



Capítulo II

DESARROLLO

CAPITULO II

DESARROLLO

1. BASES TEORICAS

En esta parte se definirá todo lo relacionado al trabajo especial de grado.

1.1. DISEÑO

“Diseño es toda acción creadora que cumple su finalidad” (Scott 1970) mientras que Gonzalez. G. (1994) nos define el diseño de esta forma “Diseño es en síntesis una estrategia y una táctica de la mente que se moviliza desde que se inicia la decisión de gestar un objeto útil hasta que se logra su concreción final, atravesando todos los pasos o instancias requeridas para lograr una forma que cumpla su propósito, una forma que funcione.”

De las definiciones anteriores podemos decir que el diseño es un proceso con la finalidad de llegar a un producto, este proceso se rige por una

serie de normas y pasos con el objetivo de llegar a un producto estético y funcional.

1.2. LENGUAJE VISUAL

“Es un proceso de elaboración, difusión y recepción de mensajes visuales; influyen en el emisor, receptor, el mensaje, el código, el medio o canal y el referente, antes de diseñar, se debe dominar el lenguaje visual” Wong. W (1995). Por su parte Munari. B (1985) explica el lenguaje visual de esta forma; “La comunicación visual se produce por medio de lenguajes visuales que forman parte de la gran familia de todos los mensajes que actúan sobre nuestros sentidos, sonoros, térmicos, dinámicos, entre otros. Por ellos se presume que un emisor emite mensajes y un receptor los recibe”.

Como complemento podemos decir que para poder expresar un mensaje con toda claridad y para que el diseño sea totalmente funcional se debe manejar un buen lenguaje visual, de manera que el receptor pueda recibir toda la información.

1.3. COMUNICACIÓN.

“La comunicación es el área que da razón de ser al diseño gráfico y representa el origen y el objetivo de todo trabajo”. Frascara. J. (2000). Mientras que Wong. W. (2001) nos trae una definición de la comunicación más compleja en la parte del diseño, “El diseño gráfico puede comunicar un mensaje cuando incorpora palabras, símbolos o formas de representación que el observador

entiende al instante, en el diseño tratamos con formas visuales de comunicación, entre nuestros objetivos puede contarse la transmisión de mensajes, la explicación de ideas y pensamientos, la presentación de guías e indicaciones, la persuasión y la estimulación de emociones; todos estos fines constituyen el aspecto funcional del diseño”.

La comunicación en el diseño es lo más importante debido a que el diseñador debe transmitir mensajes y emociones a través de imágenes y letras, para que el mensaje llegue más claro se debe combinar perfectamente tres factores esenciales y son, la composición, la imagen y la tipografía, cuando se da esta unión se puede decir que el diseño está comunicando de forma exitosa, es decir, el diseño es rentable, efectivo y funcional.

1.4. ELEMENTOS MORFOLOGICOS DEL DISEÑO

A continuación se definirán los elementos principales del diseño y que son indispensables; estos son enseñados en el principio de la carrera como base fundamental para la misma. El punto, la línea, el contorno o forma, la textura, el color y el tono son estos elementos principales de los cuales se hablara a continuación.

1.4.1. PUNTO

“Un punto indica posición. No tiene ni largo ni ancho. No ocupan lugar en la

zona. Es el principio y el fin de una línea, y es donde las líneas se encuentran o se cruzan” Wong .W. (1995). Como complemento definimos el punto desde un punto de vista más artístico de la mano de Kandinsky (1923) que nos plantea el punto de esta forma; “es el elemento plástico básico. Siguiendo sus conceptos el punto en plástica no es un ente material, sino que al reclamar una cierta superficie sobre el plano, se materializa, posee límites, sus tensiones internas y comienza a vivir como ente autónomo”.

Finalmente definimos el punto como la unidad mínima de expresión en el diseño pero el más importante, todo converge alrededor del punto.

1.4.2. LINEA.

“La línea tiene largo, pero no ancho, tiene posición y dirección, está limitada por los puntos. Forma los bordes de un plano” Wong. W, (1995). Por ejemplo la ilustración de una columna de hormigas en marcha, formando una línea, la línea formada pasaría a ser el concepto.

Dentro de ese marco se puede definir a la línea como una seguidilla de puntos.

1.4.3. CONTORNO O FORMA.

“El recorrido de una línea en movimiento (en una dirección distinta a la suya intrínseca), se convierte en una forma, una forma tiene largo y ancho pero no

grosor. Tiene posición y dirección, está limitado por líneas. Define los límites extremos de un volumen” Wong. W. (1995). Mientras que Scott. R. (1999) nos define la forma como “La cualidad de cosa individual que surge de los contrastes de las cualidades visuales. Es lo que distingue cada cosa y sus partes perceptibles. No se trata de una idea simple, si no que consiste en una relación particular entre tres factores: *configuración, tamaño y posición*”.

Estos conceptos nos llevan a concretar uno en específico y es; “La forma son líneas unidas por sus puntos de comienzo y de final con un tamaño y una posición establecida o configurada en el plano.” Por ejemplo si colocamos una chapa de cerveza frente a nuestros ojos podemos percibir su contorno o forma.

1.4.4. TEXTURA.

“La textura es sensibilizar una superficie plana de una manera uniforme” Munari. B. (1985). Así mismo Wong. W. (1995) define la textura de esta manera; “Puede ser plana, decorada, rugosa, puede atraer tanto el sentido del tacto, como el de la vista”.

La textura suelen ser pequeños rasgos que identifican a la forma que se está dibujando, esta generalmente el ámbito del diseño es visual. Scott. R. (1999) define la textura visual como; “No solo respondemos a la cantidad y el tipo de luz que reflejan las superficies, sino también a la manera en que la reflejan. Denominaremos dicha manera *textura visual*”.

1.4.5. COLOR.

Una forma se distingue de sus cercanías mediante el color, los colores pueden ser tanto fríos, como cálidos, también hay colores neutros y variaciones cromáticas.

“El color es una forma visible de energía luminosa, tiene una afinidad más intensa con las emociones y está cargado de información, por tanto, constituye una valiosísima fuente de comunicación visual” Wong. W. (1995).

Cada color tiene su significado y captan de manera diferente la atención del público, por ejemplo el color rojo insita a la violencia, mientras que el celeste nos da una sensación de tranquilidad. También el color sirve para identificar, por ejemplo el hecho de que el azul indique el sexo masculino y el rosado el sexo femenino, o que el color rojo nos indique peligro, al igual que el amarillo.

1.4.5.1. COLORES LUZ.

Los colores se pueden dividir en grupos según su composición, los colores luz son aquellos que parten de la descomposición del blanco, el color no existe sin la luz, es por ello que es válido asegurar que en la luz blanca están contenidos todos los colores, donde los primarios son el rojo, azul y el verde. Quintana R. (2006). Se entiende entonces que, los colores luz son todos aquellos colores que

se producen por una luz y la mezcla de ellos creara otros colores hasta llegar al blanco.

Así, se logra determinar que colores son los más aptos para la aplicación en medios basados en luz y como combinarlos eficazmente.

1.4.5.2. COLORES PIGMENTOS.

Los colores pigmentos, son aquellos colores que provienen del resultado del reflejo de la luz sobre un pigmento o superficie que provoque esta descomposición, como se sabe, el color es luz y proviene de la misma.

Estos colores funcionan de manera diferente a los colores luz, su mezcla consiste en restarle al papel blanco su capacidad de reflexión, mediante la aplicación controlada de pigmentos. Quintana R. (2006). Así mismo, se determina que para todo tipo de trabajo dirigido a los medios impresos, deberá trabajar con estos colores y en base a sus cualidades.

1.4.6. TONO.

El tono, o también conocido como matiz, es la posición que ocupa en un color en la rueda cromática, es decir, el tono es el color en sí, según Krause J. (2004) el tono o matiz no es más que otra palabra para definir color y usualmente se usa para denominar diferentes variaciones de los colores o hasta su forma más

pura. Según Quintana R. el tono es la clase de color en el lenguaje que se expresa con los adjetivos azul, verde, rojo, entre otros; se puede entender entonces que por tono se está tratando con el color propiamente.

1.5. ELEMENTOS DINAMICOS DEL DISEÑO.

1.5.1. DIRECCION.

La dirección es, el sentido al cual puede dirigir una forma según su forma, todos los contornos básicos expresan una dirección, por ejemplo, el cuadrado expresa las líneas verticales y horizontales, el triángulo expresa las diagonales mientras que el círculo expresa las curvas y cada una de estas expresiones tiene un fuerte significado asociativo y es una herramienta valiosa para la confección de mensajes visuales según Dondis D. (1973).

La dirección pues, como principio básico del diseño gráfico presenta una gran importancia a la hora de la composición y creación de los elementos gráficos a realizar.

1.5.2. MOVIMIENTO

El movimiento, se entiende como aquel principio de diseño gráfico usado para crear una apariencia o sensación de movimiento a través de la composición realizada. Este principio está presente en el modo visual con mucha más frecuencia de lo que se reconoce explícitamente y es probablemente una de las

fuerzas visuales más predominantes en la experiencia humana según Dondis D. (1973)

Es tan importante como todos los principios gráficos del diseño, este destaca en que logrando crear esta sensación se puede lograr un recorrido guiado, el cual se transmita consciente o subconscientemente, por la composición llevando la atención de aquel que lo ve justo a donde sea necesario.

