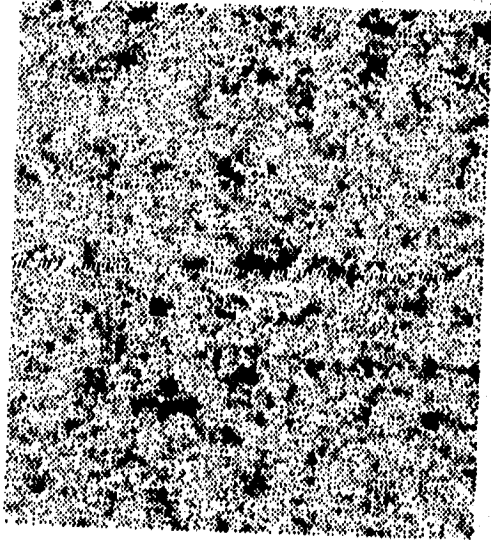


21
2EJ

**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTONOMA DE MEXICO**

Escuela Nacional de Artes Plásticas



**PROPUESTA DE DISEÑO DE
REVISTA PARA LA ESCUELA
NACIONAL DE ARTES PLASTICAS**

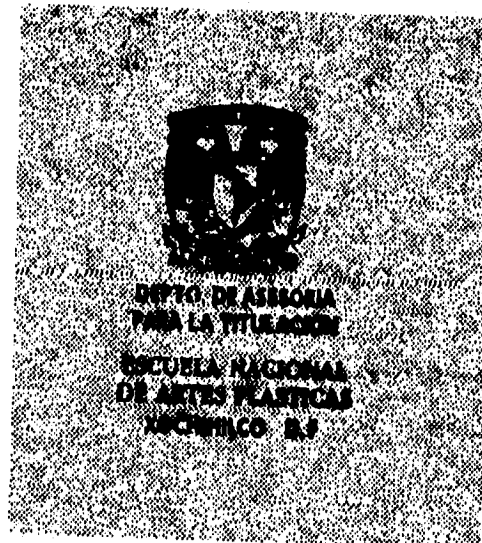


Tesis que presenta

Verónica García Razo

Para obtener el título de
Licenciada en Diseño Gráfico

México, D.F., 1995.



FALLA DE ORIGEN

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

DEDICATORIA

**A mi sobrino Fernando que ha traído
nuevas alegrías a la familia y quiero
mucho.**

AGRADECIMIENTOS

A mi madre Blanca E. Razo Rico por su cariño, esfuerzo y sacrificio al darme lo necesario a lo largo de mi vida para lograr metas como realizar una carrera profesional y más aún seguirme brindando su cariño, su apoyo moral y económico para llegar a este fin.

A mis abuelos José Razo García y Teresa Rico de Razo con mucho cariño porque en todo momento me han brindado su apoyo incondicional, sin pedir nada a cambio.

A Dios nuestro señor que siempre ha estado presente en mi vida cuando lo he necesitado, escuchandome y guiandome por un camino de fe, esperanza y honestidad.

A mi familia en general y en especial a mis tíos que me han apoyado tanto moral como económicamente.

AGRADECIMIENTOS

A mi novio Ismael Guzmán González por su cariño, su paciencia, sus consejos, su ayuda incondicional de siempre, por su apoyo moral y económico, sus palabras de aliento cuando más las necesitaba para seguir adelante hasta concluir con este proyecto que significa alcanzar un peldaño más en mi vida, lo que nos llena de satisfacción a ambos.

A su familia por el afecto, amistad, confianza y apoyo que he recibido de ellos.

AGRADECIMIENTOS

A mis tíos Lourdes y Juan Manuel porque me han tratado siempre como una hija más, brindandome su cariño, su apoyo moral y económico tan necesario en casos como este y a mis primos Manuel y el Guero por aguantarme en su casa.

A mis tíos Chata y Hugo y a mi primo Víctor Hugo porque en cualquier situación siempre están dispuestos a darme su afecto, su ayuda moral y económica para lograr mis metas.

A mi tía Tita por las muestras de cariño, apoyo moral y económico que he recibido de ella y de mis primos Emma y Elías, así como todas las experiencias que he podido disfrutar gracias a que ellos siempre me han tenido presente.

A Lulú y Héctor por su amistad, convivencia y disposición para ayudar cuando se necesita.

