

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA

FACULTAD DE BELLAS ARTES
ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS



DISEÑO DE SITIO WEB ILUSTRADO,
DIAGRAMADO CON SOFTWARE LIBRE

INFORME DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN PARA OPTAR AL GRADO DE LICENCIADO
EN ARTES PLÁSTICAS CON ÉNFASIS EN DISEÑO GRÁFICO

PRESENTADA POR
Luis Diego Arias Mesén

Bajo la dirección del profesor
Dr. José Antonio Blanco

Lectores:
MA. Grettel Andrade Cambronero
Lic. Carlos Kidd Alvarado

San José, 2013

Tribunal Examinador

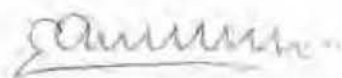
M.Sc. Erick Hidalgo Valverde
Director Escuela de Artes Plásticas



Dr. José Antonio Blanco
Director del Proyecto



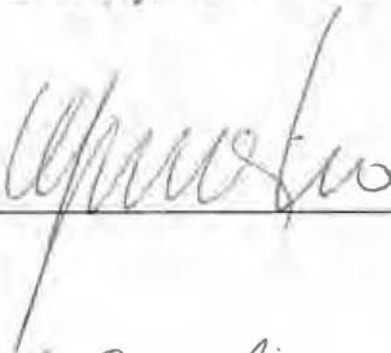
M.A. Grettel Andrade Cambronero
Lectora




Lic. Carlos Kidd Alvarado
Lector



M.Sc. Eugenio Murillo Fuentes
Profesor Invitado



Luis Arias Mesén
Sustentante



“Y me parece, dijo, que si Esopo lo hubiera advertido, habría compuesto una fábula de cómo la divinidad, que quería separar a ambos contendientes, después de que no lo consiguió, les empalmó en un mismo ser sus cabezas, y por ese motivo al que obtiene el uno le acompaña el otro también a continuación.”

Platón, *Fedón*

Dedicatoria:

A Andrea, que me dio el valor de luchar por los sueños que me habían sido robados.

A mis padres, por su apoyo.

A mis hermanos, por su recuerdo.

A Dios, Quien tiene su centro en todas partes, sin circunferencia alguna.

Contenidos

| | |
|--|----|
| 1 . Introducción..... | 1 |
| 2. Justificación..... | 3 |
| 3. Delimitación del tema..... | 5 |
| 4. Objetivos del Proyecto..... | 6 |
| 4.2. Objetivo General..... | 6 |
| 4.2. Objetivos Específicos..... | 6 |
| 5. Metodología..... | 7 |
| 6. Estado de la Cuestión..... | 9 |
| CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO..... | 13 |
| 7. Elementos conceptuales de referencia..... | 13 |
| 7.1 El nacimiento de una red global..... | 13 |
| 7.2 El Uso de HTML5..... | 14 |
| 7.3 TIC, la Sociedad de la Información..... | 17 |
| 7.4 Pedagogía multimedia..... | 18 |
| 7.5 Público Meta..... | 21 |
| 7.6 Sobre Esopo..... | 22 |
| 7.7 Ilustraciones y textos, símbolo y signo..... | 23 |
| 7.8 Ilustración a tinta, las técnicas de la ilustración..... | 28 |
| 7.9 Ilustración infantil..... | 31 |
| 7.10 Las herramientas de trabajo..... | 32 |
| 7.10.1 Software utilizado..... | 35 |
| 7.10.2 GIMP..... | 35 |
| 7.10.3 Inkscape..... | 36 |
| 7.10.4 Gedit..... | 37 |

| | |
|--|----|
| CAPÍTULO II: ANTECEDENTES PRÁCTICOS..... | 39 |
| 8. Antecedentes Prácticos..... | 39 |
| 8.1 Milo Winter..... | 39 |
| 8.2 Arthur Rackham..... | 41 |
| 9. Proceso Creativo: antecedentes de la propuesta de diseño..... | 43 |
| 10. Propuesta de Diseño..... | 44 |
| 10.1 Tema o concepto..... | 44 |
| 10.2 Elementos visuales..... | 44 |
| 10.3 Elementos tipográficos..... | 46 |
| 10.4 Retícula y estructura..... | 48 |
| 10.5 Mapa del sitio..... | 51 |
| 10.6 Las bases técnicas..... | 51 |
| 10.7 Coloreado digital..... | 55 |
| 10.8 Codificación para HTML5..... | 60 |
| 11. Producto final del diseño..... | 62 |
| CONCLUSIONES..... | 68 |
| 11.1 El proyecto y su alcance..... | 68 |
| 11.2 Limitantes..... | 68 |
| 11.3 Proyecciones en futuro..... | 69 |
| Anexos..... | 71 |
| Bibliografía..... | 78 |

1. Introducción

Este proyecto de graduación nace de la necesidad de profundizar sobre la ilustración y sobre el diseño de páginas web, dos ejes que se abordan dentro del plan de estudio de la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad de Costa Rica que han llamado mi atención y marcado mi desarrollo desde hace mucho tiempo.

También motivan este trabajo la curiosidad personal y el deseo de poder ir más allá de la simple ilustración y de la creación de sitios web, uniendo ambas disciplinas en el corazón de este proyecto, ya que la integración del diseño y los espacios virtuales es muy necesaria para que el comunicador visual actualice su trabajo en relación con las necesidades del mundo actual, que se vuelve cada vez más dependiente de productos multimedia y entornos virtuales que complementen su tecnología con el aporte humano.

Es por esto que considero que el diseñador gráfico está llamado a brindar entornos tecnológicos que integren la creación plástica y la riqueza visual caracterizada por el trabajo manual del artista. El profesional en diseño debe estar en capacidad de responder a las necesidades del medio electrónico sin olvidar su formación dentro de una Facultad de Bellas Artes. Se pretende, pues, con este trabajo poder unir dos áreas muy apreciadas por el autor, dentro de un marco de comunicación pedagógica.

Sobre el aspecto de la comunicación pedagógica se da la elección de los textos que se han ilustrado, esto siguiendo dos criterios básicos: a) El carácter moralizante de las fábulas, que como textos clásicos que son, mantienen una importante vigencia y actualidad ; y b) La empatía que las generaciones de niños y adolescentes pueden encontrar con *Las Fábulas de Esopo*, dado el desamparo y desatención en que se encuentran, según ha revelado el VII Estado los Derechos de la Niñez y la Adolescencia en Costa Rica, presentado en el año 2011 por el Consejo Nacional de la Niñez y la Adolescencia.

Desde esta perspectiva enriquecedora el autor de este trabajo expresa su inquietud personal de lograr unir su campo profesional con el entorno social en el que se desenvuelve de una manera productiva para la niñez y la adolescencia.

2. Justificación

En el año 2012 la Biblioteca Pública Faustino Montes de Oca en Monterrey de San Pedro inició un programa para promover la lectura y el acercamiento de los usuarios como parte de un Plan Nacional promovido por el Sistema Nacional de Bibliotecas Públicas (SINABI) y la Universidad Estatal a Distancia (UNED). El SINABI y la UNED, en cooperación con instancias privadas, lanzaron la campaña “Leer es Pura Vida”, que buscaba promover la lectura principalmente en los sectores más populares del país. Figuras públicas como comediantes, presentadores y otros fueron la imagen de la campaña bajo el lema que le dio su nombre “leer es pura vida”. En diferentes formatos, principalmente impresos como afiches, fue distribuida dentro de todo el Sistema Nacional de Bibliotecas Públicas para apoyar el trabajo local de cada una de las bibliotecas adscritas al sistema.

Mediante carteles en lugares de reunión de la comunidad como los centros de salud (EBAIS), salones comunales y pizarras informativas, la biblioteca Faustino buscó atraer al público hacia sus instalaciones, donde se dieron talleres y clubes de libros. La afluencia de usuarios se vio aumentada igual que el interés de los mismos en la lectura, por lo que se hizo patente la necesidad de disponer de más material para públicos específicos concretos como el sector infantil y juvenil.

Dentro de este contexto se valoró la oportunidad de crear un material pedagógico que apoyara las necesidades de este centro de cultura, enfocándose en la juventud y la niñez, desde una perspectiva que involucrara las tecnologías modernas y al mismo tiempo se enfocara en las letras e ilustraciones clásicas.

3. Delimitación del Tema

El tema de estudio en el presente trabajo es el diseño web y la ilustración.

Se entiende por lo tanto que su objeto es una página web con ilustraciones en ella.

Ésta busca ser parte de la colección de material multimedia de la Biblioteca Pública Faustino Montes de Oca y apoyar a la campaña de lectura de la biblioteca iniciada en el año 2012 dentro de la comunidad.

Se establecen para este trabajo las siguientes definiciones de los términos según el diccionario de la Real Academia Española de la Lengua:

-Página web: 1. f. Inform. Documento situado en una red informática, al que se accede mediante enlaces de hipertexto.

-Ilustración: 1. f. Acción y efecto de ilustrar. 2. f. Estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro. /ilustrar: 3. tr. Adornar un impreso con láminas o grabados alusivos al texto.

-Multimedia: (Del ingl. multimedia). 1. adj. Que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios, como imágenes, sonidos y texto, en la transmisión de una información.

Según se detalla en sus objetivos este trabajo busca responder a la interrogante de ¿cómo diseñar una página web ilustrada, con material de lectura para jóvenes y niños? Este cuestionamiento se detalla ampliamente en sus objetivos.

4. Objetivos del Proyecto

4.1. Objetivo General

Diseñar una página web codificado para el formato HTML5 de la W3C, que contenga diez fábulas ilustradas para niños del escritor griego preclásico Esopo. Para ser implementada como material en el Sistema Nacional de Bibliotecas Públicas SINABI.

4.2. Objetivos Específicos

A- Incluir en el sitio animación propia de HTML5 utilizando las propiedades de la hoja de estilos en cascada (CSS) para utilizar sus capacidades interactivas.

B- Realizar ilustraciones a las fábulas propuestas con técnicas mixtas que permita integrarlas a la web de manera eficiente sin perder la riqueza visual de la ilustración manual.

C- Utilizar software libre o de código abierto, para solventar las necesidades del uso de programas de computadora en la ejecución del proyecto.

D- Emplear los principios del diseño gráfico para elaborar y producir la interfaz gráfica que requiere este proyecto.

5. Metodología

Para la elaboración de este proyecto se realizarán una serie de pasos específicos y se cumplirá con ciertos requerimientos necesarios para lograr los objetivos propuestos. Bruno Munari en su libro "Cómo nacen los objetos" (1981) expone varios pasos necesarios para lograr llegar a la solución de un problema de diseño, éstos se pueden agrupar en tres grandes áreas: investigación previa, pruebas con los materiales y pruebas finales y solución creativa. El siguiente es un esquema del procedimiento metodológico que se llevará a cabo:

Investigación previa:

- 1- Recopilación, análisis y síntesis de la información relacionada con el tema propuesto en este trabajo.

- 2- Investigación sobre la maquetación en HTML5 según los parámetros internacionales aceptados por el W3C.

- 3- Investigación sobre el tema de la ilustración que complementen lo estudiado en la especialidad de Diseño Gráfico, así como de autores de ilustraciones de cuento infantil y fábula.

- 4- Selección de diez obras de Esopo de entre más de 300 fábulas conocidas del autor.

- 5- Elaboración de un mapa del sitio y su interfaz gráfica.

6- Elaboración de una propuesta visual que contemple las necesidades del usuario, la estrategia de comunicación, la paleta cromática, familia o familias tipográficas, elementos del tema conductor (leitmotiv) y el diseño en general de la página web.

Pruebas con los materiales:

8- Investigación y aprendizaje de los programas de software libre GIMP e Inkscape.

9- Realización de diez ilustraciones manuales con la técnica de tinta para ilustrar cada una de las fábulas seleccionadas además de otras que requiera el trabajo.

10- Edición, retoque y coloreado digital de las ilustraciones con el programa GIMP.

Pruebas finales y solución creativa:

11- Desarrollo y maquetación digital ("programación") de cada una de las subpáginas que constituyen la página web.

6. Estado de la Cuestión

El tema de una web con literatura para un público infantil-juvenil se puede abordar desde dos perspectivas diferentes: la del diseño web propiamente y de la literatura infantil. Ambos temas han sido tratados por diferentes autores, sin embargo se han seleccionado tres que reflejan de una forma clara los postulados que se pretenden abarcar en este trabajo, además, cada uno de ellos es un referente dentro de su campo, sea en el estudio literario enfocado en la niñez y adolescencia dentro de América Latina, como el diseño y desarrollo web desde una perspectiva de la experiencia de los usuarios.

Andy Clarke, diseñador web independiente con varios años de experiencia de gran reputación internacional como conferencista, asesor de diferentes proyectos de web y tecnología, publicó en el año 2010 un libro dedicado a la vanguardia del diseño web, llamado *Hardboiled Web Design*.

El diseño para web es comparado por Clarke con el trabajo de un detective privado (como los personajes de las novelas policiales de finales de la década de 1940 y principios de la de 1950), quien debe ser muy curtido (“Hardboiled”) para poder sobrevivir. En su texto se aborda el tema de la necesidad de trabajar con estándares de vanguardia (HTML5) a pesar de que la mayoría de los diseños del mercado mundial se centran en conservar los estándares más antiguos por sentir una seguridad personal en lo viejo y conocido.

Clarke piensa que el diseño debe ir más allá de la forma o los colores, en lo que los usuarios no ven a simple vista, que es la estructura interna de los sitios web, lo que fuerza a los diseñadores a conocer ampliamente las posibilidades de los estándares del HTML5 y CSS3, entendiendo que las reglas de este tipo de conocimientos se actualizan y cambian con rapidez.

Adrián Coutin, consultor de posicionamiento web y miembro del equipo español de Drupal, creó en el año 2002 una guía práctica para desarrollar sitios web enfocada en el tema de arquitectura de información, que se centra en una correcta presentación y una organización adecuada de contenidos. Si bien su trabajo podría considerarse poco actual, se complementa muy bien con su página personal (www.acoutin.com) donde analiza temas del momento relacionados con aplicaciones y software libre. Además el tema de arquitectura de la información es actual en su esencia, si bien su proceso ha variado enormemente desde el año en que se publicó su libro.

Coutin centra su trabajo en la importancia de una buena visualización de los contenidos en los navegadores web y en la necesidad de ver los sitios web como fuentes de información de uso sencillo y de fácil comprensión. Para el autor la capacidad de usar un sitio y su contenido es prioritario sobre su diseño, aunque no deja de lado la parte estética se centra en la estructura de la información, en como el contenido llega al usuario.

