

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE ARTE
ESCUELA DE ARTES VISUALES Y DISEÑO GRÁFICO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

**DISEÑO DE UN CATÁLOGO DIGITAL, UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
LA ENSEÑANZA BÁSICA DE ACROBACIAS EN TELAS**

www.bdigital.ula.ve

Díaz Caligiore, Sabrina del Rocío
C.I. 25150732

Tutor: Profesora Ana Karina Gil
C.I. 11952610

Mérida, septiembre de 2022

Reconocimiento-No comercial

Agradecimientos

A Dios, por permitirme realizar este proyecto con todo el amor, paciencia y entrega que implica, por darme fortaleza y ayuda en cada paso, por su gracia, por la vida y por sus dones.

A mi mamá, Irene Caligiore, por brindarme su apoyo incondicional a lo largo de todo este proceso, por ayudarme y guiarme con sus conocimientos y por estar a mi lado siempre, es mi ejemplo de constancia, sabiduría y determinación.

A mi hermano, Juan Sebastián, por siempre darme palabras de estímulo y aliento, por contagiarme su buen ánimo y su cariño, y por acompañarme en lo necesario siempre.

A mi papá, Juan Díaz, por ser ejemplo en lo académico igual que mi mamá, por demostrarme que la constancia y la perseverancia nos ayudan a lograr lo que nos proponemos.

A mis compañeras de danza aérea que contribuyeron en el desarrollo de este proyecto, compartiendo sus conocimientos y recursos disponibles para llevar a cabo la parte gráfica de este trabajo de grado.

A todos los profesores de la prestigiosa Facultad de Arte de la Universidad de Los Andes que transmitieron sus conocimientos y enseñanzas para mi desarrollo profesional como Diseñador Gráfico.

Gracias a todos los que fueron parte de la culminación de esta meta, dándome palabras de ánimo, transmitiendo sus conocimientos y acompañándome en los momentos difíciles y en los momentos de alegría.

ÍNDICE

Resumen	5
CAPÍTULO I	6
Planteamiento del problema	6
Objetivo general	9
Objetivos específicos	10
Justificación	11
Propósito	12
CAPÍTULO II	11
Marco teórico	13
2.1 Antecedentes teóricos	13
2.2 Referentes artísticos	17
2.3 Bases conceptuales	19
Catálogo digital	19
Ilustración	20
Fotografía	21
Texto instructivo	22
Guía	22
Interactividad	23
Acrobacias en tela	24
Figura (baile)	24
Diseño didáctico instruccional	25
CAPÍTULO III	23
Marco metodológico	26
3.1 Tipo de investigación	26
3.2 Enfoque de la investigación	27
3.3 Diseño de la investigación	29
3.4 Metodología del proceso creativo	30
Cronograma	33
CAPÍTULO IV	35
Resultados	35
4.1 Lista de las figuras	35
4.2 Fotografías	38
4.3 Edición de fotografías	42
4.4 Figuras principales	44
4.5 Ilustraciones	46

4.6 Colores	53
4.7 Redacción de textos	54
4.8 Tipografía	55
4.9 Retículas	56
Retículas para textos	59
4.10 Interactividad	62
Conclusiones	63
Referencias Bibliográficas	65

www.bdigital.ula.ve

RESUMEN

El proyecto titulado: “**Diseño de un catálogo digital, una estrategia didáctica para la enseñanza básica de acrobacias en telas**” tuvo como finalidad diseñar un catálogo que permita a instructores y alumnos de la disciplina artística de esta disciplina, tener un material gráfico para dirigir el aprendizaje en un orden específico. En razón a esto, se realizó un proyecto factible, siendo una propuesta ideada para la solución de un problema y que se sustenta en una investigación para probar su pertinencia y viabilidad. Se desarrolló una propuesta de un catálogo digital de figuras de acrobacias en telas que responda a la problemática de la falta de instructivos físicos y teóricos en la academia Tissu Acrobacias en Telas de Mérida, Venezuela. Se utilizaron las herramientas del diseño editorial para diagramar el contenido del catálogo de manera que la disposición de los elementos contribuya a que el material sea visualmente atractivo y efectivo para la exposición del orden por niveles de las figuras básicas de acrobacias en telas. Por otra parte, se definió que esta investigación está inmersa en el paradigma interpretativo, siendo de enfoque cualitativo, ya que se estableció que la mejor manera de producir conocimiento es a partir del conocer, comprender e interpretar la realidad existente, viviendo personalmente los factores y situaciones que rodean el objeto de estudio. Igualmente, se ha determinado utilizar el diseño de investigación exploratorio por tratarse de un tema poco estudiado como es el mundo circense, específicamente las acrobacias en telas, ya que existen pocos trabajos teóricos que se hayan dedicado a estudiar dicha disciplina y todos los aspectos que la rodean, desde su concepto hasta su enseñanza. La línea de investigación está enfocada en el diseño editorial, la fotografía y la ilustración.

Palabras clave: *Catálogo digital, fotografía, texto instructivo, acrobacias en tela, diseño didáctico instruccional.*

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Desde hace más de 2000 años se tiene registro del circo, las disciplinas que hoy son parte de esta rama del arte son consideradas –junto con la danza– unas de las más antiguas en el universo de las prácticas corporales del hombre. (Duprat 2007). Actividades como el contorsionismo, los malabares o las acrobacias estaban asociadas a un carácter mítico-religioso relacionado con la preparación de guerreros, rituales y prácticas festivas. Las «especialidades», tales como el circo, la danza o el teatro, empezaron a marcarse a partir del Renacimiento y la Modernidad como consecuencia de procesos complejos que habilitan el pasaje de un sujeto carnavalesco a un sujeto espectador (Le Breton, 1995).

Por consiguiente, así se desarrollaron distintas prácticas como la danza aérea, que es el enfoque de este trabajo. Su historia tiene distintas posiciones respecto a sus orígenes, sin embargo, las investigaciones al respecto se dividen en dos importantes tendencias: la tradición circense francesa y la transformación de la danza contemporánea. Al hacer una reconstrucción histórica de la disciplina se apela a la evolución del Circo, propiamente en Francia, donde se suele contar que por ser una de las más jóvenes artes aéreas, pudo haber aparecido en una Escuela de Circo francesa en 1959 (Leach 2011). De la misma forma, otro autor explica un posible origen de esta disciplina a partir del circo, como se expone a continuación:

La acrobacia en tela ha sido creada aparentemente a partir de una evolución de las técnicas de cuerda fija y cuerda volante. Algunos dicen que surge del trapecio tradicional, como una forma de evolución antes incluso de alcanzar el trapecio, utilizándose la cuerda que se usa para subir. Hay quién dice que la tela surge de performances (accidentales o no) de artistas que se colgaban de las cortinas del fondo del escenario en las carpas (Rucq, 2013, p. 25)

Con base a esto, se puede describir la danza aérea como un proceso de transformación de distintas disciplinas artísticas que combinan la danza contemporánea con las artes circenses y las acrobacias, donde el acto o la coreografía se realiza principalmente suspendido en el aire, soliendo usarse técnicas de escalada y gimnasia.

Se ha destacado que es una disciplina que exige una relación corporal, mental y espiritual, así como una rigurosa disciplina y constancia, pues combina la estética de la danza con la fuerza física y la preparación mental para su desarrollo, pues al realizarse a grandes alturas requiere un control corporal y mental considerable. (Cooper, 2012)

Actualmente, en la sociedad en que nos desenvolvemos existen disciplinas de diversos orígenes que han ido tomando relevancia en los últimos años, porque la era moderna permite manejar diferentes entornos sin ser juzgados o encasillados por no pertenecer al área específica de donde han surgido. Tal afirmación se evidencia en la práctica actual de las acrobacias en telas, ya que se puede decir que es desarrollada por un público mucho más amplio que el de sus orígenes y que nada tiene que ver con el mundo circense, donde nace este arte. Por esta razón, existen grandes grupos de personas que realizan esta práctica sin tener conocimientos teóricos o académicos, ya que han aprendido de forma empírica y sin ningún orden establecido.

En cuanto al diseño de este catálogo, se considera que la forma más adecuada para aprender el orden de las figuras es guiándose mediante una lista ordenada, diseñada en base a la progresión desde lo más básico hasta lo avanzado. Al realizar una figura básica, se vive una experiencia que queda memorizada en la mente, de manera que se puede avanzar a otra figura que tenga características similares, añadiendo otra de mayor dificultad. Así se facilitaría este proceso, porque el alumno ya conocerá previamente movimientos o nudos que lo ayudarán a avanzar a la siguiente figura.

En el caso del instructor, siguiendo un orden podrá enseñar figuras en una secuencia consecutiva que ayudará a tener una experiencia de enseñanza más efectiva, ya que será más fácil para los alumnos aprender las figuras una tras otra. Si no se siguiera un orden, el tiempo de aprendizaje sería más lento, se requeriría más esfuerzo para explicar diferentes nudos y enganches de un momento a otro y los alumnos podrían presentar dificultades para retener la información y poder repetirla sin ayuda del instructor.

Cabe destacar que este catálogo es un producto útil ya que actualmente muchas academias no tienen un material didáctico del cual apoyarse, sino que se valen del conocimiento y la experiencia empírica, dejándose llevar por lo instintivo. Por consiguiente, al tener imágenes específicas disponibles se podrán guiar de manera correcta para realizar las figuras, ya que sucede en muchos casos que no se aprenden técnicamente de manera adecuada. Hay que enfatizar que esta disciplina es distintiva por la comunicación que puede dar el cuerpo mediante la expresión corporal, y esto se puede construir iniciando por saber cómo debe verse la figura en cuanto a la posición de los brazos y las piernas, la extensión o flexión de las extremidades, las puntas de los pies, entre otros aspectos que podrán observar mediante las fotografías de las páginas del catálogo.

De lo anteriormente descrito, surge la necesidad de diagramar el contenido del catálogo de manera que la disposición de los elementos que los constituyen, contribuya a que el material sea visualmente atractivo y efectivo para la exposición del orden requerido por niveles de las figuras de acrobacias en telas.

La intención del presente trabajo fue investigar y desarrollar el diseño de un catálogo digital que sirva como guía de carácter progresivo desde lo básico hasta lo avanzado en cuanto a las figuras acrobáticas que se enseñan para practicar esta disciplina circense. Entendiendo figuras básicas como las habilidades específicas que permiten desarrollar una secuencia de movimientos en la tela ya que brindan seguridad, sostén y apoyo, de tal manera que todas las figuras posteriores se desprenden de las posiciones básicas establecidas.

Así mismo, por medio de este trabajo, se determinó cuál sería la mejor forma de diseñar un catálogo que permita tanto a instructores como a los alumnos, la comprensión de su contenido, a través de aspectos técnicos del diseño editorial tales como retícula, ley de jerarquía, diagramación y correcta distribución de los elementos en el formato.

En este caso el catálogo de figuras fue dirigido a la población merideña, específicamente, a las alumnas e instructoras que forman parte de la academia Tissu Acrobacias en telas, ubicada en el C.C. Milenium de Mérida, Venezuela.

Finalmente, de acuerdo con lo anteriormente expuesto, se puede definir el problema motivo de la investigación en los siguientes términos:

La necesidad del diseño de un catálogo digital a partir de fotografías como estrategia didáctica para la enseñanza básica de acrobacias en telas.

Con el propósito de dar solución al problema motivo de estudio, surgieron las siguientes interrogantes:

- ¿Qué ítems seguir para ordenar las figuras de acuerdo a su nivel de dificultad?
- ¿Cómo aplicar el uso de fotografías e ilustraciones en la diagramación del catálogo para cumplir sus funciones instructivas?
- ¿De qué modo se puede diagramar el contenido del catálogo de manera que la disposición de sus elementos contribuya a que el material sea visualmente atractivo y efectivo para la exposición del orden por niveles de las figuras de acrobacias en telas?