A Luciano que de una u otra manera nos ha brindado su ayuda y apoyo a mi mamá y a mí en muchos aspectos y uno de ellos son mis estudios.

AGRADECIMIENTOS

A Don José Abed que siempre me ha tenido presente brindandome sus atenciones, su ayuda cuando la he necesitado y la oportunidad de conocer diferentes lugares.

AGRADECIMIENTOS

A mis amigos y compañeros con los que convivi durante mi vida académica.

En especial a mi amiga Minerva Aguilar Castro por su amistad sincera, ayuda y consejos alentadores para hecharle ganas y lograr mis propósitos.

A la Universidad Nacional Autónoma De México donde tuve la oportunidad de cursar el bachillerato y una carrera profesional.

Y a cada uno de los profesores que aportaron sus conocimientos y fueron una guía durante mi vida académica, en especial a los buenos profesores de la ENAP que se preocupan, interesan y ayudan al alumno en su aprendizaje.



DIRECTOR DE TESIS

Juan Carlos Mercado Alvarado

SINODALES

Joaquín Rodríguez Díaz

Olga Duarte Hernández

Angélica González Barreras

Luis Manuel Valverde Salvador





DIRECTOR DE TESIS
Juan Carlos Mercado Alvarado

SINODALES
Joaquín Rodríguez Díaz
Olga Duarte Hernández
Angélica González Barreras
Luis Manuel Valverde Salvador



INTRODUCCION

Este trabajo surge de una inquietud al observar la escasa información y apoyo de medios informativos con que cuenta la ENAP, considerando que la comunicación es un puente de entendimiento entre la sociedad, es preocupante que la comunidad de académicos, estudiantes y egresados no estén vinculados por un órgano informativo que los mantenga al tanto de lo que sucede en su entorno social y más aún que los ubique en su realidad. El estudiante muchas veces desconoce los beneficios y servicios que se le brindan, y no los aprovecha en su totalidad, así como no cuenta con información actualizada de las diversas áreas de trabajo en las que se puede desarrollar, ni esta consciente de los cambios tecnológicos que continuamente se presentan, por lo que el egresado tiene que capacitarse e informarse de lo que sucede a su alrededor.

Esto se puede conseguir a través de los diferentes medios de comunicación que han surgido por el desarrollo industrial y su creación nace de este mismo desarrollo, siendo necesarios métodos más eficaces para la transmisión de información.

La información en medios impresos es, sin duda, uno de los sistemas más antiguos y hoy siguen siendo necesarios para el desarrollo cultural, político, económico, ideológico, etc., de nuestra sociedad.

Es por ello que este proyecto de tesis consiste en proponer la creación de un medio informativo que satisfaga las necesidades de la comunidad de la ENAP, que trate diferentes temas, informe y vincule a la comunidad con los sucesos externos e internos.

Así, esta tesis trata de los elementos teóricos y prácticos necesarios para el desarrollo de

un trabajo de diseño editorial y plantea de alguna manera una metodología que funcione como soporte teórico para realizar un trabajo de diseño editorial, aunque esta metodología no es única ni definitiva, ya que su aplicación varía, se ajusta y modifica de acuerdo a cada trabajo.

La tesis se ha dividido en seis capítulos:

En el primer capítulo se expone lo que es el diseño gráfico, el diseño editorial, la revista y sus elementos principales de su estructura.

El segundo capítulo comprende un marco histórico de la revista, donde se exponen referencias de sus antecedentes tanto en el extranjero como en México.

El tercer capítulo trata del proceso de comunicación, los medios masivos de la comunicación y la relación de la revista con estos.

El cuarto capítulo engloba los elementos teóricos y prácticos que conlleva el proceso para la realización de un trabajo editorial y su relación entre sí, los elementos de información y análisis, los elementos formales, recursos técnicos y humanos.

El quinto capítulo trata de la aplicación de la revolución electrónica al diseño editorial, que día con día evoluciona más y facilita el trabajo al diseñador, aunque algunas veces el diseñador se olvida de los métodos tradicionales y de la creatividad convirtiéndose en un operador de máquina.

Y por último el capítulo seis, donde se desarrolla la propuesta aplicando los elementos teóricos expuestos en los capítulos anteriores ha un proyecto real y concreto, que consiste en proponer el diseño de un órgano informativo para la Escuela Nacional de Artes Plásticas, que funcione como un medio de comunicación y difusión para la comunidad de la escuela.