Anne Pellowski estudió, en la década de 1970, diferentes experiencias literarias enfocadas en niños, principalmente en los países de economía emergente, llamados en aquella época "en desarrollo", su libro, bajo la tutela de la UNESCO se realizó para el

Año Internacional de la Niñez (1979) y se publicó el siguiente año. Pellowski explica como cada experiencia es importante, pero, sobre todo, experimental, por lo que da importancia a la publicación de los resultados, ya que en materia de textos para públicos infantiles no hay, paradójicamente, nada escrito. Es importante para la autora la regionalización y los contextos de cada lugar, también se rescatan las experiencias que van más allá del libro impreso, como por ejemplo los cuentos de narradores en países de tradición africana, donde la oralidad es parte importante del folclore. Para Pellowski no existe una clara diferencia entre el material para público infantil y el destinado al juvenil ya que las diferencias de estos son en principio convencionalismos sociales por lo que en ocasiones ambos segmentos poblacionales pueden ser atendidos en conjunto, tanto a nivel recreativo como pedagógico.

La autora hace hincapié en las experiencias enfocadas en la educación, ya que en países donde la sociedad tiene grandes carencias, la economía de recursos es muy importante. Al respecto entrevista a varios autores para poder obtener experiencias de como unir el arte narrativo con la pedagogía y también la producción gráfica con la educación, sin caer en estereotipos ni en ideologizaciones dirigidas por los grupos de poder. Para ella es importante que los gobiernos tanto centrales como locales pueden ser conscientes de la realidad de sus pueblos.

A modo de síntesis, todos los autores consideran que el componente personal es importante y que cada experiencia es única por lo que el creador del material debe tener gran empatía con el tema. Se plantea que es importante buscar lo novedoso dentro de las posibilidades, la

creatividad es un componente importante, la audacia es vital, pero ésta no debe contradecir ciertos cánones básicos establecidos:

- El lenguaje tanto visual como escrito debe ser sencillo.
- Se deben respetar las limitaciones técnicas de los materiales en que se realiza el trabajo o de lo contrario se corre el riesgo de crear un producto defectuoso.
- Se prefiere lo policromo pero no se excluye lo monocromo.
- La forma de usar el producto final debe ser, preferiblemente, intuitiva.

Dentro de los trabajos de los autores quedan pendientes por explorar temas como el uso de la interactividad para transmitir cuentos infantiles y el de enlazar técnicas artísticas clásicas con procesos modernos de diseño web. No existe tampoco una experiencia enfocada en Costa Rica. Ninguno de los autores consultados se pronuncia sobre los criterios concretos para la selección del material con que se trabaja excepto la necesidad, la intuición o la empatía con el receptor por parte del creador de la obra.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

7. Elementos Conceptuales de Referencia

7.1 El nacimiento de una red global.

Los orígenes de la red Internet se remontan al año 1962, en el Instituto de Tecnología de Massachusetts MIT (por sus siglas en inglés), donde fue utilizada una red experimental por el profesor Joseph Carl Robnett Licklider, pionero de la computación moderna, para difundir unos escritos donde exponía un concepto de red que él llamó "Red Galáctica" (Leiner *et al*, 2010), ya que buscaba conectar computadores, en todo el mundo, para poder acceder a datos, desde cualquier parte con velocidad. Esta idea de red fue trabajada por sus sucesores en el MIT y la Agencia de Investigación de Proyectos Avanzados en Defensa (DARPA).

Gracias a diversos aportes científicos, en 1965, se pudo conectar un computador de Massachusetts con otro de California y comunicándolos entre sí.

Esta comunicación entre computadores mejoró cuando se sumaron los aportes de la organización norteamericana Investigación y Desarrollo (RAND) experta en desarrollo tecnológico bélico y el Laboratorio Nacional de Física de Inglaterra (NPL) creando lo que se dio en llamar "ARPANET", que se presentó, en público, en 1972, en la Conferencia Internacional de Comunicación por Computadora (ICCC), junto con el correo electrónico, que fue la primera aplicación de la red.

La ARPANET fue la pionera de muchas más redes, que se unieron y dieron origen a Internet con la idea de "red de arquitectura abierta" (Leiner *et al*, 2010), que permitía, justamente, que cada red se desarrollara por separado y diseñar en forma individual con una interfaz propia que respondiera a los requerimientos de los usuarios.

7.2 El Uso de HTML5.

En el momento en que se escribe este trabajo el lenguaje de codificación para páginas web conocido con las siglas HTML5 tiene más de seis años de haber sido estandarizado, ya que desde el 2006 la W3C (Comunidad Internacional que avala y crea los estándares de la web mundial) ha venido trabajando en su implementación.

Según McLaughlin (2010), HTML5 es la forma más efectiva de hacer que una web sea homogénea tanto para computadores de escritorio como para tabletas y teléfonos móviles, o por lo menos una forma mucho más efectiva y rápida (en este caso, para el desarrollador) de programar.

Si bien algunos navegadores no han validado el 100% de las funcionalidades de la más reciente versión de HTML, es decir que no son compatibles del todo con este lenguaje, desde hace años muchos han ido incorporando, en forma paulatina, soporte para su funciones.

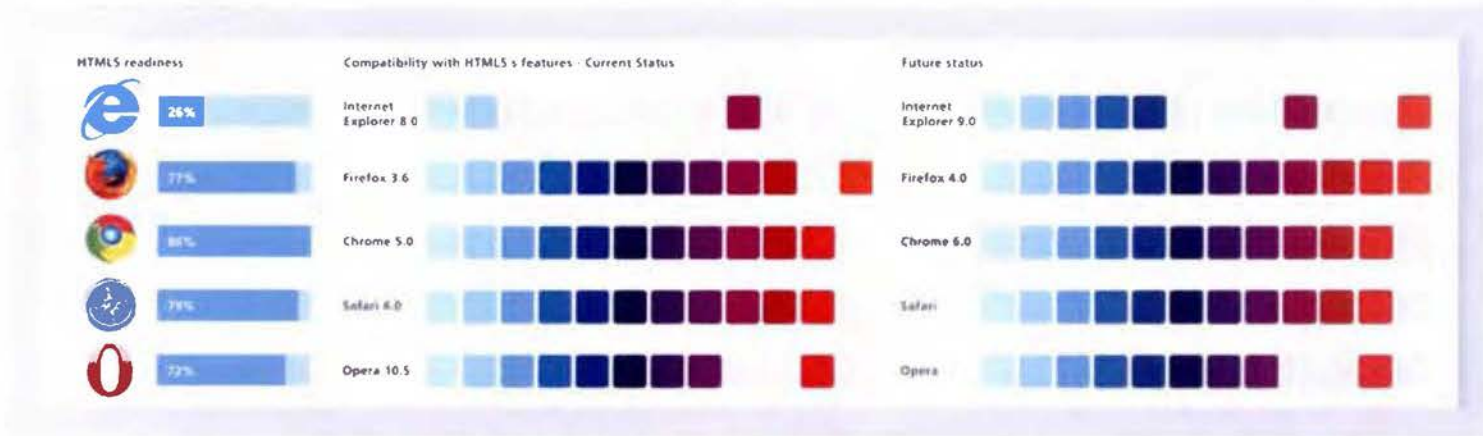


Figura 1. HTML5 en los navegadores más populares.
Fuente: www.focus.com

El problema que crean los diferentes niveles de desarrollo de los distintos navegadores para web divide a los desarrolladores en dos grandes grupos: quienes apoyan el crear sitios de “vanguardia” pensados para las posibilidades nuevas que aporta el HTML5 (como simplificación en la sintaxis del lenguaje y compatibilidad con contenidos multimedia) y los que mantienen una posición más ortodoxa de utilizar HTML4 en espera de que se haga oficial para todos los navegadores web esta quinta versión. Según Clarke (2010), si se escoge la posición de los primeros se corre el riesgo de dejar de lado a los usuarios con navegadores más obsoletos y limitados pero se gana en funcionalidad, estética y se apoya la implementación de esta nueva versión; por el contrario, si se opta por la segunda posición se limitan las posibilidades de los navegadores más nuevos y se hace que el proceso de lograr la implementación de las nuevas herramientas se estanque. Esta lucha por lograr entrar en el

HTML5 parece estar implícita en la comunicación oficial de la W3C, que declara en su web “build it and they will come”, haciendo referencia a que el uso de esta nueva versión motivará a los usuarios y desarrolladores a hacer realidad su implementación.

Visto en esta perspectiva, los profesionales del mundo web como McLaughlin (2010), consideran que el HTML5 no es algo realmente nuevo, sino una reinención del primer HTML, con posibilidades ampliadas de la etiqueta <a> (etiqueta que sirve para hacer enlaces), pudiendo enlazar no sólo texto como hacía originalmente sino también audio y video. Así que se mantendrían las ideas originales, donde HTML5 es básicamente un lenguaje de enlaces y conexiones de elementos muy variados de una manera ordenada, como lo describe McLaughlin.

Estas ideas, si se quiere, de vanguardia, y la motivación general de experimentación, son algunas de las razones por las que se decide realizar este trabajo bajo las normas propuestas para HTML5.

Este autor de este trabajo comprende la importancia de no excluir usuarios o posibles usuarios de un sitio web, por lo que las implementaciones no van a limitar, por lo menos no de manera dramática, la experiencia de uso (la llamada comúnmente “usabilidad”) del sitio. Se espera, como anhelo personal, poder aportar un poco al esfuerzo que haga realidad la implementación del HTML5 en forma oficial.

7.3 TIC, la Sociedad de la Información.

Nuestro mundo ha sido revolucionado por la red Internet, a tal punto que se habla de un "Sociedad de la Información y la Comunicación" (Castells, 2005). No se trata, ciertamente, de un cambio solo tecnológico, sino de la percepción que el individuo tiene de su entorno: es un cambio de paradigma social. Es decir, se trata de una revolución tecnológica que ha modificado, por supuesto, toda la tecnología, su alcance y su uso y también los patrones de vida social.

Propiamente las Tecnologías de la Información y Comunicación o TIC son los medios que utiliza el ser humano para llevar su información a otras partes, para poder almacenarla para la posteridad o para simplemente procesarla en un formato digital. Hace algunos años, cuando se empezó a valorar la tecnología en nuestro mundo occidental, se dio importancia a la información que aportaba algo a la tecnología; con las TIC lo importante no es la información al servicio de la tecnología sino la información por sí misma. Nuestro mundo materialista ha dado a la información un valor casi material y esto es una de las cosas que hacen que en nuestro momento exista un despunte importante de la información. Algunos investigadores de formación bastante social como el Dr. Carlos Ml. Quirce Balma (Quirce 2011) consideran que esta información no siempre es relevante ni productiva, ni siquiera necesaria. No es del alcance de esta tesis discutir la pertinencia de este criterio, pero si lograr dar como resultado un producto de TIC que pueda ser útil y valioso.

Las TIC se desarrollan desde la sociedad, por lo tanto no deben ser ajenas al factor humano; cuando la TIC se vuelve instrumento de deshumanización, cuando sirven como mecanismos para anular identidades culturales, pierden el sentido que les da origen. En una sociedad toda

acción de un individuo es, de cierta forma, un mensaje, por lo tanto se busca en esta tesis que el mensaje transmitido sea de valor humano.

Esta es la razón por la que se utiliza un conocimiento ya muy decantado por el tiempo y una forma pedagógica igualmente antigua: Esopo y sus fábulas moralizantes.

7.4 Pedagogía multimedia.

Cuando se habla de multimedia se entienden los formatos que reúnen diferentes medios simultáneamente como imagen, sonido, texto, para transmitir una información. Desde esta perspectiva internet es un espacio no solamente virtual sino también multimedia por excelencia, principalmente con el HTML5, según se vio anteriormente.

Los materiales multimedia han cobrado amplia relevancia dentro de la llamada sociedad de la comunicación, con la simplificación de procesos que antes requerían materias primas o equipos de elevados costos, como la producción de video, las transmisiones radiofónicas, edición de fotografías y más. Procesos que hace algunas décadas exigían muchos insumos y hoy se realizan mediante computadores personales, cámaras digitales y demás aparatos electrónicos de bolsillo.

La producción multimedia se vuelve importante dentro de la educación por su alto valor pedagógico ya que facilita el aprendizaje desde varios aspectos cognitivos como el visual, auditivo, etc.

Las páginas web que con su contenido multimedia se centran en la educación o difusión de la cultura son muchas y variadas; dentro del ámbito de lo estrictamente comercial se encuentran diversos ejemplos de páginas. En esta investigación se han seleccionado dos de esas páginas, porque tienen relación con esta tesis, en el sentido de que relacionan la literatura con la riqueza visual.

La primera es <http://www.eltemplodelasmilpuertas.com>, y está dedicada a promover el interés por la lectura y enfocada en un público juvenil. Esta página web tiene un claro diseño al estilo de la caricatura o “comic”, con colores vivos y botones de enlace grandes y llamativos, el llamado a la acción no se da por los títulos de los libros o los autores sino por las posibilidades de acción mismas y la información, por ejemplo, “noticias” o “colabora”.



Figura 2. Web Templo de Mil Puertas.
<http://www.eltemplodelasmilpuertas.com>

Es una página donde el protagonismo gira alrededor de la acción y busca identificarse con sus usuarios por medio de personajes muy definidos y tipografías que remiten a lo manual o artesanal.

También <http://www.amediavoz.com> es un buen ejemplo de una página que reúne condiciones técnicas, artísticas y prácticas adecuadas, que está enfocada en público adulto y contiene literatura más selecta ya que se centra en poesía. Tiene un diseño limpio y moderno, con colores sobrios e imágenes ya acuñadas por la cultura occidental y tienen una cierta categoría académica o intelectual. Su navegación se centra en los autores y los subgéneros de la poesía.

Aquí el uso de la página lo define el gusto y preferencia que tenga el usuario (en este caso, se espera, conocedor del tema) sobre la obra de los diferentes literatos.



Figura 3. Web A Media Voz.
<http://www.amediavoz.com>

7.5 Público Meta.

Algunos autores consideran la web como un bien público o por lo menos de acceso público (Lemineur, 2012); sin embargo, para este trabajo se hace necesario delimitar el sector de influencia para posteriores análisis, mercadeo o distribución, para que el proyecto tenga una repercusión en la sociedad, en forma concreta.