OBJETIVO GENERAL

Diseñar una propuesta de un catálogo digital a partir de fotografías y apoyado en ilustraciones que sirva como guía didáctica para el aprendizaje de figuras básicas de acrobacias en telas en un orden progresivo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Diagnosticar la necesidad de contenidos didácticos de un catálogo digital según las fallas teóricas o didácticas respecto a las acrobacias en tela.
2. Fundamentar el desarrollo del producto de esta investigación mediante las bases teóricas existentes y trabajos de investigación referentes al tema.
3. Estudiar la factibilidad del proyecto de desarrollo de un catálogo en la academia para la cual se realiza, que en este caso es Tissu Acrobacias en telas de Mérida, Venezuela.
4. Ejecutar el diseño y la diagramación del contenido del catálogo digital de manera que la disposición de los elementos contribuya a que el material sea visualmente atractivo y efectivo para la exposición del orden por niveles de las figuras de acrobacias en telas.

www.bdigital.ula.ve

JUSTIFICACIÓN

Con la presente investigación se buscó satisfacer una necesidad de material didáctico referente a las acrobacias en telas, ya que esta disciplina ha tomado relevancia en los últimos años, especialmente en la ciudad de Mérida, Venezuela. Es conocido que hay escasos trabajos previos referentes al tema, sin embargo, es necesario enriquecer estas bases para que las academias que han ido surgiendo puedan basar su formación en estudios realizados por personas que conocen el tema gracias a la recolección de información de diversas fuentes, como el caso de este estudio, y no se realice de manera empírica o autodidacta.

Es importante que exista contenido teórico para cualquier área del saber sin importar su origen, y en esta investigación surge la necesidad de hacer converger dos áreas del arte como son el diseño y la danza dentro de un mismo proyecto, del cual nazca un resultado que perdure en el tiempo. Si bien es cierto que cada día surgen nuevos conocimientos y se conciben nuevas figuras en el mundo de la danza aérea, se busca que este proyecto sirva como base general acerca del conocimiento inicial que se debe tener para empezar a desarrollar esta práctica.

En cuanto al diseño de este catálogo, aplicando los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad de Los Andes, se buscó realizar una propuesta didáctica que permita converger las bases aprendidas sobre la diagramación, valiéndose de aspectos como la jerarquía, el uso del color, la interacción digital, el uso de la fotografía, entre otros. De esta manera, se obtuvo un producto que satisface las necesidades planteadas en el problema, gracias al uso funcional de los conocimientos obtenidos durante la formación académica.

Al emplear armoniosamente herramientas como la fotografía y la ilustración en un orden progresivo, se permite que la información quede plasmada a largo plazo en la memoria del lector, aparte del uso estratégico de la interactividad digital, el texto instructivo y las retículas dinámicas. Gracias a esto, se logra como resultado un catálogo didáctico de fácil lectura y difusión, el cual es práctico para

el uso de los instructores y alumnos de la academia Tissu Acrobacias en telas de Mérida, Venezuela.

PROPÓSITO

Diseñar un catálogo digital como estrategia didáctica para la enseñanza básica o elemental de figuras de acrobacias en tela que sirva de guía a instructores y alumnos para desarrollar de manera efectiva este arte, que tiene sus orígenes en el circo. Este catálogo digital ofrece una propuesta para la enseñanza estructurada de la danza aérea en la Academia Tissu Acrobacias en Telas de Mérida, Venezuela.

www.bdigital.ula.ve

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

En este capítulo se presentarán los aspectos que contienen los fundamentos teóricos que sustentan esta investigación, así como un sistema de definiciones que aclaran conceptos imprescindibles para la realización del trabajo, y está constituido por:

- **Antecedentes teóricos**
- **Antecedentes artísticos**
- **Bases teóricas:**
 - Catálogo digital
 - Ilustración
 - Fotografía
 - Texto instructivo
 - Guía
 - Interactividad
 - Acrobacias en Tela
 - Figura (baile)
 - Diseño didáctico e instruccional

2.1 ANTECEDENTES TEÓRICOS

• Mora (2022), realizó un trabajo de investigación cuyo título fue: *Diseño de un manual instruccional (Tomo I) para la enseñanza de la danza aérea*, presentado en la Universidad de Los Andes, Venezuela, para obtener el título en la carrera de Diseño Gráfico. Su objetivo general fue: diseñar un manual instructivo como herramienta didáctica para enseñar la danza aérea aplicando los fundamentos del diseño editorial digital.

En el desarrollo de este proyecto, se realizó el diseño de un manual para introducirse en la danza aérea, su historia, los artistas reconocidos a nivel nacional, los movimientos y nudos iniciales y lo relacionado a los aspectos básicos de esta disciplina.

En conclusión, se obtuvo como producto un manual instructivo aplicando los parámetros del diseño editorial digital para su fácil lectura, empleando ilustraciones sencillas y colores armónicos para una buena comunicación del contenido.

Esta investigación está directamente vinculada con el tema a tratar en este trabajo, porque presenta las bases teóricas de la enseñanza básica de las acrobacias en telas, empleando fotografías e ilustraciones para su comprensión. Además, aplica los fundamentos del diseño para diagramar las páginas de manera que sea visualmente atractivo para el lector, emplea la interactividad para el manejo correcto del manual y ayuda a que las personas principiantes tengan acceso a información esencial acerca de la danza aérea.

- Cajamarca y Chancusig (2011), realizaron un proyecto cuyo título fue: *Diseño de un catálogo con ilustraciones digitales para el mejoramiento del diseño artesanal en el área de la cerámica, vidriería y marmolería en la provincia de Cotopaxi*, presentado en la Universidad Técnica de Cotopaxi, Ecuador, para obtener el título de la carrera Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado, cuyo objetivo principal fue: mejorar el diseño artesanal en el área de la cerámica, vidriería y marmolería apoyado del arte, cultura, tradición y arquitectura de la Provincia de Cotopaxi.

En el desarrollo de este proyecto, se utilizó información de la artesanía, la ilustración con la técnica del lápiz, la ilustración digital y el diseño editorial entre otras importantes como breves reseñas de cada una de las imágenes ilustradas que son aportes del catálogo para el artesano y para otras personas interesadas en el tema. Luego de un proceso secuencial se obtuvo el arte final que lleva consigo todos los pasos que se realizaron en el catálogo con el título de *Ilustraciones Digitales de Cotopaxi*; este lleva en su interior, arquitectura, arte, cultura y tradición cotopaxense sintetizada con las leyes de la Gestalt.

Las conclusiones del mismo fueron: el catálogo *Ilustraciones Digitales de Cotopaxi*, contiene imágenes con la aplicación de algunas leyes de la Gestalt para

obtener figura y forma, brindando imágenes en vectores bien trabajados para cualquier uso gráfico acorde y agradable a la vista, sin perder los rasgos autóctonos de cada una ellas.

Este trabajo está directamente relacionado con el tema objeto de estudio ya que consiste en la creación de un catálogo digital con ilustraciones hechas a partir de fotografías, las cuales iniciaron con un proceso de bocetaje manual y luego fueron digitalizadas para ser incluidas en la propuesta. Además, aplicaron el diseño editorial y la diagramación para obtener el resultado.

- Sáez (2017), elaboró un trabajo de investigación titulado: *Presencias, riesgos e intensidades*. Un abordaje socio-antropológico sobre y desde el cuerpo en los procesos de formación de acróbatas y bailarines/as de danza contemporánea en la ciudad de La Plata para la Universidad de Buenos Aires, Argentina, para optar por el título de Doctor de la Facultad de Filosofía y Letras en Antropología. Su objetivo general fue: analizar el proceso socio-antropológico sobre y desde el cuerpo en la formación de acróbatas y bailarines/as de danza contemporánea en la ciudad de La Plata.

Se realizó un trabajo etnográfico en diferentes espacios que integran los circuitos de la danza contemporánea y de las artes circenses en esta ciudad, fundamentalmente en el contexto de cursos, seminarios y talleres de danza contemporánea y de acrobacia aérea y de piso, para hacer una comparación entre la formación en el ámbito del circo contemporáneo o “nuevo circo” y la danza contemporánea. El abordaje comparativo de los procesos de formación en estas dos prácticas corporales artísticas, permitió la construcción relacional del objeto de investigación, a la vez que funcionó como control metodológico que posibilitó mantener una vigilancia epistemológica constante.

Las conclusiones que resultaron de este trabajo fueron que a partir de la inmersión etnográfica y de la descripción analítica de estos procesos, se observó una serie de dimensiones que permitieron profundizar y complejizar el análisis de las relaciones recíprocas entre ellos y de los elementos involucrados. Asimismo,

durante el proceso de análisis de los datos fueron emergiendo distintas categorías conceptuales que permitieron establecer un diálogo con otras investigaciones afines a la vez que reformular los términos en los cuales planteamos inicialmente el problema de investigación.

En este caso los resultados de esta investigación se relacionan con la nuestra en cuanto al enfoque metodológico sobre dos grupos de sujetos que fueron los acróbatas y bailarines de danza contemporánea, quienes aportaron sus experiencias y vivencias de su formación respectivamente

www.bdigital.ula.ve

2.2 REFERENTES ARTÍSTICOS

Guide to inverting with straight legs (Guía para invertir con piernas rectas) por Jill Franklin. Estudio Aéreo Aerial Physique. Los Ángeles, California (2018).

La referida guía es vinculante con los aspectos gráficos de esta propuesta ya que emplea fotografías para representar la correcta posición del cuerpo al momento de hacer un movimiento en la tela. Así mismo, emplea el texto instruccional para ayudar al lector a realizar las posiciones descritas.





Danza aérea (libro para colorear figuras de acrobacia aérea) por Daniela Marulanda. Estudio Aéreo Volaré. Medellín, Colombia (2018).

Este libro para colorear es un referente para la presente investigación ya que parte de fotografías para realizar ilustraciones lineales, en este caso, para ser coloreadas. Sin embargo, la sintetización de una imagen orgánica compleja como lo es la fotografía hasta una imagen lineal como la ilustración es uno de los objetivos estéticos del trabajo que se realizó con las fotografías de esta investigación.





2.3 BASES CONCEPTUALES

A continuación, se presentan diversos conceptos directamente relacionados con esta investigación, haciendo referencia a autores y enfoques teóricos que se han desarrollado en investigaciones previas para establecer su relación con el presente trabajo.

- **Catálogo digital**

Según Morgan (2008) los catálogos son las publicaciones que nos ofrecen información sobre una serie de productos o servicios, de una empresa. Es uno de los medios que tiene una empresa para ofrecer publicidad sobre sus productos directamente al consumidor, aunque este tenga un costo poco elevado, permite enseñar de una forma correcta todos los contenidos deseados por la empresa, sin limitar calidad ni espacio en la publicación de sus productos.

El vocablo griego katálogos, que se puede traducir como “lista”, llegó al latín como catalögus. De allí procede el término catálogo: un registro que presenta, de manera ordenada, descripciones y datos generales de individuos, objetos, documentos u otras cosas que mantienen algún tipo de vínculo entre sí.

Un catálogo digital, ebook, o libro electrónico como es su significado directo al español, alude a la versión digital o computacional de un ejemplar impreso o físico, ya sea de libro, manual, catálogo o cualquier material compuesto de páginas u hojas. El hecho que este mismo sea digital, le permite además contar

con agregados únicos que no pueden ser agregados a las versiones predecesoras, como elementos multimedia: música y videos, vínculos, índices dinámicos, entre otros, y una de las opciones más importantes es la posibilidad que el usuario tiene oportunidad de interactuar directamente con los autores o encargado, a través del mismo catálogo.