INDICE

1. DISEÑO EDITORIAL.

- 1.1. Definición de diseño gráfico.
- 1.2. Definición de diseño editorial.
- 1.3. La revista.

2. ANTECEDENTES HISTORICOS DE LA REVISTA.

- 2.1. Referencias históricas del diseño de revista desde finales de la Revolución Industrial hasta nuestros días.
- 2.2. Referencias históricas de la revista en México.

3. LA REVISTA COMO MEDIO DE COMUNICACION MASIVO.

- 3.1. La comunicación.
- 3.2. Medios masivos de comunicación.
- 3.3. La revista como medio de comunicación y difusión.

4. PROCESO DE DISEÑO DE UNA REVISTA.

- 4.1. Elementos de información y análisis.
 - 4.1.1. Análisis del emisor.
 - 4.1.2. Análisis del receptor.
 - 4.1.3. Análisis de presupuesto.
 - 4.2. Elementos Formales.
 - 4.2.1. Composición.
 - 4.2.2. Formato o rectángulo de papel.
 - 4.2.3. Rectángulo del texto o caja tipográfica.
 - 4.2.4. División del rectángulo de texto o caja tipográfica.
 - 4.2.5. Tipografía.
 - 4.2.6. Las imágenes.
 - 4.3. Recursos Técnicos.
 - 4.3.1. Sistemas de composición tipográfica.
 - 4.3.2. Preparación del texto para la impresión.
 - 4.3.3. Cálculo de texto.
-

4.3.4. Maquetación.

4.3.5. Compaginación.

4.3.6. Fotomecánica.

4.3.7. Soporte de la página.

4.3.8. Imposición.

4.3.9. Sistemas de Impresión.

4.3.10. Acabados.

4.4. Recursos Humanos.

4.5. Pasos para la realización de una revista.

5. LA COMPUTADORA Y EL DISEÑO DE REVISTAS.

6. DESARROLLO DE LA PROPUESTA.

CONCLUSIONES.

EL DISEÑO EDITORIAL Y LA REVISTA.

1.1. Definición de diseño gráfico.

Para llegar ha establecer lo que es el diseño editorial comenzaremos por dar definiciones de varios autores con respecto al diseño.

"El diseño es un proceso de creación visual con un propósito." (1)

"Puede decirse que diseñar es ante todo un acto que implica, composición de partes en función de algo. Estas partes pueden ser creadas según la función o seleccionadas según la posibilidad existente para esa función." (2)

"El diseño gráfico es la disciplina que pretende satisfacer necesidades específicas de comunicación visual mediante la configuración, estructuración y sistematización de mensajes significativos para un medio social." (3)

Desde mi punto de vista el diseño gráfico se encarga de satisfacer las necesidades de comunicación visual, a través de la planificación, estructuración y realización de mensajes con una intención específica, de la manera más funcional y óptima, para lograr un efecto determinado.

1.2. Definición de diseño editorial.

Así el diseño editorial es una área del diseño gráfico que se encarga de la planificación, estructuración, configuración y realización de medios de comunicación visual, los métodos y sistemas que intervienen en la producción editorial, caracterizada por libros, periódicos, folletos, revistas, manuales, etc.

El diseño editorial, generalmente se caracteriza por la búsqueda de la organización de la información que va a contener la publicación, es decir la distribución lógica y jerárquica de textos e imágenes, de manera tal que resulten comprensibles y atractivas para el lector.

Podemos afirmar que el diseño editorial tiene como objetivo, organizar y estructurar todos los elementos que forman parte de la composición gráfica y crear las condiciones estéticas óptimas con el fin de lograr transmitir el mensaje visual de la manera más efectiva posible.

1.3. La revista.

Ahora que ya conocemos que el diseño editorial, es el área del diseño que se encarga de la producción de diferentes medios impresos, nos encargaremos de definir uno de ellos la revista.

