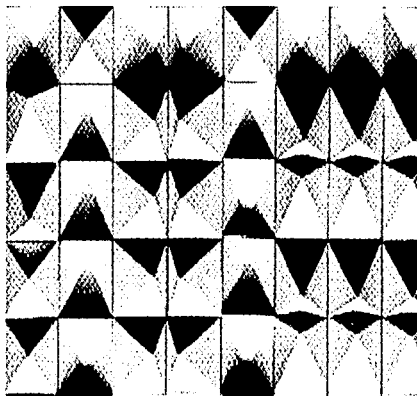
25. La forma hace visible a los signos, es creada básicamente para transmitir la idea de lo que se representa y dar un significado más específico. Secuencia de formas básicas y su contracción espacial en la identificación de nuestras propias experiencias y sensaciones del espacio físico. Por Maurice Sausmarez.



son propios de los objetos tienden a ser arbitrarias, dar una información visual falsa y priva a los objetos de su naturaleza.

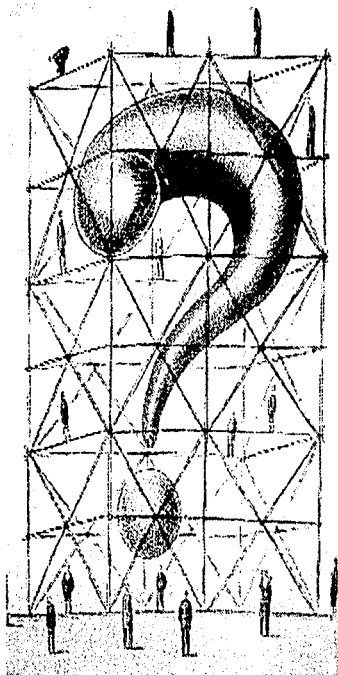
Por lo que basados en este principio propuesto por Munari, asumimos que en la aplicación de color a los ambientes, además de considerar la propiedad de los colores a los materiales de los objetos, la base sobre la que van los elementos de color debe ser neutral, esto permite que la parte de color sea móvil y superpuesta, permitiendo que dicha parte de color sea visible en su movimiento y cambios de posición, por tanto un ambiente cromáticamente coloreado es más agradable a la vista.

Otro aspecto funcional a considerar es tanto el uso de

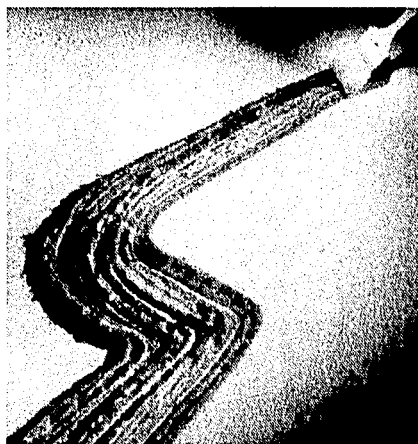


26. Los módulos son la parte individual de una estructura, tales módulos al estar en conjunto pueden significar, es decir, en estructura dan lugar a un signo. Estudio de luz y módulos. De M.S.

colores opacos y neutros y el uso de colores complementarios a los colores intensos, pues esto permite que los objetos que se utilizan mucho no reflejen la luz que incide en éstos, logrando así que la mirada no se canse y exista un equilibrio fisiológico. Así mismo, la relación color



27. Ejemplo de estructura generada por la repetición de módulos, dando a su vez lugar a un signo. Ilustración de Peter Till.



28. La aplicación de color implica considerar la propiedad de éste en relación a los materiales de los objetos. En estas imágenes se observa un diseño previo a la ejecución material de una idea.

y luz ambiental, una misma muestra de color reaccionará de distinta manera a cada fuente de luz, lo que dará cierta información visual que tomando en consideración la más adecuada al mensaje, será útil en su aplicación.⁴⁶

Teniendo todos los elementos anteriores damos por resultado un mensaje gráfico pero para llevarlo al receptor y que este sea recibido en óptimas condiciones, se requiere de un proceso de difusión, esto es la presencia de un medio artificial para su emisión a los receptores establecidos, entonces estaremos hablando de otro elemento concerniente al proceso de Comunicación: los medios, sin éstos la comunicación dejaría de tener ese carácter colectivo y la información permanecería de cierto modo estática o privada, por tanto el aspecto de los medios es un tema que abordamos para entender globalmente este proceso de Comunicación Visual.

1.5. LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Teniendo entendido a los medios como soportes que registran o representan y trasladan signos y lenguajes preexistentes, que alteran las condiciones de tiempo y espacio originales⁴⁷; suponemos que dichos soportes se caracterizan y diferencian entre sí de acuerdo al carácter que se les designe, esto es, existen medios llamados de difusión y de

expresión. Generalmente en los actuales modos de comunicación se integran medios llamados masivos o de difusión, que según Joan Costa son el canal por el cual circulan los mensajes tanto gráficos como audiovisuales, es decir, unos apelan al canal puramente visual, mientras que otros conjugan la palabra hablada y la imagen o simplemente la palabra. Los instrumentos mediáticos que están considerados globalmente como tales son: prensa escrita, cartel, libro (para mensajes gráficos); y a su vez los que son medios técnicos, como los impresos, filmicos o televisivos y radio que son considerados *mass media*.

En resumen, los medios son portadores de información y mensajes que entre unos coexisten o compiten en una "estrategia ecológica" o una interacción de éstos. Los medios difusores son pues un macromedio técnico incrustado en el medio ambiente, un medio técnico a su vez constitutivo del conjunto tecnológico de las comunicaciones: medios visuales y audiovisuales, difusores propiamente dichos de informaciones y mensajes, sean impresos, filmados o radiofónicos.⁴⁸

Ahora bien, pretendemos entonces asumir que la comunicación visual es una modalidad de la propia Comunicación que apelando al canal visual establece una comunicación de carácter icónico y gráfico, sin embargo, en la actualidad la Comunicación está adquiriendo otro carácter, otra realidad: la de la Comunicación Audiovisual, la cual como afir-



46. MUNARI, Bruno, Op. Cit. p. 355

47. PÉREZ, Tornero José M., Op. Cit. p. 73

48. COSTA, Joan, Op. Cit. p. 13



29. Los medios son soportes materiales y/o artificiales que registran y trasladan mensajes, alterando así el tiempo y el espacio originales.

ma Manuel Pérez Tornero, las mediaciones actuales en la comunicación están estableciendo una comunicación donde las crónicas y la historia se transmiten de modo audiovisual, es decir, a pesar de esta actual mediación icónica en la comunicación, la palabra sigue haciendo uso de medios electrónicos y masivos para su transmisión; entonces estaremos asumiendo que en la mayoría de las ocasiones la imagen no acota al lenguaje oral sino que lo complementa en este sentido del refuerzo de la idea con el ejemplo visual, o sea que si vinculamos la palabra, el sonido y la imagen (lo visual), estaremos hablando de una comunicación no ajena sino más completa: la comunicación audiovisual, que se dio desde la antigüedad pero con las mediaciones de aquel entonces, ahora es una comunicación audiovisual con incorporaciones de medios electrónicos o digitales.⁴⁹

Y en este sentido, las nuevas transformaciones están propiciando un retorno a la voz y al oído, que así como la palabra hablada hace uso de medios masivos para su emisión, así hace uso de medios digitales que permiten la lectura en el ordenador, donde el sonido está incorporado a los textos en CD; estos textos conjugan el mensaje verbal, visual y auditivo, en tanto en uno solo coexisten textos que apelan a distintos canales de transmisión.⁵⁰

Por lo tanto, lo que actualmente se conoce como comunicación audiovisual, para que ésta se de cómo tal se

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

requiere del elemento sonoro y audio, por lo que describimos este concepto:

1.5.1. AUDIO Y SONIDO

Existen diversas interpretaciones que se le pueden atribuir al sonido como tal, sin embargo encierra más que el hecho sólo de escuchar música, oír el viento o la conversación misma. Es un sinnúmero de acontecimientos sensoriales que el ser humano asocia con su experiencia perceptiva, lo cual desarrolla un complejo sistema de vinculación con la realidad y lo que de ella hace uso. Como en la percepción visual, la percepción auditiva es un acto inconsciente que en muchas de las veces no prestamos atención; sólo dejamos que penetren esas vibraciones a nuestro organismo y las asimilamos sin preocuparnos qué carga significativa contengan.

Sin embargo, conforme el ser humano crece y se relaciona más con el medio ambiente, a lo largo de su existencia comienza a dar importancia a ciertos sonidos que ha identificado previamente, lo que ha permitido una educación más precisa de lo que quiere y no escuchar. Y no es tanto que no quiera escuchar, lo que sucede es que en esa experiencia sensitiva ha estado expuesto a diversos acontecimientos acompañados de sonidos y que al ser repetidos van adquiriendo una carga significativa. Por lo

que ser humano, al experimentar de nuevo un evento que contenga los sonidos similares a los que conoció con anterioridad inmediatamente los vinculará con esa experiencia previa, y las imágenes que de ello se desprendan servirán para que después pueda dar una "reinterpretación" de lo que ahora experimenta con esos mismos sonidos.⁵¹

Pero ¿qué es el sonido?, pues como venimos observando, al parecer es algo más que sólo percibir vibraciones, es algo que se conjuga con la interpretación y la significación. Para ello, definimos de forma concreta lo que quiere decir este término, por lo que apuntamos que se entiende el sonido como un fenómeno físico que se propaga como vibración por el aire. Y en el sentido conceptual, como un signo que proporciona información al receptor de dicho estímulo por medio de la percepción del sistema nervioso que desencadena una reacción emocional.

El sonido no es sólo un fenómeno físico que percibe el organismo humano fisiológicamente, o signos lingüísticos articulados. Es un ente simbólico capaz de estimular al ser humano en su interpretación subjetiva de la realidad y su entorno.⁵²

En este sentido, el papel que juega el sonido o audio ya inmerso en la narración audiovisual es el de generar una percepción completamente distinta a la que produce cada

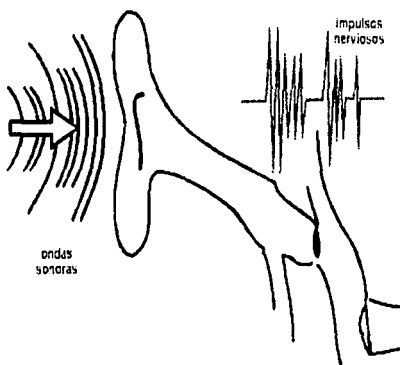


51. RODRÍGUEZ, Bravo Ángel; La dimensión sonora del lenguaje audiovisual; Ed. Paidós, España, 1998, 1ª edición, p. 139

52. RODRÍGUEZ, Bravo Ángel, Op. Cit. p. 11

uno de ellos por separado. El audio no es un acompañamiento redundante de la imagen que sólo la enriquece, es un elemento audiovisual que modifica la percepción global del receptor. El audio no actúa en función de la imagen y dependiendo de ella, sino que actúa como ella y a la vez que ella, aportando información que el receptor va a procesar de manera complementaria en función de su tendencia natural a la coherencia perceptiva.⁵³

Por tanto, al contemplar al audio como un elemento- signo del mensaje audiovisual, convierte precisamente la comunicación generada en una comunicación audiovisual. ¿Pero que es el audiovisual?. Pues bien, a lo largo de párrafos



30. El sonido es tanto un fenómeno físico de percepción como un signo que proporciona información al receptor.

anteriores venimos mencionando una forma de comunicación que apela tanto al canal visual como al auditivo: la Comunicación Audiovisual, que como podemos entender, en sentido conceptual es la articulación del audio o sonido (sea oral o musical) con la imagen visual para dar como resultado un conjunto de estímulos sensoriales percibidos audio-visualmente.

Pero existe cierta confusión en cuanto a sus aplicaciones, pues unos lo entienden como la forma técnica de emisión (como el "diaporama"), mientras que otros como sólo un lenguaje. Nosotros consideramos que ambas teorías son válidas, sólo que una es efectivamente la técnica y la otra un acontecimiento sensorial con contenidos auditivos y visuales significativos que resultan finalmente en un mensaje de tipo audio-visual.

Por tanto, mostramos lo que técnicamente se entiende por audiovisual.

1.5.2. AUDIOVISUAL

Como lo apuntamos anteriormente, la Comunicación Audiovisual es el proceso de intercambio de señales tanto auditivas como visuales, pero que requiere generalmente de un soporte (como la Comunicación Visual) para trasladar dichas señales a un receptor, tales soportes vienen siendo recursos materiales y técnicos que han de

dar curso a la comunicación.

Por tanto se define al audiovisual como "los modos artificiales de organización de la imagen y el sonido que utilizamos para transmitir ideas o sensaciones, ajustándonos a la capacidad del hombre para percibir las y comprenderlas".⁵⁴

En este sentido el audiovisual funciona como una estructura organizativa conjunta de la imagen y el sonido que persigue la comunicación eficaz, con la técnica de cada medio audiovisual⁵⁵, lo que quiere decir que el audiovisual es una forma de comunicación que apela tanto al canal visual como auditivo usando como medios sistemas de recursos narrativos artificiales que permiten emular a voluntad del narrador muchas de las sensaciones que suele producir el entorno natural del ser humano.

El lenguaje audiovisual, desde su base expresiva esencialmente perceptivo naturalista, configura un complejo entramado en el que convergen la música y la lengua (tanto oral como la escrita) con toda la cultura iconográfica, literaria y dramática de la civilización actual. Así, dentro del lenguaje audiovisual se articulan perfectamente la lengua y la música como sistemas de códigos complejos que se entrelazan con las simulaciones perceptivas naturalistas características del dibujo, la pintura, la fotografía, los montajes de imagen fija y sonido, el cine, la radio, la televisión, etc. Trasfiriéndole su propia capacidad expresiva.⁵⁶

Por tanto, el lenguaje audiovisual, en el momento que

articula sonido e imagen como signos conjugados con sus respectivos códigos, se torna por consiguiente una comunicación audiovisual, que como anteriormente señalamos se apoya en distintos medios artificiales para su emisión, el audiovisual no es sólo el medio que usa, sino el lenguaje que preexiste en la convergencia de varios soportes (medios) en su comunicación.

Ahora bien, actualmente se habla de medios multimedia para lograr la comunicación audiovisual, sin embargo este término ha revolucionado en su aplicación desde que fue concebido, pues en años anteriores la comunicación multimedia tenía otras connotaciones, las cuales las definimos a continuación.

1.5.3. MULTIMEDIA

La multimedia se entendían como "medios cruzados" que usan simultáneamente o sucesivo varios recursos audiovisuales, entre los que se consideran tanto diapositivas, películas, imágenes fijas, etc., al mismo tiempo que se presentan varios tipos de materiales que simultáneamente desarrollan un tema en concreto. La aplicación más realista del concepto "multimedia" es cuando la preparación del discurso audiovisual conlleva el uso de diferentes equipos que van desde discos ó cintas auditivas hasta diapositivas,



54. RODRÍGUEZ, Bravo Ángel, Op. Cit. p. 24

55. Idem, pp. 20-23

56. Idem, p. 26

películas, folletos, inclusive objetos tridimensionales.⁵⁷

Sin embargo en la actualidad se habla de comunicación a través de medios "multimedia", entendidos como los equipos del conjunto de las telecomunicaciones, en los que el uso de las redes y la computadora son la base para llevar a cabo dicha comunicación audiovisual multimedia.⁵⁸

Pero, si finalmente nos basamos en la primera concepción del recurso multimedia, entendemos pues que la convergencia de varios medios simultáneamente permiten la emisión de los mensajes en un lenguaje audiovisual que logrando la comunicación de manera eficaz son pues útiles para ésta en su desarrollo.

Ahora bien, dentro del análisis de la intervención de los medios en la comunicación y su carácter audiovisual, mencionamos otro tipo de medios, los de expresión, los cuales lejos de emitir mensajes de nivel expresivo, permiten que se establezca una comunicación entre emisores y receptores respectivamente, pues la gran diferencia de los medios difusores a los de expresión es la intención con la que se les usa; por tanto al hablar de medios expresivos entendemos a estos como:

1.6. MEDIOS DE EXPRESIÓN

Los medios de expresión al igual que los de difusión son soportes artificiales que registran y trasladan la información que el emisor quiere hacer llegar al receptor, en este sentido y como lo señala Ángel Rodríguez en el tema del lenguaje audiovisual, desde el principio de la historia el ser humano ha desarrollado formas de expresión como la pintura, la escultura y el teatro, que basados en la imitación del entorno han usado medios artificiales que han evolucionado con el desarrollo del conocimiento técnico y tecnológico.⁵⁹ Que al ser usados por los autores para "expresar" lo que piensan y sienten y al ubicarlos dentro de un contexto con códigos comunes a los receptores, logran finalmente una comunicación.

Por tanto, los medios de expresión a lo largo de la historia han estado relacionados con los procesos de transmisión de conocimientos, socialización y formación moral tanto de la niñez como de los adultos; la expresión de los pensamientos y críticas de los autores a diversos temas sociales, culturales y políticos, han definido esta tarea como un conjunto de formas de expresión y de las Bellas Artes, pues como señalaremos en párrafos siguientes, el Arte se encamina a expresar el pensamiento subjetivo de quien emite un mensaje, de quien expresa a su modo particular de ver las cosas que son comunicados a un colecti-



57. KEMP, Jerrold E.; Planificación y producción de materiales audiovisuales; Ed. Representaciones y Servicios de Ingeniería S.A./ ILCE/ UNESCO, México, 1973, 2ª edición, p. 5

58. PÉREZ, Tomero José M., Op. Cit. p. 81

59. RODRÍGUEZ, Bravo Ángel, Op. Cit. p. 27

vo que se reúne en un momento y determinado lugar a manera que, usando los medios de expresión logran comunicarlo. presenciarlo. nicar un objetivo tanto persuasivo como educativo, y los

Pero si entendemos que estos mensajes se diseñan de receptores reciben dicho mensaje entendiéndolo y reaccio-



31. Los medios de expresión se han relacionado a lo largo de la historia con los procesos de transmisión de conocimientos, socialización y formación moral de las sociedades, que se caracterizan por expresar básicamente críticas a temas sociales, culturales y políticos. Sin embargo, al transmitir mensajes con códigos y signos comunes al público logran establecer la comunicación como los medios masivos o tradicionales. Escenas de la obra "Los Miserables", dirigida en México por Ken Caswell.

nando a éste, el proceso de comunicación se ha logrado eficazmente, por tanto al lograr transferir la información dichos medios de expresión pueden ser considerados también medios de comunicación, que aunque siendo de un carácter colectivo a diferencia de medios masivos logran colocar sus mensajes a un número considerable de receptores. Logrando así, como ahora los *mass media* lo hacen, tanto entretener sanamente, como informar, transmitir conocimientos, valores culturales y de educación.⁶⁰

Por tanto, si los medios de expresión han constituido excelentes fuentes de formación personal, cultural y social, por ende han logrado comunicar,⁶¹ entonces podrán ser considerados con mayor importancia para transmitir información que, ubicándonos en este proyecto escénico-audiovisual y posiblemente también multimedia, considerando a su vez el proceso comunicativo del diseño gráfico, podremos emitir información de carácter visual por un lado, y por el otro (escénico) información audiovisual.