De esta manera, en el presente trabajo se busca crear un catálogo digital que sirva de registro ordenado de información acompañada con imágenes para la enseñanza de figuras de acrobacias en telas, y que el mismo sea en formato digital para que esto facilite su alcance a un mayor número de usuarios.

- **Ilustración**

Para Durán (2005), la ilustración se define como una imagen narrativa particularmente persuasiva. Su lenguaje, con sus elementos y propiedades está plenamente capacitado para transmitir mensajes narrativos completos y eficaces, cuyas ilustraciones conforman un conjunto de imágenes secuenciadas con un coherente hilo narrativo, susceptible de ser leído como un relato dotado de cierta autonomía con respecto al texto, en el caso de que lo haya.

Por otra parte, Iranzo (2012) en su texto “6 ilustradores opinan” destaca a Ferrer quien expresa que “Ilustrar es iluminar (dar luz) dotar de significado un texto (ajeno) pero ilustrar es más porque ilustrar está vinculado a lo emocional. Ilustrar es significarse. Ilustrar es indagar, comunicar, expresar y utilizar como testimonio”.

De esta manera, las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras. Esto significa que se puede producir imágenes que llevan un mensaje. Un aspecto importante de la ilustración es el uso de diseños bidimensionales, a diferencia de las imágenes pintorescas y espaciales que tratan de captar la tercera dimensión.

Así mismo, en el producto que se desea crear a partir de esta investigación, la ilustración será una de las herramientas empleadas en el lenguaje gráfico, las

cuales serán creadas para transmitir mensajes directamente asociados a palabras (nombres de figuras) para que estas queden grabadas en la mente de los lectores.

- **Fotografía**

La fotografía es el arte y la técnica de obtener imágenes duraderas debido a la acción de la luz. Es el proceso de proyectar imágenes y capturarlas, bien por medio del fijado en un medio sensible a la luz o por la conversión en señales electrónicas.

En este sentido la fotografía se define por su historia, como el intento de un acercamiento a la realidad a través de la imagen. Citando a Jaques Aumont (1992) en su libro La Imagen, la define como: “un objeto producido por la mano humana, en cierto dispositivo y siempre para transmitir a su espectador, de forma simbolizada, un discurso sobre el mundo real”

La fotografía es entendida también, por su función de memoria tal como se ve en el libro El Beso de Judas, Fotografía y verdad de Joan Fontcuberta:

La fotografía es un signo que, efectivamente, requiere para su consecución una relación de causalidad física con el objeto. El objeto se representa a sí mismo mediante la luz que refleja. La imagen no es más que el rastro del impacto de esa luz sobre la superficie fotosensible: un rastro almacenado, un rastro-memoria. (Fontcuberta, 1997, p 78)

Continuando con lo dicho anteriormente, se desean utilizar diferentes herramientas para la creación de las imágenes dentro del catálogo digital que nos ocupa. Una de ellas es la fotografía, siendo usada como medio de capturar una imagen que perdure en la historia de un momento específico, ya que en el presente trabajo se utilizarán como referencia principal para el lector sobre la manera correcta de marcar cada figura.

Esto con el fin de mostrar imágenes capturadas que se relacionan directamente con el producto del aprendizaje de la academia, utilizando como punto de partida fotografías de alumnas e instructoras.

- **Texto instructivo**

Según Prado (2011), el texto instructivo “sirve para orientar la conducta ajena mediante instrucciones u órdenes precisas que el receptor debe seguir”. Para ello se vale de una secuencia de indicaciones sencillas, claras y precisas y, en ocasiones, acompañadas de un lenguaje icónico que, en determinados casos, puede llegar incluso a tener más importancia que el propio texto.

En el caso de este catálogo, las imágenes serán acompañadas de un texto instructivo para describir de cuales nudos o enganches surgen las figuras presentadas, y que movimientos conllevan al armado de la figura. Sin embargo, el catálogo no es un manual de instrucciones para realizar las figuras, sino una guía del orden ideal en el cual se pueden aprender.

- **Guía**

Según García (2009), la guía es un material educativo, que deja de ser auxiliar para convertirse en herramienta valiosa, pieza clave para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, porque promueve el aprendizaje autónomo al aproximar el material de estudio al estudiante (texto convencional y otras fuentes de información), a través de diversos recursos didácticos (explicaciones, ejemplos, comentarios, esquemas y otras acciones similares a la que realiza el profesor en clase).

Una guía apunta a orientar al lector. Lo habitual es que esté destinada a la resolución de alguna problemática, por lo general vinculada al funcionamiento de algo o al desarrollo de un proceso.

Dicho esto, en el trabajo objeto de estudio se establece que la mejor manera para transmitir los conocimientos de acrobacias en telas es mediante la creación de una guía didáctica que oriente al lector en el orden progresivo de las figuras desde lo básico hasta lo avanzado, apoyando dicha información con fotografías e ilustraciones.

- **Interactividad**

Según Bedoya (1997) la interactividad es lo que permite que el receptor pueda controlar hasta cierto punto el mensaje emitido por el emisor. Así mismo, cuando el usuario tiene el control de navegación en un medio digital, se convierte en no-lineal e interactivo. De esta forma, el producto de esta investigación tendrá interactividad mediante botones que el usuario podrá elegir utilizar o no.

En cuanto a la interactividad digital, según Rosero (2016), “se refiere a los grados de interacción establecidos entre los medios tecnológicos y las personas que comparten procesos comunicativos virtuales” de manera que puede haber una interacción entre receptor y medios digitales mediante las múltiples herramientas que ofrecen los últimos mencionados.

Para este catálogo se busca crear una interacción digital mediante la herramienta del PDF interactivo, en la cual se pueden añadir enlaces que comunican directamente una página a otra, para que así la experiencia del lector sea más dinámica. En este caso los receptores serán los alumnos e instructores de acrobacias en telas, que podrán seleccionar fácilmente las figuras o series que quieran visualizar desde el índice de cada nivel.

- **Acrobacias en tela**

Las acrobacias en tela son resultado de un proceso de transformación de distintas disciplinas artísticas que combinan la danza contemporánea con las artes circenses y las acrobacias, donde el acto o coreografía se realiza principalmente suspendido en el aire en dos listones de tela, soliendo usarse técnicas de escalada y gimnasia.

Según Díaz (2015) las acrobacias en tela se pueden definir como una práctica corporal que se caracteriza por llevar a cabo una gran diversidad de movimientos y figuras suspendidos en una tela. “Sus practicantes la conciben como la conjugación entre lo físico y lo artístico, ya que pone en juego el trabajo de ciertas capacidades corporales como también propicia la búsqueda de un lenguaje corporal en el que la creatividad y la libertad son sus principales vías de expresión.” (p 2).

De esta forma, la danza aérea es el principal objeto de investigación de este trabajo, ya que es una disciplina artística poco estudiada surgida de una serie de combinaciones de otras disciplinas, de esta se conoce poco material didáctico y teórico, por lo cual se quiere desarrollar un catálogo digital que además de sus fines instructivos, también sirva como un material que dé a conocer esta práctica circense.

- **Figura (baile)**

Una figura es la apariencia o el aspecto externo de un cuerpo, a través de la cual se puede distinguir frente a otros. Se entiende como figura, en el baile, a la ejecución de un ciclo de movimientos independiente y planificado formado de pasos.

Según Escobar (2008) la figura en el baile “Es lo que se ve; son aquellas posiciones que quieren expresar una temática. Las figuras son las que le dan forma y vida a un tema danzado.” (p 15).

Considerando esto, en el presente trabajo de investigación se define figura a todas las posiciones básicas del cuerpo que se realizan en la danza aérea y que serán ordenadas en niveles de dificultad dentro del catálogo digital.

- **Diseño didáctico instruccional**

Según Estévez (1996) lo didáctico es un conjunto de procedimientos y recursos que debe conocer un instructor para orientar a sus alumnos en el aprendizaje.

Además, se puede considerar como sinónimo de instruccional cuando incluya el “desarrollo social, psicológico, emocional y moral del estudiante” (Reigeluth, 1983).

En este sentido, aplicando un diseño didáctico instruccional, se define diseño como “un plan, boceto o esquema que sirve para proyectar o planificar ideas, acciones u objetos, de tal modo que dicho proyecto oriente el desarrollo de la práctica” (Estévez, 1996) apoyándose de estrategias orientadoras (en este caso, con el uso de elementos gráficos) se puede informar a los alumnos sobre un tema en específico haciendo que lo enseñado permanezca en su memoria, al interpelar sus aspectos emocionales y psicológicos, valiéndose de diversas herramientas de diseño que acompañen al texto.

En la presente investigación este diseño didáctico se apoya en las herramientas del diseño editorial digital, entendiéndolo según Zanon (2007) como el área del diseño gráfico especializada en la maquetación y composición de diferentes publicaciones como revistas, periódicos, catálogos y folletos. Se encarga de organizar en un espacio texto, imágenes y en algunos casos multimedia tanto en soportes tradicionales como electrónicos.

Dentro de la maquetación la principal referencia aplicada será el uso de la fotografía como medio representativo y de mayor jerarquía en la composición para que esta pueda perdurar en la memoria. Así mismo, se empleará la instrucción visual paso a paso para demostrar el armado de los nudos, enganches y amarres.

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

A continuación, se presenta el capítulo que constituye la descripción del tipo de investigación abordada como proyecto factible, así como también el enfoque cualitativo inmerso en el paradigma interpretativo que presenta la investigación, el diseño descriptivo y la metodología del proceso creativo empleada en el transcurso del trabajo.

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Este estudio se orienta al tipo de investigación de proyecto factible, la cual se define como la elaboración de una propuesta viable, destinada a responder o satisfacer necesidades específicas a partir de un diagnóstico o evaluación de un problema. Un proyecto factible, como su nombre lo indica, tiene un propósito de utilización inmediata, la ejecución de la propuesta.

En este sentido, la UPEL (1998) define el proyecto factible como un estudio “que consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales” (p.7). La propuesta que lo define puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos, que sólo tienen sentido en el ámbito de sus necesidades.

De esta manera, este concepto se aplica a esta investigación ya que se ha desarrollado una propuesta de un catálogo digital de figuras de acrobacias en telas que responde a la problemática de la falta de instructivos físicos y teóricos en la academia Tissu Acrobacias en Telas de Mérida, Venezuela.

Por otra parte, la Universidad Simón Rodríguez (1980) considera que un proyecto factible está orientado a resolver un problema planteado o a satisfacer las necesidades en una institución. En este caso, la institución es la academia antes mencionada, la cual presenta la necesidad de un material instructivo que

permanezca en el tiempo y que sea útil a través de los diferentes niveles de aprendizaje.

De las definiciones anteriores se deduce que, un proyecto factible consiste en un conjunto de actividades vinculadas entre sí, cuya ejecución permitirá el logro de objetivos previamente definidos en atención a las necesidades que pueda tener una institución o un grupo social en un momento determinado.

Es decir, la finalidad del proyecto factible radica en el diseño de una propuesta de acción dirigida a resolver un problema o necesidad previamente detectada en el medio

Arias (2006), señala: “Que se trata de una propuesta de acción para resolver un problema practico o satisfacer una necesidad. Es indispensable que dicha propuesta se acompañe de una investigación, que demuestre su factibilidad o posibilidad de realización”. (p. 134)

De lo antes planteado, se define que para llevar a cabo el proyecto factible, lo primero que debe realizarse es un diagnóstico o evaluación de la situación planteada; en este caso el problema que hay en cuanto a la deficiencia o ausencia de material instructivo que sirva de base teórica en la academia para la correcta enseñanza de las figuras. En segundo lugar, es plantear y fundamentar con basamentos teóricos la propuesta a elaborar, que es lo que se realizará por medio de este trabajo de investigación. Aunado a esto, se realizará el estudio de factibilidad del proyecto, en cuanto a que posibilidades existen que pueda ser utilizado en la academia por instructores y alumnos y, por último, la ejecución de la propuesta que será el prototipo o producto final del catálogo digital que saldrá de esta investigación.