Definición de revista: "La revista es una publicación periódica (semanal, quincenal, mensual, bimestral, trimestral, semestral, anual), que contiene textos, imágenes sobre varias materias, tratados con cierta amplitud por varios autores reunidos en un solo ejemplar o número." (4)

"Las revistas son difíciles de definir, la mayor parte de los observadores piensan que para merecer el título de revista la publicación debe ser más pequeña que una plana de periódico, que generalmente es tamaño tabloide o un poco menos. Por lo menos una página debe hacerse de estilo libre en vez de formal." (5)

La revista, como medio, es efímera, un lujo, en el que el rigor técnico puede coexistir con la abstracción artística y que no tiene una forma visual categórica. No existe un patrón estándar de juicio para el diseño correcto y los problemas no siempre pueden medirse desde el punto de vista de un funcionalismo.

1 Wong.W. Fundamentos del diseño bi y tridimensional, pág.9.

2 Beltrán, Felix, Acerca del diseño, pág.47.

3 Diseño gráfico. Plan de estudios y programas de materias, ENEP UNAM, pág.2.

4 Gutierrez Oropeza Manuel, La revista de México... Libros de México, pág.33.

5 Scott Robert, Fundamentos del diseño, pág.9.

El alcance intelectual de la revista se ha hecho tan amplio y la tecnología de impresión tan sofisticada, que la forma de su presentación visual no tiene otras limitaciones técnicas y estéticas que las determinadas por su envoltorio, el papel. Por lo tanto, hasta que la electrónica supere por completo al papel, tal vez deberemos limitar nuestra definición a las propiedades físicas, la masa y el tiempo. En términos muy simples una revista es más flexible que un libro y más rígida que un periódico; tiene mayor periodicidad que un libro y menos que un periódico. La revista contiene información de primera mano, más inmediata que el libro aunque esta información no es tan profunda como el libro pero sí más elaborada que en el periódico.

Las revistas cubren funciones culturales más allá de la mera transmisión de la noticia escueta; son un entretenimiento, son estimulantes, son vínculos sociales de los individuos particulares con los intereses comunes, están muy relacionadas con la moda y el consumo, y demandan un lenguaje visual rico.

Las revistas no florecen en lo predecible sino en la sorpresa, por lo que el diseñador deberá emplear su habilidad y las herramientas disponibles (tipo, color, textura e imágenes) para explicar, o presentar una historia y mantener el interés.

El receptor puede elegir entre una amplia diversidad de tipos de revistas, que transmiten diferentes mensajes significativos que puede elegir según sus necesidades, por ello es un medio de difusión masivo de alto consumo, ya que existen revistas para todos los sectores sociales, cada una de ellas con características distintas que dependen de los aspectos económicos y culturales del receptor al que van dirigidas.

Existe una gran variedad de tipos de revistas, cada una de ellas se diferencia de

acuerdo a su objetivo editorial, es decir, por el tipo de contenidos que manejan, tipo de lector, estilo, función, etc.

Algunos ejemplos de esa diversidad de tipos de revistas, se muestran en la figura 1, donde se realizó una clasificación de acuerdo al contenido o tema principal de cada revista, resulta difícil poder ubicar cada revista en un tipo específico, ya que la mayoría de las revistas no manejan temas de una sola área, sino sus contenidos son muy variados y pueden pertenecer a varios tipos de revistas.

El diseño de revistas es un proceso de creación relativamente difuso al que no se le pueden aplicar principios inmutables ya que no existe un problema común a todos los tipos de revistas y las soluciones a estos problemas son diversas, gracias a que la revista permite la experimentación gráfica de los elementos que forman a la página.

Partes de la revista.