Concluimos pues que, finalmente no hay predominio de lo icónico, lo escrito o lo oral, sino convergencia de muchos lenguajes y signos en diversidad de medios para la transmisión audiovisual de la comunicación, una comunicación más completa en sus mensajes y sus múltiples posibilidades de significación que constituyen las nuevas formas de relaciones entre los seres humanos.⁶²

La comunicación pues, experimentó saltos cualitativos en su desarrollo que en virtud de las transformaciones históricas de la propia humanidad, de sus necesidades sociales, culturales y materiales, nos lleva a entender que tales transformaciones han dado como resultado aparejadas modificaciones en tres aspectos fundamentales de la comunicación: el canal, el medio y el carácter, los cuales constituyen la tríada que engarza las formas de comunicación humana.⁶³

Una comunicación que con los actuales sistemas de emisión tiene infinitas posibilidades de significar de acuerdo a los códigos, al contexto, al medio, al carácter y al canal que se designe. Y por tanto, es una comunicación que transmitiéndose a través de la imagen visual, la voz, el texto, el sonido o la integración de varios, es una nueva y más amplia capacidad en el ser humano por existir y permanecer en el tiempo y en el espacio.

60. GÓMEZ, Palacio y Campos Carlos, Op. Cit. p. xxiv

61. Idem, p. xxiv

62. PÉREZ, Tomero José M., Op. Cit. p. 81

63. LEDESMA, María del V., Op. Cit. p. 46

CAPÍTULO 2. EL DISEÑO GRÁFICO APLICADO AL PROYECTO TEATRAL: "EL PIZARRÓN MÁGICO"



Como pudimos observar en el capítulo anterior, El Diseño Gráfico es aplicable a la Comunicación Visual, la cual a su vez está implícita en todo mensaje visual, sin embargo la gran diferencia que existe entre comunicar intencionalmente y entender y darles un significado personal a las formas es precisamente lo característico del diseño pues en el Diseño gráfico, como lo propone Joan Costa, implica un proceso de planeación creativa en la que la articulación de elementos compositivos como son los Signos, los Códigos y los mensajes dan por resultado una forma de comunicación visual, pero que existe de antemano un emisor o usuario del diseño que requiere del trabajo planificador de un codificador, o sea el diseñador, el cual dará una solución a esa necesidad de comunicar a través del uso codificado y creativo de convenciones gráficas significativas, las cuales definirán el mensaje, que contenido en una realidad material, sea un objeto, un producto, un soporte bidimensional o señales eléctricas, permitirá finalmente la recepción del contenido de la comunicación al público o receptor que se dirige.

Por tanto, basándonos en los apuntes de Joan Costa

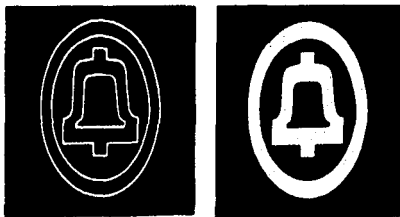
asumimos que el Diseño Gráfico no va a ser cualquier proceso de diseño, será un proceso creativo que tiene como objetivo fundamental comunicar visualmente por medio de la planeación gráfica de elementos significantes como los signos, los cuales ya articulados lógicamente darán forma a un mensaje, que de acuerdo al contexto que se designe en este proceso planificador tendrá diferentes realidades materiales.

En conclusión, el Diseño gráfico implica un doble proceso: internamente, un desarrollo creativo y externamente, un desarrollo comunicacional. Este proceso gráfico es propiamente dico el diseño de la Comunicación Visual, y habrá de coordinarse después con las demás disciplinas de diseño, como el diseño de los objetos. Por consiguiente estos procesos creativos y los procesos comunicativos podrán cambiar con ello radicalmente, es decir, de acuerdo al destino final de la comunicación que materializada en un tipo de mensaje, es el soporte final que determinará internamente el proceso gráfico de diseño.

Ahora bien, hacemos un paréntesis para ubicar la

Sin embargo, como en párrafos anteriores anotamos, la comunicación visual se va a dar a medida que se interrelacionen los factores de signos y códigos (los cuales implican los niveles de atención del receptor antes expuestos para su mecanismo) mediante el trabajo proyectual del diseño gráfico, y como tal requiere de la comprensión de los códigos actuantes en determinados contextos; pues como el proyecto que nos ocupa es de carácter escénico, comprendemos entonces la importancia de contemplar lo que este medio de expresión requiere, por lo que en líneas siguientes describimos a manera de esbozo lo que implica la comunicación en el espacio escénico.

Según Gianfranco Bettetini, en la relación que establece entre Teatro y significación: "El Teatro se presenta ya (incluso cuando se considera a nivel teóricO y en la práctica



34. En el nivel simbólico, el observador abstrae un simbolismo de los elementos de la imagen, es decir, en dicha lectura se incluyen los mayores contenidos comunicativos; este nivel puede ser la fase principal de la clave del mensaje. Ilustraciones de Saul Bass.

operativa a través de la historia de las representaciones escénicas) como un lugar de concurso de múltiples sistemas de significación y de comunicación y, en consecuencia, como un lugar de debate y de contradicción en el que pueden encontrar una verificación y, eventualmente, una falsificación de todas las aserciones y las hipótesis anteriormente formuladas a propósito de la intervención semiótica. El acontecimiento teatral se manifiesta como una comunicación compleja que asume preferentemente la forma de una mimética representación de acciones mediante personajes, integrada por elementos significantes que pertenecen a diversos sistemas de codificación, como la aportación de escenografía, vestuario, luces, música, una eventual gesticulación antirrealista y un eventual recitado no subordinado a los cánones del comportamiento "naturalista".²

Lo que quiere decir que en el teatro, aunque esté clasificado como un medio de expresión del Arte, desde el punto que implica lenguajes visuales y orales, y existe una pretensión de emitir un mensaje y una reacción en el espectador, ya existe la comunicación como tal. Y habiendo Gianfranco mencionado la intervención de elementos artificiales como escenografía, música, vestuario y luces dentro de este acontecimiento escénico y audiovisual, comprende pues la intervención planificadora del diseño gráfico.

Dicho autor agrega: "La producción del espectáculo y de la

2. BETTETINI, Gianfranco.; Producción signficante y puesta en escena; Ed. G. Gili, España, 1977, p. 79

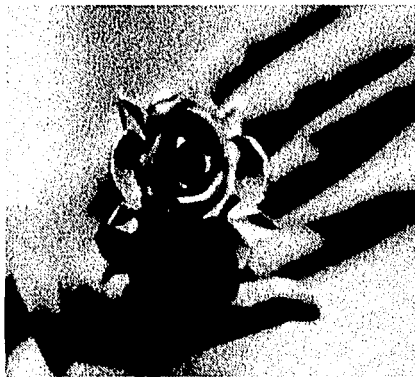
significación de los mensajes visuales en el proceso comunicativo con las formas de percepción de estos mensajes, que materializados en imágenes visuales las distinguimos en tres niveles de atención: el instintivo, el descriptivo y el simbólico.

NIVEL INSTINTIVO.- Es el que se realiza cuando la imagen apenas se nos aparece. Los elementos de los que depende este nivel están todavía estrechamente vinculadas al mecanismo de la percepción: color, formas, expresiones, evocaciones inmediatas. En esta fase, el ojo lee rápidamente la imagen y transmite las primeras impresiones al cerebro.

NIVEL DESCRIPTIVO.- Tras las primeras informaciones sumarias, el ojo pasa a analizar los elementos que componen la imagen. Este nivel es acompañado en su lectura por las líneas de perspectiva, planos, campos y masas de luces y sombras. En este nivel, nuestro cerebro recibe un mayor número de informaciones referentes a la imagen, es decir, la descripción de los objetos.

NIVEL SIMBÓLICO.- De la lectura de los elementos contenidos en la imagen, el observador abstrae un simbolismo. En ella se incluyen los mayores contenidos comunicativos de la imagen y puede ser la fase principal de la clave del mensaje.¹

32. En el nivel instintivo, los mecanismos de percepción como color, formas, etc., permiten que el ojo lea rápidamente la imagen y se transmitan las primeras impresiones al cerebro. Ilustración de Koloman Moser.



33. En el nivel descriptivo el ojo analiza los componentes de la imagen como perspectiva, planos, masas de luces y sombras; así el cerebro recibe mayor información referente a la imagen, es decir, la descripción de los objetos. Foto de Hans Neleman.

consecuente organización semántica que le subyacen sigue habitualmente un desarrollo que va desde un texto 'dramático' (esto es: escrito o adaptado en función de la representación) hasta una interpretación crítica del mismo, hasta la realización espacio-temporal de esta interpretación (que asume la función de una lectura-proyecto) mediante los materiales típicos de la puesta en escena teatral, y hasta la ejecución-repetición de esta máquina repetidamente 'probada' y pulida frente a una audiencia físicamente presente en el acontecimiento escénico."³

Y como podemos observar, este autor está directamente relacionado con la función comunicativa del teatro, que en la mayoría de los casos, las representaciones teatrales no siempre pretenden entablar una comunicación directa y funcional con el espectador, sino que trabajan regularmente bajo la interpretación subjetiva de un productor y un director, lo cual ubica esta disciplina dentro de las Bellas Artes, que implica por consiguiente una elaboración de proyectos altamente subjetivos y conlleva pues, a la Estética pura. Por ello es que la postura de este autor nos resulta en particular interesante, pues aborda en su discurso parte integral de lo que implica la comunicación visual y su aspecto proyectual del diseño gráfico: los signos, y los códigos.

Retomamos entonces los elementos que intervienen en una puesta teatral que dicho autor menciona como básicos

y que inicialmente mencionamos como factores visuales significantes de la comunicación visual, que dentro del teatro, según Gianfranco son: actores, escenografía y su relación espacio - tiempo.

2.1. NECESIDADES DEL DISEÑO GRÁFICO

Estos elementos teatrales, especialmente la escenografía y los actores (sustituídos en este proyecto por títeres) son susceptibles de ser planificados gráficamente, es decir,



35. Según G. Bettenini todos los elementos que intervienen en una puesta en escena son significantes, por tanto se convierten en signos, elementos esenciales de la Comunicación. Escena de "El naufragio", del Grupo Alfin.

cuando se convierte su representación en una convención gráfica (como signos icónicos) entonces adquieren ese carácter comunicacional visual, pues recordemos que los objetos se representan gráficamente en el diseño, son significantes y ordenados de acuerdo al código del contexto, por consiguiente su representación se maneja como los elementos compositivos del proceso de diseño.

Ahora bien, como en líneas anteriores mencionamos, dentro de la Comunicación Visual existe un proceso creativo de diseño, que implica el juego de elementos compositivos del mensaje visual de manera gráfica, tales elementos pueden coexistir ya como mensaje visual y como realidad material en medios de comunicación y expresión como son el cine, la televisión, y especialmente el teatro (pues el tema que nos ocupa), por ello, al implicar la producción artificial de imágenes a través del tratamiento gráfico, estamos en el entendido que estos elementos compositivos del mensaje visual pueden considerarse entonces como signos, y los signos al interrelacionarse a través de sistemas de composición semántica (códigos), son útiles al diseño gráfico para lograr la comunicación visual.

Por tanto, aunque estén contemplados dentro del área de expresión y Arte, como señalamos anteriormente, si son objeto de representación gráfica y por ende de codificación en un mensaje visual dentro del proceso creativo de Diseño Gráfico, la escenografía y los títeres después de ser un

objeto pasarán a ser convenciones gráficas significativas en este proceso de planificación. Para ello, mostramos las características esenciales que determinan a la escenografía y que dentro del teatro son requerimientos básicamente técnicos, pero también conceptuales, pues obedecen a una historia, a una información que determinará su producción.

2.1.1. ESCENOGRAFÍA:

Según Luis Diego Pedreira, la función de la escenografía es resolver en el espacio escénico las necesidades tanto espaciales como visuales, plásticas, psicológicas, etc., por lo que la tarea del escenógrafo no es reproducir un mundo sino crearlo: bosques, cielos, mares, viviendas, etc. Dicho autor enfatiza la necesidad de crear un mundo que les corresponde a las criaturas también creadas por el autor, por lo que otra realidad puede existir pero artificialmente. Obtener la justa y armónica relación entre esas criaturas y su mundo es la función de la escenografía teatral.⁴ Sin embargo, apoyándonos en las disertaciones respecto al signo, pueden ser tanto representaciones de la realidad existente, como creaciones de mundos imaginados, pero necesariamente debe existir una referencia semiótica de las imágenes que el espectador contiene en su memoria perceptiva y sus códigos culturales.⁵

4. PEDREIRA, Luis, Gelpi D., Germen E.; La escenografía; Centro Editor de América Latina, Argentina, 1977, p. 1

5. JURKOWSKI, Henryk; "El sistema de signos en el teatro de títeres"; Revista Máscara, año 10, enero-abril 1999; números 26-30, México, p. 38

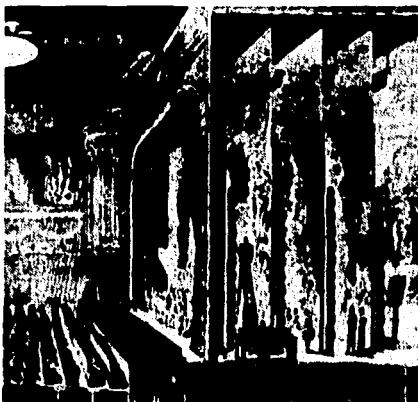
Por tanto, el autor propone que por medio de la escenografía se hace una representación gráfica de un mundo escénico (es lo que esa palabra define, escenografía), pero que no basta representar sino crear un mundo teatral correspondiente a criaturas teatrales, un mundo teatralmente verdadero para depositar en él criaturas teatralmente verdaderas.⁶

Ahora bien, dentro del concepto de escenografía, Pedreira engloba cinco aspectos que son fundamentales para resolver la propuesta escenográfica, tales aspectos conceptuales son: espacio, ritmo, dinámica, estética y la relación escenógrafo, autor, director y actores; por lo que a

continuación los abordaremos de manera breve para comprender mejor su funcionamiento en el hecho escénico.⁷

a) ESPACIO:

Pedreira se refiere al espacio no sólo como la superficie del piso del escenario y la altura de la caja escénica, sino al espacio como parte integrante de la cuarta dimensión: espacio-tiempo, es decir, hay un espacio real y uno que se crea, el ancho, la profundidad y la altura son dimensiones que se corporizan y sentimos cuando el actor se desplaza, cuando las recorre; esos desplazamientos exigen un espacio real y un tiempo. La cuarta dimensión entonces



36. La función principal de la escenografía es resolver necesidades espaciales y visuales al crear mundos teatrales, para ello el espacio físico es esencial, pues en este se determinan los elementos visuales, los cambios de éstos y los desplazamientos.



37. Según L. D. Pedreira, además del espacio físico existe el espacio escénico que se crea cuando el actor lo corporiza con sus desplazamientos; para ello la escenografía se encarga de abrir los caminos posibles. Escenas de "Viajeros" del grupo Baul Teatro.

6. PEDREIRA, Luis... Op. Cit. p. 32

7. Idem, p. 1

será la suma de todos los numerosos y diversos desplazamientos que la escenografía permita realizar al actor.

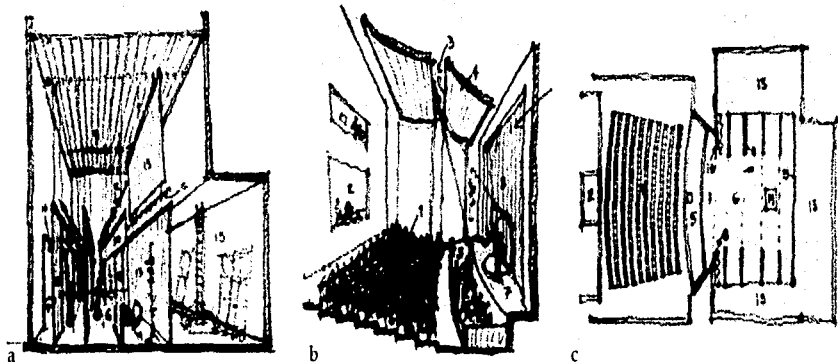
Dicho autor asevera que el escenógrafo no debe llenar el escenario con cosas, debe "vaciarlo" de cosas, es decir, es una búsqueda que consiste en abrir caminos, en crear múltiples espacios dentro del espacio físico del escenario.

En resumen, el escenógrafo debe crear con lógica las posibilidades de desplazamiento que el actor guiado por el director debe concretar.⁸

b) RITMO:

Según Pedreira, cada obra tiene su propio ritmo, un ritmo que el director extrae de ella y que no puede confundir. En este sentido, entendemos que es de vital importancia que los ritmos escenográficos coincidan a la perfección con los ritmos de las vivencias de los personajes y sus cargas emocionales.