3.2 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

Se define que esta investigación está inmersa en el paradigma interpretativo, siendo de enfoque cualitativo. Según Cerda (2011), la investigación

cualitativa hace alusión a caracteres, atributos o facultades no cuantificables que pueden describir, comprender o explicar los fenómenos sociales o acciones de un grupo o del ser humano.

Partiendo de esto, en el campo de la enseñanza de cualquier disciplina, la mejor manera de producir conocimiento será a partir del conocer, comprender e interpretar la realidad existente, por lo tanto, se puede decir que el investigador de alguna forma debe vivir personalmente los factores y situaciones que rodean el objeto de estudio.

No se trata del estudio de cualidades separadas o separables; se trata del estudio de un todo integrado que forma o constituye una unidad de análisis y que hace que algo sea lo que es: una persona, una entidad étnica, social, empresarial, un producto determinado, etc.; aunque también se podría estudiar una cualidad específica, siempre que se tengan en cuenta los nexos y relaciones que tiene con el todo, los cuales contribuyen a darle su significación propia (Martínez, 2001, p. 3)

De esta manera, se deberán estudiar todas las cualidades presentes de determinado problema para poder entender y comprender el objeto de estudio y partiendo de allí, dar respuesta a las interrogantes. En la investigación este estudio está presente a partir de las experiencias personales del investigador, lo que ayudará a analizar las variables como un todo integrado.

En la metodología cualitativa el investigador ve al escenario y a las personas en una perspectiva holística; las personas, los escenarios o los grupos no son reducidos a variables, sino considerados como un todo. Se estudia a las personas en el contexto de su pasado y las situaciones actuales en que se encuentran. De esta forma, se dice que esta investigación responde a este paradigma ya que el investigador está inmerso en el problema que dirige el presente trabajo, ha vivido y estudiado de cerca los factores que intervienen en el aprendizaje y enseñanza de la disciplina aérea y a partir de esta experiencia ha identificado la situación actual de la problemática planteada.

Esta afirmación parte de que los investigadores cualitativos tratan de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas. Desde un punto de vista fenomenológico y para la investigación cualitativa es esencial experimentar la realidad tal como otros la perciben. Siendo de esta manera que el investigador cualitativo se identifica con las personas que estudia para poder comprender cómo ven las cosas. (Taylor y Bogdan, 1987).

3.3 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Se ha determinado utilizar el diseño de investigación exploratoria. La investigación exploratoria tiene como objetivo examinar o explorar un problema de investigación poco estudiado o que no ha sido analizado antes. Por esa razón, ayuda a entender fenómenos científicamente desconocidos, poco estudiados o nuevos, apoyando en la identificación de conceptos o variables potenciales, identificando relaciones posibles entre ellas (Cazau, 2006).

Se toma este diseño de investigación por tratarse de un tema poco estudiado como es el mundo circense, específicamente las acrobacias en telas. Existen pocos trabajos teóricos que se hayan dedicado a estudiar dicha disciplina y todos los aspectos que la rodean, desde su concepto hasta cómo debería enseñarse.

La investigación exploratoria, conocida también como formulativa (Selltiz et al, 1980 en Cazau, 2006), ayuda a conocer y mejorar el conocimiento sobre los fenómenos de estudio para explicar mejor el problema a investigar. La investigación exploratoria estudia las variables o factores que podrían estar relacionados con el fenómeno en estudio, y termina cuando existe una clara idea de las variables relevantes y cuando ya se tiene información suficiente sobre el tema.

Por consiguiente, la investigación exploratoria en su mayor parte es cualitativa ya que tiene su foco en las palabras y en observaciones: historias,

representaciones visuales, caracterizaciones significativas, interpretaciones y demás descripciones expresivas. No involucra fuertes análisis matemáticos rigurosos. La información puede ser investigada de manera informal para aclarar cualidades o características que están asociados con un objeto, situación o problema.

Siguiendo la propuesta de Zikmund (2009), el propósito de la investigación exploratoria se entrelaza con la necesidad de una indicación precisa del problema de la investigación. Los investigadores realizan investigación exploratoria para tres propósitos interrelacionados: (1) El diagnóstico de una situación, (2) Selección de alternativas, y (3) El descubrimiento de nuevas ideas.

3.4 METODOLOGÍA DEL PROCESO CREATIVO

La metodología para el proceso creativo de esta investigación se basa en “la Caja Negra” y “la Caja Transparente” del texto *Métodos del diseño* (1970) de Jones.

En primer lugar, el método explica la caja negra, como el proceso en el cual el diseñador es creativamente libre y confía en que sus diseños van a tener éxito, sin embargo, no sigue un proceso, si alguien le pregunta al diseñador cómo fue que llegó al resultado, éste simplemente no podrá responder. Este tipo de diseño es generalmente conformado por experiencias anteriores del diseñador y, por lo tanto, este método no funciona con problemas complejos.

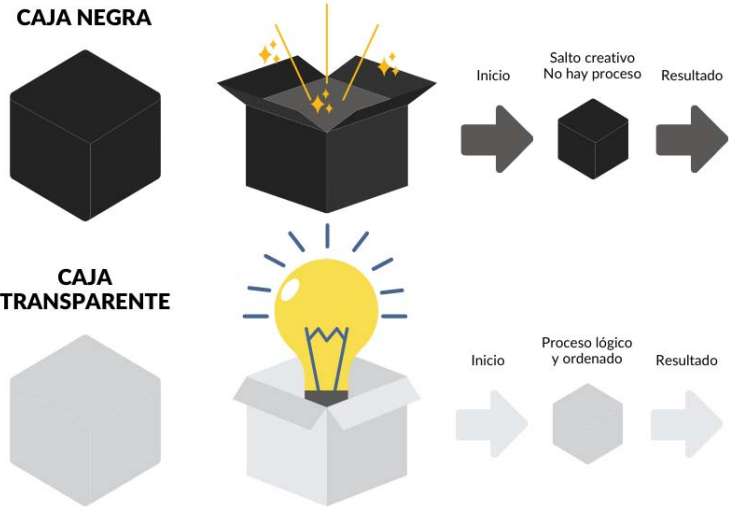
Se afirma que el proceso del diseño se lleva a cabo en la mente del diseñador de manera inconsciente; según Jones (1978) “Es, por tanto, racional creer que las acciones hábiles están inconscientemente controladas e irracional esperar que el diseño pueda tener una explicación completamente racional.” (p. 40).

La caja transparente es todo lo contrario a la caja negra, en este método se utiliza un proceso lógico y ordenado, conocer reglas y el proceso siempre (o casi

siempre) los lleva al resultado deseado. La caja transparente utiliza criterios de evaluación, análisis del problema y estrategias.

Aplicando esta metodología de Jones (1978) a la presente investigación, se establece que hay dos pasos para realizar el diseño del catálogo digital que se pretende. En primer lugar, existen las ideas desordenadas en una caja negra, las cuales se presentan de forma empírica e intuitiva sin ningún procedimiento establecido. Sin embargo, se considera que este proceso no puede generar un producto que genere los resultados esperados. Por lo tanto, se debe proceder a sacar las ideas de la caja negra y organizarlas en la caja transparente, de manera que siguiendo un plan con parámetros establecidos se conciba un mejor resultado en el producto final del catálogo.

Este proceso estuvo basado en los parámetros de diseño y diagramación establecidos para la creación de un producto visual, iniciando con un proceso de bocetaje previo, la realización de las ilustraciones manuales y luego digitales, el establecimiento de formato y retícula para el catálogo, la consideración y uso de todos los elementos necesarios para la correcta distribución de los textos e imágenes en el espacio, y todos los factores que se deben tener presente para la creación de dicho producto. Se espera que siguiendo un plan con parámetros establecidos el resultado sea el deseado, y pueda servir para el propósito que será creado



Interpretación de autoría propia del Esquema de “la Caja Negra” y “la Caja Transparente”
del texto *Métodos del diseño* (1970) de Jones.

www.bdigital.ula.ve

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

El producto final de este trabajo de investigación es un catálogo digital que llevó un proceso de creación desarrollado por varias actividades previamente establecidas en el cronograma. A continuación, se describe el proceso y el resultado de cada una de esas actividades.

LISTA DE LAS FIGURAS

Para iniciar el desarrollo del catálogo se estableció un orden de figuras desde los nudos básicos, creando una lista por nombres y separándolas en tres niveles, Inicial, Medio y Avanzado.

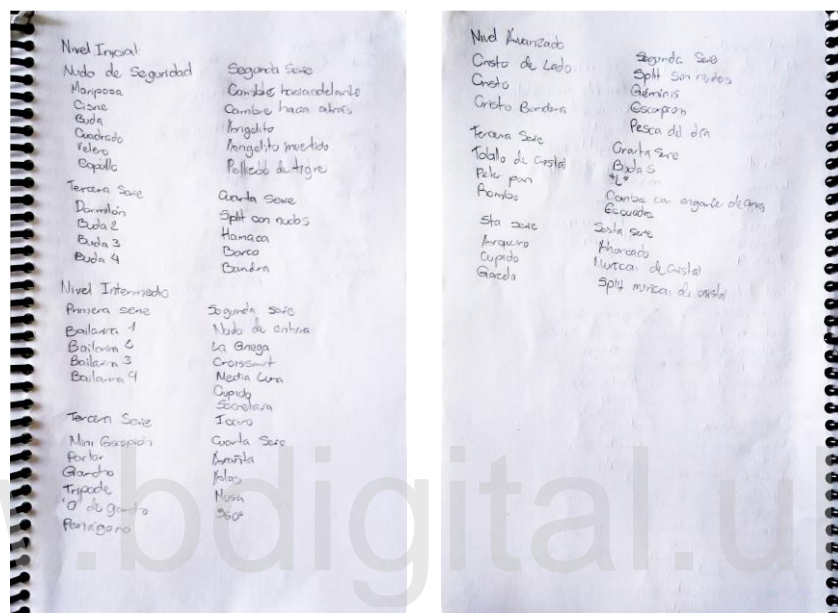
Cabe destacar que los nombres de las figuras varían notablemente entre las diferentes academias o aerialistas que practican esta disciplina. Sin embargo, era importante nombrar cada una para su identificación.

Esta lista fue creada con base a conocimientos previos adquiridos mediante el trabajo de campo, y por la experiencia obtenida en el proceso personal del aprendizaje de esta disciplina.

Mediante esta experiencia personal, se ha podido observar que muchas veces se busca aprender nuevas figuras, sin analizar previamente con cuales nudos o enganches están formadas, por lo tanto, al intentar hacer un nudo desconocido se hará mucho más complicado el proceso de aprendizaje. Sin embargo, por experiencia es sabido que si se aprenden las figuras siguiendo la secuencia respectiva, dividiéndolas por nudos o enganches, la memoria retendrá más fácilmente el proceso de armado, por lo cual al momento de aprender una siguiente secuencia, si se repiten movimientos conocidos previamente, será mucho más sencillo avanzar a otra de mayor dificultad.

Por ejemplo, muchas veces se inicia enseñando esta disciplina desde los nudos de los pies, sin pasar por la secuencia de nudo de seguridad. No obstante,

haciendo primero esta última secuencia mencionada, se hacen movimientos como inversiones o agarres que son más sencillos al estar en este nudo porque el peso del cuerpo se apoya en el mismo, de manera que al avanzar a la secuencia con nudos en los pies, en la cual el peso recae mayormente en los brazos y no tanto en el nudo, es más sencillo realizar estos movimientos porque ya fueron previamente memorizados en un nudo con menor dificultad.