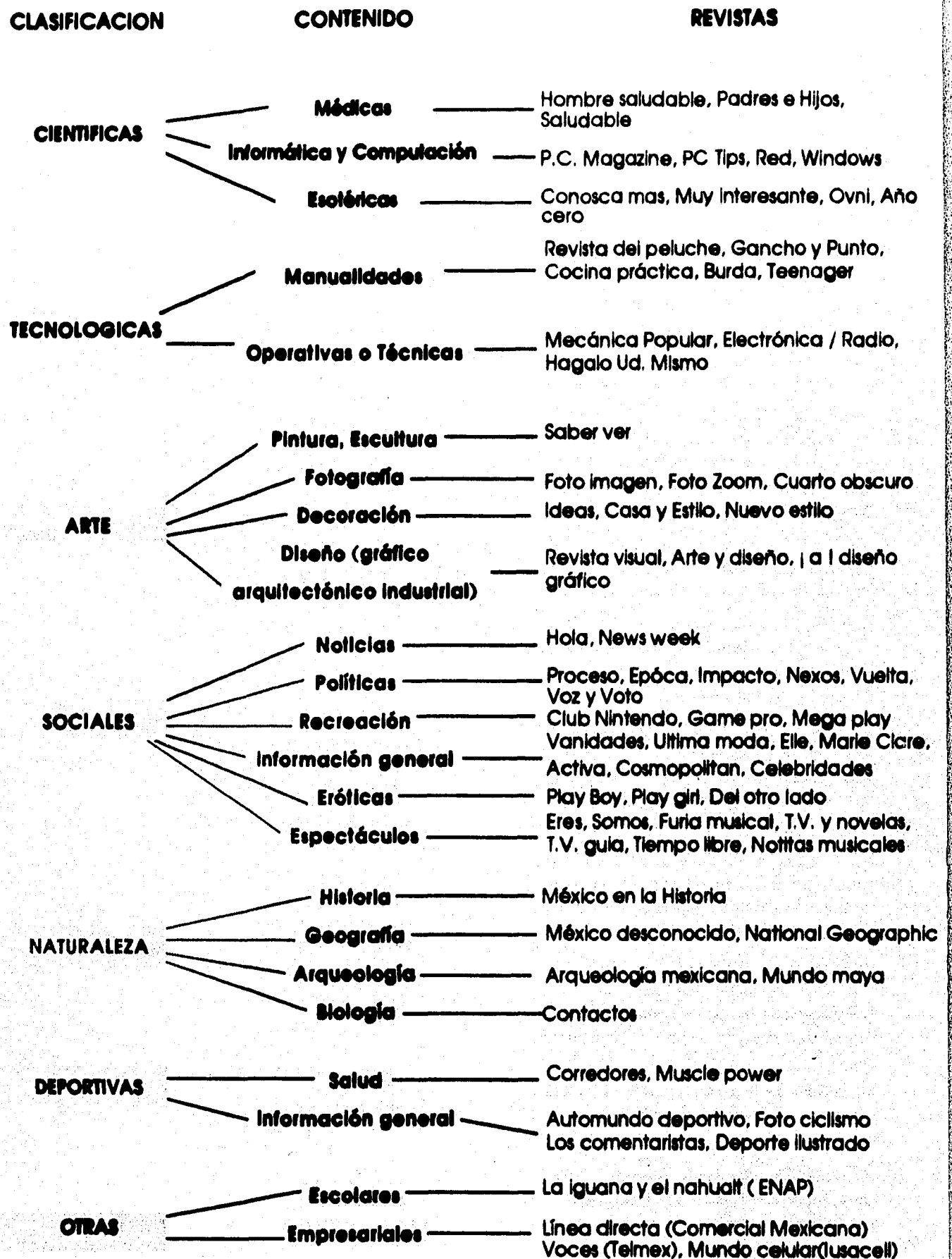
"La revista tiene una forma específica de configuración, que la diferencia de otros medios de comunicación gráfica (libros, periódicos, folletos, etc.) Se debe a la utilización generalizada de ciertos elementos, que por el uso común han determinado en parte las características y propiedades de la revista." (6)

Los elementos son:

Forros; portada, contraportada, segunda y tercera de forros. La portada es donde se encuentra el fonograma o logograma que identificará a la revista, es decir el nombre, la segunda de forros es el reverso de la portada, algunas veces se usa para colocar el directorio, el índice, la editorial o publicidad, la contraportada y tercera de forros comúnmente se usan para publicidad.

Directorio o créditos: Contiene todos los datos técnicos de la revista: nombres de las personas, instituciones, asociaciones, sociedades y grupos que colaboran en la

■ Figura 1



producción, impresión, distribución y venta de la revista, tiraje, registro, periodicidad, dirección, teléfonos, etc.

Índice: Donde se enumera el contenido de la revista.

Cuadro Editorial: Es el comentario que el editor hace respecto al contenido de la revista o sobre algún tema en especial. El cuadro editorial comúnmente se coloca en las primeras páginas de la revista y en muchas ocasiones en una misma página con el índice y directorio.

Folio: Es la numeración progresiva de las páginas.

Pie de imágenes: Se coloca por lo general a un lado de la imagen, como apoyo a ésta para explicar lo que se está viendo.