El ritmo comprende la disposición de los elementos escenográficos en relación con los desplazamientos "rítmicos" de los actores, lo que da como resultado integral la caja escenográfica. Para que pueda resultar dicho ritmo, el director junto con el escenógrafo y los actores dibujan los



38. En estas ilustraciones se pueden observar diferentes vistas de un teatro, en el que existen áreas para actores, creativos, técnicos y público. a) Vista lateral o corte del teatro, se pueden apreciar distintos planos marcados por bambalinas, piernas y diablás. b) Vista lateral, donde se observan butacas, cabinas y el frente del escenario. c) Vista de planta, se aprecia un panorama general del espacio destacando principalmente áreas de butacas, piernas y bambalinas, escenario y cabinas. Ilustraciones de Jorge Ballina.

movimientos y desplazamientos por todo el espacio físico del escenario que han de realizar, esta labor, llamada "trazo escénico" permite incorporar poco a poco y de manera lógica elementos escenográficos, que aún no realizados ya están resueltos espacial y conceptualmente. Por medio del ritmo de la acción se encuentra el ritmo del entorno.⁹

c) **DINÁMICA:**

La dinámica comprende, según el concepto de este autor, el problema que se plantea cuando una pieza exige cambios escenográficos, es decir, el director calcula un tiempo determinado de acción, en el que los actores están involucrados para entrar o salir. Regularmente este problema se soluciona de varias formas, una de ellas es el cambio a la vista, donde la precisión matemática es



39. Cada obra tiene su ritmo, donde es vital que los ritmos escenográficos coincidan a la perfección con los ritmos de las vivencias de los personajes, para ello la dinámica en la escenografía, que consiste en solucionar las necesidades de cambios escenográficos, permite que se resuelvan espacial y conceptualmente la incorporación lógica de dichos elementos escenográficos en base a los ritmos escénicos. Escenas de "Macbeth", dirigida por Jesusa Rodríguez, INBA.

esencial y es la más adecuada para conservar la dinámica de la acción; otra es por medio de cortinas o apagones, aunque este autor considera criminal este recurso, pues es posible cortar dicha dinámica de acción; otra forma también conveniente, es el empleo y cambio de luces en escenas simultáneas siendo trasladada la acción por el desplazamiento del actor.¹⁰

d) ESTÉTICA:

Entendiendo el concepto de la Estética como "una ciencia de lo bello", proveniente de la voz griega "aistesis", que significa "sentimiento"; la Estética estudia dos problemas fundamentales: lo bello y el arte. En este sentido lo bello comprende tres aspectos básicos como: el elemento objetivo o material; el subjetivo, representado por el individuo que lo percibe; y el deleite que en este mismo individuo aparece y lo lleva a formular un juicio de valor. Lo que quiere decir que las cosas bellas tienen una conformación física o material que provoca en el individuo, en quien las contempla, una sensación especial de complacencia y de agrado, lo que puede ser denominado como "emoción estética", en la que interesa tanto el gozo de los sentidos como el del intelecto. Y en relación con el aspecto del Arte, definido como la concreción o realización que el ser humano hace de lo bello, como un trabajo, un quehacer, una tarea cumplida, una obra y un afán por hacer realidad el valor de la belleza; entonces la Estética estará

resuelta en esta unión de la emoción estética con el Arte cuando tenga por base algo elaborado por el genio humano.¹¹

A partir de esta definición de Estética, entendemos lo que Pedreira quiere decir al proponer que lo estético en la escenografía debe ser considerado después de haber solucionado los problemas de espacio, ritmo y dinámica. Así, dicho autor considera que el momento de trabajo es cuando se ocupa del espacio, del ritmo y de la dinámica, y que en el momento del "ocio" es cuando se ocupa de lo puramente estético; pues teniendo una idea aproximada de lo que significa Estética, la contemplación y complacencia será parte de ese "momento de ocio".

Ahora bien, Pedreira sugiere que lo estético puede florecer de manera espontánea al tener ya solucionadas las principales necesidades, donde formará parte de la composición escenográfica general y no estar solamente yuxtapuesto a ella. Así mismo, considera que es necesario tener conocimiento de técnicas de composición plástica en las que se contemplan reglas de composición armónica de las formas y manifestaciones artísticas de cada época, es decir, este conocimiento podrá ser aplicado para realizar una composición plástica que armonice con el tiempo y lugar de la historia.¹²

10. PEDREIRA, Luis..., Op. Cit. p. 4

11. ALVEAR, Acevedo Carlos; Introducción a la historia del Arte; Ed. JUS, México, 1969, 1ª edición, p. 5, 6

12. PEDREIRA, Luis..., Op. Cit. p. 4

e) LA RELACIÓN ESCENÓGRAFO, AUTOR, DIRECTOR Y ACTORES:

En este último aspecto conceptual de la escenografía, Pedreira expone una postura a nuestro parecer elocuente y acertada, pues consideramos que en todo trabajo de planificación en el que colaboran distintas ideas, el producto final será el resultado de un trabajo en equipo donde cada aportación es la solución a la necesidad de otro. En este sentido, el trabajo que realicen conjuntamente escenógrafo, autor (si lo hay), director y actores, será de manera integral, ya que el autor escribe, no para un actor, sino para una puesta en escena; el actor aporta con elementos dramáticos de gran valor; el director estudia el texto y define el clima escénico que la obra requiere y que le será concretado por el escenógrafo, que al compartir problemas técnicos del escenario el diálogo entre éstos será claro y preciso, donde el escenógrafo hará sugerencias definidas y así mismo el director podrá conducir mejor al escenógrafo hacia la solución ideal. Por tanto, el escenógrafo ya dentro del texto, al comprender su verdadera labor y olvidarse de sí mismo, dejará de adornar o decorar simplemente el escenario para valorar las verdaderas necesidades escénicas; por consiguiente logrará crear espacios y mundos que permitan a los personajes finalmente mostrar la obra. En este sentido, los actores al interesarse por los problemas del escenógrafo, el director por las necesidades del texto y la puesta, el

escenógrafo por las necesidades de ambos, será un producto que finalmente verá el público concretado en una función teatral de calidad.¹³

Ahora bien, retomando el concepto de diseño gráfico para aplicarlo dentro del contexto escénico, resulta interesante analizar la postura del teatro en la comunicación, pues como bien aseveran Bettetini y Pedreira, la tarea de los teatristas es comunicar una interpretación de un texto a través de la mirada prácticamente subjetiva del director por medio de una puesta en escena, por consiguiente, en una disciplina del Arte; en la cual efectivamente existen una planificación y un diseño que siempre obedecen a una mirada subjetiva de quien dirige; tal tarea se lleva a cabo por medio de subcódigos teatrales¹⁴, donde las soluciones gráficas son en función de necesidades prácticas de técnicas y mecanismos escénicos. Sin embargo el diseño gráfico, como lo asegura Norberto Chávez implica el uso racional y conceptual y de modo opaco de signos y códigos acordes al contexto social y cultural al que se dirige el mensaje, por consiguiente admite circular y desarrollarse en distintos medios, existe una intención específica de comunicar, donde produce efectos de percepción, de recepción y comportamientos visibles. Por tanto, el teatro al usar códigos de su propio contexto limita un tanto la comunicación, pues produce sólo mensajes para un determinado colectivo en el que no siempre es visible el

13. PEDREIRA, Luis..., Op. Cit. p. 5

14. JURKOWSKI, Henryk, Op. Cit. p. 38

comportamiento; en cambio el diseño gráfico alberga un sinnúmero de elementos visuales que adapta a cualquier contexto social y cultural, que inclusive son aplicables a cualquier temática y por consiguiente al medio escénico; el diseño gráfico tiene una función específica y amplia: comunicar a cuanto público lo requiera.

Por tanto, el Diseño Gráfico puede servir para configurar elementos significantes: los títeres; pues son una realidad material creada por alguien, así, hablar de hacer títeres es hablar de diseño, ésto si se pretende comunicar intencionalmente algo.

De este elemento teatral hablaremos con más detalles en los siguientes párrafos, sobre todo para comprender su relación tan estrecha con el proceso de diseño gráfico de este proyecto escénico audiovisual, "El Pizarrón Mágico".

2.1.2. TÍTERES:

Pretendemos esbozar a *grosso modo* el concepto de Títere como el elemento dramático que interviene en la obra teatral sustituyendo al actor, y que a nuestro juicio, es la materialización gráfica y plástica de los personajes regularmente representados por actores. Por consiguiente mostramos algunas consideraciones sobre lo que esta parte del teatro representa y su relación con el hecho escénico.

Una obra teatral implica una historia, dicha historia es desarrollada por acciones, las acciones son desarrolladas por el papel o rol que corresponden al actor, las palabras y los gestos a través de los cuales las acciones se realizan; con este material el actor debe construir su personaje. A este hecho sumamos lo que Henryk Jurkowski considera es el teatro, en el que se involucran actores y títeres, este autor explica que "'el teatro' querrá decir actores (vivos y títeres) que en un espacio especial presentan personajes imaginados, de acuerdo con un drama dado o improvisado, siendo vistos por un público reunido especialmente o por



40. Actor y títere convergen en un solo personaje, son éstos los que establecen comunicación directa con el público. Escenas de "Pesquisa", de Adriana Menassé.

casualidad." ¹⁵ Así mismo especifica que el teatro llamado de títeres es un arte teatral, siendo la característica principal y básica que le diferencia del teatro vivo (sólo actores) el hecho de que el objeto hablador y actor (títere) hace uso temporal de las fuentes físicas de los poderes vocal y motor del actor que están presentes fuera del objeto. Esto quiere decir que el títere además de ser sustituto de la presencia viva del actor, es a su vez un objeto que, hecho para ser personaje teatral requiere de la asistencia del actor para su animación. ¹⁶

Por consiguiente, coincidiendo Michael Meschke con

Jurkowski, propone que en la mayoría de las artes escénicas las partes involucradas en la representación son dos: el actor y el espectador, y en el teatro de títeres esta misma apreciación se aplica pero siendo tres: el espectador, el títere y el titiritero, por lo que el papel o rol correspondiente pasa por el titiritero y luego al títere, y finalmente al espectador. Lo que nos lleva entonces a entender que para una representación de teatro de títeres, al contemplar el elemento dramático, en vez de suponer actor, es suponer la dualidad títere y titiritero, es decir, la total dependencia del objeto -títere hacia el titiritero es tal, que al no existir manipulación ni animación, no hay acción. ¹⁷



41. El títere engloba las características de imagen y plástica, como imagen representa y como plástica en su conformación material, convirtiéndose así en signo. "El perdido", grupo Palleti.

Ahora bien, surge la imperiosa necesidad de entender qué es el títere y su correspondiente descripción plástica y escénica:

Técnicamente, se ha descrito por muchas ocasiones al títere como un objeto cualquiera animado dentro de una circunstancia dramática, con el objetivo básico de llevar un mensaje al espectador cargado de significados metafóricos y análogos, es decir, establece con el espectador un vínculo con imágenes, ideas, sensaciones, emociones y vivencias. ¹⁸ Así mismo, es considerado como imagen plástica, teniendo sus propias leyes y posibilidades de acción; es de limitaciones expresivas, es decir no gestícula, pero en ello se encuentra su riqueza, ya que resuelve

15. JURKOWSKI, Henryk, Op. Cit. p. 41

16. JURKOWSKI, Henryk, Op. Cit. p. 48, 49

17. MESCHKE, Michael; "Una estética para el teatro de títeres"; Revista Máscara, año 10, enero-abril 1999; números 26-30. México, pp. 52-56

18. IGLESIAS, Cabrera Sonia y Murray Prisant Guillermo; Piel de papel y manos de palo; Ed. CONACULTA, México, 1995, p. 1

tareas escénicas de manera distinta al actor. Dicha riqueza se encuentra en el movimiento, es un personaje que puede lograr desplazamientos distintos al actor ya que puede estar suspendido en el aire, puede encogerse, puede desaparecer repentinamente, en sí puede realizar acciones que escénicamente resultan casi imposibles al humano, pues esa condición de objeto se lo permite.

Por tanto, en ese sentido de objeto adquiere las características de imagen plástica; es decir, como *Imagen*, que es un vocablo de varias significaciones: a) es la representación de un objeto en pintura, escultura, etc.; b) indica semejanza; c) es sinónimo de símbolo y figura; d) alude a lo que se refleja en un espejo o en la mente; e) también quiere decir metáfora. Y como *Plástica*, es la materia susceptible de ser formada o moldeada.

En síntesis: *Imagen plástica* alude al títere en su condición de objeto material creado como representación de algo, que con frecuencia se consigue a través de una semejanza, llegando en ocasiones a tener el valor de un símbolo y siempre el de una metáfora. El títere finalmente implica y sintetiza plásticamente todas esas significaciones.

Ahora bien, el títere implica dos características fundamentales, además de ser imagen plástica es un objeto creado para actuar y representar, es la función propia del títere. La calificación de imagen plástica a pesar de toda la riqueza significativa que encierra, no basta por sí sola al títere en su condición de tal. Es necesario que

tenga cierta capacidad particular. La de poder actuar y representar, aptitudes que debe demostrar en su ámbito natural, la escena.

De tal forma que el títere adopta cualquier forma capaz de interpretar lo que la realidad misma refleja, la forma en que esto sucede es a través de la animación o manipulación que de éste se haga, es decir, es un objeto susceptible de ser animado -a través de cualquiera de las múltiples formas y técnicas de animación que existen-.

En resumen, el teatro de títeres se caracteriza por dos



42. La clasificación y técnicas de títeres determinan su uso y desarrollo en escena, a partir de éstas se determina su apariencia plástica. Escenas de "Vikings", del grupo Mito.

factores básicos: la imagen plástica que es el muñeco, por un lado, y su peculiar capacidad para desarrollar la acción dramática, por el otro. Así, el títere, como ese material heterogéneo, de origen y características diversas, se organiza naturalmente en dos categorías básicas: a) elementos plásticos b) elementos dramáticos.

Si bien los elementos plásticos están constituidos por el conjunto de objetos, instrumentos y materiales que aparecen en el espectáculo (muñecos, utilería, trastos escenográficos, luces, etc.) y los elementos dramáticos que conforman la acción propiamente dicha (fábula, actuación, música, etc.), el elemento decisivo que establece la diferencia es el títere, que resume en sí mismo tanto el factor plástico como el dramático en una unidad indisoluble. Probablemente es posible prescindir de la escenográfica, las luces, la utilería o la música pero lo único insustituible es el títere y el titiritero. Ésta es la diferencia fundamental entre el teatro de títeres y el de actores.

Por tanto, el títere resume en sí mismo tres elementos constitutivos fundamentales, el material, el instrumento (técnica de animación) y el rol (el personaje).¹⁹

A continuación hacemos una breve descripción de lo que son los tipos, técnicas y usos del títere, ya que de ahí se parte para saber qué aplicaciones tendría la creación de los personajes y la producción de éstos en un soporte material adecuado para cada técnica.

El títere como estructura u objeto material, es del que se vale una puesta en escena, por tanto es un objeto en el espacio que se mueve, tiene color, brillos, formas curiosas, juega con los demás objetos del mismo espacio, etc. Al respecto Juan E. Acuña propone una descripción de las características fundamentales del títere, que las resume en tres básicas:

a) "Estructuralmente, es decir como objeto material; independientemente de la enorme variedad de tipos de títeres que existen, que si figuras planas o muñecos corpóreos, presentados directamente a la vista del público o proyectados a una pantalla, no importa si son pequeños como un títere digital o una gigantesca mojiganga, si tiene partes vivas como, por ejemplo, las manos del animador, o incluso pantomima de las manos; el títere siempre se considera, desde el punto de vista físico, una estructura material...

b) Funcionalmente, o sea en cuanto a su capacidad de moverse. Esto significa que el títere es un objeto material concebido para funcionar de manera determinada, para realizar cierto tipo de movimientos y cumplir con fines específicos. De ahí que según la técnica elegida el títere realizará determinados movimientos, ofreciéndonos diferentes opciones de funcionalidad. El títere, considerado en este aspecto, es un instrumento.

c) Dramáticamente, es decir en cuanto a su capacidad de actuar. el títere es un instrumento utilizado para ejecutar

acciones dramáticas, un vehículo mediante el cual se expresan y concentran esas acciones. Desde el punto de vista dramático, el títere siempre es el personaje, por su condición de imagen plástica, con todo lo que conlleva esto; es decir, en tanto representación de un conjunto de caracteres, como símbolo, como metáfora; y por otra parte la actuación que realiza el titiritero (gestos y voz), dándole esa vida escénica que lo termina de definir como el personaje."²⁰

Al clasificar los títeres uno de los más importantes criterios usados para ello es su imagen plástica, la cual es un conjunto de elementos estructurales que vinculan directamente al espectador con las cargas significativas de dicho instrumento dramático, el cual está comprendido básicamente por la forma, el volumen, los mecanismos de

control, los modos de manipulación, etc., por tanto es necesario conocer el funcionamiento de cada técnica de manipulación para un adecuado desenvolvimiento escénico. Acuña propone también esta clasificación general y simplificada de lo más usual o conocido, donde sugiere que cualquier clasificación de los títeres debe tener una finalidad práctica y un sentido estrictamente técnico.²¹

- Por su forma:** *corpóreos*
planos
- Por lo que representan:** *objetos reales*
objetos ideales
antropomorfos
zoomorfos

- Por el sistema de manipulación:** *Manipulación directa*
Con las manos
Con el cuerpo
Manipulación indirecta
Con varillas
Con hilos

- Por la posición del manipulator:** *Suspendidos*
Sostenidos
Desde abajo
Al mismo nivel



43. Ejemplo de títere a base de manos desnudas. Escena de "Maniobras", dirigida por Roberto Avendaño.

20. CONVERSO, Carlos, Op. Cit. p. 25

21. CONVERSO, Carlos, Op. Cit. p. 79

Regularmente la manipulación de los títeres determinará por la necesidad de desplazamiento que la escenificación requiera, de ahí que se sirve de todas las clasificaciones de los títeres y las combinaciones que de éstos se puedan hacer para definir su construcción.

Es importante destacar que las diferentes características que determinan al títere van estrechamente ligadas unas con otras, por lo que es difícil considerarlas por separado, pero suponemos que la más destacable es la imagen plástica, ya que esta determina la personalidad y funcionamiento de los mecanismos del objeto a animar. Para visualizar mejor esta observación, Converso propone



44. Ejemplo de títeres planos. Escena de "Historia en colores", Grupo Marionetas de la esquina.

una división de los tipos de títeres de acuerdo su capacidad estructural, de movimiento y estética, basándonos así en el siguiente cuadro:²²

Diversos tipos de Títeres

1.- Manos:

Desnudas
enguantadas

2.- Figuras planas:

rígidas
articuladas

3.- Sombras:

opacas
transparentes

4.- De guante:

simple
combinado

5.- De varillas:

javanés
de vara (marotte)
de casco
de teclado

6.- Marionetas:

de hilos
de vara

7.- Bocones:

con partes vivas
con varillas

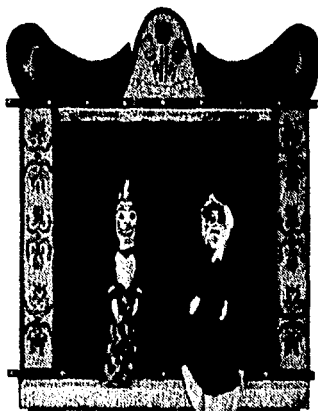
8.- Bunraku.