Sin embargo, para no caer en la subjetividad, se realizó un boceto de catálogo a partir de esta lista con nudos con fotografías que tenía guardadas de sesiones de fotos previas a este trabajo, que posteriormente fue enviado a la instructora actual de la Academia "Tissu Acrobacias en Telas", a modo de testeo para que la instructora indicara si dicha lista era aplicable al proceso de aprendizaje básico. Al hacer esto, ella aprobó la lista y añadió algunas figuras que formaron parte del resultado final. (Ver anexo 1)

Pensum

Figuras de Acrobacias en Telas

Nivel Inicial

Primera Serie

- Mariposa
- Cisne
- Buda
- Cuadrado
- Veleiro
- Capullo

Tercera Serie

- Damiana
- Buda 2
- Buda 3
- Buda 4

Segunda Serie

- Cambié hacia adelante
- Cambié hacia atrás
- Angelito
- Angelito invertido
- Pellico de tigre

Cuarta Serie

- Split con nudos
- Homoso
- Barco
- Bandera

Mariposa



Nivel Intermedio

Primera Serie

- Bailarina 1
- Bailarina 2
- Bailarina 3
- Bailarina 4

Tercera Serie

- Mini escorpión
- Pontor
- Gancho
- Tripode
- "O" de gancho
- Pentágono

Segunda Serie

- Nudo de cintura
- La griega
- Crosscut
- Medio luna
- Cupido
- Secretaria
- Izara

Cuarta Serie

- Arañita
- Alas
- Mosa
- 360°

Bailarina 1



Nivel Avanzado

Primera Serie

- Cristo de lado
- Backbend
- Cristo
- Cristo Bandera

Tercera Serie

- Tablita de cristal
- Peter Pan
- Rombó

Quinta Serie

- Arquero
- Cupido
- Gaceta

Segunda Serie

- Split sin nudos
- Géminis
- Escorpión
- Pesca del día

Cuarta Serie

- Buda 5
- "L"
- Cambié con anagoches de corva
- Escudriño

Sexta Serie

- Ahorcado
- Muñeca de cristal
- Split muñeca de cristal

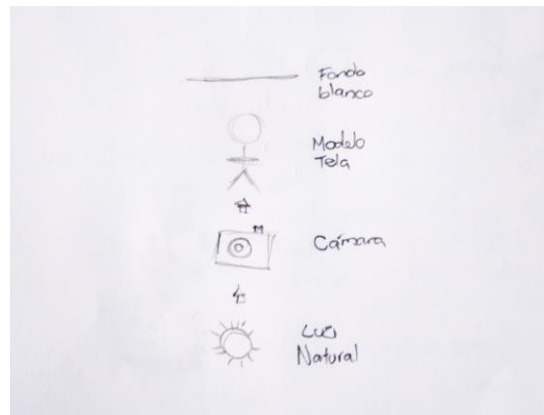
www.bdigital.ula.ve

FOTOGRAFÍAS

Luego de tener definidas las figuras que conformarían el catálogo, se procedió a hacer un estudio del lugar para realizar las fotografías. Para elegir dicho escenario, se tomaron en cuenta varios factores:

- Primeramente, que fuese un espacio en el cual se pudiese colgar una tela.
- Así mismo, que fuese un espacio cerrado para evitar factores externos que puedan afectar el proceso fotográfico, como el viento.
- Que contara con un fondo de color blanco para facilitar el proceso de recorte.
- Debía tener acceso de luz natural.
- También era necesario que contara con una altura igual o superior a 4 metros para realizar todas las figuras seleccionadas.
- Por último, que fuese un lugar al que pudiera tener fácil acceso para realizar una o más sesiones.

Con base a estos factores, se estableció que el lugar ideal para la toma de fotografías era un salón de la Academia “MeriDanza Studios” al cual podía tener acceso mediante la instructora de la Academia “Tissu Acrobacias en Telas”. Para la toma de fotografías se realizó un esquema de iluminación previo.



Se realizó una prueba fotográfica en horas de la mañana cuando el sol estaba en su mayor punto de iluminación, 11:00 a.m aproximadamente. Esto se realizó con una cámara Réflex Nikon D3100, ISO 400 y tiempo de exposición 1/125 s.



Como estaba previamente planificado que las fotografías pasarían por un proceso de edición para quitar el fondo y poder utilizarlas en formato PNG, era determinante que las modelos utilizaran un vestuario totalmente negro, ceñido y de preferencia que cubriera la mayor parte del cuerpo. Así mismo, era necesario que las modelos tuviesen el cabello recogido lo más posible, para facilitar el proceso de recorte.

Para la elección de las modelos, era necesario que fuesen personas que tuviesen manejo de la disciplina, que pudieran ejecutar limpiamente las figuras ya que estas deben servir de referencia para el lector que esté aprendiendo a hacerlas. Así mismo, se requería que tuviesen resistencia para mantenerse en las figuras el tiempo suficiente para tomar la fotografía. Para ello, se eligió a la instructora de la Academia Tissu Acrobacias en Telas como modelo principal y a una alumna de nivel avanzado como modelo secundaria. Esto en caso de que hacer todas las figuras seguidas fuese muy exigente para una sola modelo.

Las fotografías fueron tomadas en dos sesiones, en dos días diferentes ya que el tiempo fue insuficiente en una sola sesión. Se realizaron un total de 78 fotografías.

Posteriormente, se realizó una tercera sesión de fotos para representar instrucciones en tres pasos sobre cómo realizar los nudos, enganches y amarres que dan origen a cada una de las secuencias que conforman el catálogo, siendo un total de 36 fotografías.

Esto con el fin de reforzar la parte instruccional del presente trabajo, y, de igual forma, demostrar el origen de los nudos a partir de los cuales se realizaron varias de las ilustraciones.



Paso a paso del nudo de cintura

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial

EDICIÓN DE FOTOGRAFÍAS

Luego de pasar por el proceso de selección de las fotografías definitivas de cada figura (porque se realizaron varias tomas de las mismas) se procedió a realizar un proceso de edición de tres pasos en Photoshop:

- Aumentar brillo y contraste de cada fotografía para distinguir mejor la figura del fondo.
- Limpiar y eliminar objetos del fondo que entorpecieran o afectaran el proceso de recorte mediante tampón de clonar y relleno según el contenido.
- Recortar la figura del fondo mediante pluma y varita mágica.



Este proceso fue aplicado en las 78 fotografías definitivas de figuras, así como también a las 36 fotografías del paso a paso para realizar los nudos, enganches y agarres, para poder agregarlas posteriormente al momento de diseñar las páginas del catálogo.

De igual forma, separando las fotografías en tres grupos (dependiendo del nivel de dificultad), se aplicó un cambio de color a la tela de dos de los grupos, haciendo ajustes de Tono/Saturación. De esta manera, las fotografías del Nivel Inicial tienen la tela de color azul, las del Nivel Medio de color verde y las del Nivel Avanzado de

color rosado, según la paleta de colores previamente establecida para el presente trabajo.



Tela azul. Nivel Inicial.



Tela verde. Nivel Medio.



Tela rosada. Nivel Avanzado.

www.bdigital.lula.ve

FIGURAS PRINCIPALES

Ya que el contenido del catálogo está distribuido en tres niveles de dificultad, los cuales son: Nivel Inicial, Nivel Medio y Nivel Avanzado; fue necesario determinar una figura principal o representativa de cada nivel para las portadas de los mismos. Además, también se estableció una figura principal para la portada del catálogo.

Ya que la investigación está basada en el paradigma interpretativo, para el proceso de selección se determinaron las figuras principales por la experiencia propia del investigador, basado en los siguientes factores:

- Que fuese una figura conocida a nivel internacional.
- Que fuese una figura determinante en el nivel de acuerdo a su dificultad, es decir, que al lograrla fuese significativo en cuanto a la superación de los retos físicos existentes en cada nivel.
- Que fuese una figura que impactara estéticamente.

En el caso de la figura para la portada, su elección se basó especialmente en el primer y último factor, ya que podía pertenecer a cualquiera de los tres niveles de dificultad.

Las fotografías de figuras principales seleccionadas fueron:



Angelito. Nivel Inicial.



Portor. Nivel Medio.



Cupido. Nivel Avanzado.



Cisne de corva. Portada.

ILUSTRACIONES

Luego de tener establecidas las cuatro figuras principales, se procedió a realizar un proceso de bocetaje para establecer cómo serían las ilustraciones. La idea era simplificar las figuras orgánicas en lineales, haciendo una deconstrucción de las formas, y crear un fondo formado con figuras geométricas (triángulos) para crear una unión entre las propiedades orgánicas de la fotografía y las propiedades geométricas del catálogo.

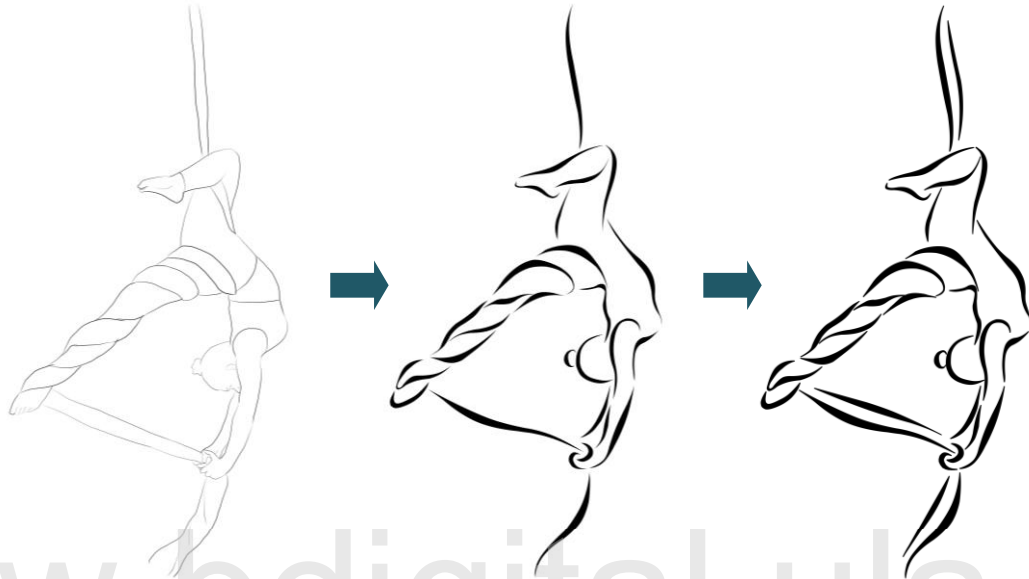


Partiendo de este boceto manual, se procedió a realizar un boceto lineal de cada fotografía de figura principal con una tablet digitalizadora Huion en Photoshop. Esto se hizo disminuyendo la opacidad de la fotografía, y delineando los bordes de la figura en otra capa con un pincel delgado que simulara un lápiz. De esta manera, se obtenía el boceto lineal del cual partieron las cuatro ilustraciones.



www.bodigital.ula.ve

Luego de esto, mediante un pincel que simulara tinta china y que variara el grosor de acuerdo a la presión, se procedió a delinear la ilustración superponiendo las capas, simplificándola aún más, esto inspirado en la tipografía del logo de la Academia Tissu Acrobacias en Telas.



www.bdigital.ula.ve



Logotipo con símbolo identificador de Tissu
Acrobacias en Telas

Finalmente, con la herramienta pluma de Photoshop se creó una retícula formada por triángulos por todo el interior de la figura, y se rellenaron variando su opacidad, utilizando la degradación de tres colores que serían posteriormente aplicados en el diseño de las páginas de cada nivel. También se dejaron algunos triángulos en blanco para que la ilustración interactúe con el fondo colorido del formato. Este tipo de ilustración se realizó con el fin de unificar las propiedades orgánicas de la fotografía y las propiedades geométricas de las retículas del fondo.