1.5.3. RITMO.

Es un principio gráfico en el cual los elementos visuales (puntos, líneas, formas, objetos...) se repiten en el espacio de acuerdo a un determinado patrón u orden. Según Lucas M. (2011)...Está siempre ligado a la repetición y a los patrones.

De esta forma propone que para la sensación de ritmo, es primordial la repetición de algún elemento en la imagen, véase como elemento alguna forma o color. Este principio añade una continuidad a la composición la cual puede establecer cómo será el recorrido en esta misma y está ligado directamente al principio del movimiento.

1.5.4. TENSIÓN.

La tensión en el diseño, es aquel principio que causa una fuerza en algún punto específico de la composición, es decir, un punto específico el cual atrae la

atención hacia esa parte de la imagen y obliga a ser visto debido a su excentricidad o fuerza en la imagen. Monge C. (2010)

Es el medio visual más eficaz para crear un efecto en respuesta al propósito del mensaje, efecto que tiene un potencial económico y directo en la transmisión de la información visual según Dondis D. (1973).

Tomando en cuenta la fuerza que puede llegar a tener este principio sobre una composición, se considera que es muy útil pero que debe ser tratado con cautela ya que causa resultados altamente polarizados, en casos donde su uso sea el adecuado lograra un punto focal atractivo y perfecto, mientras que en caso de ser mal usado puede desestabilizar toda la composición y desorientar el sentido visual de la misma.

1.6. ELEMENTOS ESCALARES DEL DISEÑO.

1.6.1. FORMATO.

El diccionario grafico nos define el formato como el sentido del tamaño dado al área de un diseño. Puede ser cuadrado, horizontal o apaisado, vertical, circular, etc. (diccionariografico.es). En fotonostra.com definen el formato como la forma y el tamaño del trabajo realizado. Cuando hablamos de formato de un archivo, hacemos referencia al tamaño en el que será presentado e impreso. En conclusión el formato es el tamaño y la disposición de la hoja o soporte en donde se presentara el trabajo.

1.6.2. ESCALA

La escala es aquella que se refiere a la medida de un objeto en comparación con otro o con alguna referencia estándar según Ching F; mientras que Dondis D. (1973) propone que la escala es el proceso en el cual todos los elementos visuales tienen la capacidad de modificarse y definirse los unos a los otros en cuanto a su tamaño... suele utilizarse en planos y mapas para representar una medición proporcional real y normalmente esta es explícita.

1.6.3. DIMENSIÓN.

Es la representación de la dimensión o representación volumétrica en formatos visuales bidimensionales... la dimensión existe en el mundo real, no solo podemos sentirla, sino verla con ayuda de la visión estereoscópica binocular. Pero en ninguna de las representaciones bidimensionales de la realidad, sean dibujos, pinturas, fotografías, películas o emisiones de televisión, existe un volumen real; este solo esta explícito. Dondis D. (1973).

Así Dondis propone que la dimensión en cualquier representación bidimensional no es más que una "ilusión óptica" la cual depende fundamentalmente de la técnica de la perspectiva.

1.6.4. PROPORCIÓN.

Corresponde a la visualización de un elemento en comparación con otro, “evidentemente el tamaño de un elemento en relación con el resto de los elementos que coloquemos en el espacio gráfico también tendrá diferentes significados. Las formas grandes, altas o anchas, suelen ser percibidas como potentes o fuertes, mientras que las formas pequeñas, cortas o finas, nos parecen delicadas y débiles.” Manjarrez de la Vega J. (2004) es decir, el aspecto de un elemento o la percepción de el mismo, puede variar según el contexto en el que esté.

1.7. DIAGRAMACIÓN.

“Diagramar es distribuir, organizar los elementos del mensaje bimedia (texto e imagen) en el espacio bidimensional (el papel) mediante criterios de jerarquización (importancia) buscando funcionalidad del mensaje (fácil lectura) bajo una apariencia estética agradable (aplicación adecuada de tipografías y colores)” Cumpa. L. (2002).

En su libro “Marketing en la pequeña y mediana empresa” Cyr & Gray (2004) definen la diagramación de esta manera, “La diagramación se refiere a la posición que ocupan el encabezado, los subtítulos, las imágenes, entre otros elementos presentes en la composición. La diagramación debe ante todo dirigir la atención del lector hacia la idea principal.

La diagramación pues, representa una parte elemental en el diseño gráfico a la hora de organizar, jerarquizar, definir pesos y recorridos visuales dentro de la composición.

1.8. COMPOSICIÓN.

“Es la disposición de elementos diversos para expresar decorativamente una sensación” Swann. A. (1995) este mismo autor nos brinda una definición un poco más compleja años más tarde y es así “La composición es una disposición de los elementos para crear un todo satisfactorio que presente un equilibrio, un peso y una colocación perfecta de esos elementos”. Swann. A. (2001).

La composición nos ayuda en todo caso a ordenar nuestras ideas de manera estética, para que el lector o la persona que esté viendo dicha composición no se pierda dentro de ella, todo diseño debe llevar una composición para ser efectivo y rentable.

1.9. SIMETRÍA.

Scribaid una página para diseñadores gráficos nos define la simetría como la correspondencia mutua de las partes de un todo en términos de tamaño, forma, color o disposición. Los objetos y los elementos pueden ser simétricos (reflejados a lo largo del eje de simetría) o simétricos en el centro.

En su página de slideshare Martinez. E (2011) expone lo siguiente, “la simetría es la correspondencia exacta en tamaño, forma y posición de las partes de un todo.

Por consiguiente definimos la simetría como el equilibrio de las partes.

1.10. ASIMETRIA.

La asimetría relaja la composición, no se siente tanto esa sensación de orden como en la simetría ya que, si bien se sigue distinguiendo el eje axial, no se posee el mismo peso o elementos en ambos lados. Por lo general estas se utilizan para dar una sensación de realidad.

Scribaid.wordpress.com nos define la asimetría como “la asimetría nos transmite agitación, tensión, dinamismo, alegría y vitalidad; en este tipo de equilibrio una masa más grande cerca del centro se equilibra por otra pequeña alejada de él”. Podemos decir que la asimetría es la disposición de elementos fuera del eje en una composición, es decir, fuera de su centro, esto nos da la sensación de peso visual y nos transmite un lenguaje visual más dinámico.

1.11. MATIZ.

Es el estado puro del color, sin el blanco o negro agregados, y es un atributo asociado con la longitud de onda dominante en la mezcla de las ondas luminosas, así expone Mariana en su blog “diseñoydibujo.blogspot.com” (2009).

“El matiz es la característica que nos permite diferenciar entre el rojo, el verde, el amarillo, entre otros. Que comúnmente llamamos color”. (s3.accesoperu.com).

De las definiciones anteriores podemos decir que es el color en estado puro, es decir sin ser tocado por ningún valor (blanco o negro).

1.12. ILUSTRACIÓN.

La ilustración es un dibujo, imagen o gráfico que acompañe o este asociada con algún tema o palabra, la función primaria de la ilustración es la de realizar la interpretación gráfica de una idea. Según Romero R. (2004), la ilustración se puede dividir en tres tipos, aquella ilustración que narra la historia o comunica el mensaje por sí sola, la segunda es aquella que sirve como adorno o acompañante de algún texto para realzar el mismo y la tercera, es aquella que comunica el mensaje pero deja incógnitas, interrogativas con el único propósito de despertar la curiosidad e intriga de aquel que la vea. En vista de esto, se entiende a la ilustración como un recurso gráfico de alto valor, que puede ser aplicado a la hora de comunicar un mensaje o conocimiento, al momento de crear una conexión entre el lector y el contenido o incluso como instrumento meramente gráfico en el desarrollo del producto.

1.13. INFOGRAFIA.

Julio Alonso (1998: 1) considera la infografía un género periodístico en el

que priva la información, con lo que ello implica de veracidad, exactitud, claridad expositiva y rapidez de ejecución.

Mientras que Botero. M. (En Martínez, 1998: 12-13) sostiene que la infografía es un nuevo género surgido del avance de las tecnologías informáticas y la necesidad de los periódicos de ser más visuales para adaptarse a los requerimientos de los nuevos lectores. La idea no es adornar gráficos y tablas de datos con dibujitos e iconos, añade, sino mostrar ciertas informaciones de manera gráfica, toda vez que hacerlo de forma escrita resultaría complicado y tedioso. Por ejemplo, una persecución policiaca, un accidente aéreo, náutico o terrestre o una secuencia de hechos.

También puede emplearse la infografía, según Botero, para contextualizar una información, al mostrar la ubicación de los personajes, el aspecto geográfico, o la relación de los actuantes. “la infografía tiene que transmitir al lector la emoción del suceso, precisa describir los lugares de los hechos, aportar datos e información relevante para entender el contexto y revivir la escena”. En este caso nuestra definición sería simple, la infografía se encarga de revivir hechos que no pueden o no pudieron ser captados por el lente de una cámara.

1.14. TIPOGRAFÍA.

Mediovirtual.com nos da una definición de tipografía bastante acertada “se denomina tipografía al estudio y clasificación de las diferentes familias o tipos de letras, así como el diseño de caracteres unificados por propiedades visuales

uniformes, mientras que la fuente es el juego completo de caracteres en cualquier diseño, cuerpo o estilo.”

Otra definición es la de Philip B Meggs (1998) “termino para impresión mediante el uso de piezas de metal independiente, móviles y reutilizables, cada una de las cuales tiene la forma de una letra realizada en la parte superior”. Las dos definiciones son válidas pero en nuestros tiempo la que nos brinda mediovirtual es más específica ya que vivimos en una era digital, esto no quiere decir que Meggs esté equivocado pero es bueno saber dos definiciones, una antes de la era digital y otra después.