Si bien el público al que va dirigido este trabajo es muy amplio, los criterios para la elaboración de las ilustraciones han tenido en cuenta dos grandes sectores: por una lado, el público eminentemente infantil; por el otro, el juvenil; sin que esto pretenda darle a las fábulas un sentido simplista o medievalista, como apuntaba Benito Jerónimo Feijoo, mencionado por Talavera (2007), quien hacía, siguiendo criterios de la época, una distinción entre fábula e historia. Para Feijoo, según refiere Talavera, las fábulas eran cuentos que gustaban a los niños y por eso “se admiten al uso de la moralidad”.

El diccionario de la Real Academia Española en su vigésima segunda edición recoge el siguiente significado para fábula: “f. Breve relato ficticio, en prosa o verso, con intención didáctica frecuentemente manifestada en una moraleja final, y en el que pueden intervenir personas, animales y otros seres animados o inanimados.” Nótese que no se hace la salvedad de ser dirigida al público infantil sino simplemente resalta su intención didáctica.

7.6 Sobre Esopo.

La elección del autor que sirve de inspiración y base para esta tesis de diseño nace de su universalidad. Esopo, si bien es un escritor griego preclásico, es también un escritor universal y atemporal, sus historias sirvieron para aleccionar a la niñez hace pocos años, cuando sus fábulas se incluían en las antologías de texto que fomentaban la lectura, algunas también fueron llevadas a la “pantalla chica” como animaciones, no sin ciertas licencias o adaptaciones.

Muchos niños de finales del siglo XX conocieron sus historias, a veces sin siquiera conocer la autoría de las mismas, ya fuera en forma verbal, en formato impreso o como animación.

En la Edad Media, sus anécdotas sirvieron para aleccionar a los estudiosos y para que los monjes se inspiraran e iluminaran los libros de piel en los maravillosos espacios de los *scriptoria*, aunque Talavera (2007) afirma que Esopo fue traducido al latín y lenguas romances por primera vez *circa* 1473 por lo que los autores medievales le conocen de segundas fuentes y no en forma directa.

Antes del medievo, los griegos clásicos vieron a Esopo como un gran sabio y poeta de tal manera que incluso Sócrates en el momento previo a la muerte lo recuerda, según queda plasmado en el Fedón y alaba su capacidad de aleccionar a la humanidad con ejemplos sencillos pero claros.

Esta universalidad, de la mano de su naturaleza pedagógica y moralizante hicieron considerarlo una buena fuente de inspiración para este trabajo. Las fábulas seleccionadas son variadas y sus personajes son tanto humanos comunes como animales con características humanas (como el habla o la capacidad del engaño) que interactúan entre ellos. Esta selección responde a criterios totalmente personales de empatía artística con la obras, según recomendación de la Dra. Peggy von Mayer Chaves, Catedrática de la Universidad de Costa Rica y especialista en mitología y literatura griega, a la que se le consultó sobre la selección de los textos.

7.7 Ilustraciones y textos, símbolo y signo.

Para este trabajo se ha elegido la ilustración con color y tinta por considerarse que se adapta muy bien para ilustrar textos, aún que sean estos en formato digital.

La tinta, aplicada con pincel o pluma, se ha empleado para realizar ilustraciones y complementar los textos desde tiempos muy remotos. En China desde el siglo I AC el papel se había perfeccionado para las necesidades de la copia y la ilustración de escritos religiosos ya fuera aplicando tinta con pincel o haciéndolo en bloques grabados de madera que se imprimían sobre éste cuando se requería un serie de copias. En Europa, los monjes copistas empleaban la tinta para colorear sobre papel, desde el siglo XII cuando el papel fue introducido a España, luego Italia y finalmente Alemania. Antes de esto se ilustraba sobre superficies hechas a partir de pieles de animales. Los monjes medievales ilustraban no sólo sus escritos sino también las

letras de los mismos, así es como se pueden encontrar en el medioevo iluminación de escritos y muchas letras capitulares decoradas e ilustradas en los escritos de los evangelios, una perfecta fusión entre imagen y texto.

La labor de realizar copias de Biblias en Europa, evolucionó de el trabajo manual al empleo de tipos móviles y el uso de la tinta al óleo con Gutenberg en el año 1440 aproximadamente.



Figura 4. Letra Capital 1495, Biblioteca Pública de Schaffhausen, Suiza

La ilustración manual también fue cambiando hacia el empleo del grabado en metal pero obligaba a mantener separado el texto de la ilustración porque esta se trabajaba con técnicas y mecanismos diferentes a los escritos. Esto dio un impulso a la ilustración independiente de las tipografías que narraría por si misma lo que antes complementaba de los textos.

La ilustración narrativa llevaría al siglo XIX a convertirse en la época de los carteles y la propaganda gráfica con Honoré Daumier, Edouard Manet y Toulouse Lautrec que cultivarían la ilustración modernista, caracterizada por “colores vivos, las formas curvilíneas, la temática mundana y una clara supresión de los detalles en favor de las manchas planas” (Sanmiguel, 2003).

Para inicios del siglo XX los cánones victorianos realistas seguían siendo la norma, incluso en ilustraciones de carácter satírico, infantil o decorativo. Fue a partir de los años veinte y treinta que la ilustración se vuelve más expresiva y moderna por la influencia de los medios de comunicación masivos, las nuevas tecnologías (aerógrafos, fotomontaje), la influencia del arte plástico abstracto en la pintura y escultura y las ideologías de la sociedad de consumo que requería nuevas formas comunicativas, esta influencia de los medios de comunicación social llegaría a su esplendor con el Pop Art a mediados del siglo XX.

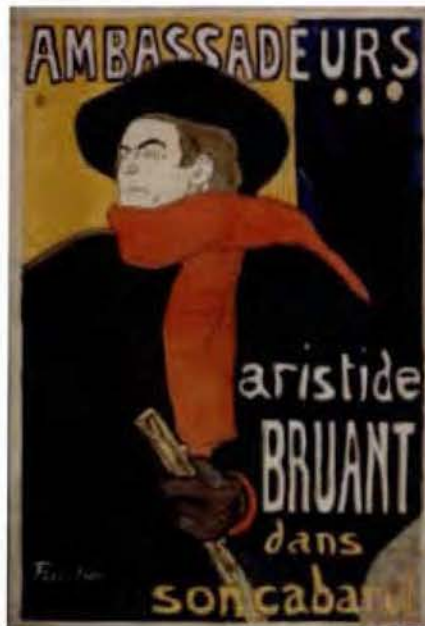


Figura 5. Cartel, Toulouse Lautrec 1892. Museo del Diseño de Zurich

En la época presente, los libros se han ido volcando cada vez más a los formatos digitales, principalmente por su facilidad de almacenamiento, difusión o transporte. El mundo cada vez más, pierde el empleo del papel para crear libros y la tinta es sustituida por el píxel de luz en el monitor de un aparato eléctrico como una computadora, una tableta o un teléfono celular, sin embargo la unidad de la tipografía con la imagen es una realidad que se mantiene desde tiempos muy remotos.

“El diseño gráfico y la ilustración se mueven en ámbitos separados pero paralelos... ya que ambas disciplinas están condenadas a convivir en la misma página...” (Sanmiguel, 2003. p. 273).

Esta evolución desde el papel hasta la pantalla hace que para el presente proyecto se haya decidido a utilizar una forma digital de realizar el trabajo. Sin embargo, como inspiración, como tributo histórico y como pasión personal de este autor, se utiliza como referente la ilustración clásica en tinta y color, específicamente del estilo desarrollado por ilustradores como Sir John Tenniel (Alicia en el País de las Maravillas de L. Carroll) a finales del siglo XIX o a inicios del siglo XX Beatrix Potter (autora de El cuento de Peter Rabbit) y los grandes ilustradores que trataron el tema de la esópica: Milo Winter y Arthur Rackham.



Figura 6. Peter Rabbit
por Beatrix Potter

Se busca, aportar un poco de ese “mundo moderno”, aplicando a las ilustraciones que se realizarán en tinta china con plumilla y pincel, edición y tratamiento por computadora además de una cierta animación general en la página que se crea para alojar los textos ilustrados. Véase, si se desea, este esfuerzo como una forma de unir dos mundos separados por el tiempo y por las circunstancias, véase como una resemantización de viejas formas de hacer arte de la mano de los textos, para poder dar a los lectores una ayuda o un punto de partida para su imaginación.

7.8 Ilustración a tinta, las técnicas de la ilustración.

Para comprender los principios de la ilustración a tinta es necesario conocer que cada forma plástica tiene sus características específicas, técnicas e instrumentos, así la tinta puede ser aplicada como una suave capa con pincel o en trazos concretos con la plumilla, puede también mezclar ambas herramientas y técnicas ya que no son excluyentes y además puede ser utilizada en color negro, como la conocida como “tinta china” (nombre que evoca su antigüedad histórico-geográfica según se detalló en el capítulo 1) o como tinta de colores (como la popular en los años 90: Ecoline®). Se puede aplicar con una caña de bambú, dando un resultado muy expresivo y también ser complementada con rotuladores, rapidógrafos, témpera, acuarela, lápiz y demás. Se aplica principalmente sobre papel, cartón o cartulina, blanca o de color aunque es versátil sobre otros medios.

La línea simple es suficientemente expresiva y estimulante y puede ser empleada sola, pero requiere estilo y habilidad. Hay artistas (Kallwey, 2006) que la consideran ideal para dibujar animales en vivo, usando dos o tres diferentes tipos de grosor de línea, como con los rotuladores, ya que permite trabajar rápido.



Figura 7. Don Quijote, dibujo a tinta, Pablo Picasso 1955

Cuando se utiliza la línea como con la plumilla se debe conocer que las puntas más finas producen resultados más intrincados y detallados y las más gruesas resultados más simples y toscos por lo que se puede utilizar los valores más detallados para definir la cercanía del objeto con el observante y los menos detallados para simular la profundidad atmosférica o lejanía con los objetos. El dibujo en plumilla es bastante menos espontáneo y rápido que otras técnicas pictóricas, como el carboncillo por ejemplo, y requiere más detalles, la plumilla puede “unirse perfectamente con los trabajos de acuarela”. (Kallwey, 2006)

Cuando se usa la plumilla o la tinta complementada con acuarela se recomienda humedecer y pegar la lámina sobre la que se trabaja a una superficie para evitar que se mueva o se dilate demasiado por el agua de la acuarela y aplicar la plumilla antes o después de este proceso. También pueden hacerse los trazos básicos con la plumilla, aplicar la acuarela según se detalló antes y finalizar los detalles otra vez con la tinta. Se puede complementar este proceso con tempera blanca para resaltar zonas de luz sobre la tinta. Si se utilizan láminas muy gruesas y rugosas para

absorber bien el agua de las acuarelas, el grano del papel puede generar un efecto de una riqueza visual muy libre en la línea de la tinta ya que se vuelve una línea quebrada.

También puede hacerse el proceso en forma similar sustituyendo la acuarela por tinta diluida en diferentes proporciones de agua, dando un efecto que se llama aguada. Cuando se trabaja con pincel se recomienda cuidarse de los más gruesos ya que cualquier error puede generar formas “pesadas y torpes”.

Para todo trabajo en tinta se recomiendan los soportes gruesos de cartón, preferiblemente de celulosa blanqueada por tener una absorbencia muy adecuada a la tinta, de usarse un soporte demasiado absorbente se puede perder la nitidez de las líneas, aunque esto puede utilizarse como elemento visual según se comentó antes. Sobre papeles que no son absorbentes, como el couché, se pueden realizar efectos de raspado luego de seca la tinta. El efecto de la línea irregular que da el papel muy absorbente puede capitalizarse con la técnica de húmedo sobre húmedo que en la acuarela permite formas más espontáneas.



Figura 8. Técnica de acuarela sobre húmedo.
Fuente: elaboración propia.

7.9 Ilustración infantil.

Es considerada un tipo específico dentro de la ilustración. Se diferencia de la ilustración narrativa que busca fidelidad del detalle, lo que implica un arduo trabajo de investigación, o de la ilustración conceptual que no está apegada a los datos del texto sino a las consideraciones del artista a raíz del mismo (Sanmiguel, 2003). La ilustración infantil tiene con un poco de ambas técnicas y también sus características propias. La ilustración infantil se emplea en los libros pedagógicos o en los simplemente literarios o comerciales y requiere además de lo expuesto arriba para las otras técnicas una capacidad de interpretar claramente el argumento de lo que se ilustra. Además requiere de una empatía natural por el público para el que se realizan por lo que no es simple, aunque algunos artistas noveles y aficionados y otros pedagogos muchas veces bien intencionados piensan que es un trabajo menos especializado.

Esta forma ilustrativa es bastante antigua en occidente ya que el *Orbis Pictus*, de Comenio es el primer libro para niños y adolescentes conocido de la historia occidental, y fue publicado hacia la fecha de 1657. Ha sido trabajada por artistas y diseñadores modernos muy conocidos dentro del campo de la gráfica, como Leo Lionni en "Little blue and little yellow" (Pellowki, 1980) o Bruno Munari con sus libros infantiles experimentales (Satué, 1998).

La ilustración infantil y juvenil de las fábulas esópicas han sido trabajada por Milo Winter y el célebre Arthur Rackham, ambos han impreso su estilo particular y han sentado los cimientos

de un estilo relacionado con estos textos difícil de pasar por alto, de la misma manera que los grabados de Durero para el Quijote son de parada obligatoria en un estudio de la plástica en ese tema.



Figura 9. El lobo y el cabrito, Milo Winter, 1918.

7.10 Las herramientas de trabajo.

Desde el año 2011 la Universidad de Costa Rica hizo oficial su proceso de migración a software libre de ofimática (documentos de texto, hojas de cálculo, etc.), esta acción es parte de un plan de migración más grande que se ha venido gestando mucho tiempo atrás en la universidad, es por esto que, a modo de experimentación que complementa la formación pedagógica dentro de la disciplina del diseño gráfico y el currículo de estudios de la Universidad de Costa Rica, se ha decidido utilizar software de código abierto cuando el problema ha requerido el uso de software,

principalmente por las ventajas que puede aportar y en gran medida también por ser una oportunidad para perfeccionar el uso de este tipo de herramientas que muchas veces quedan de lado por no ser las alternativas convencionales.

En el mundo del diseño y de las artes, según la propia experiencia del autor como estudiante, usuario y como artista se encuentran momentos en que las licencias privativas de los programas que ayudan al diseñador gráfico en su proceso de producción creativa son una traba.

Incluso en diferentes instancias dentro de la Universidad de Costa Rica, el software de código abierto ha solucionado muchos problemas que se habrían extendido más por los trámites burocráticos de las licencias de productos comerciales dentro de una institución cuyo fin es educativo y no comercial y cuenta con presupuestos limitados. Es importante recordar que este software privativo es en su naturaleza opuesto a este tipo de instituciones, ya que su razón de ser es un producto comercial, no educativo, por lo que se da una paradoja difícil de llevar a buen término.