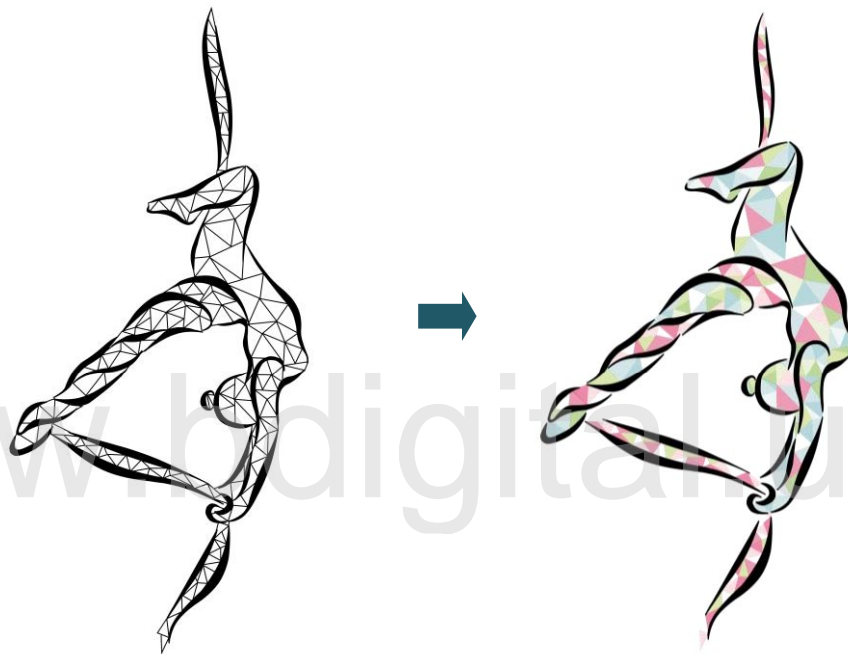
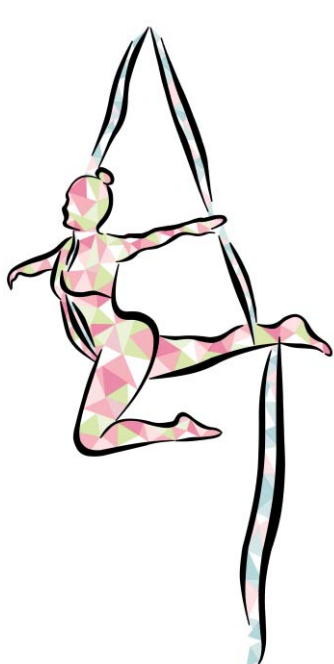


Ilustración para la portada del catálogo

Las ilustraciones finales por niveles fueron:



Angelito. Nivel Inicial



Portor. Nivel Medio



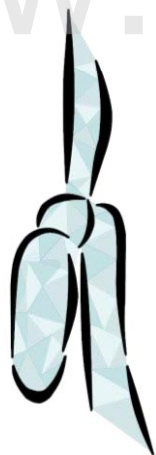
Cupido. Nivel Avanzado

De igual manera, se realizaron ilustraciones a partir de las fotografías haciendo énfasis en los nudos, enganches y agarres para crear una iconografía que acompañara las portadas de cada serie, ya que la lista de figuras en la cual se basa el catálogo no solo está dividida por su grado de dificultad, sino también por los nudos, enganches y agarres de los cuales surgen cada una de las series.



Las ilustraciones son las siguientes:

www.bdigital.ula.ve



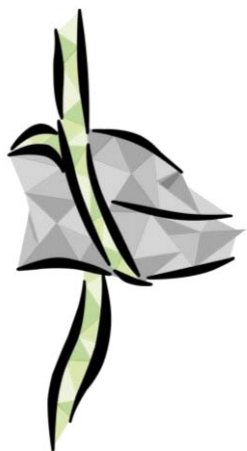
Nudo de seguridad



Nudos de zapato
en ambos pies



Nudo de zapato
en un solo pie



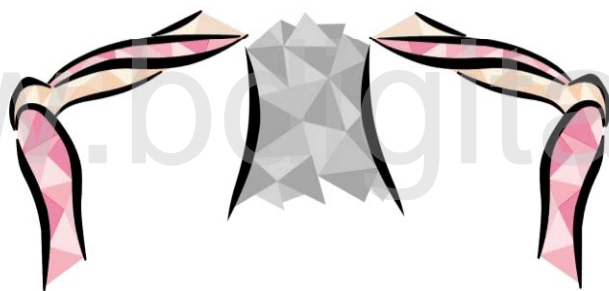
Nudo de cintura



Gancho



Cruz en la espalda



Cristo



Sin nudos



Nudo en un solo pie

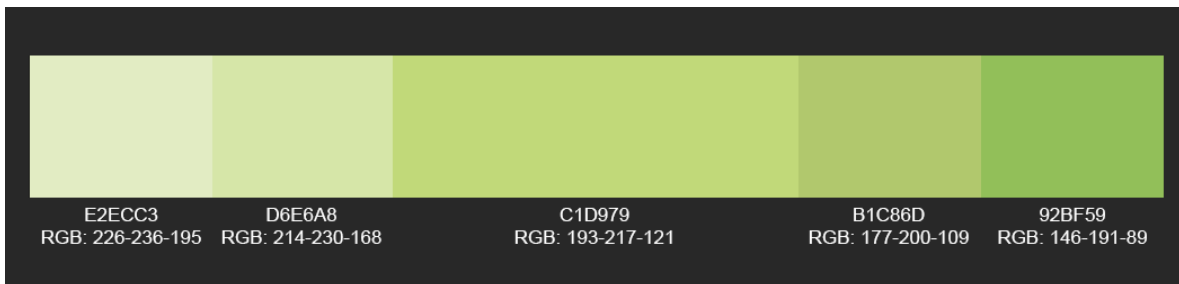
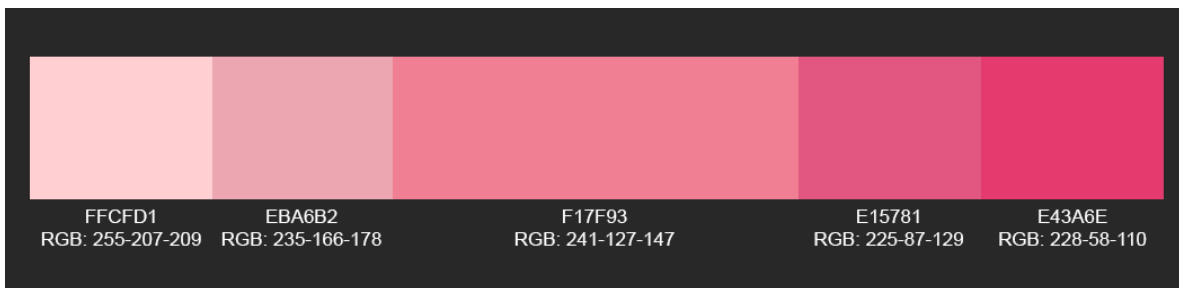


Enganche de corva

www.digital.ua.ve

COLORES

Los colores elegidos para el diseño de las páginas del catálogo, partieron de la línea gráfica que ya tiene establecida la Academia Tissu Acrobacias en Telas. Se seleccionaron tres colores, los cuales son rosado, azul y verde. Estos son utilizados por dicha academia porque son los colores de las primeras telas que emplearon. Para su aplicación en el catálogo, se usaron con sus degradaciones y opacidades. Cabe destacar que se emplearon en RGB porque es para medios digitales.



REDACCIÓN DE TEXTOS

Debido a que el catálogo es una guía didáctica que se apoya a su vez en el texto instructivo, al momento de redactar los textos se tomó en cuenta que estos pudieran brindar al lector información de manera organizada acerca de los movimientos a seguir para llevar a cabo las figuras. Es importante destacar que no se busca que el lector lleve a cabo estas instrucciones sin la guía y supervisión de un instructor experto en el área. Más bien, la intención es describir los nudos de los cuales surgen las figuras para que sea más sencillo su aprendizaje, requiriendo que los instructores conozcan previamente como realizar los nudos y de esta manera se lo puedan enseñar a los alumnos. El objetivo es que sirva de guía sobre el orden progresivo ideal en el cual se deben aprender las figuras.

En el caso de que el lector sea un alumno en proceso de aprendizaje de esta disciplina y no tenga conocimiento previo, el catálogo le servirá para saber cuáles figuras debe aprender primero antes de llegar a ciertas series o figuras más avanzadas.

www.bdigital.ula.ve

TIPOGRAFÍA

La tipografía principal seleccionada es la marca caligráfica Lora, una familia serifada de la cual se usó su versión Medium Italic por su variación en el grosor de la línea y la sensación de movimiento que genera.

Lora

Lora Medium Italic

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Para los textos y algunos títulos se utilizó la tipografía secundaria Poppins, una familia tipográfica no serifada. Se usaron sus versiones Regular, SemiBold y Bold.

Poppins

Poppins Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Poppins SemiBold

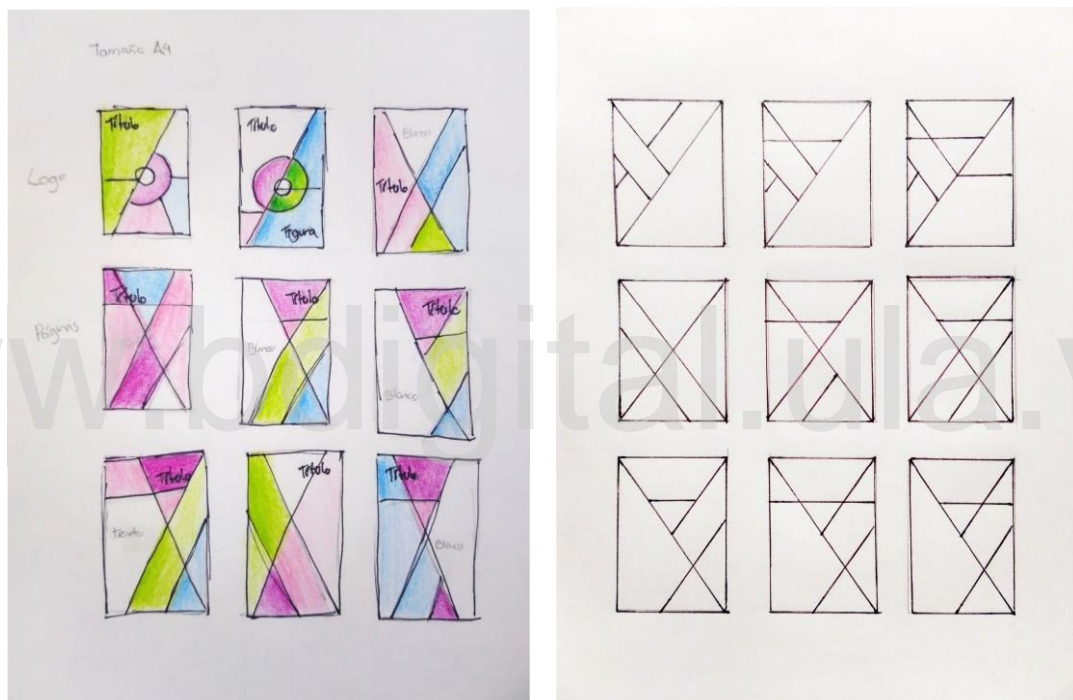
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Poppins Bold

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

RETÍCULAS

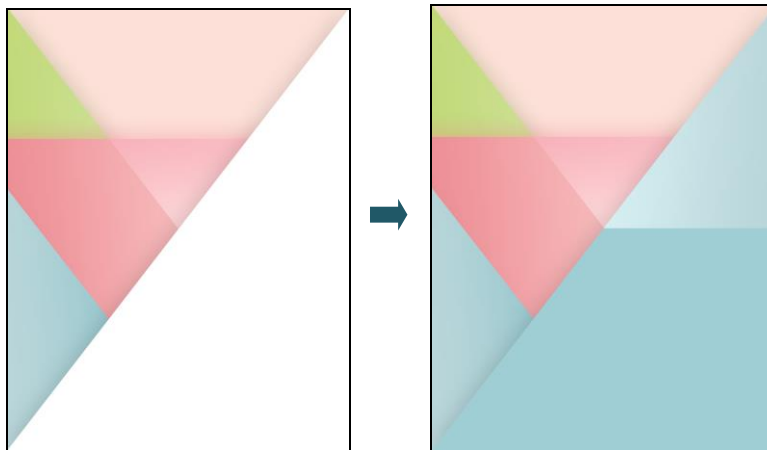
Para comenzar con el diseño de las páginas del catálogo, se determinó utilizar un formato carta de 21,5 cm de ancho x 27,9 cm de alto. Valiéndose de figuras geométricas como los triángulos y los círculos, se crearon retículas partiendo de las diagonales, la cual no determinaría la posición de los textos sino el diseño del fondo. La intención fue crear un diseño dinámico y atractivo, que combinara la rigidez de los cuadros de texto con lo orgánico de las fotografías y las ilustraciones.