Cabeza de sección: Señalan el inicio de sección, toda el área que ocupan determinados artículos de un mismo tema.

Cabeza de artículos: Señalan el inicio de un tema específico.

La portada.

En el área del diseño de revistas es un elemento muy importante, puesto que ésta página debe señalar el carácter editorial y el contenido. La portada debe estimular la atención del receptor e invitarlo a introducirse en la revista.

En la portada aparece el nombre de la revista, la forma gráfica y tipografía que la identifican y que se conoce habitualmente como cabecera. La portada puede estar integrada por titulares solamente o por una combinación de tipo e ilustración.

Para el diseño de la cabecera no existen reglas fijas, sólo que sea legible e identificable, utilizando recursos gráficos, como tipografía, color, etc. Lo que sí se debe tomar en cuenta es que la cabecera de las revistas es en cierta forma la marca y debe ser perdurable y claramente identificable, incluso algunos elementos se pueden variar de número a número pero la cabecera no se altera.

Se ha hecho costumbre que las revistas de moda o magazines de lujo empleen grafismos y recursos más creativos que las revistas económicas de información general. Aunque los elementos que contenga la portada dependerán de algunos factores como el tipo de revista, distribución y contenido.

Portada con personas. En estas revistas es común la aparición de una fotografía con un rostro humano de alguna persona popular que cause interés en el público, como un deportista destacado, una figura del espectáculo, un político, etc. Como regla general se recomiendan los primeros planos que por su fuerza visual, provocan el impacto que todo editor desea.

Otro elemento de la portada son los titulares, cuya función es informar de manera resumida, atractiva y visible los contenidos de la revista, se pueden colocar en cualquier lugar, girarlos o permanecer horizontales según las características del mensaje, incluso pueden rodear la fotografía o pisar sobre ella pero siempre estableciendo jerarquías en razón de la importancia del titular.

Portadas con objetos o lugares. En ellas se maneja información técnica y conceptual por lo que es más común incluir ilustraciones o fotografías de objetos, donde la portada nos dirá el tema de la revista, si es de viajes aparecerán fotografías de lugares turísticos, o paisajes. Las posibilidades son infinitas tanto como la capacidad del diseñador para transformar la realidad de mensajes gráficos visualmente atractivos, utilizando efectos de color y trucajes de fotografía.

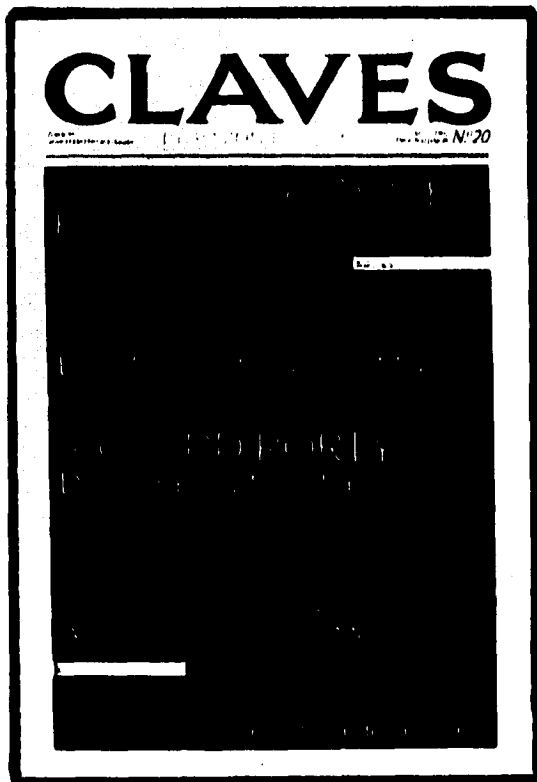
La portada figurativa.

Se han mencionado portadas basadas en fotografías de rostros, personajes, paisajes, etc; pero existe otra alternativa que se emplea en forma habitual en

■ Portada figurativa



■ Portada únicamente con texto



revistas técnicas y de informática, dado que en muchos casos tienen que transmitir conceptos o ideas abstractas. La ilustración abstracta también es un importante elemento para ilustrar revistas de arte, arquitectura y diseño.

La portada únicamente con texto.