¿Por qué se siguen utilizando los productos comerciales? Muchas veces, al parecer, no es por su eficacia en la respuesta sino simplemente porque se los ve como la norma, como lo normal y aceptado. Algunas veces incluso se les considera como programas más profesionales que los del software libre, sin embargo, como dicen algunos entusiastas del “mundo libre” lo que vuelve profesional a un software no es que su empaque lo diga, sino que sea utilizado por una persona en forma profesional y con capacidad profesional. No es el programa de diseño lo que hace al diseñador sino que, el diseñador es quien utiliza un programa de diseño.

Algunos apasionados del software de código abierto se especializan en diseño gráfico, pre prensa e impresión con esta herramientas. Otros logran ilustraciones digitales de calidad evidente y todos coinciden en entender que el software libre es una respuesta menos comercial, pero más humana que el privativo. Donde el aporte de los desarrolladores y usuarios se suman para perfeccionar un producto.

Excede los alcances de este trabajo el disertar sobre las muchas formas, algunas poco ortodoxas y llenas de la originalidad del espíritu libre del artista, y en algunos casos al margen de los estatutos legales, en que los diseñadores gráficos logran tener acceso a los programas más sencillos y básicos que facilitan sus labores profesionales, asimismo también sale de los límites de este escrito el desarrollar los alcances, naturaleza y caracterización de la paradoja anteriormente expresada sobre como hacer convivir el mundo de la educación superior pública dentro del mercado de productos comerciales. Sin embargo, queda planteada la inquietud de los alcances limitados que nacen de los mezquinos esfuerzos mercantilistas y las capacidades (cuyas fronteras son las que dicta la imaginación humana) de los movimientos de solidaridad, verdadera base de la investigación científica, o, en este caso, artística.

7.10.1 Software utilizado.

Se han elegido diferentes programas de entre una extensa lista de posibilidades, son, tal vez, algunos de los más populares y conocidos, además que son programas con una larga trayectoria de desarrollo y soporte y en su mayoría son multiplataforma por lo que pueden utilizarse en los sistemas operativos más comunes.

Para este proyecto todos han sido instalados dentro de un sistema operativo igualmente de distribución gratuita en el que resultan nativos.

7.10.2 GIMP

Para el retoque de imágenes, coloreado, filtros de color, efectos fotográficos, ajustes de luminosidad, contrastes y manipulación general de la imagen se utilizó GIMP (GNU Image Manipulation Program) de libre descarga desde www.gimp.org. Con él, además de lo arriba mencionado se pueden aplicar funciones más especializadas como programar tareas por lotes (para repetir en varias imágenes), máscaras de capa o aplicar filtros específicos como los que permiten reconstruir parte de la imagen de forma automática.

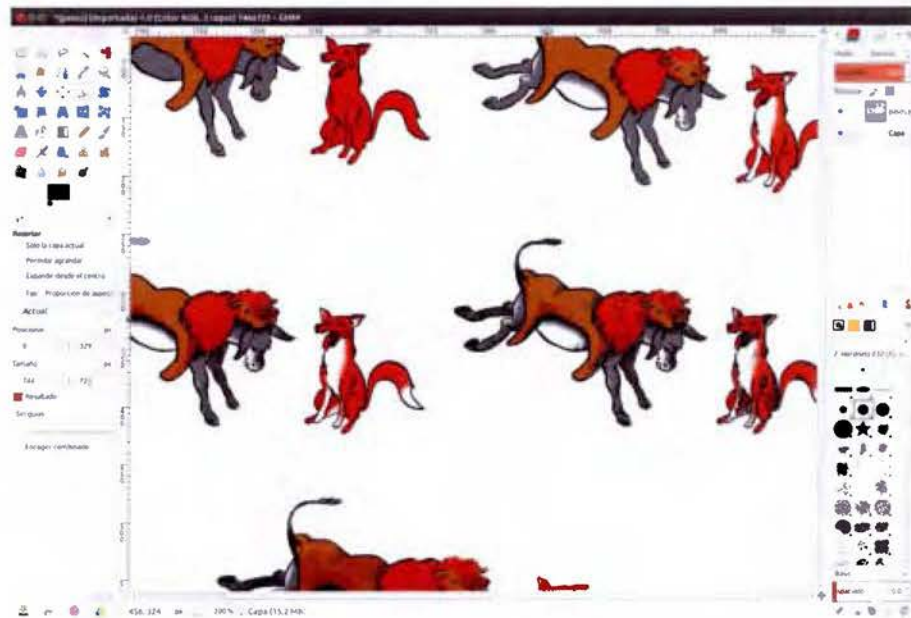


Figura 10. GIMP en uso.
Fuente: elaboración propia.

7.10.3 Inkscape

Se recurrió a Inkscape, adquirido en forma gratuita desde www.inkscape.org, para solventar las necesidades de trabajo vectorial. Este programa maneja dibujo de vectores en forma muy versátil, manipulación y edición de nodos o puntos de béizer, creación de formas geométricas, múltiples degradados lineales y concéntricos, ect. Se utilizó principalmente para hacer el boceto y retículas de la web ya que permite exportar en formato .png (portable network graphics) para utilizar directo al archivo de HTML.

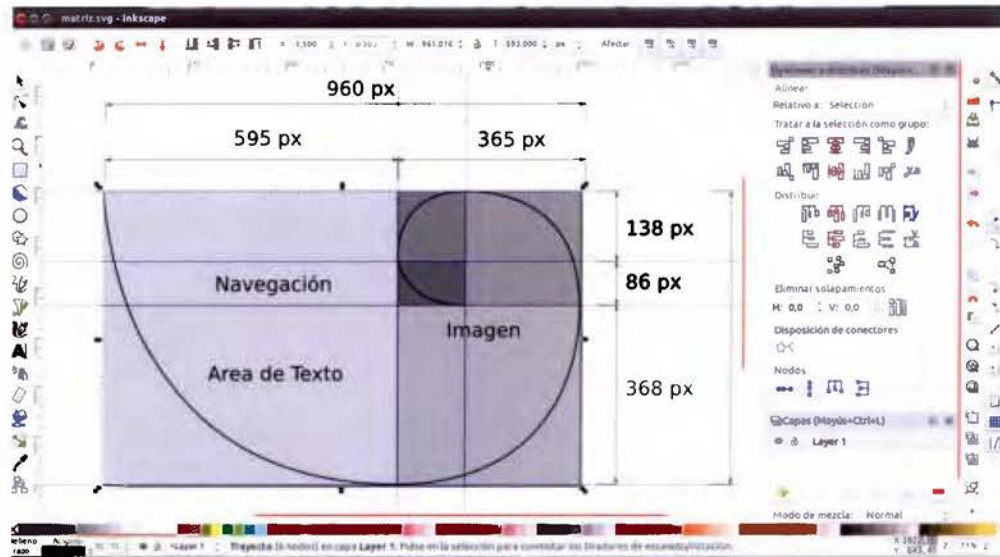


Figura 11. Interfaz de Inkscape.
Fuente: elaboración propia.

7.10.4 Gedit

Para la maquetación digital, es decir, para crear los archivos del HTML y las hojas de estilo CSS se utilizó el editor de texto Gedit, que trae el sistema operativo Ubuntu dentro de sus programas por defecto. Este ligero procesador de texto permite corrección sintáctica en HTML, CSS, PHP y muchos lenguajes de programación. El uso de HTML5 simplificó la estructura de la página ya que permitió definir categorías dentro del documento HTML de una forma más precisa.

Los tres programas que se instalaron en el sistema operativo consumen recursos mínimos dentro del computador, son sencillos de utilizar, se descargan en forma gratuita desde sus páginas oficiales y se pueden utilizar en diferentes sistemas operativos. En el caso de esta tesis

han sido instalados en Ubuntu 12.04 y Ubuntu 12.10, por ser los sistemas operativos utilizados por el autor durante el tiempo que demandó el proyecto.

La siguiente tabla muestra una comparación entre el software utilizado para este proyecto y el comúnmente adquirido para los mismos fines. En ella se pueden ver los costos de los productos y la cantidad de espacio de almacenamiento en disco duro, sólo dos ejemplos para poder comprender mejor la decisión de utilizar los programas mencionados antes.

| Comparativa de Software | | | |
|--------------------------------|------------------------------|---------------|---------------------------|
| Programa | Espacio en Disco Duro | Precio | Función |
| Adobe Photoshop® (CS6) | 1000 MB | 699\$ | Retoque de imagen digital |
| GIMP 2.8 | 72.7 MB | 0 \$ | |
| Adobe Illustrator® (CS6) | 2000 MB | 599\$ | Diseño vectorial |
| Inkscape 0.48.2 | 56.5 MB | 0\$ | |
| Adobe Dreamweaver® (CS6) | 1000 MB | 399\$ | Sintaxis en HTML5 |
| Gedit | 16.86 MB | 0\$ | |

Tabla 1. Tabla comparativa de espacio en Disco Duro de programas.
Elaborada por el autor

CAPÍTULO II: ANTECEDENTES PRÁCTICOS

8. Antecedentes Prácticos

Como antecedentes prácticos se pueden encontrar diferentes autores que han ilustrado las fábulas de Esopo, ya que estas han sido muy populares a lo largo de la historia, sin embargo se seleccionan dos que pueden ser los más representativos por su peso dentro de la ilustración infantil y por ser referentes para otros autores como David Sanmiguel (2003). Ambos utilizan una técnica manual de ilustración y mantienen un alto grado de realismo.

8.1 Milo Winter

Winter es un ilustrador estadounidense que mantiene un estilo muy naturalista con una técnica pictórica rica en elementos visuales, una estética bastante victoriana en los elementos decorativos, colores vivos muy bien armonizados, presenta a los personajes interactuando, plenos de acción y mantiene un apego anatómico a los referentes naturales de forma que logra un cuadro entre la ilustración científica y lo caricaturesco.

Sus ilustraciones tienen un profuso decorado de elementos vegetales y transmiten una atmósfera de luz y espacio que transporta al espectador al campo abierto, a un exterior rico en naturaleza, donde los animales de las fábulas se encuentran en su entorno natural.



Figura 12. El gallo y la zorra,
Milo Winter, 1918

En la ilustración para la fábula de “El gallo y la zorra”, por ejemplo, pueden apreciarse ambos animales en acción de diálogo. El gallo mantiene sus distancia sobre un árbol y la zorra trata de alcanzarle sin éxito, con su lengua afuera, golosa y hambrienta.

El cuadro muestra un diseño compositivo diagonal marcado por la acción de los personajes que se complementa con un elemento envolvente que es el árbol. Todo en un primer plano muy

marcado y los planos secundarios con detalles de la naturaleza, un cielo limpio y una sensación de mucho espacio a pesar de la cercanía de los animales.

8.2 Arthur Rackham

El artista inglés Arthur Rackham, es, por su parte, uno de los autores infantiles más icónicos y reconocidos de inicios del siglo XX, sus ilustraciones, muchas veces simples siluetas, transmiten toda la vivacidad que se requiere para complementar a los relatos que acompañan, sus colores son suaves y delicados y los personajes tienen un antropomorfismo que no se aleja tampoco de los rasgos naturales de cada especie animal.

Se nota en Rackham una predilección centrada en los cánones sociales, las interacciones y el entorno sociocultural más que en la anatomía de sus personajes, aunque no la descuida.

Para la ilustración de "La tortuga y la liebre", Rackham recurre a una composición dividida en dos grandes grupos de figuras, todas muy cercanas: el primer grupo constituido por los protagonistas que dialogan y el segundo, de los observadores, al fondo.

A pesar de lo saturada que resulta su composición, se logra mantener a la tortuga en una posición aparte, recalcando su carácter de personaje marginal. La complicidad de los demás animales presentes que murmuran entre ellos acrecienta esta tensión contenida.



Figura 13. La tortuga y la liebre,
Arthur Rackham, 1912

El cuadro se ambienta en el interior de una habitación o en la puerta de un inmueble, esto, junto con las vestiduras de los animales crea una dualidad de humano-animal o de real-ficticio muy acorde con el tema ilustrado. Además el tratamiento de los personajes es caricaturizado, humanizándolos al vestirles y de esta manera generar empatía con el lector. Esto último facilita la apropiación de la moraleja, característica de la fábulas de Esopo.

9. Proceso Creativo: antecedentes de la propuesta de diseño.

No se han encontrado antecedentes de la propuesta de diseño ya que el tema no ha sido abordado previamente, o por lo menos no de la forma en que se pretende en este trabajo.

Sino que simplemente se han colocado en internet los trabajos escaneados de ilustradores como los mencionados en el tema anterior. Son documentos en formato PDF por lo que carecen de la flexibilidad de una página web construida con código HTML, puede considerarse que no existen propiamente propuestas del diseño que se busca sino simplemente unas referencias de carácter bastante genérico.

Dentro de la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad de Costa Rica no constan trabajos de graduación o tesis que traten sobre el tema, las pocas dedicadas a páginas web se enfocan en la creación de sitios web con la identidad gráfica de un grupo o empresa, no con material educativo. Fuera de esta escuela, los trabajos de graduación están orientados principalmente en la programación en sí y en aspectos de alcance informático.

10. Propuesta de Diseño.

El presente trabajo corresponde a la creación de una página web con diez fábulas de Esopo, que han sido ilustradas y se han animado, se ha realizado tanto para ser un sitio web como una presentación multimedia, en un disco compacto para utilizarlo sin conexión a la red (“offline”). Tiene por propósito ser una herramienta didáctica que facilite al usuario el acceso a los textos del escritor preclásico griego.

10.1 Tema o concepto.

Por tratarse de un tema que remite a las letras clásicas y al trabajo del diseño editorial se ha seleccionado un concepto creativo que se inspira en este campo, la gráfica impresa, el libro de papel. Todos los elementos visuales, tipografías, estilo ilustrativo y paleta de colores, pretenden evocar los elementos gráficos del libro impreso.

10.2 Elementos visuales.

De acuerdo a Wucius Wong (1993) se han establecido principios y elementos de diseño para mantener una “gramática visual” que mantenga coherencia, pero principalmente que sea cuantificable, evitando un enfoque meramente intuitivo de las artes gráficas ya que se han

definido objetivos y límites concretos, se busca de esta forma trabajar en la textura, el espacio, el contraste y la concentración en la composición del proyecto.