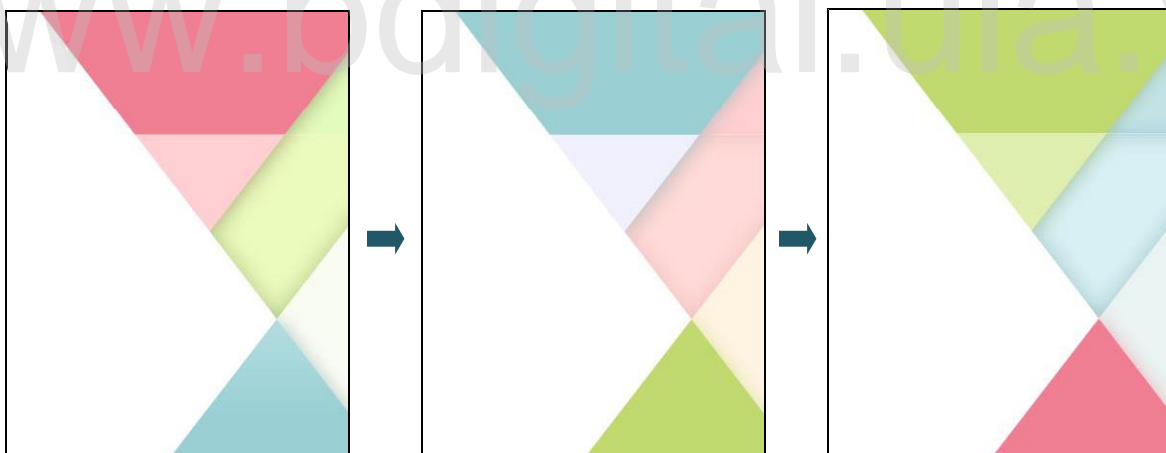
Sin embargo, finalmente se decidió utilizar solamente figuras triangulares, creando retículas partiendo de las diagonales del formato de manera que tuviese una apariencia equilibrada.

Se realizaron varios bocetos de cómo podrían verse las páginas combinando los tres colores elegidos. Sin embargo, al digitalizar se determinó elegir solo 6 plantillas diferentes y alternar los colores.

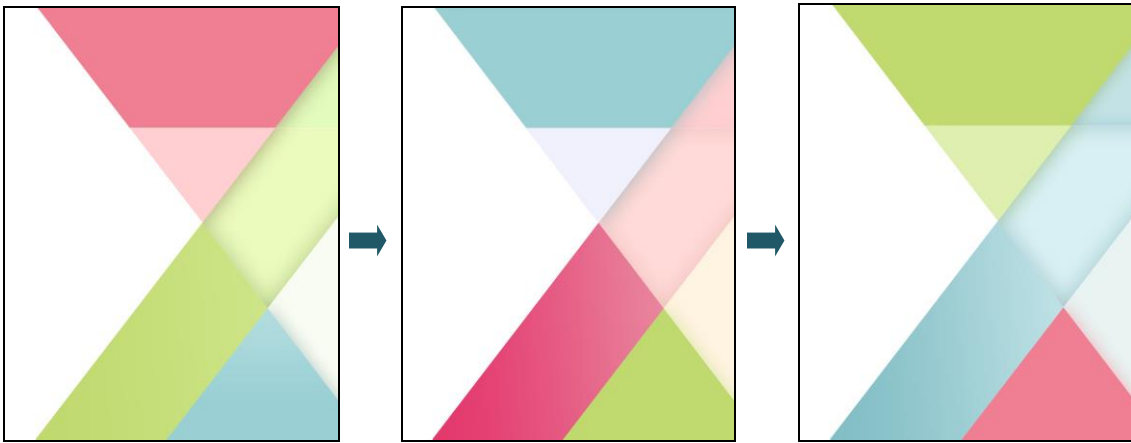
- **Plantilla 1: portada y contraportada**



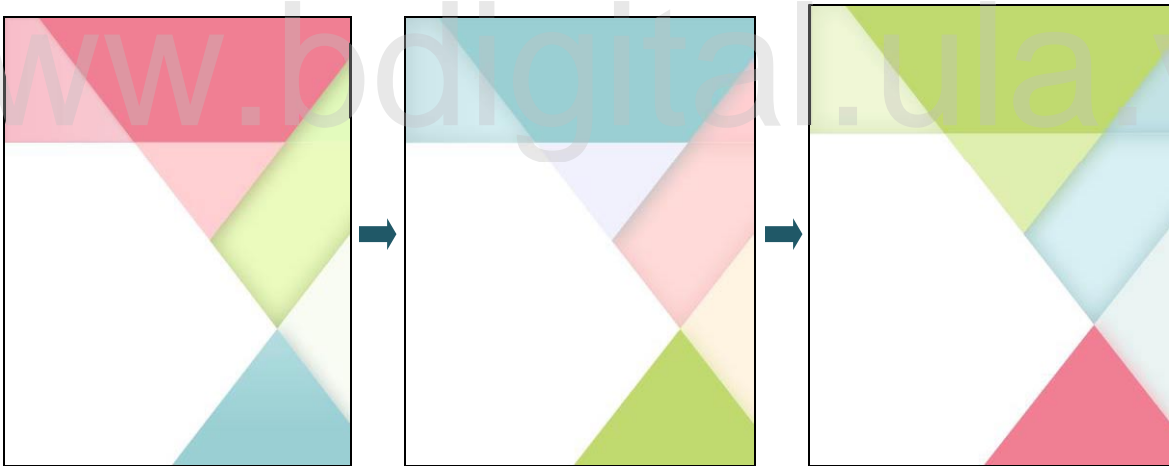
- **Plantilla 2: índice de cada nivel**



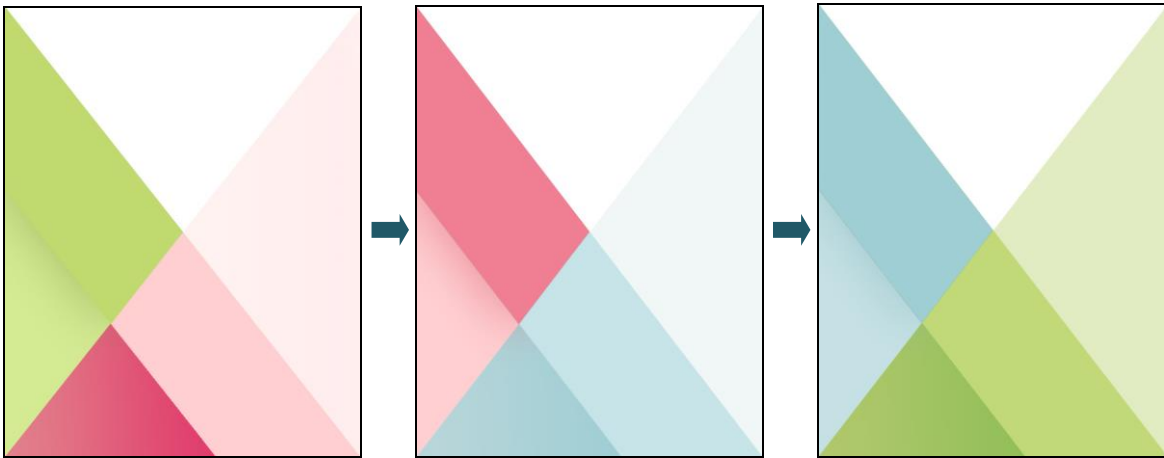
- **Plantilla 3: portada de cada nivel**



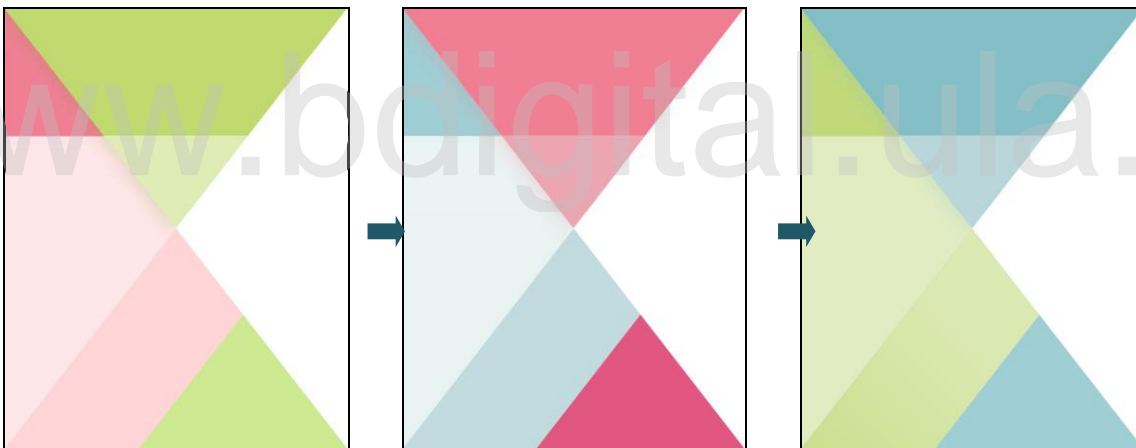
- **Plantilla 4: portada de cada serie**



- **Plantilla 5: primer diseño de página de figura**



- **Plantilla 6: segundo diseño de página de figura**



RETÍCULAS PARA TEXTOS

Para definir la retícula apropiada para las necesidades de este catálogo, se estableció que lo mejor era crear una retícula jerárquica. Según el texto *Diseñar con y sin retícula* de Samara (2004) se expone que:

A veces, las necesidades informativas y visuales de un proyecto exigen una retícula extraña que no encaje en ninguna otra categoría. Estas retículas se adaptan a las necesidades de la información que organizan, pero están basadas más bien en la disposición intuitiva de

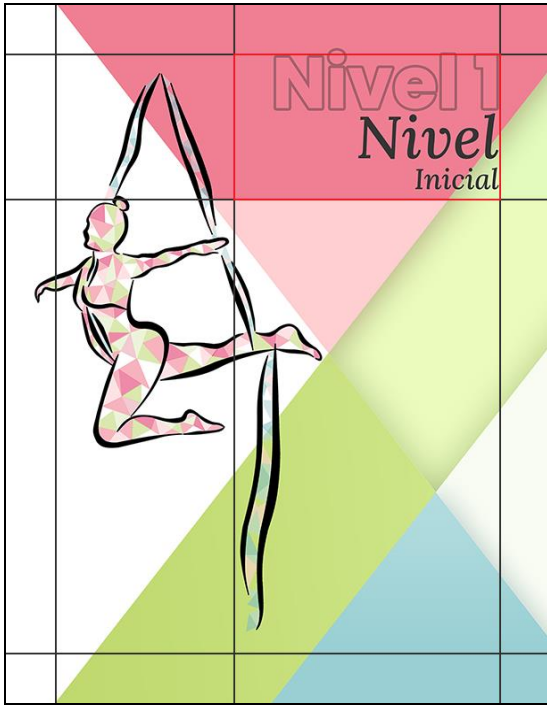
alineaciones vinculadas a las proporciones de los elementos (Samara 2004, p.29)

Para ello se creó una retícula que se pudiese adaptar a la información en cada una de las 6 plantillas de acuerdo a la jerarquía, basada en una disposición y alineación intuitiva (Samara, 2004). Se utilizó un tamaño de mayor puntaje para dar relevancia a las palabras más importantes, como los títulos y los nombres de cada figura. Así mismo, se creó una caja de texto que se podía modificar de acuerdo a la disposición de la figura, porque era más importante que destacara la fotografía.