Otra alternativa menos común, es la portada basada únicamente en el texto. Puede parecer que el texto por sí mismo carece de fuerza persuasiva, para lograr atraer al consumidor de revistas. Sin embargo, la fuerza persuasiva que se puede alcanzar con una adecuada combinación de colores y estilos tipográficos puede llegar a ser igual que otro tipo de portada.

Actualmente el diseñador, mediante el uso de la computadora puede conseguir efectos de gran persuasión.

Independientemente del tipo de portada que se realice esta debe ser flexible para que las variaciones necesarias en los elementos, como la forma de las ilustraciones puedan ser logradas número a número, incluso la diferenciación de los ejemplares se consigue con cambios en el color o en el diseño y con el uso de números de volumen y ejemplar, datos que no deben faltar en la portada.

El índice.

Toda revista deberá contener un índice de contenidos que facilite al lector localizar la información.

La página del índice puede volverse aburrida por lo que en muchas revistas se usan ilustraciones, titulares especiales o fotografías pequeñas tomadas de los artículos importantes que se colocan junto a la lista de contenido para incitar a los lectores a buscar ciertos artículos o señalar características importantes.

Los ornamentos tipográficos y los balazos pueden utilizarse para darle variedad a la lista de títulos y evitar la monotonía de una lista de elementos iguales.

ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LA REVISTA

2.1. Referencias históricas del diseño de revista desde finales de la Revolución Industrial hasta nuestros días.

Según el autor William Owen "La revista no tiene auténticos precedentes en la imprenta pre-industrial. Es un invento de la Revolución Industrial y como tal ha madurado en una relación de mutua dependencia con el Movimiento Moderno en el diseño gráfico. La historia del diseño de revistas es la de la lucha por apartarse de la tipografía tradicional de los libros y diarios y por crear una síntesis de texto y fotografía." (7)

Hasta la última década del siglo XIX empezaron a darse las condiciones sociales y los procesos técnicos requeridos para la producción de revistas modernas de circulación masiva. Fruto del libro y el diario, hermano de la gacetilla literaria y pariente pobre del cartel, la revista carecía de un formato visual único, por lo que se convirtió en un medio ideal para la exploración gráfica.

Era un nuevo tipo de fuente de información aplicable a los requerimientos de una sociedad altamente estructurada, pero en curso de un rápido cambio. En la era de la máquina, de la educación, de la política de masas, de la especialización, era necesario que la ilustración adquiriera un rango de igualdad con la palabra.

La revista moderna nació directamente de la invención de la reproducción fotográfica y de la automatización de la imprenta.

Se asimilaron las nuevas tecnologías a través de la experimentación de nuevas formas de composición tipográfica y espacial; así, el diseño de revistas contem-

poráneo evolucionó en gran medida de forma paralela a la nueva estética desarrollada inmediatamente después de la Primera Guerra Mundial en Alemania, Unión Soviética y los Países Bajos.

Mientras el diseño de revistas se mantuvo como una actividad artesanal, resultaba inevitable que la composición tomase las formas tradicionales del libro. Muy pocas de las características gráficas individuales propias de la revista se establecieron antes de 1900. La revista sólo se distinguía del libro por su portada endeble y flexible; los titulares se parecían a los encabezados de los capítulos; la disposición de la tipografía era simétrica; el texto se desarrollaba de arriba abajo en columnas sencillas o dobles, a la manera de un libro; las ilustraciones se colocaban ocupando la página entera opuesta al texto, o unidas a él sólo con la tipografía cuando se colocaba rodeando las láminas.

Muchos de estos rasgos prosiguieron hasta bien entrado el nuevo siglo, y todavía hoy se encuentran en revistas técnicas o literarias.

Al principio, el impacto de los nuevos métodos de imprenta, fotografía y reproducción fotomecánica estuvo reducido a los ciclos de producción, impresión y distribución. Los editores utilizaban la nueva tecnología para incrementar la circulación, dar respuesta más rápida a los acontecimientos e incorporar las ilustraciones, pero la presentación y composición permanecieron casi idénticas. El estilo decorativo y simétrico tradicional persistió mientras la creación de la página siguió siendo privilegio de periodistas y tipógrafos artesanales. El diseño, a excepción del tema de ilustración de la portada no tenía el reconocimiento de actividad independiente.