Textura: Elemento visual que remite a las características superficies de las figuras y pueden describirse como lisas o rugosas, suaves o duras. La textura puede ser visual en el caso de los elementos bidimensionales, que es el que a este trabajo corresponde, o táctil, que se puede sentir con las manos. En el proyecto se emplea la textura visual del papel para crear una atmósfera más agradable.

Espacio: ya sea positivo o negativo, es relativamente complejo ya que los fondos no son generalmente reconocidos como formas, aunque también lo son. Se dice que cuando el fondo es claramente identificable, la relación entre él y la figura es reversible. Se dice que el espacio es liso o ilusorio cuando las figuras parecen reposar sobre él y ser paralelas a un plano. Se habla de formas lisas cuando ellas carecen de grosor aparente. Para el proyecto se capitaliza el espacio liso que se resalta con las sombras que se aplican a las figuras dibujadas, los botones y la tipografía.

Contraste: Se da cuando cuando ocurren oposiciones, ya sean comúnmente reconocidas como la del negro con el blanco o más complejas como la oposición de líneas rectas con otras curvas. El contraste es muy subjetivo ya que se trata de una comparación, por lo que dos formas pueden parecer contrastadas, pero al incluir una tercera, tal vez las dos primeras se vean más similares entre sí y en cierto grado opuestas ambas a la última. En la

web diseñada se utiliza principalmente para contrastar la tipografía sobre el fondo mediante contraste por color complementario, además de contraste de forma orgánica de la ilustración con geométrica del entorno.

Concentración: ocurre cuando los elementos parecen reunidos en cierta zona del diseño o repartidos en forma ligera por otras zonas. Se puede considerar una forma de organización por cantidad, que puede generar ritmos o tensiones según se repita o varíe; en este sentido se puede relacionar con el contraste. Se utiliza en el proyecto el concepto de concentración al reunir los elementos ilustrados en una zona específica además del ritmo que genera la estructura del sitio con su espiral logarítmica (ver figuras 14 y 15).

10.3 Elementos tipográficos

Dentro del ámbito tipográfico se mencionó anteriormente que se han centrado los elementos de diseño en el contraste de color de la tipografía y en la sombra que esta se genera sobre el espacio liso, por lo que no se ha recurrido a diferenciación tipográfica entre cuerpo de texto y titulares, más que una jerarquización al aplicar en los titulares una tipografía más gruesa.

Sin embargo, por tratarse de un trabajo pensado para funcionar en línea o por medio de internet, se hace necesario diferenciar dos posibilidades tipográficas, de acuerdo al comportamiento de los computadores:

A- Primeramente se establece una jerarquía de familias tipográficas estandarizadas, y hasta cierto punto universales y presentes en casi cualquier computador que se visualizarán en el caso de que el navegador desde que se accese a la web tenga funciones deshabilitadas, no utilice los estilos propios de la página sino los suyos propios, o que se dieran problemas de conexión. Este grupo de familias tipográficas se definen dentro del trabajo en la hoja de estilos en cascada (CSS). Para este fin se utilizan tipografías con remates en sus extremos o serifas, por su naturaleza relacionada con la imprenta y se escogen de acuerdo a la mayor estandarización dentro de los computadores; los tipos:

'Times New Roman', Times, serif;

Esto nos asegura que en caso de no poseer la primera tipografía de la lista, el navegador recurre a la siguiente.

B- En segundo lugar, la tipografía propia de la página, una tipografía que se carga en línea, por lo que se puede seleccionar con total control y que sería, a fin de cuentas, la tipografía real con la que se ha pretendido realizar este proyecto, ya que las anteriores serían simplemente tipografías de respaldo, en casos de limitaciones técnicas.

Para este caso se ha seleccionado la llamada **Goudy Bookletter 1911** que provee el servicio gratuito de la empresa Google[®], dentro de sus recursos para diseño web. Esta familia tipográfica presenta unos remates ("serif") elegantes y una textura irregular que genera una atmósfera de desgaste por el tiempo, característica que se busca para acentuar la antigüedad de los textos y remitir al proceso primordial de imprenta, con su trabajo, mezcla de lo mecánico con lo artesanal. Es una tipografía clasificada como romana antigua por lo que es claro que se "inspira en los manuscritos de la época humanística" (Martínez, 1999):

Goudy Bookletter 1911:
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890;,:-¿i?!<>*

10.4 Reticula y estructura

Se ha seleccionado para el trabajo una retícula que nace a partir de la proporción áurea, dentro de un área de 960 píxeles de ancho, por ser esta una medida de formato estandarizada y popularmente aceptada para trabajos en la web, compatible con la mayoría de los monitores de los computadores de escritorio y portátiles, ya que da espacio a los controladores laterales de las ventanas en que se despliegan los diferentes programas en los sistemas operativos y no da problemas de que queden elementos por fuera, problema posible se se trabajara con un ancho de 1024 px. que sería el tamaño real de la mayoría de los monitores antes mencionados.

La retícula se ha proporcionado de manera áurea con un resultado de 592 px. de altura por lo que no hay problemas de visibilidad en un monitor regular (778 px.), se ha dividido de tal forma que se generan los siguientes espacios:

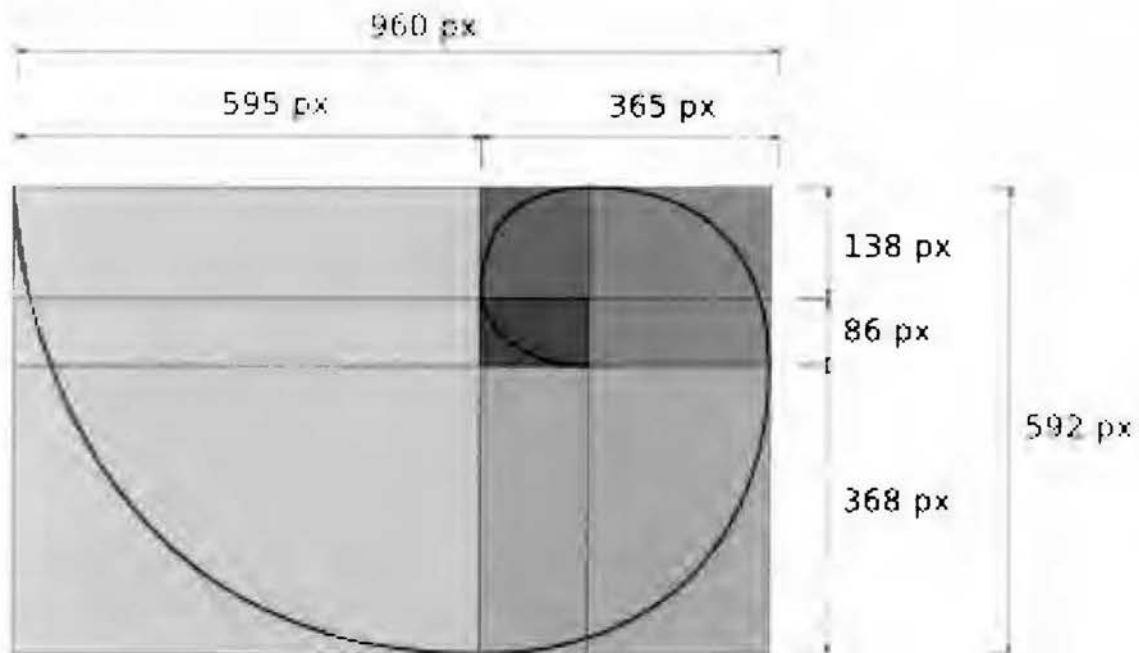


Figura 14. Espiral logarítmica en la retícula.
Fuente: elaboración propia.

Dentro de la misma se han separado zonas (Tomaiuolo, 2004) para destinarlas a las aéreas necesarias para el proyecto que son:

- Un área de navegación: con los enlaces a los diferentes textos de Esopo.
- Una área de texto: donde se ubica la fábula y su moraleja.
- Un área para la ilustración: con la ilustración realizada para cada uno de las fábulas.

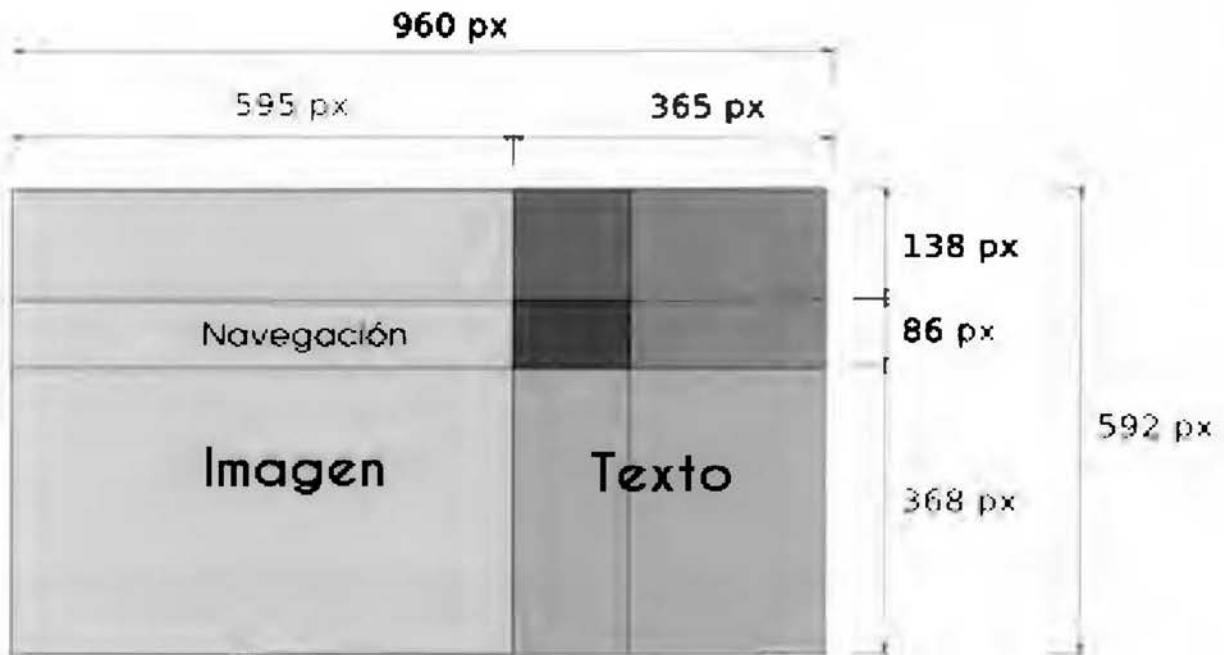


Figura 15. Reticula empleada, utilizando un ancho estándar de 960px y la proporción áurea.
Fuente: elaboración propia.

Dentro de la edición de textos una reticula de esta proporción resultaría muy costosa de reproducir por generar “una caja pequeña y unos márgenes muy amplios” (Martínez, 1999), sin embargo, al trabajar en un espacio virtual se considera una excelente oportunidad para dejar de lado esta limitante y poder sacar provecho de la belleza visual que genera este tipo de proporción.

10.5 Mapa del sitio

Por tratarse de un proyecto que posee poca complejidad de datos en el cual sus contenidos (los diez textos) tienen un nivel equivalente de jerarquía se utiliza una estructura paralela (Coutin, 2002) con sólo un nivel de jerarquización, es decir que se cuenta con una página de inicio que enlaza a las diez fábulas que conforman el trabajo, cada una en una subpágina, además otra subpágina extra con información del proyecto y del autor de los textos:

| | | | | | | | | | |
|---|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| Página de Inicio Información general | | | | | | | | | |
| Fábula 1 | Fábula 2 | Fábula 3 | Fábula 4 | Fábula 5 | Fábula 6 | Fábula 7 | Fábula 8 | Fábula 9 | Fábula 10 |

10.6 Las bases técnicas

Se ha seleccionado para el proceso de dibujo la cartulina blanca de la casa Canson® ligeramente texturada. Su superficie blanca es ideal para el proceso de escaneado al que van a ser sometidas las imágenes y su rugosidad le añade un toque de textura y libertad al trazo de la tinta (Eissen y Steur 2008). Además es bastante resistente para capas delgadas de color con acuarela, de ser necesario dar color base antes del proceso de colorear digitalmente las imágenes.

Se han utilizado referencias anatómicas del libro de Stanek (1970) para las referencias de insectos y de la Colección Digital de Anatomía Veterinaria de la Universidad de Wisconsin para los animales.

El trabajo de dibujo se inicia con bocetos a lápiz de unas 2 pulgadas cuadradas, de una forma libre, inspirados en cada una de las fábulas, buscando recrear un movimiento propio de personajes animados y un ritmo que logre una composición homogénea. Una vez encontrado el boceto ideal, se procede a reproducirlo en un formato de 8,50 por 11 pulgadas (Anexo 3), enfatizando la anatomía propia de los personajes, humano, animal o insecto.

Se utilizan lápices de dibujo de suavidad variada (3H, 2B, 4B y 7B), sobre papel Canson®.



Figura 16. Materiales para realizar los bocetos.
Fuente: elaboración propia.

Una vez que se ha reproducido el boceto seleccionado en sus dimensiones finales se procede a corregir detalles y evaluar si la composición se adapta bien para el espacio destinado en la web. Luego de lo cual se colorea con acuarela para poder tener una idea más clara de la dimensión cromática.



Figura 17. Bocetos, lápiz y acuarela.
Fuente: elaboración propia.

Para los dibujos finales se utiliza un lápiz de dibujo de suavidad 3H para hacer le calco, tinta china de la marca Winsor & Newton® aplicada con una pluma de casquillos intercambiables y pincel fino, sobre cartulina Canson®.

La tinta china negra aplicada con pincel y con plumilla se utiliza para los detalles y se trabaja en un formato tamaño carta porque las ilustraciones no se van a ampliar ni se requieren para imprenta por lo que este soporte es suficientemente amplio para el trabajo, además que se puede escanear en cualquier escaner casero. El proceso de entintado se da luego de haber hecho el dibujo a lápiz sobre la cartulina, calcado con mesa de luz de los dibujos que resultaron a partir de los bocetos.

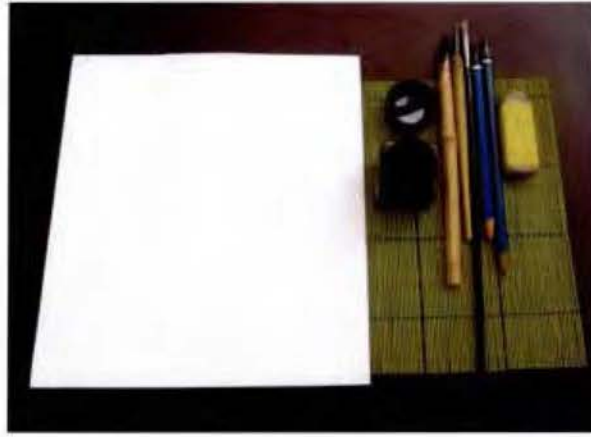


Figura 18. Materiales para realizar los dibujos finales.
Fuente: elaboración propia.