Las variantes que se derivan de esta técnica que se caracteriza por manipularse desde la espalda del muñeco

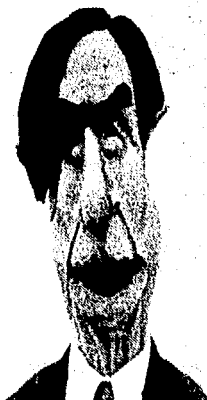
9.- Muñecos con partes

vivas:
fantoche
variantes diversas

10.- Mojigangas



45. Títeres de tipo guiñol, éstos son los más comunes y de origen europeo; su uso data desde la Edad Media. Muñecos del Museo Nacional del Títere; Huamantla, Tlaxcala.



47. Ejemplo típico de títere bocón o comunmente conocido como "muppet". Programa "Los Peluches", T.V. Azteca, México.



46. Las marionetas son los títeres por excelencia, tienen orígenes muy antiguos. Su elaboración y animación se ha transformado con la incorporación de la tecnología. Cías. R. A. y M. de la E.



48. La mojiganga es una variación de los muñecos usados en comparsas y fiestas populares de México. Muñeco del grupo Cornisa.

En resumen, el diseño de un títere se va a caracterizar siempre por las necesidades escénicas-dramáticas y por tanto funcionales; inclusive estéticas de una historia, sin olvidar por supuesto todos los elementos que en su conjunto apoyan en la realización de este tipo de recursos escénicos audiovisuales, como son escenografía o teatrino, utilería, iluminación y sobre todo los títeres para dicha historia, por lo que aquí se reafirma la necesidad del trabajo de un diseñador y/o comunicador que, teniendo los conocimientos necesarios de este medio y sus características principales podrá hacer de dicho recurso un instrumento efectivo de comunicación.

En este sentido es precisamente las capacidades de movimiento que del títere interesa, pues unas veces es obligada y necesaria la presencia del actor como personaje

y otras la del títere, para poder jugar con esas capacidades plásticas, espaciales y simbólicas que con el títere se pueden lograr. Por ello es que en este proyecto el títere cobra gran importancia, pues es su poder alegórico el que permite representar lugares e historias fuera de la realidad existente.

Sin embargo, hacemos un breve paréntesis para entender la diferencia del diseño de títeres del diseño gráfico, pues al igual que con el teatro, lo mismo sucede con los títeres, pues al pertenecer a una disciplina artística, la creación de títeres obedece a una necesidad más que práctica, intuitiva y subjetiva de representar, además, si nos remontamos al origen de los títeres y su desarrollo actual, su producción regularmente ha sido de tipo artesanal, ya que con la simbiosis cultural y social de los pueblos en México, recogió las características provenientes de Europa y Oriente y los artesanos mexicanos son los que las adaptaron para llevarlo a su bagaje vernáculo.²³ Por tanto, los actuales modos de producción de títeres no han dejado de ser artesanales, llegando ya inclusive a la clasificación de Arte escénico, pues no dejan de tener esa imperiosa necesidad de expresar la belleza de sus contemplaciones e interpretaciones y formas. Así nuevamente el diseño gráfico podrá aplicarse para la planeación estricta y pura de la necesidad de comunicación, que en este caso visual, permite la integración de los códigos verbales con los



49. Ejemplo de títere plano combinado con japonés y de varilla. Títere de la Isla de Java.

visuales y sonoros para la puesta en escena del proyecto que actualmente abordamos.

2.1.3. ESPACIO-TIEMPO:

En el tema correspondiente a escenografía abordamos el concepto de Espacio, donde Pedreira hace referencia a una parte que integra la cuarta dimensión, es decir, espacio- tiempo, donde hay un espacio real y uno que se crea, donde la profundidad y la altura de la caja escenográfica son dimensiones que se corporizan y sentimos cuando el actor se desplaza, por tanto esos desplazamientos exigen un espacio real y un tiempo. Por consiguiente, dicho autor considera que la cuarta dimensión será la suma de todos los desplazamientos que la escenografía permita realizar al actor en un tiempo determinado.

En el libro editado por la ENAP/ División de Estudios de Postgrado, con el título de "Las imágenes de las palabras", se aborda el concepto de la articulación del espacio-tiempo en el formato de video, sin embargo consideramos que esta apreciación es aplicable al teatro, pues finalmente estamos hablando de un acontecimiento que implica el desarrollo de una historia en un espacio (físico y virtual como en la televisión, el cine y el video) y tiempo determinados. En

este sentido, el manejo del espacio-tiempo se entiende una síntesis de las cualidades temporales y espaciales de la situación o el evento audiovisual; donde esta síntesis de las cualidades temporales no sólo se refiere a los fragmentos más relevantes del tiempo, sino también a la sensación del transcurso del tiempo que experimenta el espectador. Es decir, las transiciones de un bloque o escena de un determinado espacio- tiempo a otro son los que determinan esas sensaciones de cambios espaciales y transcurso del tiempo.

En lo referente a las cualidades espaciales que se determinan por la posición de la cámara respecto al ambiente y al sujeto, o la colocación y movimiento de la escenografía en el espacio escénico, se maneja una parte descriptiva del espacio y una parte vivencial, es decir, es importante presentar al espectador una descripción del espacio en función de lo que ahí sucede, pero habrá también que hacerle "sentir" ese espacio, en este sentido ratificamos lo que propone Pedreira como los desplazamientos y movimientos que realiza el actor en función del espacio creado por la escenografía.

En cuanto a ese espacio que se presenta al espectador, puede hacerse de distintas maneras, así como a la cámara le corresponde manejar planos, encuadres y movimientos, al espacio escénico le corresponde colocar, distribuir y mover la escenografía, así como la descripción espacial del movimiento de los actores, así mismo el diseño previo de la

estructura escenográfica. En síntesis, con estos elementos se proporciona al espectador una determinada sensación y visión espacial con los referentes visuales que lo acompañan (que en el teatro básicamente son las luces y los cambios escenográficos).

En cuanto al tiempo, así como en la televisión y el cine existen distintas clases de tiempos, asumimos que en el teatro sucede igual: existe un tiempo (duración objetiva) del relato, que es medible en horas, minutos y segundos; también existe una sensación de tiempo del espectador y un tiempo (contraído o expandido) representado.²⁴

En resumen, esta relación temporal- espacial que constituye el esqueleto narrativo tanto de los audiovisuales técnicos como del teatro, es la que nos permite visualizar el diseño gráfico de las propuestas visuales que habrán de aplicarse a cada formato, por consiguiente es de suma importancia considerar este concepto y adecuar cada uno de los elementos constitutivos del audiovisual- escénico para la propuesta final de producción.

2.2. CARACTERÍSTICAS DEL PÚBLICO RECEPTOR

En este subíndice del capítulo pretendemos esbozar las características básicas que describen a un niño, pues siendo contemplado dentro del proceso de comunicación



50. Un niño no sólo aprende a nivel intelectual, sino también a nivel emocional, físico, moral y estético. Parte de aprender es observar, descubrir y analizar. Colección "El mundo de los niños".

como el receptor en este proyecto, procuramos retomar apuntes que señalan de manera sintética lo que son esas características.

Aprendizaje, motivación y desarrollo artístico:

La percepción es el proceso mediante el cual se adquiere, analiza e interpreta la información del medio. Gracias a esto el niño desarrolla gradual y constantemente los aspectos intelectual y artístico. En el hogar, a temprana edad, cuando el pequeño comienza a involucrarse con el mundo del sonido y el color, el perfeccionamiento óptico y acústico aumentan su confianza para investigar formas, espacios y dimensiones de las cosas, sin tener plena conciencia de las figuras geométricas. Así paulatinamente se forma un criterio que le ayuda a hacer deducciones aun poco acertadas de la realidad.

La experiencia cotidiana va incrementando su razonamiento, se hace más observador y modifica conceptos erróneos de su entorno. Esta práctica le genera gran satisfacción y la repite a lo largo de su vida.

A este proceso se le denomina aprendizaje, conducta mediante la cual se modifica el comportamiento, forma de pensar, hablar y sentir, sin embargo tal proceso difiere entre edades e individuos, pues individualmente se ven afectados por factores emocionales, intelectuales, perceptivos, físicos y psicológicos. Para que pueda llevarse a cabo el aprendizaje debe haber experiencias de por medio.²⁵

Por lo que "El aprendizaje no es exclusivamente la combinación de nociones o conceptos de diversa índole que el maestro transmite al alumno. El aprendizaje abarca algo más, pues comprende también la adquisición de hábitos, de destrezas y de actitudes. Se aprende no sólo en lo intelectual, sino también en el aspecto físico, en el moral y en el estético. Lo cual justifica y aclara la afirmación de que lo que define al ser humano es su enorme capacidad de aprender."²⁶

En este sentido, en la experiencia innata de aprender diversas cosas para adaptarse al medio, el niño es uno de los individuos con mayor necesidad de asirse de conocimientos, pues en su exploración por el mundo (por pequeño que sea éste) va asimilando información de diversos medios cercanos a él, que además del seno familiar, también se empapa de lo que en la escuela encuentra, no sólo en el aula, sino también en los juegos con sus compañeros, en la calle, cuando en ella transita; en la visita a los parques, con sus vecinos, etc.

Cuando el pequeño ingresa a la escuela, los maestros intentan transmitirle una serie de conocimientos que los programas indican, pero pocas veces el niño se siente atraído por éstos, situación que obliga a los educadores a buscar diferentes técnicas o actividades que inciten el aprendizaje infantil. Psicólogos y motivadores explican que un niño motivado reacciona más rápida y vigorosamente



25. MENA, González Claudia; "Una tarde mágica": Audiovisual-diaporama para niños de edad escolar, UNAM/ENAP, México, 1998, p. 30

26. HERRERA, Montes Luis; Psicología del aprendizaje y los problemas de la enseñanza y la psicología moderna; Ed. SEP, México, 1963, p. 7

que uno que no lo está.²⁷ Por lo que es importante entender que el aprendizaje no sólo es una tarea obligada de las instituciones educativas, sino también una necesidad del mismo organismo por desarrollar facultades y aptitudes que permitan una mejor y más completa manera de asimilar los estímulos a los que se expone el individuo desde su existencia primera.

Ahora bien, las investigaciones en el campo de la psicología han deducido que el aprendizaje es fundamentalmente el resultado de la actitud con propósito, lo que nos lleva a tomar dichas deducciones como un principio pedagógico, en el que se propone aprenda efectivamente el escolar, mediante estímulos organizados y dirigidos en su "actividad con propósito". De tal modo que el niño siempre encuentre en ello las respuestas a los intereses de su personalidad en evolución psicológica y social.

El aprendizaje tiene efecto en el ensayo y el error, por lo que, los pasos por los que transita el aprendizaje del individuo son la disposición hacia un objetivo, seguido de la confrontación a un obstáculo que se presente, ya que sin dicho obstáculo no puede darse el aprendizaje; y por consiguiente, la persistencia de una observación de la situación a la que se subordinan los movimientos y respuestas-reflejos. En lo que debe entenderse que esta secuencia de actos es un auxiliar en la observación, la que

en último término, permite el dominio de la situación a base de la localización de los objetos y lugares dentro de un esquema general.²⁸

Un niño siente la necesidad innata de pintar por lo que le entusiasma cualquier tema. Lo importante es convencerlo de que la actividad está diseñada para él y en consecuencia encuentre sentido al realizarla. Existe una estrecha relación entre la motivación y el trabajo realizado por el niño. A mayor expresión y calidad técnica, mayor motivación.

La motivación es un estado de estímulo-respuesta que se lleva a cabo constantemente en el transcurso de toda la vida. Sus elementos son:

- Organismo
- Necesidad
- Acto motivado
- Meta (respuesta consumatoria).²⁹

Por lo que entendemos que la motivación es, como describimos en líneas anteriores, actividad con propósito. Cabe destacar que el aprendizaje es fundamentalmente el resultado de la actividad con propósito, por una parte es producto de un deseo o interés en desarrollar alguna aptitud intelectual, y por otra parte, el ejercicio dirigido hacia el dominio de algún conocimiento inherente a sus necesidades fisiológicas o adaptativas. Por lo que

27. MENA, González Claudia, Op. Cit. p. 30

28. HERRERA, Montes Luis, Op. Cit. p. 8, 17, 20

29. MENA, González Claudia, Op. Cit. p. 33

finalmente el aprendizaje determina toda personalidad y toda situación de los individuos, y por consiguiente,



51. Los niños requieren de otros estímulos, tanto intelectuales como artísticos y culturales, pues resultan una excelente motivación para expresarse, investigar y por ende aprender mejor.

cambian los valores y significados de las cosas que rodean a dicho individuo.

Entendemos pues, que el aprendizaje, al proyectar sus resultados en el desarrollo de habilidades y conocimientos puede tener una repercusión positiva o negativa, que finalmente determine tanto la personalidad del niño como el significado que a tribuya a esas habilidades o conocimientos, y por consiguiente, las relaciones lógicas y psicológicas que establezca a las necesidades vitales presentes y futuras.³⁰

Por tanto, si al niño se le permite interactuar con el medio utilizando sus sentidos y posteriormente se le invita a realizar una actividad artística; en ésta se reflejará su desarrollo intelectual y emocional, y el aprendizaje que obtiene es más real.

La escuela desempeña un papel primordial en el desarrollo del niño, pues además de la enseñanza cultural que ofrece, el niño requiere de otros estímulos para fortalecer las otras áreas de su desarrollo. Por lo que es importante que el maestro conozca diferentes técnicas, no sólo artísticas y de materiales, sino audiovisuales, ya que por medio de éstas motiva al alumno a expresarse creativamente. La elaboración y apreciación de piezas y objetos de arte alusivos a temas escolares son ejemplos de expresiones artísticas aplicadas a varias materias que dan como resultado un aprendizaje más real, más significativo y un

producto artístico.³¹

En este sentido, y abordando el aspecto escénico que es el medio por el que se pretende culminar este proyecto, señalamos que la expresión teatral ha sido parte integral de todos los pueblos, pues estamos en el entendido que el teatro ha servido de sustituto de las experiencias reales, como reconstrucción de las mismas y como un modo de interpretar las creencias sociales, políticas y religiosas. No hay límite de edad en éste, pues los niños se entregan constantemente a representaciones no estructuradas cuando juegan; mientras que los adultos continúan en su interés por la expresión teatral adoptando actitudes ante un espejo haciendo mímica o "representando una escena". Por lo que la expresión teatral es un medio flexible que puede adaptarse a casi cualquier tema y cualquier público, según los fines que se proponga y los resultados que se deseen.

Por tanto, además del valor que las personas pueden dar al teatro fuera de la escuela, también su relación con la enseñanza en el aula es importante. Pues independientemente de si creemos que instruimos a los niños o enseñamos una materia, hay muchos valores inherentes al empleo de la expresión teatral en la clase. Dichos valores no sólo son importantes para el participante sino también para el espectador, pues desarrolla la

capacidad de escuchar y observar, la comprensión del tema y la interpretación del tema; así mismo impulsa la capacidad creadora, la instrucción y el desarrollo en el lenguaje y las bellas artes, el desarrollo de las facultades, el conocimiento y la habilidad en el área de estudio y la aplicación de conocimientos previamente adquiridos.

Por lo que los beneficios que sacan del teatro los participantes y espectadores hacen que valga la pena el esfuerzo por incluirlo en los programas escolares.³²

En conclusión, mediante la expresión artística, ya sea participando u observando, el niño toma conciencia sobre sí mismo y sus valores, se involucra con las bellas artes. Los cambios emocionales, intelectuales, sociales y psicológicos influyen en sus experiencias y su desarrollo. Esto se ve reflejado en el trabajo artístico, cuya producción puede ser profunda y llena de sentimientos o simplemente una práctica o experimento de materiales, pero en ambos casos produce gran satisfacción.³³ Así mismo el aprendizaje escolar se ve mayormente aprovechado en participaciones más activas por parte del niño, lo que de éste refleja inmediatamente una mayor satisfacción e interés por involucrarse en las clases.

Ahora bien, partiendo de esta descripción de las características básicas del niño, optamos por incluir a éste en una clasificación de los elementos que intervienen en el



31. MENA, González Claudia, Op. Cit. p. 34

32. KIEFFER, R. E. de y Cochran Lee W.; Técnicas audiovisuales, 1973, p. 92, 93

33. MENA, González Claudia, Op. Cit. p. 37

acto comunicativo, que sirviendo de parámetro para desarrollar de manera más precisa las propuestas de diseño gráfico, nos permite ubicar las necesidades específicas que presenta el proyecto y por tanto partir de éstas para lograr los objetivos y tareas que desarrollamos como diseñadores.

En suma, las características del público receptor las clasificamos a manera de lista en relación con los componentes del proceso comunicativo ubicadas en el proyecto audiovisual- escénico de este documento, tales características son:

- **PÚBLICO RECEPTOR:** Niños de edad escolar básica (6 a 12 años)
- **Es una comunicación de carácter:** Colectivo
- **MEDIO:** Entendido como medio de expresión y de comunicación: el Teatro
- **CANAL:** Audio-visual
- **CONTEXTO SOCIAL Y CULTURAL:** El público receptor está ubicado como niños de origen hispano en su mayoría, con lengua materna español; radican en la Ciudad de Chicago, Illinois. Son niños de estrato socioeconómico medio y bajo y de zona urbana.
- **EMISOR:** Compañía Carlos Theatre Productions, se dedica a coordinar, producir y realizar eventos artísticos y culturales en la Ciudad de Chicago, Illinois para público

básicamente hispano y latino.

· **MENSAJE:** Historia de la Literatura, manifestado en un soporte audiovisual- escénico, que es la puesta en escena : "El pizarrón mágico", a su vez clasificada como comedia didáctica.

· **EFFECTOS:** Se pretenden sean a nivel cognoscitivo, aunque se esperan respuestas a nivel de actitudes y comentarios posteriores a las funciones.

· **FEED BACK:** Entendiéndolo como retroalimentación o recuperación de la experiencia, donde al término de las funciones se establezcan comentarios y opiniones con los actores.