1.15. DISEÑO EDITORIAL.

Swann (1992) plantea que el diseño editorial ofrece una plataforma creativa para el diseñador con afición a combinar tipografía e imagen, requiere de una atención especial a los efectos tipográficos y el uso de ilustración y fotografía.

El diseño editorial tiene distintas ramas y se extiende dentro de un campo variado de posibilidades gráficas, entre estas están, la prensa, libros, revistas, entre otros. La edición de libros siempre ha dado al diseñador grandes oportunidades y el diseño en este campo cubre una amplia gama. Desde simples libros de bolsillo sin ilustrar, hasta lujosos libros de arte.

1.16. LIBRO.

"Es un conjunto de folios impresos y reunidos en un volumen

Encuadernado en pasta dura o rustica". Según la Grand Larousse Encyclopedique (1962) esta definición propone lo que serían las características básicas necesarias para considerarse un libro, mientras que David Zanón A. profundiza un poco más sobre las características que debe tener para ser considerado un libro, "Obra impresa o manuscrita no periódica que consta de hojas (más de 49) de papel, pergamino u otro material, cosida o encuadernada que se reúne en un volumen", se entiende así que un libro debe recopilar información de manera escrita o impresa sobre algún soporte, la cual debe estar debidamente agrupada, debe contener como mínimo 49 o más paginas para considerarse libro y la distribución del mismo no requiere ser periódica.

1.16.1. PARTES DEL LIBRO.

Son aquellas partes que preceden a la tripa o contenido del libro, según David Zanón A. el libro está comprendido por:

Sobrecubierta: es un pliego de papel, el cual está realizado con la misma altura que la cubierta, sus funciones son proteger la cubierta del libro y esta usualmente se encarga de llevar el diseño gráfico del mismo.

Solapas: Son las dos partes laterales verticales de la sobrecubierta, estas van dobladas sobre la cubierta y se introducen entre las hojas del libro, usualmente llevan algún texto de presentación de la obra o alguna referencia sobre el autor.

Cubierta: Es la parte que envuelve a la tripa, es decir al contenido, normalmente es de cuero, cartón, cartulina o cualquier material idóneo, en caso de no llevar sobrecubierta la cubierta cumple con la función de la anterior mencionada. Cuando la cubierta está hecha de materiales duros como el cartón, piel o tela se le conoce también como tapa.

Lomo: Es la parte del libro por donde están unidos los pliegos de hojas cosidas y engomadas, esto constituye la parte lateral o canto del libro. El grosor del lomo depende de la cantidad de hojas, el gramaje del papel y tipo de encuadernación. El lomo está compuesto por la Lomera, que es aquella tela que lo recubre y las partes superiores e inferiores se llaman cabeceras.

Así mismo, la CONABIP (Comisión Nacional de Bibliotecas Populares de Argentina) 2009, propone aquellas que serían las partes internas del libro, estas se les subdivide en físicas y documentales; las partes físicas son aquellas de carácter material, las cuales son:

Guardas: Son hojas o pliegos de papel que se colocan por la mitad para unir el libro y la tapa, protegiendo la integridad de las hojas de tripa, generalmente son de un gramaje y color diferente.

Anteportada: Es la hoja que precede a la portada, esta usualmente contiene el título del libro en caracteres abreviados o menores que el de la portada.

Portada: Va después de la anteportada, es la página más sobresaliente del libro y contiene la información principal relacionada con el libro, el título, nombre del

autor, nombre del prologuista, méritos del autor, lugar y fecha de la impresión, entre otros.

Colofón: Va al final del contenido, usualmente en la última página impar, y contiene el lugar y fecha de la impresión, nombre del impresor, número de tiraje y el logo o escudo del impresor.

Entre las partes internas del libro, también se encuentran las documentales, estas son hojas pertenecientes a la tripa que contienen información necesaria para el uso del libro y son:

Página Legal: Contiene el derecho de autor, toda la información sobre la editorial y toda la información referente a la edición, quien la hizo, donde y fecha de la misma; usualmente está colocada al reverso de la portada o contraportada

Tabla de contenidos: También conocido como índice general, es la página que presenta la estructura lógica del contenido total de la obra y la ubicación exacta del mismo a través del paginado.

Sinopsis: es un pequeño resumen de la obra, donde se expone de manera general el asunto o tema a tratar.

Glosario: es una lista ordenada alfabéticamente de aquellos términos que aparecen en la obra, cada uno con su respectiva definición o explicación.

Bibliografía: es una nómina donde está señalado todo el material utilizado, referente al tema tratado en la obra o documento.

1.17. EMPAQUE.

“Es el contenedor que está en contacto directo con el producto mismo que guarda, protege, conserva e identifica además de facilitar su manejo y comercialización”. Robles. M. (1996).

Haciendo referencia a lo antes dicho Cervera. A. (2003) define el empaque como, “el empaque es la única forma de contacto directo entre el productor y el consumidor, el cual permite hacerle llegar el producto en perfectas condiciones en cuanto a conservación, protección y seguridad. Hace posible la identificación de su origen a través del diseño, color y forma; y posibilita una explotación racional de los productos”.

Finalmente podemos definir el empaque como la manera de proteger e identificar el producto con respecto al consumidor, siendo este un aspecto importante en cuanto a la comercialización.

1.17.1. TIPOS DE EMPAQUE

Según Robles. M. (1996) en su libro Diseño gráfico de envases: Guía y Metodología, no trae esta clasificación de empaque:

Empaque primario: Es el empaque inmediato del producto, es decir con el que tiene el contacto directo el consumidor.

Empaque secundario: Es el contenedor unitario de uno o varios empaques

primarios. Su función es protegerlos, identificarlos y comunicar e informar sobre las cualidades del producto. Frecuentemente este empaque es desechado cuando el producto se pone en uso.

Empaque terciario: Es el que sirve para distribuir, unificar y proteger el producto a lo largo de la cadena comercial.

Embalaje: Es aquello que se utiliza para reunir los empaques individualmente, presentándolos en forma colectiva con el objeto de facilitar su manejo, almacenamiento, carga, descarga y distribución.

Mientras que Cervera. A. (2003) clasifica los empaques de esta manera:

Empaque primario: Es aquel que está directamente en contacto con el producto, contiene el producto y además lo protege.

Empaque secundario: Es aquel que contiene uno o varios empaques primarios, otorgándole protección para su distribución comercial. Habitualmente se desecha cuando se utiliza el producto o cuando se almacenan de forma particular.

Empaque terciario: Es el agrupamiento de empaques primarios o secundarios en un contenedor que los unifica y protege a lo largo del proceso de distribución comercial

Empaque promocional: Es aquel que, además de cumplir sus funciones normales, tiene alguna característica que, por si misma, lo hace más deseable por el consumidor.

1.18. ENCUADERNADO

Zanon. D. (2007) llama encuadernado a la acción de coser varios pliegos o cuadernos de texto y ponerles cubiertas, su función consiste en la conservación, la comodidad y la presentación artística.

Julioencuaderna en su blog define el encuadernado de esta manera “La encuadernación se limita a reunir en un solo cuerpo las hojas de un mismo texto que cosidas o pegadas a un lomo se resguardan entre dos tapas o cubiertas”. En conclusión podemos definir la encuadernación como el proceso mediante el cual se unen cuadernos de textos o grupos de hojas por medio de diferentes técnicas, logrando así la materialización de una cubierta que protege y decora de varias maneras el libro.

1.19. SOPORTE

“Los soportes son todas aquellas superficies sobre las cuales se pinta”, así define soporte Pino. G. (1982) mientras que Huertas. M. (2010) propone que, “puede considerarse soporte toda aquella superficie que, convenientemente manipulada y preparada, sirva para sustentar, de manera técnicamente segura, los diferentes elementos que componen toda obra pictórica”.

De esta manera se obtienen dos definiciones muy ligadas a las artes plásticas, pero que también es completamente aplicable a todos aquellos trabajos que sean de carácter gráfico, ya que al igual que en las artes, el diseño a realizar debe estar sobre un soporte adecuado a sus necesidades y que le garantice seguridad en cuanto a preservación de la obra.

1.20. IMAGEN.

En el portal de alegsa (2012) nos da esta definición de imagen, en computación, representación visual de cosas en forma digital, suele estar representadas por miles de píxeles (llamado raster) que, vistos en conjunto, forman una fotografía, un gráfico, etc. o pueden estar hechas por vectores.

Una definición más exacta y más explícita nos trae de deconceptos.com donde nos definen la imagen como la representación figurativa de una cosa.

Es la representación de una realidad captada a través de los sentidos. Las imágenes son captadas por nuestra vista, y permanecen allí, o pueden luego plasmarse sobre un lienzo, o un papel, por ejemplo. Pueden también ser captadas por una lente óptica o reflejadas en un espejo. Son entonces, copias de las realidades más o menos fidedignas, ya que no es lo mismo una foto que un dibujo, que captan sus características esenciales, pudiendo diferir en sus accidentes. Las imágenes endógenas están cargadas de subjetividad, y son frecuentes en el mundo artístico, las exógenas captan de manera más objetiva el entorno.

1.20.1. TIPOS DE IMAGEN.

Según Gautraud. M. y Garrigos. V. (2008) los tipos de imagen en el mundo del diseño se dividen así.

La imagen en mapa de bits: son imágenes compuestas por una cuadrícula rectangular de puntos, los píxeles. Este formato de imagen se utiliza sobre todo con las fotografías, ya que es capaz de representar mejor la realidad.