Una vez delineado el dibujo, se aplican las texturas y profundidad con tramas de líneas, se borran los trazos de lápiz y se da el proceso de escaneado, que se ha realizado con un escaner casero de la marca HP modelo 1600 con una resolución de 300dpi, esto por precaución general y para tener más nitidez en la imagen al trabajarla en digital y poder recortar la línea del fondo, cuando sea necesario, ya que finalmente se exportará a una resolución de 72dpi que es la normal para la pantalla del computador (Wong 1993).

10.7 Coloreado digital

Se ha utilizado un software de manipulación de imagen para darle color a las ilustraciones ya que esto permite tener una uniformidad y control que de otra manera resultaría imposible, sin embargo se pretende realizar el color simulando el acabado de la acuarela, con sus características zonas de acento y de saturación que da la acumulación de pigmento y la superposición de las capas del mismo.

El proceso que se sigue se basa en los tutoriales propios del programa GIMP que se encuentran en su página oficial, a éste se le han aplicado variaciones propias de la experiencia del autor con el material de trabajo y se da de la siguiente forma:

- Para poder aplicar el color sobre en las imágenes se utilizan los dibujos lineales en tinta y se exportan al programa GIMP en el cual se define su perfil de color en escala de grises. A partir de este momento “la pantalla toma le lugar del papel en blanco” (Wong 1993) Se realiza una calibración muy contrastada de los niveles del color, en este caso negro y blanco y una vez realizado se cambia el perfil de color a “RGB” o color digital. Esto elimina cualquier sombra o color residual originado en el escaneo del papel, y permite separar muy bien la línea del soporte que tuvo.
- Se dan valores de capa múltiple a la capa que contiene al dibujo, para poder ver las capas inferiores al mismo tiempo como en una mesa de luz, se hacen varias capas, una por color o en

su defecto una por cada cuerpo a colorear y se procede a definir las áreas con la herramienta de selección, y a darles el color requerido. La figuras 19 y 20 son ejemplo del proceso de definir las áreas y aplicar los colores en las diferentes capas.

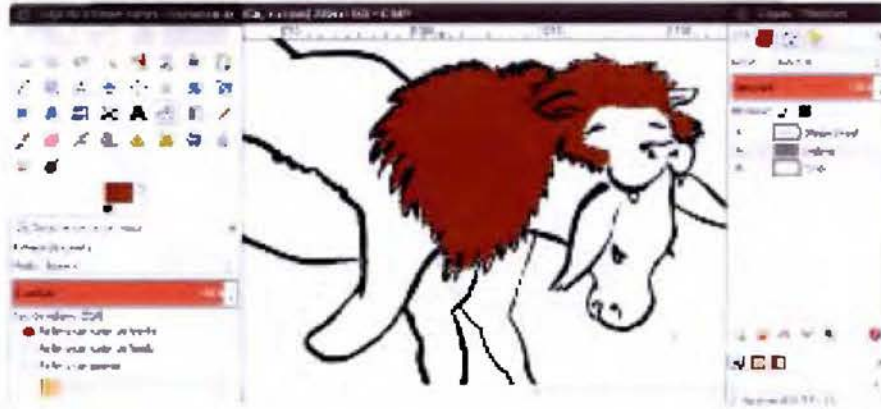


Figura 19. Uso de la herramienta de selección para definir un área.
Fuente: elaboración propia.

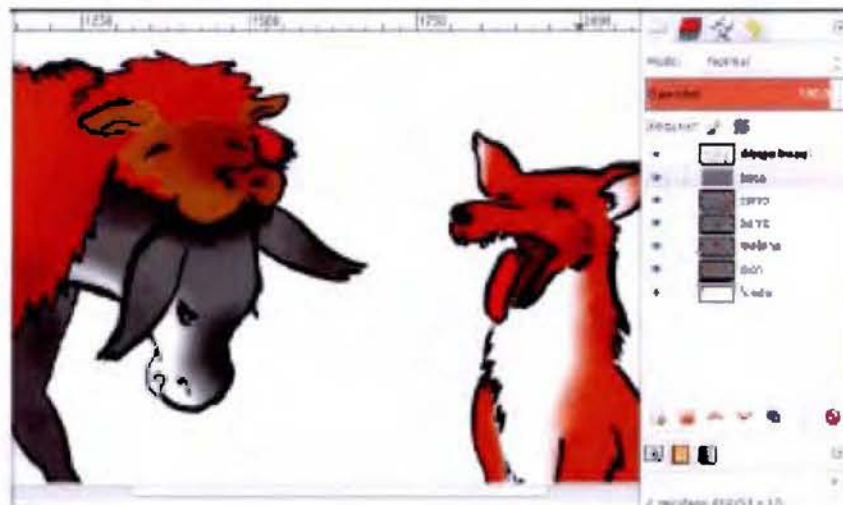


Figura 20. Diferentes capas utilizadas para trabajar individualmente cada color, en este caso se distinguen por el nombre del área coloreada (cuerpo, boca, etc) pero se pueden nombrar por color también (gris, rojo, etc.).
Fuente: elaboración propia.

- Se utiliza la herramienta de marca al fuego (quemado) para oscurecer las zonas que corresponden a sombras en el dibujo. Con una brocha de perfil difuso para que los bordes de la sombra se mantengan suaves y se integren correctamente.
- Una vez terminado el proceso cromático se selecciona la línea del dibujo original. Esto se realiza con el comando de selección por color que se encuentra en el menú llamado "seleccionar", tocando en la pantalla uno o más píxeles de color negro. Se copia y pega como una capa nueva y se coloca encima de todas las capas de colores. En este momento se puede desechar la capa que contenía el escaneo original.
- En una capa extra, ubicada sobre las otras se aplica una brocha (herramienta de pincel) de forma irregular y se le da a la capa la propiedad de claridad suave, con una opacidad del 40% aproximadamente para crear un efecto de diferencias tonales propio de la pintura manual como la acuarela.
- Finalmente se puede exportar como imagen PNG para que mantenga su fondo transparente. En este caso se ha reducido el tamaño y resolución a 595px • 368px en 72 dpi.

La tabla 2 resume los pasos en orden de realizar las ilustraciones de los textos. Y la figura 21 la complementa en forma gráfica.

| Creación de las ilustraciones | | | |
|-------------------------------|----------------------------|---|------|
| Pasos | | Material | |
| 1 | Dibujo de bocetos | Lápiz sobre papel | |
| 2 | Selección del boceto | | |
| 3 | Boceto final | Lápiz y acuarela sobre papel | |
| 4 | Entintado | Tinta china sobre cartón | |
| 5 | Escaneo | Escaner Epson 1600 | |
| 6 | Digitalización y coloreado | <p>Importación de imagen escaneada</p> <p>Calibración de color</p> <p>Selección de áreas con “herramienta de selección libre”</p> <p>Coloreado a cada área en capa separada, se utiliza en dibujo escaneado en una capa con propiedad de “múltiple”</p> <p>Aplicación de sombreado en los tonos con “herramienta de quemar”</p> <p>Selección de línea y creación de su capa propia</p> <p>Desecho de la capa con dibujo original</p> <p>Escalado de imagen al tamaño y resolución final</p> <p>Se aplica efecto de irregularidad.</p> <p>Exportado a imagen PNG</p> | GIMP |

Tabla 2. Pasos realizados para realizar las imágenes.
Elaborada por el autor

Una vez realizado este proceso las imágenes quedan listas para utilizar en la web. Y se ubican en una carpeta aparte que se suele llamar, por convencionalismo, “imagenes”.

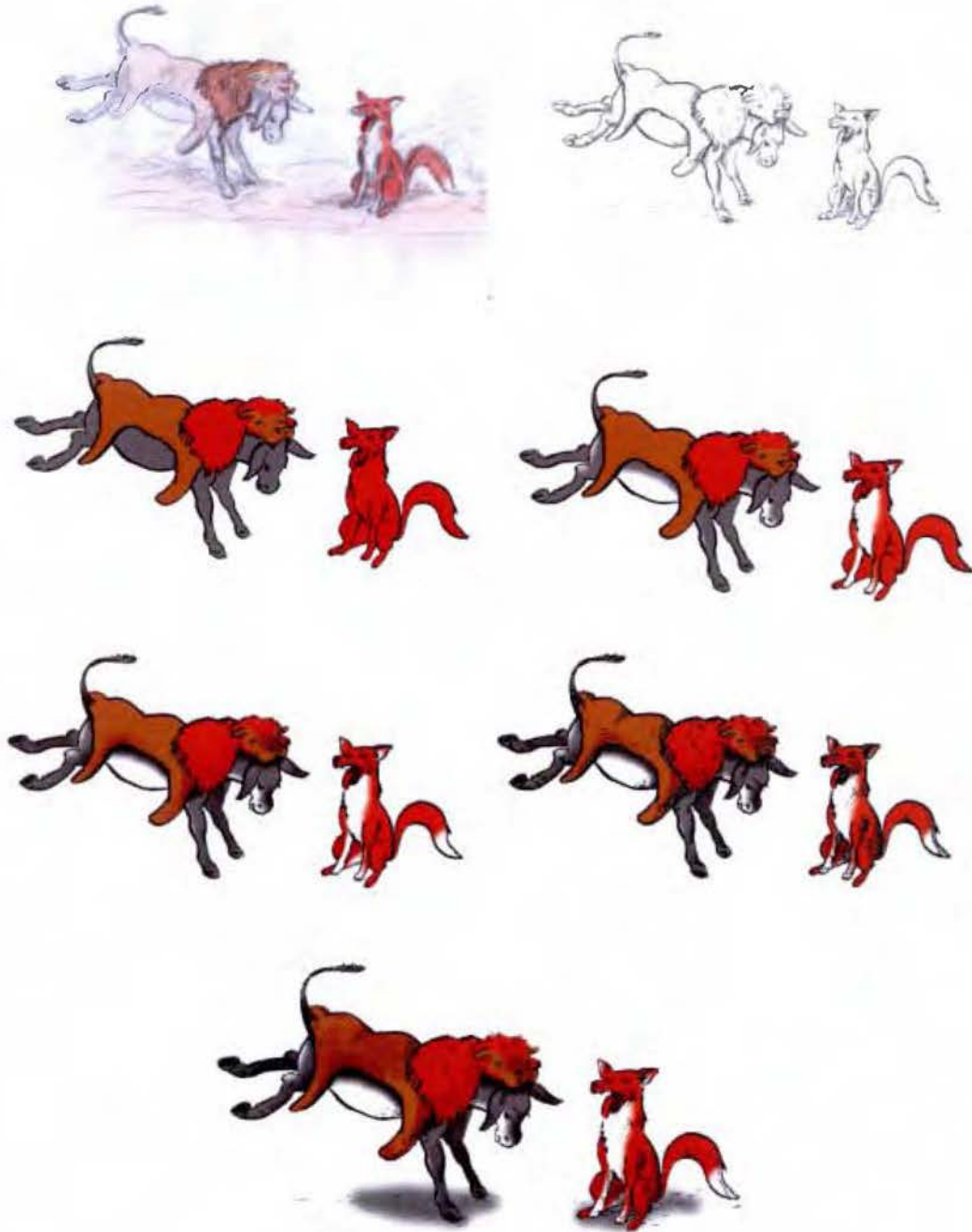


Imagen 21. Pasos realizados para colorear los dibujos.
Fuente: elaboración propia.

10.8 Codificación para HTML5

Para la codificación se utiliza Gedit con soporte para sintaxis HTML, se inicia simplemente con la cabecera `<!DOCTYPE HTML> <html lang="es">` (Pilgrim, 2010) y se procede luego a definir metadatos básicos en la cabecera (`<head>`) como la descripción de la página y la ubicación de la hoja de estilos, el resto de la estructura se realiza de la siguiente forma:

Titular: `<header>`

Navegación `<nav>`

Imágenes: `<aside>`

Textos: `<article>`

Pie de página: `<footer>`

Dentro de todo el cuerpo de la página (`<body>`) se utiliza la propiedad de imagen de fondo (`background-image`) aplicada mediante la hoja de estilo, como un patrón repetitivo, con una imagen texturada para simular papel, en un tono de siena muy pálido para remitir a la textura y color del libro impreso, la cabecera se utiliza igual pero en azul oscuro simulando un recuadro en la cubierta al estilo denominado en la bibliología "Copa de Médicis" o portada regular (Martínez, 1999) razón por la que se a ornado con dos viñetas al estilo de los impresos de Aldo Manuzio.

Los botones de navegación se trabajaron como pestañas de libro por lo que se buscó una armonía con la cabecera tanto cromática como en estilo. Al aplicar el puntero sobre los mismos, la animación de movimiento corre por cuenta de la hoja de estilos y el atributo "background-position".



Imagen 22. Tres tipos de portada clásicas de la bibliología: 1.Copa de Médicis 2. Irregular 3. Compuesta.
Fuente: Martínez, 1999.

El valor cromático de la tipografía se ha establecido bajo la regla del contraste de los colores complementarios, buscando que no sea intenso para lograr el efecto clásico. Para destacar el contraste forma-contraforma de la tipografía se ha aplicado un estilo al texto de sombra (text-shadow).

Destinado a usuarios con discapacidades visuales o para ser usado en navegadores de texto se han generado estilos mediante la hoja de estilos que mantienen los colores e incluso algunos elementos visuales sin necesidad de elementos gráficos o imágenes, sumado esto a el hecho de no depender de programas privativos o instalados en el computador del usuario (como puede ser, por ejemplo Adode Flash®), ni complementos especiales en su navegador, se logra una página que mantiene su arquitectura de información casi en cualquier circunstancia.

11. Producto final del diseño



Diez fábulas de Esopo.

Se alojan aquí diez fabulas ilustradas, que buscan con su moraleja, ser un aporte a la pedagogia infantil y juvenil.

Sobre Esopo

El griego Esopo, es un escritor atemporal y universal cuyas historias sirvieron para educar a la niñez desde la Edad Media. Los griegos clásicos vieron a Esopo como un gran sabio y poeta e incluso Sócrates alaba su capacidad de aleccionar a la humanidad con ejemplos sencillos pero claros.



Ilustración: Luis Arias.

Texto: Esopo, traducido por Miguel de Silva.