Finalmente, debido a que actualmente varios programas escolares se valen de la motivación para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, estimulando así la actividad con propósito del niño, investigamos aspectos generales relacionados con el aprendizaje, motivación y desarrollo artístico de éste en edad escolar, además de la forma en que piensa, se expresa y se desarrolla. Inclinandonos más por la información que devela las ventajas que ofrece la expresión teatral, concluimos pues que el proyecto audiovisual- escénico "el Pizarrón Mágico" puede ser un apropiado y versátil medio para lograr cubrir necesidades tanto a nivel intelectual como a nivel emocional y artístico. Y al definir las características básicas que ubican al proyecto en el proceso de Comunicación

confiamos que sea información suficiente para desarrollar las propuestas de Diseño Gráfico que en el siguiente capítulo mostramos para que pueda ser concluido el objetivo de Comunicación Visual de este proyecto escénico.

CAPÍTULO 3. PROPUESTA DE DISEÑO DE ESCENOGRAFÍA Y DE TÍTERES



Basándonos primeramente en las aportaciones y definiciones de los autores antes citados como Munari, Cháves, Gómez Palacio y Campos, Ledesma y Archuf, por citar algunos en cuanto a los conceptos de Diseño Gráfico aplicado a la Comunicación Visual, sus elementos como signo, código y mensaje, así como las clasificaciones de los componentes del proceso de Comunicación aplicados a la definición de las características del público receptor de este proyecto. Así mismo, habiendo hecho una breve descripción de los elementos que intervienen en el hecho escénico como escenografía, títeres y espacio-tiempo; retomamos la propuesta hecha por Joan Costa en lo que él llama "Etapas del Proceso creativo" para mostrar lo que venimos resumiendo de todos estos conceptos en el actual capítulo, el cual aborda de manera específica el proceso de bocetaje y concepto final del audiovisual-escénico: "El Pizarrón Mágico".

Y de manera sintética mostramos lo que Joan Costa viene señalando en su libro "Imagen global" es este proceso de Diseño Gráfico para obtener como producto final el men-

saje propiamente dicho de este proyecto, que materializado en un soporte visual (que es básicamente la tarea que nos ocupa) y apoyado en un texto dramático viene finalmente expresado en lo que es el diseño de la escenografía y los títeres.

Ya que la parte escénica viene desarrollada en la acción verbal y corpórea de los actores; y los temas musicales desarrollados por medio de la reproducción de un CD musical; todo esto correspondiente a la parte de dirección y producción de la Compañía Carlos Theatre Productions.

Así pues, retomamos esta parte del texto de Joan Costa que, habiendo definido al Diseño Gráfico como una de las estrategias fundamentales de la comunicación Visual, en el cual intervienen las partes primordiales de esta comunicación: emisor o usuario, codificador, mensaje, medio transmisor y público receptor (definidos con anterioridad para este proyecto); propone que el aspecto gráfico de este proyecto se determina a través de "Etapas del proceso creativo de diseño".

Ahora bien, este autor señala que el Diseño Gráfico interviene en dos conjuntos principales: primero, el diseño de los productos y objetos, que son comunicaciones fun-

I	II	III	IV	V	Difusión
Información	Incubación	Idea Creativa	Verificación	Formalización	Mensaje
Documentación			Desarrollo		

cionales; y el segundo, que es el diseño de los mensajes, entendiéndose como el universo de los signos y de los símbolos. Por lo tanto el aspecto que primordialmente nos ocupa en este proyecto es el diseño de los mensajes visuales; pues aunque están contenidos en objetos funcionales, como es la escenografía y los mismos títeres, el contenido signifiante está en forma gráfica (las figuras, formas, texturas, dimensiones y colores- en plano bidimensional).¹

Así mismo nos basamos en la propuesta de Joan Costa que describe dichas etapas del proceso creativo del diseño, que funcionalmente se apoya en el trabajo del diseñador ubicado en el proceso comunicativo como el codificador que engloba pues su trabajo en las siguientes etapas:²

El esquema superior muestra las cinco etapas que componen el proceso creativo, los cuales son:

- I. Información. Documentación, obtención de datos; conocimiento de las cuestiones a tener en cuenta del usuario.
- II. Digestión de los datos. Incubación del problema, maduración, elaboración "subconsciente", tentativas en un

nivel mental difuso.

- III. Idea creativa. Iluminación, descubrimiento de soluciones originales posibles.
- IV. Verificación. Desarrollo de las diferentes hipótesis creativas, formulaciones, comprobaciones objetivas y correcciones.
- V. Formalización (puesta en forma). Visualización, prototipo original, mensaje como modelo para su reproducción y difusión."

De estas etapas se pasa a otras tareas: a) la producción técnica del producto o del mensaje, su producción seriada, y b) la difusión a través de los medios y otros canales de transmisión y de distribución.

Sin embargo, en cuanto a las etapas IV y V que corresponden básicamente a la realización y prueba de los objetos, su corrección y producción final, están contempladas dentro del proyecto como tareas del Director y Productor escénico, ya que entendemos que estas etapas dentro del hecho escénico vienen siendo la preproducción, montaje y ensayos; así como producción, ensayo general, correcciones y finalmente estreno y funciones.



1. COSTA, Joan; Imagen global: Evolución del diseño de identidad; Ed. CEAC, España, 1989. p. 10
2. Idem, p. 15

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Esta condición básicamente se debe a factores logísticos de tiempos y espacios que consideró el propio Usuario, ya que por cuestión práctica la producción de la propuesta gráfica se realizaría en el lugar que se llevara a cabo el estreno y funciones (Chicago, Illinois).

Por lo que apoyándonos en el criterio que establece Joan Costa para especificar la tarea del diseñador en el que "El diseño no es el mensaje. El diseño es pues una actividad múltiple y compleja que no se limita a la forma externa; la solución de la forma externa no es más que la expresión visible de un proceso creador. Por tanto, el diseño no puede confundirse con la forma estética exterior, puesto que la finalidad y los requisitos previos constituyen los criterios que determinan la forma exterior".³

Así mostramos tales consideraciones de la siguiente manera:

3.1. SINOPSIS DE LA OBRA

Contemplamos dentro de la Sinopsis, como lo menciona Joan Costa toda la información proporcionada y obtenida para ubicarla dentro del proceso de diseño.

Pasamos pues a mostrar las etapas de diseño gráfico que se desarrollaron en este proyecto.

I. INFORMACIÓN

Objetivo: diseñar gráficamente la escenografía y personajes (títeres) que intervienen en la puesta en escena "El Pizarrón Mágico". Dicha propuesta escénica está encaminada a mostrar brevemente la historia de la Literatura, a través de una pequeña, ágil y sencilla comedia didáctica.

Objetivo particular: Mostrar a los niños algunos ejemplos de Literatura y sus géneros como cuento, novela y poesía, afin de que distingan entre estos géneros y la importancia que cobra el libro en su aprendizaje diario.

Idea: Mediante las clases que imparte la maestra Paty, acompañada de su amigo el dragón Leonardo, los niños observarán un recorrido virtual por la historia de la Literatura, así como las características de cada género literario ilustrados por títeres y temas musicales.

Receptores: Dirigido a niños de edad escolar básica, de un estrato socioeconómico medio y bajo; de origen hispano radicados en la zona urbana de Chicago, Illinois.

Sinopsis:

La historia se desarrolla en un salón de clases



3. COSTA, Joan.; Op. Cit. p. 15

convencional, donde una simpática y vivaz maestra, Paty, titular de la clase de Historia pretende dar sus clases iniciando con un cuento, pero es interrumpida por la presencia siempre agria y solemne del profesor y prefecto Aguado Amargoso, quien le exige que imparta sus clases apeándose al programa de estudios. Paty (para nosotros), haciendo caso a las indicaciones del prefecto se percata que el tema obligado es la historia de la Literatura. Tras retirarse Aguado aparece Leonardo, un dragón-títere amigo de la maestra.

Leonardo y Paty discuten sobre los temas y aprovechando la ausencia del prefecto, ésta disipa las dudas que asaltan al dragón a manera de musical, ilustrándose la explicación con la aparición de figuras planas (titeres) en el hueco del pizarrón.

Conforme avanza la clase, a cada duda de Leonardo la maestra hace una reseña de manera narrativa y apoyada en los temas musicales, que ilustrándose siempre con los títeres, va mostrando lo que es la Novela, el Cuento y la Poesía.

Ocasionalmente aparece el prefecto, quien participa en algunas de las explicaciones. Y al final, queriendo suspender la clase de Paty es sorprendido por el dragón Leonardo, el cual para mostrarle lo divertido que es aprender a través de la magia de los libros, éste finaliza la historia con la aparición de sus amigos los libros, que personificados en títeres cantan y balan dando fin a la clase de la

maestra Paty.

Lenguaje verbal: Aunque no es una cuestión de diseño gráfico lo contemplamos como información alterna a las características del receptor. Pues considerando que los niños tienen un escaso o nulo conocimiento del tema, en el guión se emplea un lenguaje claro y sencillo, requiriendo para ello un refuerzo visual y sonoro por medio de la repetición y ejemplificación de acciones y personajes.

Lenguaje visual: Basándonos en las descripciones de escenografía y personajes dentro del guión, consideramos que los elementos visuales que destacan son el teatrino (como objeto tridimensional y de referencia temporal-espacial); y los títeres como personajes, que son de un tratamiento bidimensional (en su mayoría), pues encontramos que son personajes incidentales y pueden funcionar a manera de caricaturas o como ilustraciones animadas de la historia.

Por lo que al igual que en el lenguaje verbal, el lenguaje visual deberá ser sencillo y claro, recurriendo así a imágenes convencionales y referenciales sintetizadas.

Escenografía: Considerada como el espacio escénico de la historia, deberá resolver necesidades de desplazamiento y acción principalmente; por lo que según el argumento o guión la historia se desarrolla en un salón de clases con-

vencional con la utilería necesaria para conformar dicho lugar. Este escenario proporcionará el espacio adecuado para que actores y títeres converjan de manera sincronizada con la acción indicada en el texto.

Así, considerando que el público receptor oscila entre los 7 y 12 años de edad y se caracteriza por tener un pensamiento lógico, rechazar ideas absurdas o complejas, haber desarrollado el concepto de la forma y ser su dibujo más figurativo que abstracto; dedujimos que la solución gráfica debería ser simple y de elementos convencionales, todo esto de acuerdo a un marco referencial inmediato del público.

Personajes: Según el guión dentro de la historia existe un personaje principal, la maestra Paty, que es representada por un actor; mientras que el resto de los personajes son títeres. Sin embargo existe un títere descrito como personaje secundario, el dragón Leonardo, el cual funciona como vínculo afectivo entre los niños y la obra de teatro. Ambos personajes, Paty y Leonardo interactúan continuamente dentro de la historia, sin embargo la maestra resulta ser de connotación realista, mientras que el dragón es un personaje mágico y onírico, por lo que permite ser objeto de diseño y producción. Dichos personajes son ubicados en un contexto escolar y actual, la relación entre éstos es afectiva y no existe una imposición de autoridad, por lo que la idea del texto es que ambos a su vez establecen un vínculo

lo amistoso con el público.

Por tanto, Leonardo es un títere con características infantiles y de fantasía, pudiera decirse que caricaturescas.

Los demás personajes, al ser incidentales presentan una necesidad distinta, pues su aparición es breve y la resolución gráfica de éstos sería más simple y general.

Así que considerando las características del público anteriormente descritas, concluimos que el diseño de los personajes deberá ser con imágenes convencionales y con cierto toque de fantasía, transmitiéndole así información más lógica desde su marco de referencia.

Por tanto, desde un principio elaboramos bocetos que partieron de dibujos realistas, pero que con el menor número de trazos representarían sus principales características, por ello procuramos que fueran imágenes en síntesis, fueran fácilmente identificables y con una unificación de estilo.

A continuación presentamos el proceso de bocetaje del teatrino y de los personajes en títeres que darían vida a "El Pizarrón Mágico".

3.2. PROCESO DE BOCETAJE DE LA ESCENOGRAFÍA

Como Joan Costa lo sugiere, esta etapa corresponde al punto II del proceso creativo de diseño el cual es:

□ II. INCUBACIÓN O DIGESTIÓN DE LOS DATOS

Por un lado teníamos sugerido cierto ambiente en el que todo podía suceder (de acuerdo al texto), y en el que todo se vale siempre y cuando fuera coherente el uso de recursos títeres con el espacio que proporcionara el teatrino. Y por otro una necesidad puntual por diseñar títeres que cumplieran en comunicar (sobre todo visualmente) todo cuanto plantea la historia y el tema didácticamente propuesto.

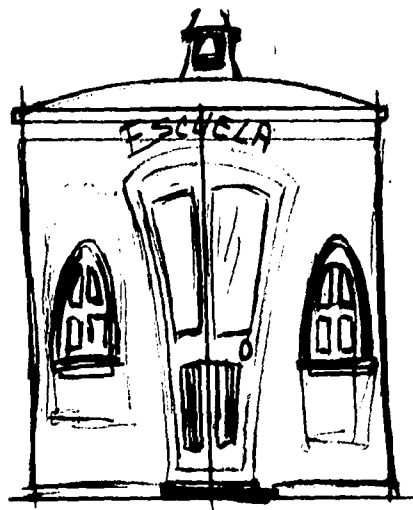
ESCENOGRAFÍA O TEATRINO:

Como el guión describe, lo primero a idear fue el teatrino, el cual es una escuela que en el interior de sus puertas es un salón de clase convencional, pero que en momentos se convierte un lugar onírico en el que el pizarrón en un escenario propicio para que figuras y personajes fantásticos ilustraran lo que Paty relatara a cerca de los libros y su historia.

Por lo que hicimos varias propuestas de su forma, sus posibles colores, y sobretodo, su forma de operarse, ya que esta parte de planeación es básica para desarrollar las siguientes propuestas de títeres y movimiento escénico. Sin embargo, recordemos que toda esta fase de incubación fue simultánea, ya que al mismo tiempo que pensáramos en el teatrino habríamos que observar la aparición de cier-

tos títeres que requerían mayor o menor espacio de acuerdo a su escena, así como la operatividad de los mismos en relación a la altura de los títeres, la técnica a utilizar y el ángulo de proyección con respecto al público receptor.

Así lo imaginamos cuadrado, de muchas ventanas y algunas puertas abatibles; o cilíndrico, que pudiera rotar en cada cambio de escena; también lo visualizamos en una sola pieza, con utilería anexa y teatrino aparte. En fin esta



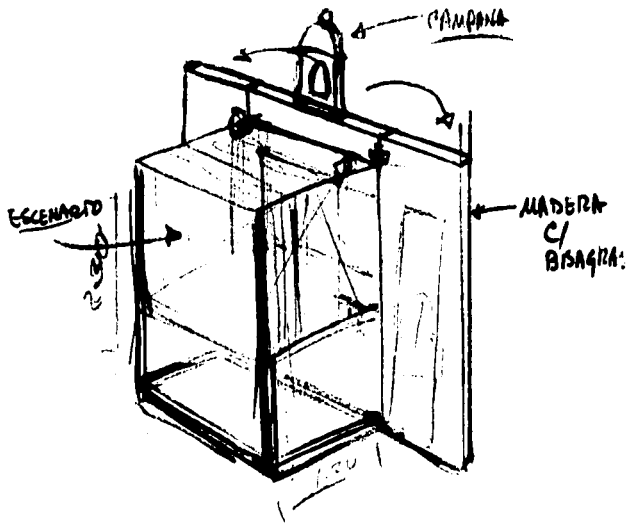
52. Escenografía-teatrino de "El Pizarrón Mágico", diseño de la parte frontal en sus primeras fases de boceto.

primera etapa nos sirvió para darnos cuenta de la funcionalidad del elemento escenográfico.

Como primera necesidad para el desarrollo escénico de la historia, formulamos distintos trazos para el teatrino, como dijimos con anterioridad, pensamos en distintas propuestas y sus posibles aplicaciones a las necesidades operativas del mismo y de los títeres. Entonces elaboramos varios bocetos más enfocados a lo que la propia historia nos pedía; desde la primera escena que marca un inicio con la idea general de una escuela y su contexto cultural (ele-

mentos ambientales, utilería y trazo escénico).

Y partiendo de las primeras ideas nos enfocamos en varias funciones de carácter logístico y operativo importantes: que fuera un teatrino transportable, con puertas abatibles y elementos intercambiables, así como una "boca-escena" que permitiera la entrada y salida de escena de los títeres en su secuencia correspondiente en el texto, como también la intervención de los actores, donde todos operarían de manera sincronizada y fluida. Y de ahí que partimos por los posteriores trazos definitivos y su propuesta de producción.



53. Partiendo de las primeras ideas de movimiento y operación del teatrino, se realizaron esquemas de construcción como éste, aquí se aprecia la vista trasera donde se muestra una estructura pensada como soporte principal de la escenografía.

3.3. CONCEPTO DE LA ESCENOGRAFÍA

mts. de altura aprox.-).

Entendiéndolo como la etapa III en el proceso creativo de diseño que propone Joan Costa, la cual consta de:

La boca-escena es el pizarrón que aparece en el salón, teniendo como medidas 2 metros de ancho por 1.20 de alto, ubicado en la parte superior del frente a 1.60 metros del piso.

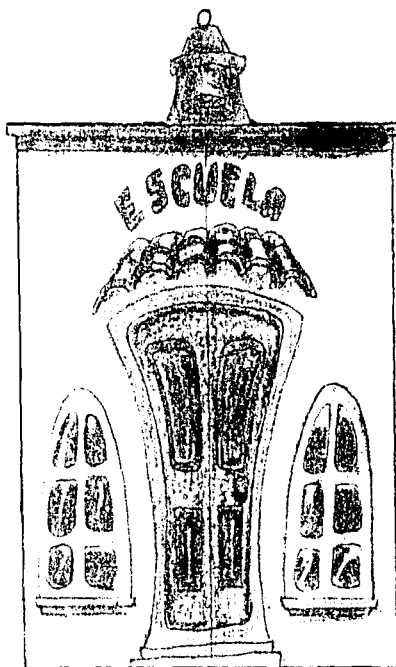
III. IDEA CREATIVA:

Lo que a continuación exponemos es una breve descripción de las soluciones visuales y operativas así como logísticas y estéticas del teatrino, quedando de la siguiente manera:

ESCENOGRAFÍA O TEATRINO:

El teatrino se definió como una estructura de mamparas con manta y tablas de madera como marcos, teniendo una forma cuadrangular en posición cerrada y mostrando la fachada de una escuela, y abierta en forma rectangular de acuerdo a la aplicación de puertas abatibles a los costados, que forman las paredes del interior de un salón de clases; dando así un total de 3 metros de alto por 4.88 metros de ancho.