La imagen vectorial: son imágenes compuestas por líneas y curvas, por objetos matemáticos. En este formato se suelen crear dibujos, que están más alejados de la realidad que una fotografía.

1.21. CODIGOS QR.

Suite101 en su página web (2012) muestra esta definición exacta de lo que es un código QR (*quick response code*, "código de respuesta rápida") es un módulo útil para almacenar información en una matriz de puntos o un código de barras bidimensional creado por la compañía japonesa Denso Wave, subsidiaria de Toyota, en 1994. Se caracteriza por los tres cuadrados que se encuentran en las esquinas y que permiten detectar la posición del código al lector. La sigla QR se deriva de la frase inglesa Quick Response (Respuesta Rápida en español), pues los creadores (Joaco Retes y Euge Damm) aspiran a que el código permita

que su contenido se lea a alta velocidad.

Otra definición de códigos QR la extraemos de la página de slideshare del Dr. Mitatía. O. (2013) que nos dice que un código QR es tipo de matriz de datos o códigos de barra bidimensional, lo invento Denso Wave (una filial de Toyota) en 1994 para inventariar piezas de automóvil, pero en la actualidad se utiliza para imprimir datos de tal manera que sean legibles por la cámara de un Smartphone.

Se muestra códigos QR en las bases teóricas de esta investigación ya que serán aplicados en el producto final, debido a que es un libro de música y para poder dar total confort a la hora de leer el libro se le insertan estos códigos para poder escuchar desde su Smartphone la música que se explica en el producto final, la música afrovenezolana o afroide.

1.22. MUSICA.

Pire. F. (2013) en una entrevista hecha en Abril del 2013 nos define la música como "Hablar de música es no quedarse en eso de que es una mera síntesis de sonido, la música va más allá y para mí la música, es una magnitud muy alta, la música no solamente es sonido, sino que también hay un alto contenido filosófico, hay un alto contenido de convicción del músico hacia cuando uno trata de generar ese lenguaje, porque el lenguaje de la música evidentemente tiene que decir algo, tiene que transmitir algo, si no se da eso no creo que se esté haciendo algo en pro de un mismo, por el crecimiento de uno y por supuesto al lenguaje que uno pueda darle a los demás, de tal manera que la música para mí es la esencia misma del ser humano, y sin música yo creo que esto no tendría

sentido, vivir no tendría ningún sentido, y primero un músico es una persona de convicciones muy anchas, se los digo yo que soy músico y no se hacer otra cosa más que esto, y por hobby no existen, un músico por hobby eso no existe, eso es cualquier cosa, eso no es nada.”

Otra definición de música no las trae Trías. E. (2007) en esta dice, “música es *sonoridad organizada* (según una formulación perceptible, coherente y significativa). Esta definición parte de que en aquello a lo que consensualmente se puede denominar "música" se pueden percibir ciertos patrones del "flujo sonoro" en función de cómo las propiedades del sonido son aprendidas y procesadas por los humanos (hay incluso quienes consideran que también por los animales).

1.23. MUSICA AFROVENEZOLANA.

“El estudio de la música etnográfica y folklórica, y en este caso específicamente la afro venezolana, se justifica desde dos puntos de vista: el histórico social y el artístico. No basta oír o saber que tenemos una música de características africanas: es necesario apreciarla y estudiarla. De la misma manera, nada sería el dato histórico sobre la esclavitud y la trata de los negros durante el periodo colonial, si no quedara ninguna inquietud o inferencia de naturaleza sociológica como resultado de tal conocimiento.

En sentido general, y ajena a estos estudios, la música afro venezolana existe esta ahí complementando un proceso histórico, efectuando una forma de

mestizaje, sirviendo a determinadas expresiones populares. Si se le estima y aprovecha como es debido, es cosa que corresponde a investigadores y artistas. Su esencia es hoy día venezolana, y puede servir, si hay alguien capaz de hacerlo, de punto de apoyo a un arte de caracteres nacionales que nos permita figurar con relieve propio en el concierto de la cultura universal". Ramón Rivera. L (1971).

Tal como se reseñó anteriormente se puede decir que la música afrovenezolana afecta todo Venezuela en lo que a música y ritmo se refiere, en una entrevista realizada a Franklin Pire en Abril del 2013 nos explica que la música negroide afecta totalmente la música venezolana, como por ejemplo la tambora de gaita que lleva unas raíces africanas, o el ritmo del merengue caraqueño o merengue mocho, se le llama así debido a que falta un golpe en el ritmo y cambia toda su esencia, esta inspiración vino de las raíces africanas, también podemos encontrar raíces africanas en el joropo, donde se usan las maracas, instrumento idiófono afrovenezolano, y como estos hay muchos más ritmos y estilos que vienen de raíces afroideas.

1.24. LAS FIESTAS.

"Las fiestas a las cuales está vinculada la música afrovenezolana son hoy en día principalmente religiosas y correspondientes a la celebración de San Juan, San Pedro y San Benito. Algunos autores como Liscano y Miguel Acosta Saignes han señalado la coincidencia del tiempo de estas celebraciones con los solsticios

de verano y de invierno, pues San Juan esta justamente en los días en que acontece uno de esos cambios astronómicos (24 de junio), y cuanto a San Benito, se lo festeja desde el 25 de Diciembre hasta el 1 o el 6 de enero, tiempo del solsticio invernal”. Ramón Rivera. L. (1971).

En la misma entrevista anteriormente mencionada a Franklin Pire nos explica la simbología o el significado de la música afrovenezolana, esta era más que todo un código entre los negros para ocultar su religión, nombraban a los santos por otros nombres en el caso de Jesús se le decía Ochu, y así protegían su religión y no se veía afectada por los españoles o otras etnias, los toques de tambor se usan para cada santo y tienen un significado según al santo que se le toque, por ejemplo los chimbangles de San Benito.

Ocultando así su religión se ocultaba sus fiestas, debido a que a cada santo se les hace una fiesta, estas fiestas eran un enigma para las personas que estaban fuera de ese círculo y aun en día se mantienen algunas cosas escondidas al público.

1.24.1. FIESTA DE SAN JUAN.

“La fiesta de San Juan comienza el día 23 de Junio por la tarde, con la realización de diversos festejos según el lugar. Al contrario de lo que sucede con otras fiestas del calendario romano, que caídas en día de trabajo se trasladan al sábado o domingo siguiente, esta nunca sufre tal posposición.

Según el lugar, como dije, registra variantes. Así, en sitios pegados al mar, como la Bahía de Cata (Aragua) y Ocumare de la Costa, realizan paseo en lacha con el santo, baile y procesión desde la bahía hasta el pueblo mencionado, etc. En algunos pervive la costumbre de bañarse en la madrugada (casi en la alborada) del día 24, metiéndose en el río con las ropas puestas y bañando también al santo. En otros sitios no se hace tal baño, bien porque el río se ha secado, o por transformación de la fiesta y olvido de sus ritos. En todas partes, sin embargo, el velorio de la noche 23 es de rigor. Durante el velorio se efectúa el baile, también abundante de variantes según los lugares; y se cantan fulías (Guarenas) o sirenas (Ocumare de la Costa), estas últimas como invocación al santo, entonadas por una sola voz sola frente a la imagen”. Ramón Rivera (1971). A falta de una documentación específica sobre estas fiestas citamos a Ramón Rivera que nos explica de lo que se trata esta fiesta, recurrimos solo al debido a que las demás fuentes son inexactas e incompletas, decidimos que solo este autor nos daría una idea completa de lo que son las fiestas afroides. Estos bailes y toques son meramente religiosos al igual que la fiesta de San Juan, La fiesta de San Benito se caracteriza por su ritmo afroide.

1.24.2. FIESTA DE SAN BENITO.

“A San Benito se lo festeja también en extensa zona geográfica que abarca casi todo el Estado Zulia y partes de Trujillo y Mérida. Pero dentro del aspecto musical afroide solamente participan Zulia y Trujillo, porque la música que

ejecutan en Mérida (aunque se utilicen algunos tambores de tipo africano) ha sido totalmente modificada.

Toda la cuenca del Lago de Maracaibo, desde los Puertos de Altagracia en el lado noreste y pasando por el sur en Bobures y Gibraltar hasta Maracaibo en el lado noroeste del lago, es zona del culto a San Benito. Asimismo, en Trujillo, desde los llanos de Monay hasta Betijoque y La Ceiba, en todos los pueblos y caseríos de esa región a los largo de muchos kilómetros, se le rinde culto a dicho santo. Las fechas de celebración son más o menos fijas en Zulia y Trujillo, pero en Mérida (Timotes, Chachopo, La Venta) varían, y puede hacerse la fiesta en cualquier domingo posterior a la Navidad. En esta variación influyen diferentes factores, desde los económicos o la carencia de párrocos, hasta la mutua convivencia, a fin de que los habitantes de un pueblo puedan asistir a la fiesta del vecino y así recíprocamente”. Ramon Rivera (1971).

1.24.3. OTRAS FIESTAS.

“Las otras fiestas que de alguna manera han estado conectadas con la música afroide son las siguientes: De carácter religioso, las de Corpus Christi, San Antonio, San Pascual y la Navidad. Y de carácter profano, el carnaval”. Ramon Rivera (1971).

1.25. LOS BAILES.

“La música afrovenezolana objeto de este estudio tiene como complemento imprescindible el baile en honor del santo respectivo.