El asno y la zorra

Un asno, disfrazado con una piel de león, iba de una parte a otra, difundiendo el terror entre los demás animales. Habiéndole visto una zorra quiso también amedrentarla. Ésta, que le había oído de antemano, le dijo: - Has de saber, que también te hubiera temido yo, si no hubieras rebuznado.

Moralidad

Esta fábula manifiesta, que ciertos ignorantes, que parecen algo a los que no los conocen, por su mismo charlatanismo suelen al fin descubrirse.

Ilustración: Luis Arias.

Texto: Esopo, traducido por Miguel de Silva.

Esopo | Fábulas



El asno y la zorra

Las moscas

La cigarra y las hormigas

La gallina poseedora de huevos de oro

El grajo y las palomas

El perro y el gallo

El avaro

La hormiga y la paloma

El caballo y el asno

El labrador y sus hijos



Ilustración: Luis Arias.
Texto: Esopo, traducido por Miguel de Silva.

Las moscas

Se derramó alguna miel en cierta despensa y volaron las moscas a comerla. Se pegaron de patas sin poder volar, y ahogándose exclamaban:
-¡ay de nosotras infelices, que por un escaso alimento venimos a perecer!-

Moralidad

Esta fábula manifiesta, que la gula acarrea frecuentemente muchos males.

Esopo | Fábulas



El asno y la zorra

Las moscas

La cigarra y las hormigas

La gallina poseedora de huevos de oro

El grajo y las palomas

El perro y el gallo

El avaro

La hormiga y la paloma

El caballo y el asno

El labrador y sus hijos

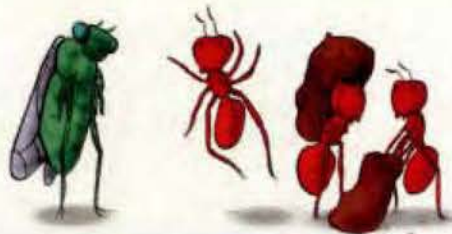


Ilustración: Luis Arias.
Texto: Esopo, traducido por Miguel de Silva.

La cigarra y las hormigas

Sacaban las hormigas sus provisiones, humedecidas por causa del invierno. Una cigarra hambrienta les pidió de comer. -¿Y por qué, le dijeron las hormigas, no hiciste previsión durante el invierno?-
-Me faltaba el tiempo, respondió la cigarra, para cantar melodiosamente.-
Y las hormigas riendo le replicaron: -Y ¿cantabas en el estío, baila entonces en el invierno.-

Moralidad

Esta fábula manifiesta que no debe omitirse nada en ningún asunto, para evitar que sobrevenga el tiempo de aflicción y de peligro.

Esopo | Fábulas



El asno y la zorra

Las moscas

La cigarra y las hormigas

La gallina ponedora de huevos de oro

El grajo y las palomas

El perro y el gallo

El avaro

La hormiga y la paloma

El caballo y el asno

El labrador y sus hijos



La gallina ponedora de huevos de oro

Cierto hombre tenía una gallina que ponía huevos de oro; creyendo que dentro de ella se encerraba una masa de este metal la mató, y la halló semejante a las demás gallinas. De modo que por haber ambicionado una gran riqueza, perdió la pequeña que poseía.

Moralidad

Esta fábula demuestra, que debe cada uno estar contento con los bienes que posee, sin entregarse a la codicia.

Ilustración: Luis Arias.

Texto: Esopo, traducido por Miguel de Silva

Esopo | Fábulas



El asno y la zorra

Las moscas

La cigarra y las hormigas

La gallina ponedora de huevos de oro

El grajo y las palomas

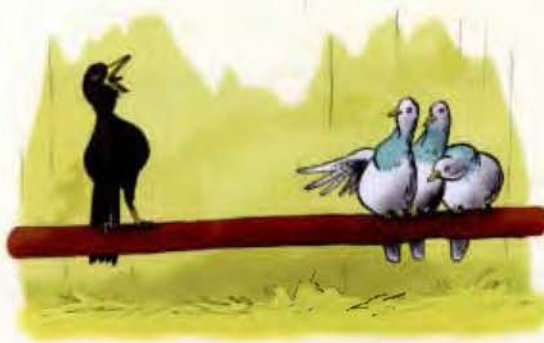
El perro y el gallo

El avaro

La hormiga y la paloma

El caballo y el asno

El labrador y sus hijos



El grajo y las palomas

Habiendo visto un grajo, que estaban bien alimentadas las palomas en cierto palomar, se mezcló con ellas, para participar del alimento. Mientras guardó silencio, creyéndole paloma, le dejaron entre ellas. Pero gritó una vez por descuido, y reconociendo que no era de la especie de ellas, lo espantaron a picotazos. No hallando, pues, arbitrio para seguir entre las palomas, se volvió a los grajos. Éstos le repelieron también de su lado, porque le desconocían: de modo que, por haber codiciado dos conveniencias, se vio privado de una y de otra.

Moralidad

Esta fábula manifiesta, que debemos conformarnos con los bienes que nos caben en suerte, considerando que la codicia, además de nos ser de utilidad alguna, nos hace perder con frecuencia lo que poseemos.

Ilustración: Luis Arias.

Texto: Esopo, traducido por Miguel de Silva.

Esopo | Fábulas



El asno y la zorra

Las moscas

La cigarra y las hormigas

La gallina ponedora de huevos de oro

El grajo y las palomas

El perro y el gallo

El avaro

La hormiga y la paloma

El caballo y el asno

El labrador y sus hijos



El perro y el gallo

Habiéndose asociado un perro y un gallo, emprendieron viaje. Al entrar la noche se recogieron el gallo sobre un árbol, y el perro en un hueco de la raíz. El gallo en el curso de la noche cantó, según lo acostumbran los gallos, y habiéndolo oído una zorra, corrió hacia él, y parada debajo del árbol, le suplicaba que viniese donde ella, pues deseaba, decía, abrazar un animal que tenía tan buena voz. Pero habiéndole dicho él que despertase antes al portero que dormía en la raíz, para bajar cuando éste abriese, y procurando la zorra llamarlo saltó el perro con prontitud y la destrozó.

Moralidad

Esta fábula manifiesta, que los hombres prudentes se libran de los enemigos que les acometen, dirigiéndolos mañosamente a donde los más fuertes.

Ilustración: Luis Anas.
Texto: Esopo, traducido por Miguel de Silva

Esopo | Fábulas



El asno y la zorra

Las moscas

La cigarra y las hormigas

La gallina ponedora de huevos de oro

El grajo y las palomas

El perro y el gallo

El avaro

La hormiga y la paloma

El caballo y el asno

El labrador y sus hijos



El avaro

Un avaro habiendo reducido a dinero todos sus bienes hizo una bola de oro. Fue a un paraje y la enterró, enterrando con ella los sentimientos; y todos los días iba a visitar su tesoro. Un trabajador que lo vio de paso, y adivinó lo que había, desenterró el tesoro y se lo llevó. El avaro vino, y viendo el hoyo vacío se puso a llorar y a arrancarse los cabellos. Pero uno que lo vio desolado le preguntó la causa: -No te desesperes, amigo mío, le dijo; porque teniendo tu el oro, no lo tenías realmente. Toma una piedra y ponla en el lugar del oro, y en imaginándotela tu tesoro, te servirá lo mismo. Porque según lo que veo, de antes cuando tenías el oro, no lo usabas.

Moralidad

Esta fábula demuestra, que la posesión de las cosas, sin el goce de ellas, no vale nada.

Ilustración: Luis Anas.
Texto: Esopo, traducido por Miguel de Silva.

Esopo | Fábulas



El asno y la
carra

Las moscas

La cigarra y
las hormigas

La gallina
ponedora de
huevos de oro

El grajo y las
palomas

El perro y el
gallo

El avaro

La hormiga
y la paloma

El caballo y el
asno

El labrador y
sus hijos



Ilustración: Luis Arias.

Texto: Esopo, traducido por Miguel de Silva.

La hormiga y la paloma

Una hormiga sedienta bajó a una fuente, y arrastrada por la corriente iba a ahogarse. La vio una paloma y tomando un ramito de árbol, lo arrojó al agua; y acogiéndose a él la hormiga, pudo salvarse. Después de esto un cazador, habiendo preparado sus varas, iba a atrapar a la paloma. La hormiga lo vio, y le picó en el pie. El cazador, con el dolor que experimentaba, tiró las varas e hizo huir a la paloma.

Moralidad

Esta fábula manifiesta, que debemos ser agradecidos para con los que nos hacen bien.

Esopo | Fábulas



El asno y la
carra

Las moscas

La cigarra y
las hormigas

La gallina
ponedora de
huevos de oro

El grajo y las
palomas

El perro y el
gallo

El avaro

La hormiga y
la paloma

El caballo y
el asno

El labrador y
sus hijos



Ilustración: Luis Arias.

Texto: Esopo, traducido por Miguel de Silva.

El caballo y el asno

Cierto hombre tenía un caballo y un asno. Estando de camino, dijo el asno al caballo: -Toma parte de mi carga, si quieres que yo viva-. El caballo no hizo caso. El asno sucumbiendo a la fatiga, murió. Entonces el amo echó sobre el caballo toda la carga, con más el cuero del asno, y el caballo se lamentaba, diciendo: -¡Triste e infeliz de mí! ¿Qué es lo que he hecho? No quise tomar un peso ligero, y ahora llevo toda la carga, y aún el cuero del asno.-

Moralidad

Esta fábula demuestra, que el trabajo y comunicación de los grandes con los que no lo son, cede en beneficio de unos y otros.

Esopo | Fábulas



El zorro y la
uva

Las monjas

La cigarra y
las hormigas

La gallina
poseedora de
huesos de oro

El grapo y las
palomas

El perro y el
gallo

El avaro

La hormiga y
la paloma

El caballo y el
asno

El labrador
y sus hijos



El labrador y sus hijos

Un labrador al terminar su vida, queriendo que sus hijos se diesen a la agricultura, los llamó y les dijo:

·Hijos míos, yo voy a morir seguramente, pero vosotros hallareis lo que he ocultado yo en la vida, si lo buscáis. Los hijos, creyendo que había enterrado algún tesoro allí, revolvieron todo el terreno de la viña después de la muerte del padre y no encontraron ciertamente el tesoro; pero la viña, bien removida la tierra, produjo un fruto abundante.

Moralidad

Esta fábula demuestra, que el trabajo es un tesoro para los hombres.

Ilustración: Luis Arias
Texto: Esopo, traducido por Miguel de Silva

CONCLUSIONES

11.1 El proyecto y su alcance

El trabajo realizado en este proyecto ha representado un ejercicio altamente enriquecedor, un desafío acogido con gusto, como muchos dentro de la carrera del comunicador visual. La flexibilidad de la web es un aliciente sobre la posible difusión del proyecto, así como las herramientas que pueden complementar esta difusión tales como los traductores en línea o los teléfonos “inteligentes” y su compatibilidad con entornos web.

11.2 Limitantes

Por ser este un proyecto que se enfoca en un entorno virtual caracterizado por estar sometido a acelerados cambios, es muy probable, si bien se ha producido bajo los estándares de más vanguardia, quede obsoleto o requiera revisiones en corto plazo, por los cambios naturales del entorno web. Si embargo, al encontrarse inscrito en la literatura clásica y mantener un estilo de diagramación e ilustración muy académico, puede mantenerse vigente por más tiempo que si estuviera apegado a los estándares de la modernidad y sus modas o estilos.

Por tratarse de un proyecto personal y no de un grupo interdisciplinario se limita en gran medida, sino de forma completa, la evaluación y medición de resultados y alcances. Debido a la carencia del autor de herramientas y marcos conceptuales para realizar estas funciones que no son propias del diseño gráfico y las artes plásticas sino de las ciencias o de la informática.

Para proyectos similares de desarrollo de material educativo es ideal poder contar con un marco metodológico estructurado con base en estudios y análisis de repercusiones, problemas y soluciones, desde la perspectiva pedagógica y no solamente de diseño, considerando que la necesidad educativa y cultural que puede cubrir este tipo de trabajos es una realidad concreta en nuestro país y el mundo. Por lo que el trabajo con un equipo interdisciplinario no debería considerarse una propuesta más sino una necesidad.

El trabajo realizado siguió los estándares de usabilidad, y se inició un proceso para implementarlo en la Biblioteca Pública que queda fuera de los alcances de este proyecto.

11.3 Proyecciones a futuro

Este tipo de proyecto puede ser empleado con una adecuada metodología y guía, un acompañamiento para los cursos de la Cátedra de Diseño Gráfico que se centran en uso de código HTML y también en la ilustración como un muy buen complemento de ambos, además que es un interesante ejercicio para unir dos campos y técnicas que se encuentran distanciados dentro de la historia del arte. Puede servir, por lo tanto, como un aporte curricular dentro de las Bellas Artes.

Por ser un trabajo que incluye literatura e ilustración enfocada en la educación de los más jóvenes tiene un valor pedagógico que también es capitalizable. Y que, como se ha mencionado antes, requiere una fiscalización por parte de autoridades en el tema de la docencia y la promoción cultural para obtener resultados óptimos y concretos y no ser simplemente un aporte más dentro de un extenso océano de aportes huérfanos en nuestra pedagogía y cultura.

De una forma personal este autor considera que por inspirarse en textos universales, este proyecto tenga también, de cierto modo, proyecciones un tanto universales. O al menos mínimamente globales, ya que este ha sido uno de los anhelos desde el inicio. Se une por lo tanto a ese pequeño gran sueño de una "Red Galáctica", deseando no ser asociado a los intereses bélicos de este o cualquier otro momento. El autor espera, tanto ahora como a futuro, ser solamente un creador dentro de las llamadas Bellas Artes, aportando, por lo tanto arte, y sobre todo, belleza.