Y en la parte trasera se diseñó la estructura del teatrino, donde aparecen los lóteres al frente de la boca-escena, y los actores y títeres se cambian y mueven utilería, teniendo así dimensiones de 2.80 metros de alto por 2.44 de ancho y 1.20 de grosor (estimada esta última medida de acuerdo a la talla de una persona de estatura media -1.70



54. Como diseño final, se aplicó color y geometrizó la escenografía o teatrino, logrando así su apariencia final para proceder a la construcción. Diseño definitivo del frente del teatrino.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Los elementos ambientales como campana-reloj (construido en el mismo teatrino), escritorio, perchero, silla y mapa son sugeridos como utilería.

□ II. INCUBACIÓN O DIGESTIÓN DE LOS DATOS

TÍTERES (Y LEONARDO):

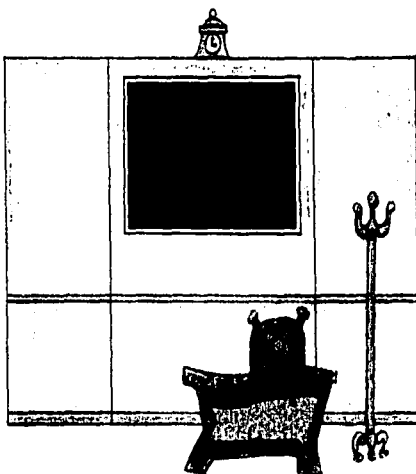
Cabe destacar que se dio prioridad al tratamiento visual de Leonardo, el dragón que acompaña en todo momento a Paty, la maestra juguetona y poco convencional de nuestra historia. Por tanto, nos avocamos a trabajar en la imagen y características operativas de dicho personaje.

3.4. PROCESO DE BOCETAJE DE TÍTERES

Al igual que en el proceso de bocetaje de la escenografía o teatrino, los títeres comparten las necesidades de la etapa II del proceso creativo el cual es:

LEONARDO

Como en un principio mencionamos, este personaje requería de un tratamiento especial, ya que, al ser un personaje co-protagónico necesita de una imagen suficientemente atractiva, pero también convencional para enlazar lo onírico con el tema del texto, así como para dar soporte y espacio al personaje de la maestra Paty. Por lo que lo imaginamos de varias formas: primero como una especie de dragón tierno y "pachón", después en un dragón con rasgos de cocodrilo, al mismo tiempo que le otorgábamos rasgos característicos de un dragón de historias épicas pero con un carácter más amable; y sobretodo pensamos en la formas de manipulación y elaboración para reforzar su papel en el texto.



55. El teatrino se muestra abierto para apreciar su diseño interior y la utilería que pueda ser agregada. Aquí se muestra el pizarrón, el cual funcionará como boca-scena de los títeres, tanto de Leonardo como de los planos. Diseño final del interior del teatrino.

En la misma lógica que trabajamos para el teatrino, lo hicimos con este títere, ya que como lo mencionamos con

anterioridad, es de las partes más importantes a definir y su necesaria congruencia con el carácter de la historia. Por lo que en el momento de bocetaje después de imaginario de diversas maneras, nos apoyamos en el análisis previo

hecho en la etapa I que sugiere Joan Costa, que partir de ésta, definimos su personalidad y posibles matices escénicos. Entonces lo trazamos más caricaturesco, simple y con un toque de fantasía para reforzar ese carácter mágico



56. En la primera fase de bocetaje se realizaron diversos trazos para caracterizar a Leonardo, el dragón-titere que funciona como personaje interlocutor de la obra. Para ello se pensó en su carácter onírico o fantástico, por lo que estos trazos muestran las distintas ideas que surgieron en la búsqueda de su apariencia ideal.

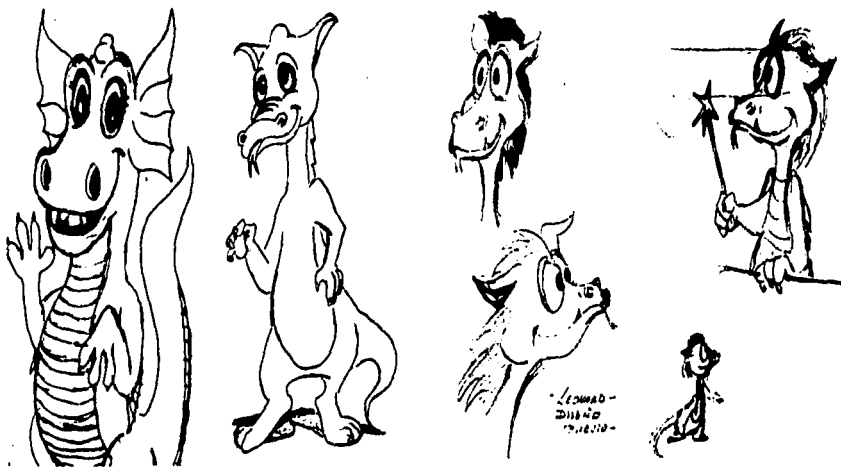
sugerido. De ahí que hicimos nuestros primeros apuntes. realización y el estreno nos lo permitiera.

TÍTERES

En este caso nuestra búsqueda fue más amplia y basta, ya que al contar con una larga lista de imágenes que ilustraran a lo largo del texto las escenas indicadas para su aparición, debíamos aproximarnos a la realidad. Por lo que nos documentamos de diversas fuentes (libros, películas y videos) para tener más en claro qué personajes habrían de realizarse. Todo en la medida que el tiempo programado de producción (factor tan importante en todo proyecto), la

En este sentido nos avocamos a buscar imágenes o registros reales para un posterior tratamiento gráfico y lograr la sintetización a tales imágenes. De ello hablaremos con más detalle en los siguientes párrafos.

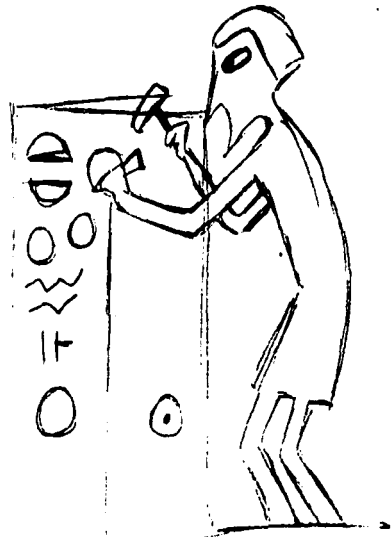
Como en anteriores líneas, esta parte de la concepción de personajes fue más amplia, ya que en la búsqueda de imágenes aplicables a la idea propuesta, nos dedicamos a dar forma con diversos apuntes. Y sin dejar de lado la parte lúdica y cognoscitiva, pensamos en imágenes de referencia



57. Bocetos que muestran las diferentes caracterizaciones de Leonardo. Aquí se pueden apreciar los diversos rasgos que dan ciertos acentos a cada personaje, y por consiguiente muy diferente apariencia entre unos y otros. De éstos surgirá un diseño definitivo.



59. Al comparar un trazo más simple de uno más realista, se obtiene una idea más clara de lo que se quiere decir. Por ello, resulta interesante caracterizar un personaje de varias formas.



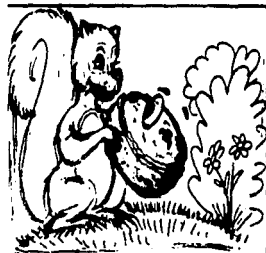
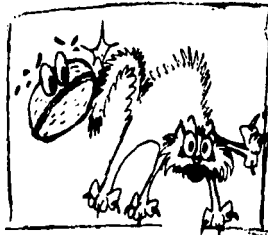
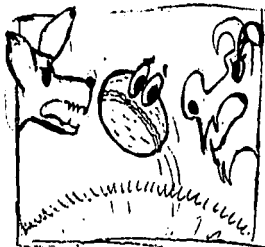
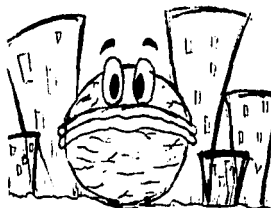
58. Para diseñar los títeres planos se partió de imágenes y esquemas realistas, los cuales se obtuvieron de fuentes como libros, ilustraciones y videos.

60. Durante la primera fase de bocetaje se intentaron trazos más estilizados, con éstos las imágenes se sintetizan y así conforman los signos que contienen los rasgos básicos de los objetos.

inmediata al público receptor, por tanto serían sencillas y caricaturescas. Entonces fue como nuestros primeros trazos se avocaron a ilustrar lo que el propio texto nos sugería.

Y a esto, cabe mencionar la importancia de manejar cierta unidad en la apariencia de los personajes, donde su forma y color se definiría a partir de las características cognoscitivas del público receptor, el cual como antes anotamos ha desarrollado el concepto de la forma, tiene un pensamien-

to lógico y su dibujo es más figurativo que abstracto, por lo que dichas figuras se solucionaron como imagen en síntesis de sus características principales con la menor cantidad de trazos posibles, además de unificarse al estilo de los demás elementos escénográficos. Así pues, dimos solución final a tales imágenes, partiendo primero de su representación realista hasta concluir en figuras más estilizadas y por consiguiente más simples en apariencia y de mejor reconocimiento.



61. A la vez que resulta interesante lograr la evolución de un primer trazo, es divertido dar diferentes expresiones, dimensiones y formas a una misma idea en distintas escenas. Bocetos en secuencia para escenas del cuento de la nuez.

3.5. CONCEPTO DE DISEÑO DE LOS TÍTERES

Nuevamente mostramos la etapa III que sugiere Joan Costa, para definir lo que es la solución gráfica de los títeres.

III. IDEA CREATIVA:

TÍTERES (Y LEONARDO):

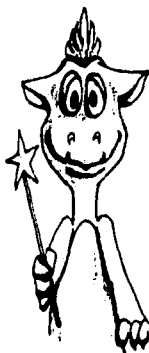
LEONARDO

Este títere se definió por un muñeco de estructura de hule-espuma en forma tridimensional, de talla grande con

respecto a una persona de estatura media (70 centímetros aprox. de altura), donde su cuerpo sería similar a un torzo humano; de apariencia caricaturesca y rasgos convencionales y simples, y lo más importante, definido en técnica "bocón" y "marote", es decir, su manipulación será totalmente interna en la boca y las manos, planeado así para uno o dos títereros.

TÍTERES

Para esta parte de la Idea creativa y sin olvidar nunca las necesidades logísticas, operativas y temporales, propusimos todos los títeres en una sola técnica: planos, y con varillas en la mayoría de los casos, lo que daría una solu-

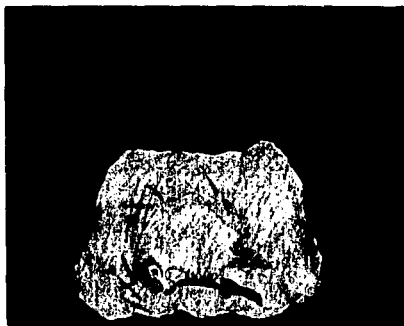
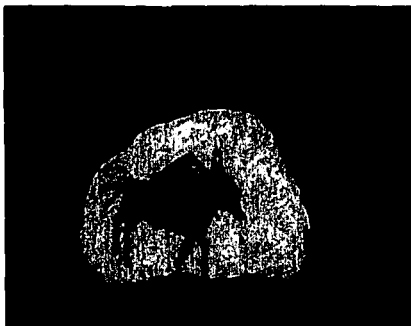


62. Este diseño de Leonardo se tomó como definitivo, para que a partir de éste se aplicara el color. Aquí se muestra su apariencia final tanto de frente como de lado, lograda así en medios tonos.

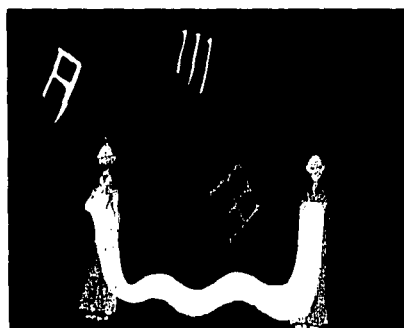
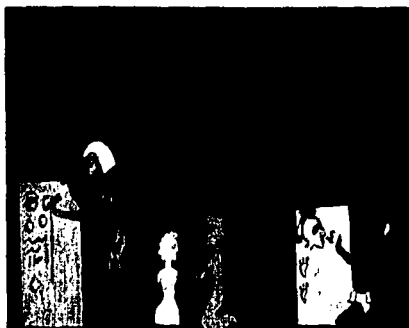


63. Este diseño, al igual que el anterior, muestra al títere Leonardo de frente y de lado, para que con la aplicación del color se tenga una idea más clara en su elaboración de su apariencia material.





64. En comparación con los primeros bocetos, estos diseños conservan la idea principal de la historia, pero varían en cuanto a su trazo, siendo éste más estilizado y bástico. Con éstos se puede proceder a realizar los títeres con la técnica de varilla y planos, pues la imagen de éstos está ideada en bloque. Diseños finales para escenas de la historia de la Literatura.



65. A partir de la simplificación de los rasgos, se procedió a manejar cada personaje como un elemento independiente, donde su aparición y secuencia en escena determina la animación de éste. Como en la ilustración anterior, los títeres que aquí se muestran están planeados para que se elaboran y manejen en bloques planos, así conservan su apariencia visual plana y caricaturesca.

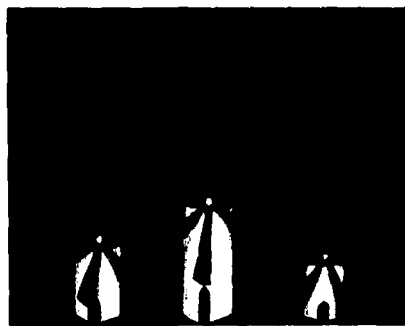
ción más sencilla e inmediata, permitiéndonos así diseñar imágenes más sintetizadas, y a su vez utilizar un recurso extraído de las primeras animaciones de "comics": la animación reducida, la cual permite dejar el cuerpo completo del títere sólo en traslación mientras que extremidades como brazos o piernas se mueven para sugerir alguna acción específica.

A la vez que la solución propuesta para producir estos títeres fue más sencilla, el tipo de técnica de títeres planos permite jugar mucho más con el espacio escénico así como manejar distintos planos visuales y espaciales entre los propios títeres, por lo que esta idea de diseño creímos fue la más acertada para la producción de la mayoría de los personajes de esta historia.

Finalmente propusimos diseños de construcción de la escenografía-teatrina y de los títeres, los cuales servirían de referencia para su construcción en el lugar del montaje y el estreno.

Por tanto nos resta agregar que nuestro trabajo como diseñadores concluye con estas tres etapas que Joan Costa señala para el proceso creativo de diseño, donde nuestro trabajo como intermediarios e intérpretes de las condiciones de este proyecto constó en esbozar y definir gráficamente las soluciones visuales de los elementos escenográficos y de títeres de este audiovisual-escénico.

Ahora bien, como parte concluyente en el diseño de dichos



66. Estos diseños finales muestran la evolución que se dio en los primeros trazos de bocetaje, llegando finalmente, a través del proceso creativo de diseño, a la concepción gráfica y definitiva de los títeres planos y su visualización en escena.



67. Los títeres como elementos escénicos funcionan independientes, sin embargo su diseño se basó en la unidad visual que globalmente conforman. Aquí se puede observar la evolución lograda de los primeros trazos hasta los finales, donde se conservan los principales rasgos de los personajes e ideas principales de las escenas. Diseños finales y en secuencia para el cuento de la ruez.

elementos escenográficos elaboramos una propuesta sencilla de construcción y materiales que consideramos más adecuados para su realización en ese lugar, pues recordemos que logísticamente es una necesidad prioritaria producir todos los elementos escenográficos y de lites en el lugar que se realiza la obra, pues de acuerdo a los apuntes de Joan Costa, todas las necesidades reales requieren de muestras y pruebas para su corrección y uso final en el contexto destino.

Por consiguiente, mostramos a continuación sugerencias hechas al Usuario para tal producción:

TEATRINO

CARACTERÍSTICAS GENERALES

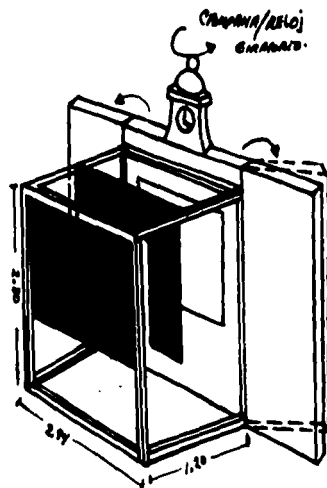
MEDIDAS:

- Cerrado- de frente 3 metros de alto x 2.44 metros de ancho.
- Abierto- de frente 3 metros de alto x 4.88 metros de ancho.
- Considerando que las puertas abatibles parten de los costados del cuadrado central, así miden cada una 1.22 metros de ancho x 3 metros de alto.
- Estructura trasera- 2.88 metros de alto x 2.44 metros de ancho y 1.20 metros de grosor.

-Con telones de fondo de 2.44 metros de ancho x 1.40 metros de alto.

MATERIALES:

- Mamparas- Estructura de marcos de madera con manta pegada, clavada y tensada; y unidas con bisagras.
- Estructura trasera- Estructura de marcos de madera clavados y pegados.
- Telones de fondo de tela negra aterciopelada pegados en la parte superior.



68. Diseño final del constructivo para el teatrino, se pueden apreciar las medidas sugeridas y la apariencia de la estructura en la parte trasera, así como las mamparas en la parte delantera.

PINTURA:

- Acrílico sellador y pintura acrílica o vinílica mate.