Hay distintas maneras de bailar y bailes distintos, según la participación de quien lo ejecuta; pues unos bailan mientras conducen el santo, o la bandera, otros lo hacen durante la procesión, otros dentro de las casas frente a la imagen, etc.

La clasificación de estos bailes en su aspecto formal, hecha por Isabel Aretz, es la siguiente: son bailes colectivos, de bailadores sueltos, el baile de tambor grande y las procesiones populares de San Juan y San Benito. Y son bailes individuales, de parejas sucesivas, los de tambor redondo y otros de San Juan y San Pedro que se acompañan con los tambores cumacos”. Ramon Rivera (1971).

Toda música tiene su baile, en el caso de la música negroide dichos bailes están relacionados directamente con la religión, cada baile tiene una forma distinta de emplearlo pero todos tienen una cualidad en común, esta cualidad es que en cada toque se baila el santo, más que todo en la fiesta de San Benito, se pasea y se baila al santo.

1.25.1. BAILES COLECTIVOS.

“El baile de tambor grande se efectúa en las calles de los pueblos barloventeños (Estado Miranda) y en los campos, último refugio de una tradición en vías de transformación. El gran tambor mina y su compañero el curbata, repican, atruenan mejor, el espacio con su inconfundible sonido convocando a todos a la fiesta.

Bailan entonces, cerca de los tambores hombres y mujeres, viejos, niños, todos confundidos y contagiados por la alegría festiva. No hay figuras especiales en este baile. Ni reglas. Cada quien puede bailar a su manera, solo con una pareja. Hay sin embargo, un modo tradicional que consiste en avances de cuatro, cinco o más pasos, giro sobre sí mismos y regreso más o menos hasta el punto de partida”. Ramon Rivera (1971)

1.25.2. BAILES INDIVIDUALES.

“Los bailes de parejas sueltas y reemplazo sucesivo que se efectúan en sitio fijo, son los de las fiestas de San Juan y San Pedro, en los de este último, hay que exceptuar los que se acostumbran en los pueblos de Guatire y Guarenas, en donde el baile y la música no son de naturaleza afroide.

Formalmente el baile se realiza así: las personas forman espontáneamente un pequeño círculo dentro de la casa, en la sala donde se ha colocado la imagen, o bien en el patio y hasta en la calle, como fue descrito en lo referente al trayecto entre Cata y Ocumare de la Costa, cuando se trata de rendir homenaje en un momento de la procesión, mientras el santo está de visita en una casa. El círculo mencionado es simplemente el espacio que deja el grupo de circunstantes para que se pueda realizar el baile.

Sin orden ni convenio previo alguno, un hombre o una mujer irrumpen hacia el centro del círculo bailando, y en seguida salta el compañero”. Ramón Rivera (1971).

1.26. MELODIA AFROVENEZOLANA.

“Al intentar un análisis de las melodías es natural que surja una pregunta: ¿Qué caracteriza a estas melodías? ¿El tipo de escala, el ritmo, la estructura, su progresión motivica, sus intervalos?

Consideramos que todos esos elementos, y algunos más, reunidos así en conjunto, expresan una caracterización. Aislados, evidentemente no, pues casi todos ellos, salvo el uso de ciertas sucesiones de intervalos, pertenecen por igual a otros grupos humanos y culturas. Pero reunidos forman un todo expresivo que es lo que para nosotros, los venezolanos, constituye el carácter típico de esas melodías.” Ramón Rivera (1971).

La base de la melodía afrovenezolana son los membranofonos, debido a que hay mayor cantidad de instrumentos de este tipo aunque la base en si de la mayoría de los toques de tambor son los laureles o como se les llama coloquialmente “los palitos” son dos palos de madera con los cuales se toca en la parte trasera del “cumaco” estos marcan un compás el cual dirige toda la batería afroide, generalmente, se usan en el toque de san millan, en el sangreo y muchos otros.

1.27. RITMO AFROVENEZOLANO.

“El ritmo, dice Curt Sachs en una de sus obras, tiene más de cincuenta definiciones. Es cierto: las hay líricas, inexactas, científicas y acientíficas, por nuestra parte, sin entrar a discutir ninguna definición, nos acogeremos al principio expuesto por Vega. C, (1941) según el cual, el ritmo se basa en una alternancia grave-leve promovida por el acento, cuya expresión gráfica más simple es la del pie rítmico, binario o ternario, como base de toda otra posible combinación.

Uno de los principales efectos que se logran en la ejecución de la música afrovenezolana es la variedad de alturas. Contrariamente a lo que han afirmado sin reflexión muchos viajeros e historiadores, la percusión acompañante de los negros está muy lejos de ser monótona. Un solo tambor puede ofrecer sensación de altura diferente en su sonido, percutiéndolo alternadamente al borde y al centro del parche, con los dedos asentados en sus primeras falanges y dejando asentada la mano, o percutiéndolo con la punta de los dedos en un rápido movimiento que deje inmediatamente libre el parche. Estas dos maneras de percutir darán en el primer caso un sonido grave y oscuro, en el segundo, otro claro y agudo”. Ramón Rivera (1971).

Como se reseñó anteriormente existen muchos ritmos afrovenezolanos esto podemos decir que es la esencia de esta música debido a que tiene muchas variaciones, si existe un ritmo esencial pero varía mucho debido a que depende de lo que la persona quiera expresar en ese momento. Cualquier tambor suena de

diferentes formas, no tiene el mismo sonido en la parte del medio que en la parte de los extremos, al igual la posición de la mano varia el sonido.

1.28. GOLPES DE TAMBOR.

“Fuera de la consideración aislada de ciertas formulas rítmicas como las que acabamos de ver, está el conocimiento total, de conjunto, de la rítmica venezolana presente en nuestros golpes de tambor. Esa cualidad o presencia rítmica puede dividirse según el tipo de ejecución, en tres grandes grupos de golpes: monorrítmicos, birrítmicos y polirrítmicos.” Ramón Rivera (1971). Se puede decir que hay una gran variedad de golpes de tambor estos están clasificados en monorrítmicos que son los que utilizan un solo compas, los birrítmicos que pueden ser verticales y horizontales, horizontales cuando se producen una sucesión de ritmos y vertical cuando son expuestos sincrónicamente por dos o más instrumentos y son polirrítmicos cuando se sincronizan tres o más instrumentos melódicos o percutidos.

1.28.1. GOLPES MONORRITMICOS.

“Los golpes monorrítmicos emplean indiferentemente los compases de 6 x 8 ó 2 x 4 y pueden presentarse usando uno solo de esos compases dentro de una región (Yaguaraparo), o utilizando ambos tipos de compás alternadamente según el tipo de golpe (Yaracuy).

En los estados Aragua, Carabobo y Yaracuy se conserva uno de los ritmos más comunes de las culturas negras en el Nuevo Mundo: es el del acompañamiento procesional denominado "sanguero". Ramón Rivera (1971).

1.28.2. GOLPES BIRRITMICOS.

"La birritmia puede ser horizontal o vertical. Es horizontal cuando el cambio de acento determina una medida diferente, expuesta en sucesión temporal una después de la otra; es vertical cuando dicho cambio está expuesto sincrónicamente por dos o más instrumentos a la vez.

La variedad y riqueza de nuestras formas rítmicas (constituidas a su vez por centenares de fórmulas) nos permite clasificar holgadamente como birríticas, estructuras que otros, no sin razón, llamarían polirritmia". Ramón Rivera (1971).

1.28.3. GOLPES POLIRRITMICOS.

"La polirritmia es la exposición sincrónica de tres o más motivos melódicos o percutidos de diferente ritmo, sujetos a una medida común.

Estos motivos pueden producir polirritmia aun siendo igual ritmo (pie), cuando sus acentos periódicos se producen en distintos momentos del tiempo general. El ámbito gráfico horizontal de dos compases, es suficiente para determinar una exposición polirrítmica". Ramón Rivera (1971).

1.29. INSTRUMENTOS.

Los instrumentos musicales que acompañan los cantos, son variados tanto en sus tipos como en su forma. Se encuentran tres tipos organológicos principales que son: membranófonos, idiófonos, areófonos.

El tipo o grupo de los cordófonos no tiene función actualmente en el acompañamiento de nuestra música afroide mejor conservada.

1.29.1. MEMBRANÓFONOS.

Según el sistema de clasificación de instrumentos musicales creado por Erick Moritz von Hornbostel y Curt Sachs, publicado por primera vez en el Zeitschrift fur Musik en 1914, y traducido al inglés en 1961, un membranófono es el instrumento cuyo sonido es originado por una membrana.

Mientras que Aretz. I. (1967) nos tiene una definición de los membranófonos más detallada, “los membranófonos son los instrumentos musicales que producen el sonido a través de membranas o parches estirados rígidamente, esto puede ser principalmente golpeados o frotados”.

Estos instrumentos son los más importantes en la cultura afroide, son prácticamente la esencia de esta música y tienen una variedad de ritmos.

A. EL CUMACO.

“Se llama así un tambor tubular, cilíndrico, de parche clavado, que se construye utilizando el tronco de un árbol. Los campesinos suelen aprovecha

árboles que han sido picado por las hormigas, evitándose de este modo el trabajo de ahuecar el tronco. La madera preferida por los lados de Barlovento es la del aguacate, pero se utilizan otros árboles de maderas consistentes en otros lugares". Ramón Rivera (1971).