Por lo tanto, aunque las proporciones y la distancia de los márgenes son iguales, las cajas de texto varían de una página a otra adaptándose a la figura.



ÍNDICE	
PRIMERA SERIE <ul style="list-style-type: none">• Mariposa• Cisne• Buda 1• Veleros• Capullo• Cuadrado	Nivel 1 Nivel Inicial
SEGUNDA SERIE <ul style="list-style-type: none">• Cambré hacia adelante• Cambré hacia atrás• Angelito• Angelito Invertido• Cupido• Arquero de Angelito• Split de Angelito	
TERCERA SERIE <ul style="list-style-type: none">• Buda 2• Buda 3• Buda 4• Dormilón	CUARTA SERIE <ul style="list-style-type: none">• Split• Hamaca• Barco• Bandera

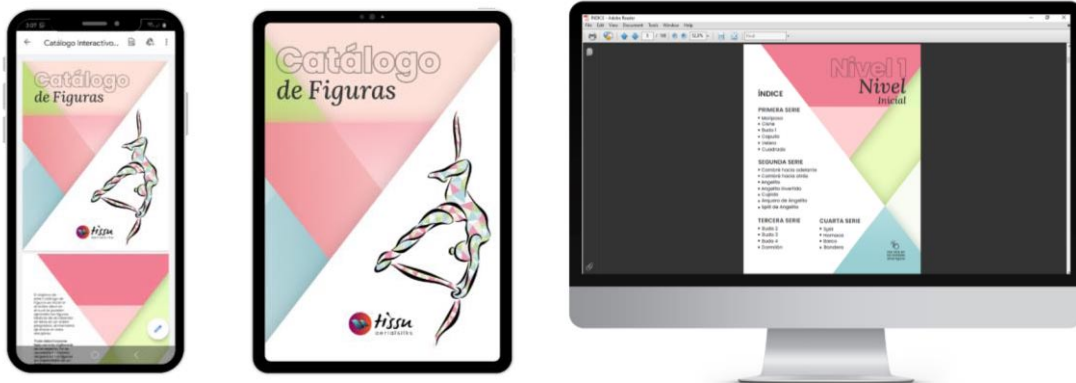


INTERACTIVIDAD

Para mejorar la experiencia de lectura y visualización de las páginas del catálogo, su medio de salida fue el PDF interactivo, mediante el cual se añadieron enlaces en cada uno de los nombres de las figuras en los índices de cada nivel. De esta manera, el lector podrá llegar fácilmente a la página que desee visualizar dando click en el nombre de la figura desde el índice. Una vez allí, podrá regresar fácilmente al índice mediante un enlace añadido en la parte inferior de cada página. A su vez, podrá dirigirse a la portada de cada serie para verla completa. Además, se añadieron enlaces en las palabras claves a lo largo de las páginas para facilitar la comprensión de los textos.

Para crear este archivo se utilizaron las herramientas de botones interactivos de InDesign, para que *al clicar* sobre un botón determinado, el PDF interactivo llevara directamente a la sección del marcador.

Se eligió exportar el catálogo en este tipo de archivo porque puede ser visto y utilizado fácilmente en cualquier computadora, de manera que podrá llegar fácilmente al público objetivo mediante múltiples redes sociales que permita enviar archivos PDF, ya que no se requiere ningún programa especial para que este funcione. Además de esto, por su formato vertical puede ser visto cómodamente en dispositivos móviles.



CONCLUSIONES

Con la presente investigación del proyecto titulado: **“Diseño de un catálogo digital, una estrategia didáctica para la enseñanza básica de acrobacias en telas”** se creó un catálogo que permitirá a instructores y alumnos de la disciplina artística de acrobacias en telas, tener un material gráfico en el que se utilizaron la fotografía y las ilustraciones como herramientas visuales para dirigir el aprendizaje en un orden específico.

Debido a la escasa existencia de material teórico relacionado a las acrobacias en telas que se pudo detectar mediante la investigación previa de los antecedentes, se creó un producto que podrá satisfacer la necesidad de una estrategia didáctica de apoyo para ser utilizado en la academia Tissu Acrobacias en Telas de Mérida, Venezuela.

De esta manera, se creó una propuesta de catálogo digital a partir de los parámetros del diseño editorial digital conocidos a lo largo de la carrera de Diseño Gráfico, mediante los cuales se pudo ordenar la información de manera clara y consecutiva, valiéndose de retículas jerárquicas para la distribución de los elementos en el formato. Además, el uso de recursos gráficos como fotografías e ilustraciones permite que el lector pueda retener más fácilmente la información en la memoria. Igualmente, con la elección de colores armoniosos junto con el uso de líneas orgánicas en las ilustraciones se podrá transmitir el movimiento y el dinamismo de la danza representada en el diseño del catálogo.

Mediante la aplicación de la fotografía como guía para conocer la posición ideal en la cual se debe realizar cada figura, acompañada de un texto instructivo para describir de cuales nudos o enganches surgen las figuras presentadas, y que movimientos conllevan al armado de la figura, los alumnos e instructores que visualicen el catálogo se podrán guiar del orden ideal en el cual podrán aprender y enseñar esta disciplina.

En el caso de los alumnos, al seguir este orden, iniciando desde lo básico, podrán memorizar y experimentar movimientos que los ayudarán a facilitar el

aprendizaje de la siguiente secuencia, la cual tendrá movimientos similares con un grado mayor de dificultad.

Por otro lado, en el caso del instructor, al aplicar el orden de las figuras de este catálogo, podrá enseñar secuencias consecutivas que ayudarán a tener una experiencia de instrucción más efectiva, ya que así será más fácil para los alumnos asimilar las figuras una tras otra.

Finalmente, gracias a la interactividad digital aplicada en el catálogo mediante los enlaces del PDF interactivo, la experiencia de visualización será mucho más manejable y navegable que la de un texto convencional. Esto sumado al diseño colorido y dinámico de las páginas, a lo conciso de los textos y al uso estratégico de ilustraciones y fotografías como guía, ayudan a que la iniciación en esta disciplina sea una experiencia más atrayente y efectiva.

www.bdigital.ula.ve

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arias, F (2006) *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica*. (5º edición) Caracas: Episteme.

Aumont, J (1992) *La Imagen*. Barcelona, España: Paidós Iberica

Bedoya, Alejandro (1997) “¿Qué es interactividad?”. Revista Electrónica. Disponible en: <https://bit.ly/3o9ZMZO>

Cajamarca, A y Chancusig, T (2011) *Diseño de un catálogo con ilustraciones digitales para el mejoramiento del diseño artesanal en el área de la cerámica, vidriería y marmolería en la provincia de Cotopaxi*. Ecuador. Universidad Técnica de Cotopaxi. Tesis de grado en Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado.

Cazau, P (2006) *Introducción a la Investigación en Ciencias Sociales*. Tercera Edición. Buenos Aires, Marzo 2006. Módulo 404 Red de Psicología online –www.galeon.com/pcazau

Cerda, H (2011) *Los elementos de la investigación cómo reconocerlos, diseñarlos y construirlos*. Bogotá: Editorial Magisterio.

Cooper, M (2012) *A thesis submitted in partial fulfillment of the requirements of the University Honors Program, ed. Aerial Dance: Under the Sea* (en inglés). St. Petersburg, United States of America: University of South Florida

Díaz, M (2015) *Acrobacias en Tela y nuevas tecnologías. ¿Qué papel juegan las nuevas tecnologías en la expansión de esta práctica corporal?* Universidad Nacional de La Plata.

Duprat, R (2007) *Atividades circenses: possibilidades e perspectivas para a educação física*. Campinas.

Duran, A (2005) *Revista de Educación*. Universidad de Barcelona. Núm. extraordinario 2005. Pp 239-253.

Escobar, C (2008) *¡A bailar Colombia!* (2da edición) Bogotá: Artísticamente Magisterio.

Estévez, E (1996) *Modelo de diseño didáctico con enfoque cognitivo: cómo enseñar a aprender*. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.

Fontcuberta, J (1997) *El Beso de Judas, Fotografía y verdad*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

García, L (2009) *La Guía Didáctica*. Madrid, España: Editorial del BENED.

Iranzo, C (2012) *6 ilustradores opinan*. Barcelona, España: Puertas de Castilla.

Jones, C (1970) *Métodos del diseño*. Barcelona, España: Gustavo Gili

Le Breton, D (1995) *Antropología del cuerpo y modernidad* (2ª edición). Buenos Aires: Nueva Visión

Leach, R (2011). «Appendix: A Brief History of Aerial Arts». *Beginning Aerial Fabric. Instructional Manual. A step-by-step guide for teachers and students of aerial silks* (en inglés). United States of America: Lulu.com.

Martínez, M (2001) *Criterios para la Superación del Debate Metodológico "Cuantitativo/Cualitativo"* *Rev Interam Psicol*. Universidad Simón Bolívar

Mora (2022) *Diseño de un manual instruccional (Tomo I) para la enseñanza de la danza aérea*. Venezuela. Universidad de Los Andes. Tesis de grado en Diseño Gráfico.

Morgan, C (2008) *Diseño, Identidad, Arte y Cultura*. Barcelona, España: Homines.

Perales, F y Juan de Dios, J (2002). *Las Ilustraciones en la enseñanza-aprendizaje de las ciencias*. Granada

Prado, J. (2011) *Didáctica de la lengua y la literatura para educar en el siglo XXI*. Madrid: La Muralla.

Reigeluth, C (1983) *Instructional Design, Theories and models: an overview of their current status*. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Ass.

Rosero, C (2016) *Interactividad en la comunicación virtual*. Medellín, Colombia. Universidad Pontificia Bolivariana.

Rucq, J (2013) «3. Origen». En UNR. *La expresión corporal en la altura - El sostén: La tela*. Rosario, Argentina: Escuela de Comunicación Social, Universidad Nacional del Rosario. Tesis de Grado en Comunicación Social

Sáez, M (2017) *Presencias, riesgos e intensidades. Un abordaje socio-antropológico sobre y desde el cuerpo en los procesos de formación de acróbatas y bailarines/as de danza contemporánea en la ciudad de La Plata*. Argentina.

Universidad de Buenos Aires. Tesis doctoral de la Facultad de Filosofía y Letras en Antropología.

Samara, T. (2004) *Diseñar con y sin retícula*. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gill.

Universidad Pedagógica Experimental Libertador (1998) *Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales*. Caracas: Autor.

Universidad Simón Rodríguez (1980) *Alcances generales sobre técnicas andragógicas de aprendizaje*. Caracas: Autor.

Zanon, A (2007) *Introducción al Diseño Editorial*. Madrid: Vision Net

Zikmund, G (2009) *Exploring Marketing Research*. Harcourt College Pub; 7th edition.

www.bdigital.ula.ve