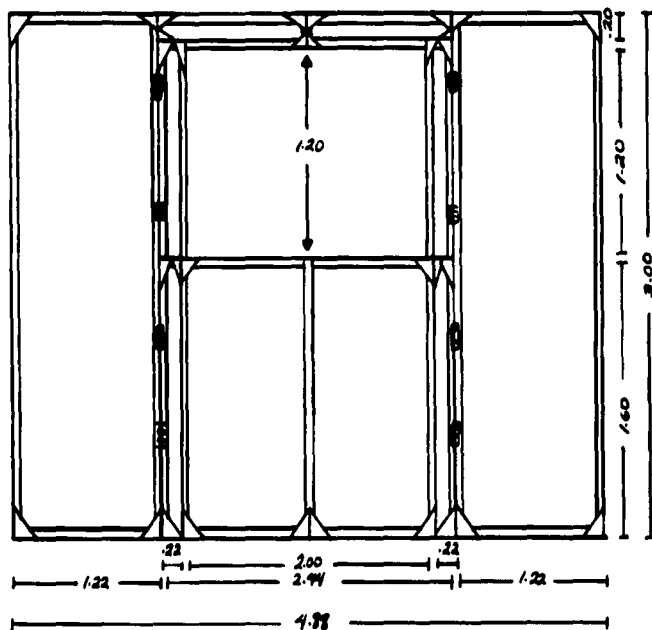
INDICACIONES:

- Las mamparas se construyen a partir de marcos cortados a las medidas indicadas y unidas con pegamento,

clavos y maderas de refuerzo.

- La manta cubre por ambos lados la estructura, pegándose y clavándose en la parte inferior de los marcos.

- La estructura trasera se construye igual que los marcos de las mamparas y los telones se pegan y clavan en la parte superior del mismo.



69. En este esquema mostramos la forma en que se construiría la estructura en las mamparas del teatrino, donde se sugieren también medidas que fueron pensadas en proporción a una persona de estatura promedio (1.70 mts. aproximadamente).

TÍTÈRES

CARACTERÍSTICAS GENERALES

TÍTÈRE LEONARDO

- TÉCNICA DE ANIMACIÓN: Bocón y marote.

Esta técnica combinada se caracteriza por manipular desde adentro de la boca del títere utilizando una mano como pinza para abrirla y cerrarla a voluntad del manipulador. Mientras que las manos están unidas al cuerpo para introducir uno o ambos brazos y moverlas en coordinación con los movimientos generales del títere.⁴

MEDIDAS:

- Cabeza- Esfera de 25 cms de diámetro aproximadamente.

- Cuerpo- Considerando la semejanza con un torso humano se contempla sea de 70 cms de alto x 40 cms de ancho y 30 cms de grosor apox., sin que tenga piernas. Y las manos en proporción al cuerpo, por tanto serían cilindros de unos 80 cms de largo con 20 cms de diámetro.

MATERIALES:

- Cabeza- Esfera de unicel y forro de hule-espuma.
- Telas elásticas mata y satinadas.
- Cuerpo- Estructura de hule-espuma de 3 cms de grueso.
- Telas elásticas mata y satinadas.

INDICACIONES:

- La cabeza se construye a partir de una esfera hueca de unicel, se forra de periódico con varias capas y luego se



70. Estas fotografías muestran el proceso que se llevó a cabo para realizar a Leonardo, donde se puede apreciar la técnica de animación elegida: como "bocón" y "marote"; la estructura de su cuerpo y las pruebas de manipulación después de su elaboración.



forra de hule-espuma; cortando los huecos de los ojos y agregando con estructura de cartón una lengüeta para la boca y forrando también con hule-espuma.

Se forran con la tela elástica cabeza y boca pegando y cosiendo los extremos a la capa de hule-espuma.

El cuerpo se forma con hule-espuma, tomando como modelo una camiseta, se pega en los extremos y se forra también con tela elástica. Así mismo los brazos se elaboran con hule-espuma en forma de cilindros y se forran con tela. Las manos se trazan y cortan más grandes que una mano humana, se cosen, forran y adhieren finalmente a los brazos.

Las aplicaciones de pelo, ojos y accesorios se elaboran con tela mate recortando y pegando de acuerdo a las caracterizaciones gráficas.

TÍTERES

CARACTERÍSTICAS GENERALES

TÉCNICA DE ANIMACIÓN: Planos de varillas.

Esta técnica se caracteriza por ser una figura completamente plana del frente y de atrás, teniendo como soporte varillas que permiten su traslación y movimiento de extremidades. Ya que la mayor parte de la figura es rígida y con articulación en las extremidades como cabeza y manos.

La manipulación es a través de extensiones con varillas que permiten dejar la figura a la vista mientras que las varillas quedan por debajo del borde de la boca-escena.⁵

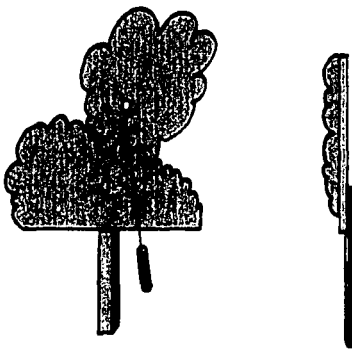


71. De igual forma, aquí se muestra la forma en que se agregan todas las partes que conforman a Leonardo, donde ya ha sido colocada la tela de colores similares a los sugeridos en las propuestas finales de diseño.

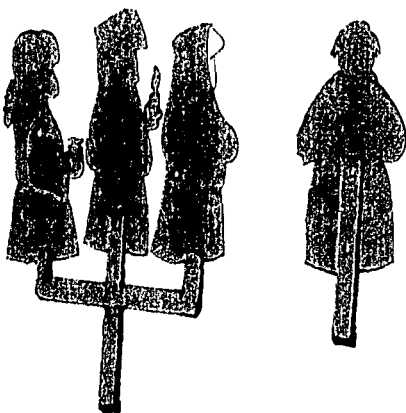


72. Estos esquemas muestran la forma en que serían construidos los títeres planos, con sus soportes y extensiones para su manipulación.





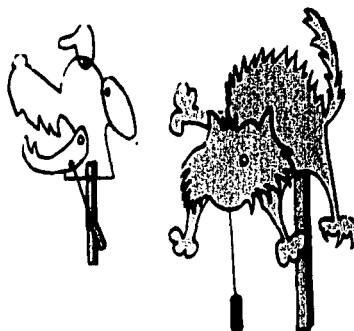
73. Estos constructivos muestran un títere que aunque no es un personaje, es un elemento que se puede mover y jugar con los demás personajes, sugiriendo así vida independiente del resto de la escenografía.



74. Aquí se puede apreciar la construcción de títeres, que sin una extensión de varilla para sus extremidades sugiere sean sólo para traslación, aunque éstas pueden moverse con tornillos en las articulaciones y el movimiento de la misma traslación.

MEDIDAS:

Considerando las medidas de la boca-escena (el hueco del pizarrón) -2 metros de ancho x 1.20 metros de alto-, se contemplaron diversas medidas de los títeres, que según las necesidades de espacio y desplazamiento entre las figuras, deberá existir una porción de espacio libre entre éstas para no empalmarse y mostrar cierto orden visual hacia el público; por tanto calculamos medidas generales para tales figuras que van desde 50 cms hasta los 80 cms de alto y 50 cms a los 100 cms de ancho. Sin embargo es importante tener en cuenta que la definición del tamaño es una consideración que el director de la puesta tendrá que establecer de acuerdo a las necesidades de trazo escénico. Ya que se sugieren diseños de las figuras hasta más grandes, sin embargo todo esto es una propuesta previa a



75. Estos constructivos muestran títeres con varillas en sus extremidades para su movimiento, que también deben tener tornillos en las articulaciones para lograr dicho movimiento.

las indicaciones reales de escenificación.

- Las varillas son en proporción al tamaño de las figuras, así para un títere de 50 cms de alto corresponderán varillas de 40 ó 50 cms de largo.

MATERIALES:

- Figuras- Estructura de unicel cortado con la silueta de cada personaje.
- Forro de manta o papel periódico.
- Varillas- Alambre galvanizado o varillas gruesas metálicas.
- Mangos redondos de madera para las varillas.
- Tuercas y tornillos para articulaciones.

PINTURA:

- Sellador acrílico y pintura vinílica o acrílica mate.

INDICACIONES:

- Las siluetas de los títeres se trazan, cortan y esculpen en el unicel, en el que después de aplican dos o tres capas de periódico, con esto la manta que se incorpore tendrá mayor adherencia a las siluetas para poder pintar posteriormente.
- Al tener forradas las figuras de periódico se clavan y fijan las varillas en la parte inferior de éstas, se calcula la medida ideal para manipulación y se cortan agregando los mangos de madera.

- Teniendo ya fijadas las varillas se procede a forrar con manta, donde las extremidades se han empapelado por aparte y fijadas a varillas y forradas también de manta.

- Para la aplicación de pintura y color, se aplica primeramente una capa de sellador, dejando secar y posteriormente se procede a trazar y pintar las caracterizaciones gráficas indicadas.

- Finalmente se incorporan las articulaciones fijándolas con los tornillos y tuercas y se procede a probar el movimiento, así mismo las posibilidades de manipulación y desplazamiento para tener conocimiento de la capacidad de acción de las figuras.

Cabe destacar que estas indicaciones y sugerencias fueron proporcionadas con antelación al Usuario, pretendiendo que tales soluciones fueran sencillas y viables de acuerdo a los recursos humanos y materiales existentes para tal producción en el lugar de la puesta escénica, Chicago, Illinois.

Ahora bien, de acuerdo a esta propuestas de diseño y construcción de los elementos escenográficos y títeres, la producción final deberá ser un proceso sencillo a realizar, sin embargo cabe destacar los aspectos logísticos de este proyecto, ya que como venimos señalando a lo largo del documento, la parte correspondiente a producción y puesta escénica del Usuario tendrá ciertas especificaciones que

no coincidan o se adapten a las propuestas gráficas indicadas; por lo que el producto final que funciona como soporte de los mensajes visuales de la historia será un aspecto sometido a cambios o transformaciones adecuadas a las necesidades escénicas de dicho proyecto.

CONCLUSIONES



Es necesario entender un aspecto fundamental del fenómeno comunicativo: poner en común ideas entre dos o más personas a través de un mensaje común a éstas. Para eso el proceso configurativo del Diseño Gráfico se encarga de articular gráficamente los componentes semióticos de dicho mensaje. Con esto la información resultante admite circular en distintos medios y soportes. Para ello se coordina con otras áreas o disciplinas de diseño, como el diseño de objetos para su producción o difusión, por ende el mensaje visual de este proceso creativo se complementa con esta etapa técnica en el destino final de la comunicación. Sin embargo, el Diseño Gráfico comprende un proceso que en muchas de las veces se encarga solo de la propuesta gráfica del mensaje, mientras que las otras áreas de producción, distribución o difusión son independientes en tiempo y espacio de tal resultado gráfico.

En este sentido y con respecto al proyecto de esta tesis, las condiciones de tiempo y espacio fueron independientes al proceso creativo de diseño. Pues de acuerdo a las necesidades logísticas del Usuario, la Compañía Carlos Theatre

Productions, las propuestas gráficas ofrecidas serían sometidas a revisión y posibles correcciones para su producción final. Por lo que la información expuesta en este documento cubre únicamente las etapas de bocetaje y solución gráfica final de la escenografía y de los títeres.

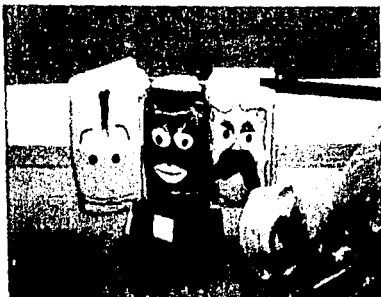
Aunado a esto, las condiciones temporales de este proyecto escénico exigían una solución más pronta a las cuestiones visuales. En cuanto a la condición de espacio, era



En cuanto al trabajo de diseño gráfico de "El Pizarrón Mágico", el Usuario estuvo satisfecho, sin embargo requirió de apoyo en la elaboración del títere Leonardo, probablemente por que le pareció más complicado que el resto de los títeres y la escenografía.

más práctico que la producción de los elementos escenográficos y títeres se realizara en el lugar del montaje y estreno, Chicago, Illinois.

Sin embargo se sabe que el trabajo del diseñador no termina hasta que el Usuario requiera de otras alternativas a las ya propuestas. No obstante la respuesta de dicha com-



Al igual que Leonardo, los libros y los molinos de viento se realizaron aquí, pues nuestra propuesta inicial los indicaba como títeres planos; sin embargo, como lo venimos mencionando, son aspectos modificables en base a necesidades reales del Usuario.

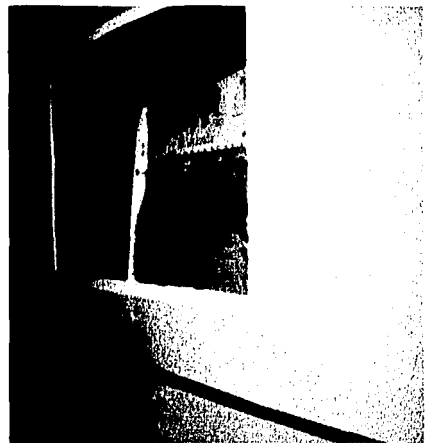
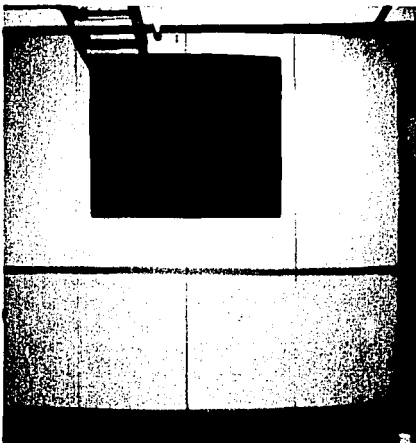
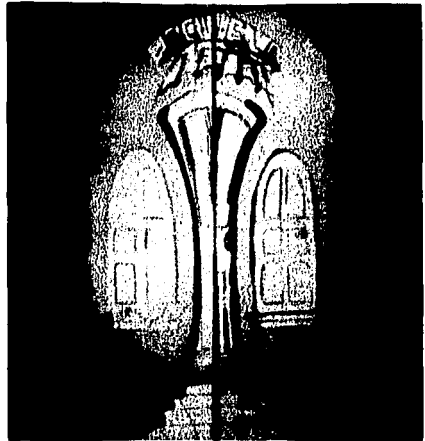
pañía fue positiva y entusiasta, por lo que no hubo otros requerimientos gráficos posteriores. Únicamente el apoyo en la elaboración del títere Leonardo, los libros y los molinos de viento.

Por tanto, mencionamos el aspecto de producción y difusión concerniente a la etapa final gráfica de diseño, puesto que las condiciones del proyecto abordado coinciden con éstas características técnicas.

A la par que este documento de tesis continuó elaborándose, la producción del espectáculo "El Pizarrón Mágico" se realizó en el lugar de la puesta. Pero no fue sino hasta medio año después que recibimos noticias de los resultados, en los que se pudo observar una solución práctica similar a las propuestas gráficas proporcionadas inicialmente.

No obstante, cabe destacar el aspecto escénico-práctico al que están expuestas las soluciones y alternativas de diseño, ya que como anotamos en el capítulo dos referente a la relación escenógrafo-director (en nuestro caso diseñador-director), es esencial la intervención y opinión puntual del director durante el proceso de diseño, ya que habría mayor certeza en la solución de espacio, las técnicas de animación de títeres, los materiales más adecuados y la unidad visual de todos estos elementos.

Sin embargo, tal coordinación se dio de manera somera, pues la entrega de los diseños, la revisión y comentarios siguientes se hicieron generalmente vía correo, teléfono-



Como se puede apreciar, en el lugar del montaje y estreno: Chicago, Illinois; se llevaron a cabo los trabajos de construcción del teatro, así como de la mayoría de los títeres; lo cual nos complació saberlo, pues con ello comprendimos que las propuestas de diseño efectivamente cumplieron con las expectativas visuales para comunicar las principales ideas de la compañía Carlos Theatre Productions.

fax y dos visitas breves a México. Mientras que los avances, ensayos y preproducción eran realizados en Chicago paralelamente a nuestro trabajo; en tanto que la información referente a estas cuestiones escénicas nos fue comunicada sin más especificaciones y simplemente como en buen proceso.

Ahora bien, al encontramos en tales condiciones nos ocupamos en resolver de manera práctica los aspectos de diseño que nos correspondían, para ello consideramos necesidades básicas escénicas de una puesta teatral para

ponerlas en práctica adaptando conceptos, elementos significantes visuales y alternativas de construcción acordes al proyecto "El Pizarrón Mágico".

Esto nos permitió concluir a nuestro criterio las propuestas de escenografía y títeres que pudieran ser útiles en la escenificación. Sucedió todo esto sin tener la certeza de cambios o alteraciones posteriores aplicadas al trazo escénico o secuencias escénicas finalmente establecidas. Pero contrariamente a los resultados poco favorables esperados por nuestra parte en cuanto a la producción de los soportes materiales escénicos, observamos con entu-

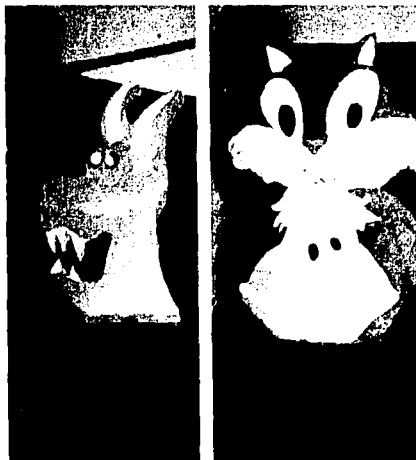


A pesar de ignorar los posibles cambios que realizaran en la escenografía y títeres, nos concentramos en elaborar propuestas que cubrieran necesidades tanto operativas, materiales, estéticas, como significantes de tales elementos escénicos y en base al argumento, lo que dió como resultado la ejecución casi total de dichas propuestas, donde los cambios hechos fueron establecidos por el Usuario.

siasmo que las propuestas gráficas de diseño fueron adoptadas casi en su totalidad; lo que nos lleva a concluir que el proceso creativo realizado en este trabajo cumplió con las expectativas conocidas del Usuario y con las necesidades de comunicación del mismo proyecto.

No obstante, seremos honestos al expresar nuestro parecer con respecto al tratamiento material y visual de los elementos escenográficos realizados al final; pues de acuerdo al material fotográfico que se nos proporcionó posterior al estreno, consideramos que lo que aparentemente fueron resueltos como títeres y escenografía distan un tanto de las soluciones técnicas y materiales sugeridas inicialmente.

Mas recordemos que esto es un aspecto susceptible de modificar o adecuar a los recursos y necesidades del pro-



Como se puede observar, los títeres fueron realizados con la apariencia de los diseños gráficos originales, lo que nos lleva a asumir que nuestras propuestas fueron del agrado del Usuario.