Al mismo tiempo Aretz. I. (1967) nos trae otra definición del cumaco; "Los tambores tubulares, cilíndricos o ligeramente conicos, con un solo parche clavado, son los más comunes en las regiones pobladas por negros y mulatos. Por lo general, estos tambores son fabricados por un largo tronco excavado al cual se le ajusta una membrana que cubre en su totalidad la mayor de sus bocas".

Este instrumento es el bajo de la batería afroide, sin el cumaco no se obtendría la melodía que requerida, sin embargo, este no solo es un instrumento membranofono, también es un idiofono de golpe directo debido a que mientras que uno lo ejecuta por la parte del cuero otro lo ejecuta con los laureles en el otro extremo del tambor.

B. EL TAMUNANGO.

"Es éste un tambor de un solo parche, clavado o sujeto por medio de un bejuco o por un aro, el cual se asegura también clavándolo. Las dimensiones oscilan entre 30 y 50 centímetros de longitud y entre 25 y 30 centímetros para el diámetro del parche. La madera usada es la misma que se utiliza para el cumaco, pero se reemplaza a menudo por la madera común de los barriles, pues

aprovechan, en efecto, barriles vacíos para fabricar tambores”. Ramón Rivera (1971).

A la definición anterior se le suma una bastante acertada dicha por Aretz. I. (1967) “Se trata de un tambor de alto y diámetro iguales que al igual que el cumaco su parche es clavado solo que hay algunos tamunangos que son templados con un aro. En algunos lugares en las costas venezolanas se baila el tambor tamunango, y en algunos lugares como Ocumare de la Costa, se le llama tamunango a un toque de tambor”.

Este tambor es bastante parecido al cumaco solo que su madera no es tan fuerte y es solo un membranofono, en este no entran los laureles.

C. EL CHIMBANGLE.

“Es un tambor de un parche que se sujeta y se tiempla por medio de cuñas adosadas al cuerpo del instrumento en su parte baja. Se construye con la madera de un árbol excavado convenientemente en el centro. En algunas regiones, la forma de estos tambores es definitivamente cónica, en otras no. Su tamaño varía de longitud entre 60 y 90 centímetros más o menos, y el diámetro en la boca (parche) mide desde 17 hasta 30 centímetros en los ejemplares extremos estudiados”. Ramón Rivera (1971).

Considerando la definición anterior, Aretz. I. (1967) nos trae una definición del chimbangle; “son tambores tubulares y ligeramente cónicos, ya que el diámetro de su único parche es algo mayor que el de la base hueca, la característica principal de un chimbangle es que su parche es atado”.

Este en especial no solo es un tambor, es una batería completa de chimbangles, donde cada tambor tiene un sonido diferente pero el método de fabricación es prácticamente el mismo, lo que cambiaría es el material con el cual está fabricado el parche.

D. EL MINA.

“Es un tambor cilíndrico, de tamaño gigante, de un solo parche sujeto por medio de cuerdas y bejucos formando aro, que se sostienen a su vez en cuñas de madera incrustadas en el cuerpo del instrumento. Se construye con la madera de un árbol, utilizando preferentemente aquellos cuyo centro ha sido horadado por las hormigas”: Ramón Rivera (1971).

Igualmente Aretz. I. (1967) nos brinda una definición acertada del tambor mina, “Es uno de los membranófonos más grande que se usan actualmente en Venezuela. Se distingue de los demás por el sistema de amarre de su único parche, y en que por general, para tocarlo lo apoyan sobre dos palos cruzados en forma de equis”. Es el tambor más grande en la cultura afrovenezolana por eso para su fabricación se escogen los troncos que han sido horadados por las hormigas para así evitarse el trabajo de hacerlo manualmente.

E. LA CURBATA.

“El compañero del tambor anterior es la curbata, instrumento de un solo parche que posee una relación con el mina idénticas características de amarre y

tensión. Este tambor es el guía o apoyo rítmico de la ejecución, la cual se efectúa de pie y golpeando con dos palos.

La curbata difiere solamente de la mina en el tamaño y en cuanto a su base, pues en ella se practican tres tajos angulares para formar tres patas naturales alrededor, sobres esas patas se para dicho tambor”. Ramón Rivera (1971).

Con el objeto de enriquecer el marco teórico se hace necesario definir la curbata más detalladamente, Aretz. I. (1967) nos trae esa definición; “los conjuntos de tambores incluyen generalmente un ejemplar con tres patas.

Estos membranófonos son llamados curbata o curbeta, en algunas partes se les llama tambora, tambor o tambol, de acuerdo con la pronunciación que da el negro a la ere, la característica principal de estos tambores reside en la forma, los carpinteros recortan la parte inferior del tronco formando tres patas con las cuales se apoya en el suelo”.

Este membranofono no se toca con las manos, se toca con dos palos y en algunas culturas también son llamados tambora, tambor o tambol depende de la pronunciación de la persona.

F. EL TAMBOR REDONDO O CULO E' PUYA.

“Es un tambor tubular, pequeño, delgado y de dos parches. Se construye de madera de lano, que es muy liviana. Aunque tiene dos parches, se toca por uno solo de ellos, sujetando el instrumentó entre las piernas, de modo que el parche que no se utiliza viene a quedar en contacto con el suelo”. Ramón Rivera (1971).

De acuerdo con Aretz. I. (1967) el culo e' puya consta generalmente de tres membranófonos alargados y de escasa circunferencia, con pequeñas diferencias de tamaño entre uno y otro ejemplar, y siempre con dos parches, pero solo se toca por uno solo de ellos. Es uno de los pocos membranofonos con dos parches aunque solo se toca por uno ya que el otro está apoyado en el suelo.

1.29.2. IDIÓFONOS.

Citando de nuevo al sistema de clasificación Hornbostel-Sachs define los idiófonos como los instrumentos cuyo sonido es originado por el mismo cuerpo del instrumento vibrante, en lugar de una cuerda, membrana o columna de aire. Ahora bien Aretz. I. (1967) nos trae de nuevo una definición bastante detallada acerca de lo que son los idiofonos, "Se da este nombre a los instrumentos que producen el sonido a consecuencia de la vibración de sus propios cuerpos, la vibración se origina por golpe, directo o indirecto, por punteo, por frotación o por soplo".

A. LA MARACA.

"Las maracas se ejecutan de a una por cada persona, en el acompañamiento de los diversos golpes de tambor. Generalmente, las ejecutan los mismos cantores, sean hombres o mujeres. No poseen esos instrumentos características especiales; algunos se adornan o se pintan, pero comúnmente son instrumentos rústicos". Ramón Rivera (1971).

Se observa también en el concepto de Aretz. I. (1967) una definición completa de la maraca; “la maraca, hecha con un calabazo repleto con semillas denominadas capacho, es sin duda el instrumento más importante de Venezuela, no se concibe un grupo sin las maracas, al ejecutante se le llama maraquero, en un idiófono de simple fractura. En Venezuela se confeccionan más corrientemente con una totumita o tapanita fruto del totumo”. Es un instrumento de fácil fabricación, se han hecho poemas acerca de su construcción, se tocan en pares y son generalmente ejecutadas por los mismos cantantes, son instrumentos meramente artesanales y rústicos, no poseen características especiales y generalmente se adornan o se pintan a la preferencia.

B. LOS QUITIPLÁS.

“Son instrumentos de sonido indeterminado hechos con trozos de bambú, se trata de un conjunto de tubos de entrechoque y percusión contra el suelo, pertenecientes al grupo de los idiófonos de golpe directo. El mayor de los tubos se distingue con los nombres de macho o pujao y el menor un par más de tubos denominados simplemente quitiplas”. Ramón Rivera (1971).

Expresa por otra parte Aretz. I. (1967) en su libro “Instrumentos Musicales en Venezuela” que el quitiplas se trata de un conjunto de tubos de entrechoque y percusión contra el suelo pertenecientes al grupo de los idiófonos de golpe directo, llamados quitiplas, en algunos lugares se utilizan para ensayar algunos bailes negros”. Son instrumentos idiófonos de golpe directo, se percuten contra el suelo y son utilizados para ensayar algunos bailes de la cultura afroide

1.29.3. AERÓFONOS.

El sistema Hornbostel-Sachs define los aerófonos como aquellos instrumentos cuyo sonido es producido por la vibración del aire

Cabe considerar a Aretz. I. (1967) que define los aerófonos como “los instrumentos de viento o aerófonos son una familia de instrumentos musicales que producen el sonido por la vibración de la columna de aire en su interior, sin necesidad de cuerdas o membranas y sin que el propio instrumento vibre por sí mismo”.

A. FLAUTA.

“Se trata de un tubo de madera liviana llamada orumo, o de hierro, el cual tiene en uno de sus extremos una embocadura por la cual se sopla con la boca o con la nariz, el tubo, abierto en sus extremos, se obstruye parcialmente en el extremo que esa cerca de la embocadura, con una pequeña cuña de madera afilada en forma de paleta”. Ramón Rivera (1971).

Hay poca documentación acerca de cuantos tipos de flauta hay en este tipo de música, generalmente son de madera, las de hierro son muy pocas las vistas en esta cultura, es uno de los pocos aerófonos vistos en la música afroide.

B. GUARURA.

“En cuanto a la guarura (nombre que se da en Venezuela a la trompeta de caracol), no habíamos tenido ocasión de presenciar su ejecución en las diversas

investigaciones realizadas en barlovento durante la fiesta de San Juan, ni fue mencionada tal circunstancia por ningún otro investigador. Apareció de pronto en fotografías y se dijo que el toque de la guarura es un adorno de antaño y que anteriormente no tocaban guarura sino cacho, el toque de la guarura es libre e independiente”. Ramón Rivera (1971).