Anexos

Hoja de estilos en cascada de la página web

```

@import url("http://fonts.googleapis.com/css?family=Goudy+Bookletter+1911:100,300,400,700");
/* ----- SET CSS DEFAULT RULES ----- */
*
{
    margin:0;
    padding:0;
}
img
{
    border:none,
    display:block;
}
html, body
{
    background:url("../images/patterns.png");
    background-color: #fff0ba;
    color:#451900,
    font-family:'Goudy Bookletter 1911' 'Times New Roman', Times, serif;
    text-shadow:0.5px 0.5px 1.5px rgba(200,200,200,0.6);
        -o-text-shadow:0.5px 0.5px 1px rgba(200,200,200,0.6);
        -ms-text-shadow:0.5px 0.5px 1.5px rgba(200,200,200,0.6);
        -moz-text-shadow:0.5px 0.5px 1.5px rgba(200,200,200,0.6);
        -webkit-text-shadow:0.5px 0.5px 1.5px rgba(200,200,200,0.6);
    width:960px;
    margin: 0 auto;
}
a
{
    text-decoration:none;
    color:#f1c01f;
    text-shadow:0.5px 0.5px 1.5px rgba(10,10,10,0.6);
        -o-text-shadow:0.5px 0.5px 1px rgba(10,10,10,0.6);
        -ms-text-shadow:0.5px 0.5px 1.5px rgba(10,10,10,0.6);
        -moz-text-shadow:0.5px 0.5px 1.5px rgba(10,10,10,0.6);
        -webkit-text-shadow:0.5px 0.5px 1.5px rgba(10,10,10,0.6);
}
a:hover
{
    color:#ffffff;
}
aside
{
    height:368px,
    width:595px;
    float:left;
}
article
{
    height:368px;
    width:365px;
    float:right;
}
section
{
    height:368px,
    width:960px,
    float:center;
    text-align:center;
}

```

```

section img
{
    position:relative,
    float:left,
    left: 50%,
    margin-left: -50px,
    margin-top: 10px,
}

ul, li
{
    list-style:none,
}

h2
{
    margin:0,
    padding-top: 30px,
    padding-bottom: 0px,
}

h3
{
    margin:0,
    padding-top: 15px,
    padding-bottom: 10px;
}

.clear {
    clear: both;
}

/* ----- ANIMATION ----- */

@keyframes translate-fable {
    0% {
        animation-timing-function: ease-in-out;
        transform: translate(-1000px) scale(0 20);
    }
    20% {
        animation-timing-function: ease-in-out;
        transform: translate(-800px, 80px) scale(0 25) rotate(-10deg);
    }
    30% {
        animation-timing-function: ease-in-out;
        transform: translate(-700px, 100px) scale(0 30) rotate(-10deg);
    }
    50% {
        animation-timing-function: ease-in-out;
        transform: translate(-400px, 200px) scale(0 50) rotate(-10deg);
    }
    60% {
        animation-timing-function: ease-in-out;
        transform: translate(-200px, 180px) scale(0 60) rotate(-5deg);
    }
    70% {
        animation-timing-function: ease-in-out;
        transform: translate(50px, 20px) scale(0 90) rotate(-2deg);
    }
}

```

```

transform: translate(25px, 10px) scale(0 90) rotate(-2deg);
}
90% {
animation-timing-function: ease-in-out;
transform: translate(-4px, 2px) rotate(-1deg);
}
100% {
animation-timing-function: ease-in-out;
transform: translate(0px);
}
}

```

```

@-o-keyframes translate-fable {
0% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-o-transform: translate(-1000px) scale(0 20);
}
20% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-o-transform: translate(-800px, 80px) scale(0 25) rotate(-10deg);
}
30% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-o-transform: translate(-700px, 100px) scale(0 30) rotate(-10deg);
}
50% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-o-transform: translate(-400px, 200px) scale(0 50) rotate(-10deg);
}
60% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-o-transform: translate(-200px, 180px) scale(0 60) rotate(-5deg);
}
70% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-o-transform: translate(50px, 20px) scale(0 90) rotate(-2deg);
}
80% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-o-transform: translate(25px, 10px) scale(0 90) rotate(-2deg);
}
90% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-o-transform: translate(-4px, 2px) rotate(-1deg);
}
100% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-o-transform: translate(0px);
}
}

```

```

@-ms-keyframes translate-fable {
0% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-ms-transform: translate(-1000px) scale(0 20);
}
20% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-ms-transform: translate(-800px, 80px) scale(0 25) rotate(-10deg);
}
30% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-ms-transform: translate(-700px, 100px) scale(0 30) rotate(-10deg);
}
50% {

```

```

}
60% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-ms-transform: translate(-200px, 180px) scale(0 60) rotate(-5deg);
}
70% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-ms-transform: translate(50px, 20px) scale(0 90) rotate(-2deg);
}
80% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-ms-transform: translate(25px, 10px) scale(0 90) rotate(-2deg);
}
90% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-ms-transform: translate(-4px, 2px) rotate(-1deg);
}
100% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-ms-transform: translate(0px);
}
}

```

```

@-moz-keyframes translate-fable {
0% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-moz-transform: translate(-1000px) scale(0 20);
}
20% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-moz-transform: translate(-800px, 80px) scale(0 25) rotate(-10deg);
}
30% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-moz-transform: translate(-700px, 100px) scale(0 30) rotate(-10deg);
}
50% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-moz-transform: translate(-400px, 200px) scale(0 50) rotate(-10deg);
}
60% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-moz-transform: translate(-200px, 180px) scale(0 60) rotate(-5deg);
}
70% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-moz-transform: translate(50px, 20px) scale(0 90) rotate(-2deg);
}
80% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-moz-transform: translate(25px, 10px) scale(0 90) rotate(-2deg);
}
90% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-moz-transform: translate(-4px, 2px) rotate(-1deg);
}
100% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-moz-transform: translate(0px);
}
}

```

```

@-webkit-keyframes translate-fable {
0% {
animation-timing-function: ease-in-out;

```

```

20% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-webkit-transform: translate(-800px, 80px) scale(0 25) rotate(-10deg);
}
30% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-webkit-transform: translate(-700px, 100px) scale(0 30) rotate(-10deg);
}
50% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-webkit-transform: translate(-400px, 200px) scale(0 50) rotate(-10deg);
}
60% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-webkit-transform: translate(-200px, 180px) scale(0 60) rotate(-5deg);
}
70% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-webkit-transform: translate(50px, 20px) scale(0 90) rotate(-2deg);
}
80% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-webkit-transform: translate(25px, 10px) scale(0 90) rotate(-2deg);
}
90% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-webkit-transform: translate(-4px, 2px) rotate(-1deg);
}
100% {
animation-timing-function: ease-in-out;
-webkit-transform: translate(0px);
}
}

#fable {
animation-name: translate-fable;
animation-duration: 0.9s;
animation-iteration-count: 1;
-o-animation-name: translate-fable;
-o-animation-duration: 0.9s;
-o-animation-iteration-count: infinite;
-ms-animation-name: translate-fable;
-ms-animation-duration: 0.9s;
-ms-animation-iteration-count: 1;
-moz-animation-name: translate-fable;
-moz-animation-duration: 0.9s;
-moz-animation-iteration-count: 1;
-webkit-animation-name: translate-fable;
-webkit-animation-duration: 0.9s;
-webkit-animation-iteration-count: 1;
}

/* ----- HEADER ----- */
header
{
    height:138px,
    text-align:center,
    background:rgba(45,73,115,0.9);
    background:url("../images/pattern.png");
}
header img

```



```

        position:relative,
        float:left,
        left: 50%,
        margin-left: -50px,
        margin-top: 10px,
    }
header h1
{
    margin:0,
    padding-top: 30px,
    color:#f1c01f,
    text-shadow:0.5px 0.5px 1.5px rgba(10,10,10,0.6);
    -o-text-shadow:0.5px 0.5px 1px rgba(10,10,10,0.6);
    -ms-text-shadow:0.5px 0.5px 1.5px rgba(10,10,10,0.6);
    -moz-text-shadow:0.5px 0.5px 1.5px rgba(10,10,10,0.6);
    -webkit-text-shadow:0.5px 0.5px 1.5px rgba(10,10,10,0.6);
}

/* ----- navigation ----- */
nav
{
    width:960px,
    height:86px,
    float:right;
    list-style: none,
    font-style:normal,
    margin-top:0,
}

nav li {
margin: 0px 0.15em,
width:90px,
height:65px,
float:left,
text-align:center,
border-color: #5e3100,
border-style:solid;
border-width:0 1px 0 0;
background:rgba(45,73,115,0.9);
background:url("../images/ribbon.png");
background-repeat: no-repeat;
background-position: 0px -15px;
-webkit-transition: background 0 5s ease-out;
-moz-transition: background 0 5s ease-out;
-o-transition: background 0 5s ease-out;
}

nav li:hover {
height 80px,
background-position: 0px 0px,
}

.active {
height:80px,
background-position: 0px 0px,
font-size:bold,
}

```

```

    {
        position:relative,
        float:left;
        left: 50%,
        margin-left: -50px,
        margin-top: 10px,
    }
header h1
{
    margin:0,
    padding-top: 30px,
    color:#f1c01f,
    text-shadow:0.5px 0.5px 1.5px rgba(10,10,10,0.6);
        -o-text-shadow:0.5px 0.5px 1px rgba(10,10,10,0.6);
        -ms-text-shadow:0.5px 0.5px 1.5px rgba(10,10,10,0.6);
        -moz-text-shadow:0.5px 0.5px 1.5px rgba(10,10,10,0.6);
        -webkit-text-shadow:0.5px 0.5px 1.5px rgba(10,10,10,0.6);
}

/* ----- navigation ----- */
nav
{
    width:960px,
    height:86px,
    float:right,
    list-style: none;
    font-style:normal;
    margin-top:0,
}

nav li {
    margin: 0px 0.15em,
    width:90px,
    height:65px,
    float:left,
    text-align:center;
    border-color: #5e3180,
    border-style:solid,
    border-width:0 1px 0 0,
    background:rgba(45,73,115,0.9);
    background:url("../images/ribbon.png");
    background-repeat: no-repeat;
    background-position: 0px -15px,
        -webkit-transition: background 0 5s ease-out;
        -moz-transition: background 0 5s ease-out;
        -o-transition: background 0 5s ease-out;
}

nav li:hover {
    height:80px;
    background-position: 0px 0px,
}

.active {
    height:80px;
    background-position: 0px 0px;
    font-size:bold;
}

/* ----- FOOTER ----- */
footer
{
    color:#5e3180,
    font-family:'Times New Roman', Times, serif;
    font-size:13px;
    font-weight:300,
    margin-top: 40px,
    text-align:center,
}

```

Bibliografía

Castells, M. (1996). *The rise of network society*. Blackwell: Oxford.

Clarke, A. (2010). *Hardboiled Web Design*. Penarth: Five Simple Steps Studio.

Coutin, A. (2002). *Arquitectura de información para sitios web*. Madrid: Anaya Multimedia.

Eissen, K. y Steur, R. (2008). *Sketching, drawing techniques for product designers*. New York
Page One.

Fuga, A. (2004). *Tecniche e materiali delle arti*. Milán: Editorial Mondadori Electa.

Gallwey, K. (2006). *El dibujo de animales*. Madrid: Libsa.

Lemineur, M. (2012, setiembre). Aproximación conceptual-metodológica a la investigación con niñas, niños y adolescentes en el ciberespacio desde el enfoque de derechos. Trabajo presentado en el Congreso de Alfabetización Mediática de la Escuela de Comunicación Colectiva de la Universidad de Costa Rica, San José, Costa Rica.

Martínez, J. (1999). *Manual de edición y autoedición*. Madrid: Pirámide

McLaughlin, B. (2010). *What Is HTML5?*. California: O'Reilly Media, Inc.

Munari, B. (1981). *¿Como nacen lo objetos?*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili

Pellowski, A. (1980). *A la medida: los libros para niños en los países en desarrollo*.
UNESCO.

Perez-Montoro, M. (2010). *Arquitectura de la información en entornos web*. Asturias: TREA.

Pilgrim, M. (2010). *HTML5: Up and running*. California: O'Reilly Media, Inc.

Satué, E. (1998). *El diseño de libros del pasado, del presente, y tal vez del futuro*.
Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

Sanmiguel, D. (2003). *Todo sobre la técnica de la ilustración*. Barcelona: Parramón.

Schmitt, C. y Simpson, K. (2010). *HTML5 Cookbook*. California: O'Reilly Media, Inc.

Shaffer, D. y Kipp, K. (2007). *Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia*. Australia:
Thomson.

Silva, M. (1898). *Fábulas de Esopo en griego y castellano*. París: Librería de la Vda de Ch. Bouret.

Stanek, V. (1970). *Gran enciclopedia ilustrada de los insectos*. Caracas: Editorial Lectura.

Talavera, S. (2007). *La Fábula Esópica en España en el Siglo XVIII*. Castilla: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Tomaiuolo, N. (2004). *The web library: building a world class personal library with free web resources*. Nueva Jersey: Information today.

Velasco, J. (1981). *Dibujando A Lápiz*. Barcelona: Ediciones CEAC.

Walter, A. (2011). *Designing for emotion*. Nueva York: A Book Apart.

Wajcman, G. (2001). *El objeto del siglo*. Buenos Aires: Amorrortu.

Wong, W. (1993). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.

En la Web:

Adobe, *Adobe products*, www.adobe.com, consultado el 20 de agosto 2012.

A media voz, <http://www.amediavoz.com>, consultado el 10 de setiembre 2012.

Diccionario de la Real Academia Española (vigésima segunda edición),
<http://www.rae.es/rae.html>, consultado el 25 de agosto 2012.

<http://www.eltemplodelasmilpuertas.com>, consultado el 10 de setiembre 2012.

Colección Digital de Anatomía Veterinaria de la Universidad de Wisconsin,
<http://uwdc.library.wisc.edu/collections/Science/VetAnatImgs>, consultado el 7 de enero
2013.

Lario, M. *Cómo se ilustra un cuento*. <http://elgatoazulprusia.blogspot.com/>, consultado el
10 de setiembre 2012.

GIMP. *GIMP software*. www.gimp.org, consultado el 8 de mayo 2012.

W3. *HTML5*. <http://www.w3.org>, consultado el 1 de setiembre 2012.

Inkscape. *Inkscape software*. www.inkscape.org, consultado el 12 de mayo 2012.

Leiner, B.; Cerf, V.; Clark, D.; Kahn, R.; Kleinrock, L.; Lynch, D.; Postel, J.; Roberts, L. y Wolf, S. *Breve historia de Internet*. <http://www.internetsociety.org/es/breve-historia-de-internet>, consultado el 3 de octubre 2012.

Quirce, C. *Las Guitarras de San José*. <http://www.semanario.ucr.ac.cr/index.php/component/content/article/1222-Opini3n/3932-las-guitarras-de-san-jose.html> consultado el 3 de octubre 2012.

UNICEF. *Convención sobre los Derechos del Niño*. http://www.unicef.org/spanish/crc/index_30177.html, consultado el 16 de abril 2012.

UNICEF. *VII estado de los derechos de la niñez y la adolescencia en costa rica*. http://www.unicef.org/costarica/docs/cr_pub_EDNA_VI_CR.pdf, consultado el 16 de abril 2012.