En su gran mayoría, los títeres fueron realizados en base a las propuestas gráficas que elaboramos, sin embargo, como se puede apreciar, las resoluciones materiales y operativas distan un tanto de las que diseñamos, sin embargo, cabe recordar que estos cambios son iniciativa de la dirección o producción del espectáculo, tales cambios ya se establecieron en base a necesidades más específicas.



Si entendemos que finalmente el diseño gráfico de estos títeres cumplió con su objetivo de comunicación, las necesidades materiales se resolverán con recursos con que se cuenta por ahora.

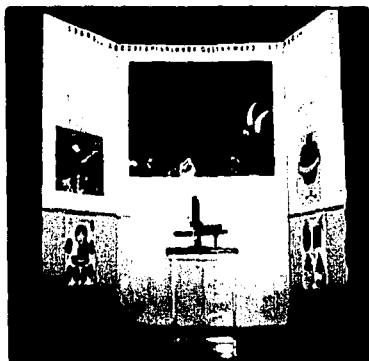
pio Usuario (la Compañía Carlos Theatre Productions).

Por tanto, a razón de los acontecimientos expuestos anteriormente, consideramos que un proyecto escénico-audio-visual puede cubrir satisfactoriamente las necesidades de comunicación de una idea o un proyecto didácticos, siempre y cuando se recurra creativa y sistemáticamente a elementos significantes visuales configurados lógicamente; pues con ello se logran referencias, convenciones y comparaciones visuales entre lo real o cotidiano y lo que se pretende explicar. Por tanto, resulta ser un valioso auxiliar el uso de imágenes convencionales y simples con un toque



Estas imágenes muestran la forma en que fueron usados los títeres y la escenografía "tras bambalinas", donde su construcción, instalación y operación ya fueron establecidos de acuerdo a la visualización del director, pues aunque se hayan hecho propuestas específicas de medidas, materiales o construcción, es en el lugar de la puesta escénica donde se pueden modificar todas estas indicaciones.

de fantasía, pues aunque los niños cada día están más conscientes de la realidad en que viven, siempre tienen tiempo para jugar, imaginar y soñar, por ende aprender de esas experiencias lúdicas.



Niños y niñas de edad escolar y habitantes de la ciudad de Chicago, Illinois; público receptor de este proyecto, dieron su respuesta al espectáculo, ¿Pueden imaginarse cuál fue?



El espectáculo escénico-audiovisual "El Pizarrón Mágico" en plena función. Titeres, escenografía y actores convergen en un mismo espacio y tiempo para lograr transmitir su mensaje: La Literatura, su breve historia y sus géneros.

CRÉDITOS



DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN:

Lic. Patricia Carlos

-Directora de la Compañía Carlos Theatre Productions.
Chicago, Illinois.

ARGUMENTO O GUIÓN:

Lic. Mauro Mendoza

-Director de la Compañía La Troupe. México, D. F.

DISEÑO DE ESCENOGRAFÍA Y DE TÍTERES:

Lic. Mauro Mendoza

Lic. Carmen Luna

-Directores de la Compañía La Troupe. México, D. F.
Reyna Ruelas Beltrán
-Representante de la UNAM/ ENAP. México, D. F.

DIRECCIÓN DE TESIS:

Lic. Olga América Duarte

- Coordinadora de Seminario de Tesis, UNAM/ ENAP.
México, D. F.

BIBLIOGRAFÍA



ADAME, Goddard Lourdes; Guionismo; Ed. Diana, México, 1989, 1ª edición.

AICHER, Ott y Krampen Martin; Sistemas de signos en la comunicación visual; Ed. G. Gili, México, 1991, 3ª edición.

ALVEAR, Acevedo Carlos; Introducción a la historia del Arte; Ed. JUS, México, 1969, 1ª edición.

ARFUCH, L., Cháves N. y Ledesma M.; Diseño y comunicación; Ed. Paidós, Argentina, 1997, 1ª edición.

BETTETINI, Gianfranco; Producción significativa y puesta en escena; Ed. G. Gili, España, 1977.

CONVERSO, Carlos, Entrenamiento del Itiritero; Ed. Escenología A.C., México, 2000, 1ª edición.

COSTA, Joan, Imagen global: Evolución del diseño de identidad; Ed. CEAC, España, 1989.

Et. Al.; Las imágenes de la palabra; Ed. UNAM/ENAP, División de Estudios de Postgrado, México, 1993.

FERRER, Rodríguez Eulalio, Comunicación y Comunicología; Ediciones Eufesa, México, 1982, 1ª edición.

FRUTIGER, Adrian; Signos, símbolos, marcas y señales; Ed. G. Gili, España, 1994, 3ª edición.

GALEANO, Ernesto C.; Modelos de comunicación; Ed. Macchi, Argentina, 1997.

GÓMEZ, Palacio y Campos Carlos; Comunicación y educación en la era digital; Ed. Diana, México, 1998, 1ª edición.

GONZÁLEZ, Radio Vicente; Usos y efectos de la comunicación audiovisual; Ed. Universidade da Coruña, España, 1999.

HERRERA, Montes, Luis; Psicología del aprendizaje y los problemas de la enseñanza y la psicología moderna; SEP, México, 1963.

IGLESIAS, Cabrera Sonia y Murray Prisant Guillermo; Piel de papel, manos de palo; Ed. Espasa Calpe / Foncal/CONACULTA, México, 1995, 1ª edición.

JURKOWSKI, Henryk; "El sistema de signos en el teatro de títeres"; Revista Máscara, año 10, enero-abril 1999.

KATZMAN, Israel; Cultura, diseño y arquitectura; Ed. CONACULTA, México, 1999, 1ª edición.

KEMP, Jerrold E.; Planificación y producción de materiales audiovisuales; Ed. Representaciones y Servicios de Ingeniería S.A./ILCE/UNESCO, México, 1973, 2ª edición.

KIEFFER, R. E. de y Cochran Lee W.; Técnicas audiovisuales, 1973.

MENA, González Claudia; "Una tarde mágica": Audiovisual-diaporama para niños de edad escolar, UNAM/ENAP, México.

MESCHKE, Michael; "Una estética para el teatro de títeres"; Revista Máscara, año 10, enero-abril 1999; números 26-30, México.

MÜLLER-Brockmann, Josef; Historia de la comunicación visual; Ed. G. Gili, España, 2000, 3ª edición.

MUNARI, Bruno; Diseño y comunicación visual; Ed. G. Gili, España, 1980, 6ª edición.

ORTEGA, Carrillo José A.; Comunicación visual y tecnología educativa; Grupo Editorial Universitario, España, 1997.

PEDREIRA, Luis, Gelpi D., Germen E.; La escenografía; Centro Editor de América Latina, Argentina, 1977.

PÉREZ, Tornero José M.; Comunicación y educación en la sociedad de la información; Ed. Paidós, España, 2000.

RODRÍGUEZ, Bravo Ángel; La dimensión sonora del lenguaje audiovisual; Ed. Paidós, España, 1998, 1ª edición.

TORÁN, Enrique; Tecnología audiovisual II: Parámetros audiovisuales; Ed. Síntesis, España, 1997.

REFERENCIA DE IMÁGENES



1. MÜLLER-Brockmann, Josef; Historia de la comunicación visual; Ed. G. Gili, España, 2000, 3ª edición, pag. 100.
2. Et. Al.; Curso de Diseño Gráfico; REZZA EDITORES, Colombia, 1993, Vol. 6, pag. 47.
3. MÜLLER-Brockmann, Josef; Historia de la comunicación visual; Ed. G. Gili, España, 2000, 3ª edición, pag. 144.
4. Et. Al.; The Image Bank; www.theimagebank.com; E.U., 1999, pag. 218.
5. Et. Al.; The Image Bank; www.theimagebank.com; E.U., 1999, pag. 118.
6. Et. Al.; The Image Bank; www.theimagebank.com; E.U., 1999, pag. 106.
7. Et. Al.; The Image Bank; www.theimagebank.com; E.U., 1999, pag. 99.
8. Et. Al.; The Image Bank; www.theimagebank.com; E.U., 1999, pag. 110.
9. Et. Al.; The Image Bank; www.theimagebank.com; E.U., 1999, pag. 129.
10. GÓMEZ, Palacio y Campos Carlos; Comunicación y educación en la era digital; Ed. Diana, México, 1998, 1ª edición, pag. 113
11. Et. Al.; The Image Bank; www.theimagebank.com; E.U., 1999, pag. 211.
12. MÜLLER-Brockmann, Josef; Historia de la comunicación visual; Ed. G. Gili, España, 2000, 3ª edición, pag. 127.
13. Et. Al.; The Image Bank; www.theimagebank.com; E.U., 1999, pag. 230.
14. MÜLLER-Brockmann, Josef; Historia de la comunicación visual; Ed. G. Gili, España, 2000, 3ª edición, pag. 39.
15. Et. Al.; The Image Bank; www.theimagebank.com; E.U., 1999, pag. 219.
16. MÜLLER-Brockmann, Josef; Historia de la comunicación visual; Ed. G. Gili, España, 2000, 3ª edición, pag. 127.
17. MÜLLER-Brockmann, Josef; Historia de la comunicación visual; Ed. G. Gili, España, 2000, 3ª edición, pag. 78.
18. Et. Al.; The Image Bank; www.theimagebank.com; E.U., 1999, pag. 93.
19. Et. Al.; Curso de Diseño Gráfico; REZZA EDITORES, Colombia, 1993, Vol. 6, pag. 19.
20. MÜLLER-Brockmann, Josef; Historia de la comunicación visual; Ed. G. Gili, España, 2000, 3ª edición, pag. 57.
21. MÜLLER-Brockmann, Josef; Historia de la comunicación visual; Ed. G. Gili, España, 2000, 3ª edición, pag. 155.
22. Et. Al.; Curso de Diseño Gráfico; REZZA EDITORES, Colombia, 1993, Vol. 6, pag. 203.

23. Et. Al.; Curso de Diseño Gráfico; REZZA EDITORES, Colombia, 1993, Vol. 6, pag. 96.
24. Et. Al.; The Image Bank; www.theimagebank.com; E.U., 1999, pag. 255.
25. SAUSMAREZ, Maurice de, Diseño básico. Dinámica de la forma visual en las artes plásticas, 5ª edición, Editorial Gustavo Gili, México, 1995, pag. 39.
26. SAUSMAREZ, Maurice de, Diseño básico. Dinámica de la forma visual en las artes plásticas, 5ª edición, Editorial Gustavo Gili, México, 1995, pag. 68.
27. Et. Al.; The Image Bank; www.theimagebank.com; E.U., 1999, pag. 130.
28. Et. Al.; Curso de Diseño Gráfico; REZZA EDITORES, Colombia, 1993, Vol. 4, pag. 14,15.
29. Et. Al.; Curso de Diseño Gráfico; REZZA EDITORES, Colombia, 1993, Vol. 2, pag. 131.
30. www.geocities.com/m_raez/sonido_cine_tv.html.
31. Folleto de mano para la función de "Los Miserables"; OCESA TEATRO, México, 2002.
32. Et. Al.; Curso de Diseño Gráfico; REZZA EDITORES, Colombia, 1993, Vol. 6, pag. 49.
33. Et. Al.; Curso de Diseño Gráfico; REZZA EDITORES, Colombia, 1993, Vol. 6, pag. 154.
34. Et. Al.; The Image Bank; www.theimagebank.com; E.U., 1999, pag. 141.
35. IGLESIAS, Cabrera Sonia y Murray Prisant Guillermo; Piel de papel, manos de palo; Ed. Espasa Calpe / Foncal/CONACULTA, México, 1995, 1ª edición, pag. 169.
36. Et. Al.; La hoja del espectador; Publicación mensual de la Coordinación Nacional de Teatro, INBA; Octubre 2001, número 3.
37. Et. Al.; Teokikixtli; Revista mexicana del arte de los títeres, Año 1, número 1, marzo de 1998.
38. Et. Al.; La hoja del espectador; Publicación mensual de la Coordinación Nacional de Teatro, INBA; Octubre 2001, número 3.
39. Folleto de mano para la función de "Macbeth"; CONACULTA, INBA, Coordinación Nacional de Teatro, México, 2002.
40. CONVERSO, Carlos, Entrenamiento del titiritero; Ed. Escenología A.C., México, 2000, 1ª edición, pag. 20.
41. JURKOWSKI, Henryk; "El sistema de signos en el teatro de títeres"; Revista Máscara, año 10, enero-abril 1999, pag. 40.
42. MESCHKE, Michael; "Una estética para el teatro de títeres"; Revista Máscara, año 10, enero-abril 1999; números 26-30, México, pag. 51.
43. CONVERSO, Carlos, Entrenamiento del titiritero; Ed. Escenología A.C., México, 2000, 1ª edición, pag. 82.
44. IGLESIAS, Cabrera Sonia y Murray Prisant Guillermo; Piel de papel, manos de palo; Ed. Espasa Calpe / Foncal/CONACULTA, México, 1995, 1ª edición, pag.

174.

45. IGLESIAS, Cabrera Sonia y Murray Prisant Guillermo; Piel de papel, manos de palo; Ed. Espasa Calpe / Foncal/CONACULTA, México, 1995, 1ª edición, pag. 150.
46. IGLESIAS, Cabrera Sonia y Murray Prisant Guillermo; Piel de papel, manos de palo; Ed. Espasa Calpe / Foncal/CONACULTA, México, 1995, 1ª edición, pag. 133./ CONVERSO, Carlos, Entrenamiento del titiritero; Ed. Escenología A.C., México, 2000, 1ª edición, portada.
47. AGUILERA, Lourdes; "La televisión y los lóteres políticos"; Revista Máscara, año 10, enero-abril 1999; números 26-30, México, pag. 179.
48. CONVERSO, Carlos, Entrenamiento del titiritero; Ed. Escenología A.C., México, 2000, 1ª edición, pag. 90.
49. IGLESIAS, Cabrera Sonia y Murray Prisant Guillermo; Piel de papel, manos de palo; Ed. Espasa Calpe / Foncal/CONACULTA, México, 1995, 1ª edición, pag. 15.
50. Et. Al.; El mundo de los niños; SALVAT EDITORES, España, 1973, Vol. 15, pag. 37.
51. 27. Et. Al.; The Image Bank; www.theimagebank.com; E.U., 1999, pag. 49.
52. MENDOZA, Mauro, Luna Carmen y Ruelas Reyna; Diseños para la obra infantil: "El Pizarrón Mágico"; México, 2001.
53. MENDOZA, Mauro, Luna Carmen y Ruelas Reyna; Diseños para la obra infantil: "El Pizarrón Mágico"; México, 2001.
54. MENDOZA, Mauro, Luna Carmen y Ruelas Reyna; Diseños para la obra infantil: "El Pizarrón Mágico"; México, 2001.
55. MENDOZA, Mauro, Luna Carmen y Ruelas Reyna; Diseños para la obra infantil: "El Pizarrón Mágico"; México, 2001.
56. MENDOZA, Mauro, Luna Carmen y Ruelas Reyna; Diseños para la obra infantil: "El Pizarrón Mágico"; México, 2001.
57. MENDOZA, Mauro, Luna Carmen y Ruelas Reyna; Diseños para la obra infantil: "El Pizarrón Mágico"; México, 2001.
58. MENDOZA, Mauro, Luna Carmen y Ruelas Reyna; Diseños para la obra infantil: "El Pizarrón Mágico"; México, 2001.
59. MENDOZA, Mauro, Luna Carmen y Ruelas Reyna; Diseños para la obra infantil: "El Pizarrón Mágico"; México, 2001.
60. MENDOZA, Mauro, Luna Carmen y Ruelas Reyna; Diseños para la obra infantil: "El Pizarrón Mágico"; México, 2001.
61. MENDOZA, Mauro, Luna Carmen y Ruelas Reyna; Diseños para la obra infantil: "El Pizarrón Mágico"; México, 2001.
62. MENDOZA, Mauro, Luna Carmen y Ruelas Reyna; Diseños para la obra infantil: "El Pizarrón Mágico"; México, 2001.
63. MENDOZA, Mauro, Luna Carmen y Ruelas Reyna; Diseños para la obra

- infantil: "El Pizarrón Mágico"; México, 2001.
64. MENDOZA, Mauro, Luna Carmen y Ruelas Reyna; Diseños para la obra infantil: "El Pizarrón Mágico"; México, 2001.
65. LMENDOZA, Mauro, Luna Carmen y Ruelas Reyna; Diseños para la obra infantil: "El Pizarrón Mágico"; México, 2001.
66. MENDOZA, Mauro, Luna Carmen y Ruelas Reyna; Diseños para la obra infantil: "El Pizarrón Mágico"; México, 2001.
67. MENDOZA, Mauro, Luna Carmen y Ruelas Reyna; Diseños para la obra infantil: "El Pizarrón Mágico"; México, 2001.
68. MENDOZA, Mauro, Luna Carmen y Ruelas Reyna; Diseños para la obra infantil: "El Pizarrón Mágico"; México, 2001.
69. MENDOZA, Mauro, Luna Carmen y Ruelas Reyna; Diseños para la obra infantil: "El Pizarrón Mágico"; México, 2001.
70. MENDOZA, Mauro, Luna Carmen y Ruelas Reyna; Registro fotográfico de la elaboración del títere "Leonardo" para la obra infantil: "El Pizarrón Mágico"; México, 2001.
71. MENDOZA, Mauro, Luna Carmen y Ruelas Reyna; Registro fotográfico de la elaboración del títere "Leonardo" para la obra infantil: "El Pizarrón Mágico"; México, 2001.
72. MENDOZA, Mauro, Luna Carmen y Ruelas Reyna; Diseños para la obra infantil: "El Pizarrón Mágico"; México, 2001.
73. MENDOZA, Mauro, Luna Carmen y Ruelas Reyna; Diseños para la obra infantil: "El Pizarrón Mágico"; México, 2001.
74. MENDOZA, Mauro, Luna Carmen y Ruelas Reyna; Diseños para la obra infantil: "El Pizarrón Mágico"; México, 2001.
75. MENDOZA, Mauro, Luna Carmen y Ruelas Reyna; Diseños para la obra infantil: "El Pizarrón Mágico"; México, 2001.
- CONCLUSIONES (Pags. 88 -94). CARLOS, Patricia; Registro fotográfico de la puesta en escena: "El Pizarrón Mágico", Carlos Theatre Productions, Chicago, Illinois, 2001.