Es un aerófono un tanto desconocido, no hay documentación válida de ella pero básicamente es una trompeta de caracol y es usada más que todo en las fiestas de San Juan.

1.29.4. CORDÓFONOS.

Los cordófonos según el sistema que ya trabajamos anteriormente (Hornbostel-Sachs) son aquellos instrumentos cuyo sonido es producido por la vibración de una o más cuerdas.

Pero es necesario definir más detalladamente los cordófonos, Aretz. I. (1967) define los cordófonos como “aquellos instrumentos en los que vibran una o varias cuerdas estiradas y sujetadas por sus extremos. Los cordófonos se clasifican en simples y compuestos.

En los simples existe o no una caja de resonancia separables del porta cuerdas, como en el arco musical, la guarimba y el carángano. En los compuestos la caja de resonancia forma pieza con el mango. Pertenecen a esta categoría los violines y todos los tipos de guitarras, bandolas y bandurrias; así como las arpas que tienen marco.

A. CARÁNGANO.

“Consta de tres piezas independientes. Una especie de batea volcada sirve de apoyo a un arco musical. Este es de una sola pieza, flexible, hecho con el tallo de una palma de 129 centímetros de largo, al cual se le corto una cinta de su tallo para que sirviera de cuerda. Esta cuerda es mantenida en suspenso por dos tacos de madera calzados a ambos extremos entre la cinta o cuerda y el tallo o palo. Se trata pues de un cordófono simple, de palo, monocorde, con resonador independiente”. Ramón Rivera (1971).

Es un cordófono simple, hecho de un tallo de palma, la cual se corta una cinta de su tallo para que sirva de cuerda, en resumen es un monocorde.

2. BASES LEGALES.

Cabe destacar la necesidad de la aprobación legal del producto de esta investigación, a nivel intelectual y a nivel de obra, resaltando aspectos establecidos en la ley de propiedad industrial, ley del libro y la legislación sobre los derechos de autor.

2.1. LEY SOBRE EL DERECHO DE AUTOR

Artículo 1

Las disposiciones de esta ley protegen los derechos de los autores sobre todas las obras del ingenio de carácter creador, ya sean de índole literaria,

científica o artística, cualquiera que sea su género, forma de expresión, mérito o destino. Los derechos reconocidos en esta ley son independientes de la propiedad del objeto material en el cual este incorporada la obra y no están sometidos al cumplimiento de ninguna formalidad. Quedan también protegidos los derechos conexos a que se refiere el Título IV de esta ley.

Artículo 2

Se consideran comprendidas entre las obras del ingenio a que se refiere el artículo anterior, especialmente las siguientes: los libros, folletos y otros escritos literarios, artísticos y científicos, incluidos los programas de computación, así como su documentación técnica y manuales de uso; las conferencias, alocuciones, sermones y otras obras de la misma naturaleza; las obras dramáticas o dramático-musicales, las obras coreográficas y pantomímicas cuyo movimiento escénico se haya fijado por escrito o en otra forma.

Artículo 9

Se considera obra hecha en colaboración aquella a cuya creación han contribuido varias personas físicas. Se denomina la obra nueva en la cual este incorporada una obra preexistente sin la colaboración del autor de esta última.

Acude a las disposiciones establecidas en el artículo 46 resalta el uso de citas bibliográficas o referencias en esta obra, a nivel intelectual e industrial como principio fundamental, según las necesidades de aclarar dicho contenido.

Artículo 46

Siempre que se indique claramente el nombre del autor y la fuente, es ilícita también.

La inclusión de una obra ya publicada dentro de una obra científica original con el objeto de aclarar su contenido en la extensión en que lo justifique esta finalidad, sin embargo, la reproducción de una obra de arte con tal fin será lícita aun cuando la obra no haya sido publicada siempre que este expuesta públicamente de modo permanente.

La cita de determinadas partes de una obra ya divulgada dentro de una obra original en la cual el autor haya empleado el idioma.

2.2. LEY ORGANICA DE LA EDUCACION**Artículo 4**

La educación como derecho humano y deber social fundamental orientada al desarrollo del potencial creativo de cada ser humano en condiciones históricamente determinadas, constituye el eje central en la creación, transmisión y reproducción de las diversas manifestaciones y valores culturales, invenciones, expresiones, representaciones y características propias para apreciar, asumir y transformar la realidad.

2.3. LEY DEL LIBRO

Artículo 8

En todo libro impreso o editado en Venezuela se harán constar los siguientes datos: el título de la obra, el nombre o seudónimo del autor, compilador o traductor, el número de la edición o reimpresión y la cantidad de ejemplares, el lugar y la fecha de impresión, el nombre y el domicilio del editor, el número internacional normalizado para libros.

3. METODOS DE DISEÑO.

Para los métodos de diseño se seleccionaron aquellos planteados por los siguientes autores:

Bruno Munari, plantea un método de diseño enfocado en la resolución de problemas y la simplificación del proceso creativo, su finalidad es buscar la máxima efectividad posible y se desglosa en los siguientes pasos:

a- Definición del problema: como primer paso se plantea la definición del problema, más allá del que es, se busca investigar el porqué y el cómo, con la finalidad de definir todas las variables que engloba el problema.

b- Elementos del problema: al tener en claro cuál es el problema y que es lo que abarca, se debe desglosar el mismo en subproblemas los cuales

se deberán ir resolviendo cada uno, es aquí donde entra en uso la creatividad.

- c- Recopilación de datos:** En esta parte del proceso se debe recopilar toda la información relacionada al proyecto que se está trabajando, en la recolección se debe abarcar todo el campo al cual va destinado el proyecto, incluyendo sus similares, diferentes y competidores.

- d- Análisis de datos:** Los datos que se tienen, son analizados con detenimiento con el propósito de observar cual puede ser la orientación que se debe tomar y que es lo que puede y no puede funcionar en base a la información obtenida.

- e- Creatividad:** La creatividad es el paso que toma el lugar de la Idea principal, es en este momento donde se debe idear el proyecto a realizar de la forma más creativa, trabajando dentro de los límites establecidos anteriormente (problemas, subproblemas, análisis de datos).

- f- Materiales y Tecnologías:** en este paso se busca determinar que tecnologías y materiales son viables y necesarios para que el diseñador logre llevar a cabo el resultado de la fase creativa.

- g- Experimentación:** al realizar una investigación sobre que materiales y tecnologías pueden ser o no viables para su uso, el diseñador debe comenzar a experimentar con estos para encontrar la mejor opción posible, en muchos casos, la más novedosa también.

- h- Modelos:** las experimentaciones realizadas con los materiales, llevaran a cabo un proceso de creación de modelos físicos los cuales permitirán conocer las propiedades del material seleccionado y permitirá reducir el margen de error.

- i- Verificación:** los modelos realizados presentaran posibles soluciones al problema, usualmente se encuentra más de una solución viable al problema y es en esta etapa donde los modelos preseleccionados son introducidos a un grupo de posibles usuarios y jueces los cuales determinaran cuál de las posibles soluciones al problema es la más idónea.

- j- Bocetos:** Al haber determinado cuál de los modelos presenta la mejor solución y haber afinado los detalles del mismo, se procede a la realización de dibujos explicativos que tendrán como función detallar el objeto en cuestión, sus funciones y utilidades; estos dibujos tienen como

función comunicar y explicar la solución del problema, incluso a aquellos que no estén involucrados con el proceso del mismo.

Por otra parte, Burce Archer propone a principios de los años 60, específicamente en 1963, que el diseño no es más que la selección de materiales correctos dispuestos en la forma adecuada para solucionar un problema, este plantea un proceso dividido en tres etapas; etapa analítica, etapa creativa y etapa de ejecución.

Estas etapas se subdividen en los siguientes pasos:

- a- Definición del problema:** en esta parte se define detalladamente el problema a resolver y se prepara un programa detallado para el proceso de desarrollo.

- b- Obtención de datos relevantes:** Se busca toda aquella información que esté relacionada y sea relevante al proyecto, en este paso se consigue una retroalimentación por parte de los datos recopilados.

- c- Análisis y síntesis de datos:** Se analizan a fondo los datos recopilados y se sintetizan de forma que estos puedan orientar la creación de propuestas de diseño.

- d- Desarrollo de prototipos:** Se crean prototipos y modelos que asemejen a una posible versión final o cercana a producción.

- e- Preparación y ejecución de estudios:** se realizan experimentos y estudios sobre los prototipos obtenidos con la finalidad de validar un diseño final el cual haya atravesado y aprobado todas las pruebas a las que ha sido sometido.

- f- Preparación de documentos:** se procede a preparar todos los documentos necesarios para la producción final del objeto, bocetos, manuales, guías, planos, entre otros.

Asimismo, Morris Asimow propone un método el cual maneja como factor principal la información, este método consiste en la recolección, organización y manejo eficaz de la misma, Asimow plantea dos etapas principales en su método, la etapa de planeación y morfología; la cual propone determinar la necesidad del proyecto, estudiar la factibilidad del mismo y proponer un proyecto preliminar el cual será desarrollado hasta convertirse en un proyecto detallado.

La segunda etapa la define como etapa de producción y consumo, esta envuelve el proceso de análisis de los resultados obtenidos en la primera etapa, se sintetizan los datos obtenidos y se procede a la evaluación y toma de decisión sobre el proyecto; se sigue a la optimización y revisión del proyecto para proceder

a la creación de prototipos y modelos finales los cuales serán llevados a producción.

Estas etapas se pueden resumir en las siguientes fases:

a- Análisis

b- Síntesis

c- Evaluación

d- Decisión

e- Optimización

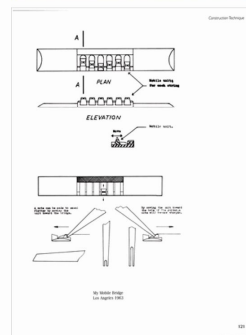
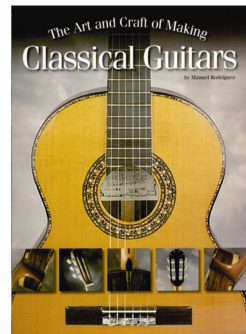
g- Revisión

h- Implementación

4. ESTUDIOS DE CASOS

En esta parte del TEG se presentaran cinco casos anteriores que tienen un parecido con el nuestro, analizaremos su diagramación, tipo de imagen utilizada, color, tipografía, encuadernado, soporte y formato.

Estudio de Casos



Libro The Art and Craft of Making Classical Guitars

Libro sobre la historia de las guitarras acusticas, su importancia en el arte y los materiales utilizados para su construcción.

Diagramación

Estructurado en su mayoría en una sola columna.

Infografía

Se utilizaron infografías de apoyo.

Imagen

Imágenes en mapa de bits y vectoriales.

Color

Tratamiento de color a escala de grises solo la portada y la contraportada poseen color.

Tipografía

Palo seco para los textos y en algunos casos en Bold para resaltar palabras importantes, para los títulos se utilizó con serif.

Encuadernado

Grapado.

Soporte

Portada y contraportada en glasse 250, páginas internas en glasse 100.

Formato

Ancho 24.3cm. Largo 19cm.

Empaque

Posee empaque primario.

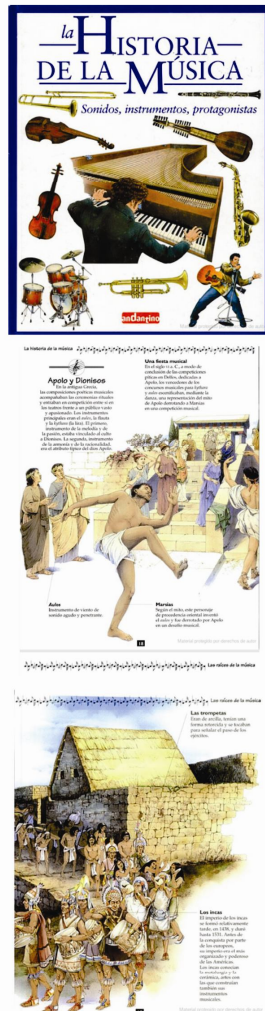
Conclusión

Se utilizán la herramienta de la infografía para la descripción de un proceso de trabajo.

CUADRO N°1 ESTUDIOS DE CASOS 1 ELABORADO POR: PAULO LOAIZA

FUENTE: MANUEL RODRIGUEZ (2003)

Estudio de Casos



Libro

La Historia de la Música

Libro que trata la historia de la música y el origen de algunos instrumentos importantes en el desarrollo de la misma.

Diagramación

Las columnas de texto pueden depender de la jerarquización de la página según la imagen que este en la misma.

Infografía

Posee infografías de apoyo aunque son constituidas por muy pocos infogramas.

Imagen

Imágenes en mapa de bits.

Color

Tratamiento de color cálido/frío con imágenes llenas de matices cálidos y apoyo gráfico en matices fríos.

Tipografía

En su mayoría se emplea la tipografía a palo seco, salvo algunos títulos resaltantes donde se utilizan con serif.

Encuadernado

Cosido.

Soporte

Portada y contraportada dura, páginas internas en glasse 120.

Formato

Ancho 23cm. Largo 29cm.

Empaque

Posee empaque primario.

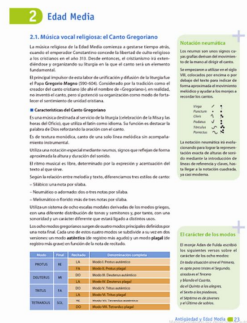
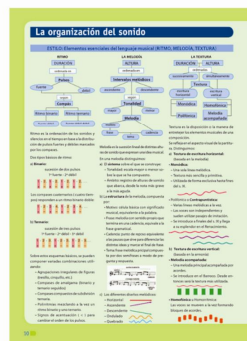
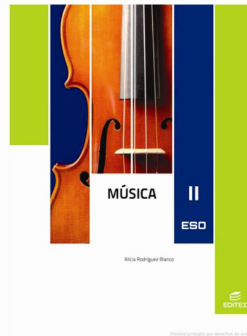
Conclusión

Como aspecto positivo del libro podemos tomar la manera en la que se distribuyen las columnas de texto y la presencia infográfica.

CUADRO N°2 ESTUDIOS DE CASOS 2 ELABORADO POR: PAULO LOAIZA

FUENTE: STEFANO CATUCCI (2001).

Estudio de Casos



Libro Música 2

Libro sobre la historia y evolución de la música a lo largo del tiempo.

Diagramación

Estructurado por dos columnas y tres columnas y en algunos casos con presencia de estructuras jerárquicas .

Infografía

No es usada como recurso principal sin embargo podemos encontrar algunos infogramas dentro de las estructuras de diagramación.

Imagen

Imágenes vectoriales y en mapa de bits.

Color

Tratamiento de color donde predominan los matices fríos y los cálidos son utilizados para resaltar información.

Tipografía

Palo seco.

Encuadrado

Cosido.

Soporte

Portada y contraportada en glasse 300, páginas internas en glasse 150.

Formato

Ancho 28.9cm. Largo 21.3cm.

Empaque

Posee empaque primario.

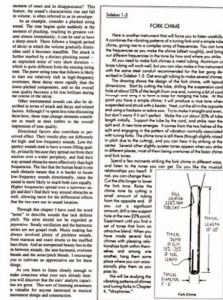
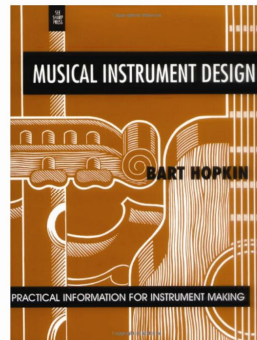
Conclusión

El tratamiento de color frío y la manera en que los matices cálidos hacen predominar cierta información hacen que el libro se torne interesante y atrape la atención de el público.

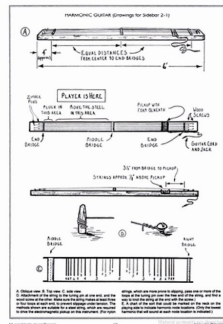
CUADRO N° 3 ESTUDIOS DE CASOS 3 ELABORADO POR: PAULO LOAIZA

FUENTE: BART HOPKIN (1996)

Estudio de Casos



Small text at the bottom of the page, likely a page number or reference.



Small text at the bottom of the page, likely a page number or reference.

Libro Musical Instrument Design

Enciclopedia de gran formato que trata el diseño y la construcción de instrumentos musicales.

Diagramación

Estructurado por dos columnas.

Infografía

Se utilizaron infografías de apoyo y en algunos casos megainfografías para la descripción de un proceso.

Imagen

Imágenes vectoriales.

Color

Tratamiento de color a escala de grises solo la portada y la contraportada poseen color.

Tipografía

Palo seco para los títulos y con serif para los textos

Encuadernado

Cosido.

Soporte

Portada y contraportada duras, páginas internas en glasse 150.

Formato

Ancho 27cm. Largo 21cm.

Empaque

No tiene.

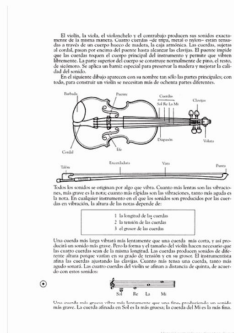
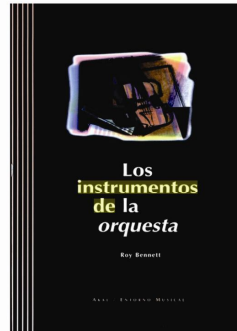
Conclusión

La introducción de la megainfografía forma parte importante en la explicación de procesos, otro aspecto positivo es la tipografía a palo seco en títulos.

CUADRO N° 4 ESTUDIOS DE CASOS 4 ELABORADO POR: PAULO LOAIZA

FUENTE: ALICIA RODRIGUEZ BLANCO (2011).

Estudio de Casos



Libro Los Instrumentos de la Orquesta

Libro sobre los instrumentos de una orquesta sinfónica.

Diagramación

Estructurado por retículas jerárquicas, se adapta a la información que se organiza.

Infografía

Es usada como recurso de apoyo, pero solo su unidad mas mínima, el infograma.

Imagen

Imágenes vectoriales y en mapa de bits.

Color

Tratamiento de color a escala de grises.

Tipografía

Serif en su mayoría, solo existe Palo seco en la portada y algunos títulos.

Encuadernado

Cosido.

Soporte

Portada y contraportada en glasse 250, páginas internas en glasse 150.

Formato

Ancho 24.3cm. Largo 16.5cm.

Empaque

No tiene.

Conclusión

El uso de la infografía de apoyo en un sistema de diagramación jerárquico hace que el recorrido visual del libro sea el propuesto.

CUADRO N°5 ESTUDIOS DE CASOS 5 ELABORADO POR: PAULO LOAIZA

FUENTE: ROY BENNET (2011).