La división del trabajo se fue definiendo durante un período de tiempo considerable que empezó en 1900. La utilización del término redactor de arte, y la propia

7 Owen Williams, Diseño de revistas, pág. 12.

existencia de tal cargo, fueron una rareza hasta finales de los años veinte, cuando los primeros directores de arte comerciales acabaron con la actitud artesanal contraria a las innovaciones políticas y sociales y aportaron una sensibilidad moderna al diseño de revistas.

Las primeras revistas ilustradas fueron periódicos literarios o políticos publicados exclusivamente para los ricos y demasiado caros para una difusión más amplia.

La Revolución Industrial ensanchó el horizonte social. En Europa la creación de una clase media instruida y de una pequeña capa de obreros especializados fomentó la invención de un nuevo tipo de revista distribuida mediante la red del ferrocarril.

La primera ola sostenida de edición de revista popular la proporcionaron las revistas semanales ilustradas. Su éxito coincidió con el crecimiento de los movimientos democráticos populares europeos y con los avances técnicos en la imprenta, que hicieron posible su producción; se mecanizó la fabricación de papel, la prensa de palanca mejoró en eficacia y rapidez y la composición tipográfica se automatizó parcialmente. Las revistas ilustradas proporcionaron un nuevo, rápido y sobre todo vivaz servicio semanal de noticias en un período de agitación política, estas revistas empezaron a surgir en muchas ciudades europeas alrededor de 1840, donde la letra impresa mantenía su primacía en un formato copiado de los diarios de la época.

Al principio, la fotografía en las revistas se empleaba para reproducir ilustración, para transferir dibujos a una superficie sensibilizada de una placa de madera, según un sistema mecanizado de grabado.

En 1872 se inventó la cincografía que permitió nuevas oportunidades de diseño mediante la combinación de la fotografía y el fotograbado de líneas de madera, que los grabadores podían dimensionar a los tamaños que cuadraran con los espacios

que deseara el impresor. El grabado conjunto de fotografía en blanco y negro con texto se hizo posible gracias al proceso de fotograbado de medio tono o tramado que todavía se sigue empleando, el proceso era barato y rápido.

Durante tres décadas entre 1870 y 1900, mientras los impresores luchaban contra las imperfecciones del proceso de tramado, la ilustración de revista gozaba de su era dorada.

La litografía en color, nacida hacia la década de 1860, llevó el color a las revistas por vez primera y proporcionó una libertad artística sobre la que se basaron muchas de las innovaciones aportadas por el Movimiento Moderno en el diseño gráfico. La litografía en color fue utilizada por los nuevos movimientos artísticos de vanguardia como medio de propagar su estilo y la revista era el vehículo ideal para la nueva moda de "reportaje pintado", incluso los impresionistas como Manet, Degas, Renoir, Toulouse-Lautrec, colaboraron con varias revistas. Además se amplió el papel de la revista como documentadora no sólo de noticias, sino también de cultura popular y experiencia cotidiana, las revistas artísticas rompieron convenciones, convirtiendo la portada, que tradicionalmente había sido un grabado estándar ornamentado utilizado sin cambios semana tras semana, en un vibrante cartel ilustrado de actualidad.

La tecnología había creado el potencial para obtener revistas de masa de elevada calidad profusamente ilustradas; la composición con planchas calientes se introdujo en 1896; las nuevas prensas rotatorias de elevada velocidad eran capaces de producir millones de copias diarias. Para 1910 se utilizó ya comercialmente el rotograbado que ofrecía una mejor calidad de reproducción de tipografía y fotografía a partir de la impresión de una sola placa. El grabado, utilizado a menudo en combinación con la impresión tipográfica

se convirtió en el método principal de producir revista a color y su predominio se mantuvo hasta la década de 1960, en que fue reemplazada por la impresión litográfica, offset a cuatro colores.

En la primera década del siglo XX se empezó a evidenciar que las nuevas formas de composición de la página en las editoriales comerciales se desarrollaban de forma autónoma respecto a la vanguardia académica, que daba un tratamiento artístico a las fotografías, embelleciéndolas con extravagantes orlas, y los retratos se exhibían en forma de viñetas ovaladas, a la manera de las clásicas pinturas en miniatura.

La precursora del diseño moderno fue una revista francesa, que adoptó un estilo de composición que era el precursor directo de las primeras revistas fotoperiodísticas, utilizaban el fotomontaje, secuencias de fotografías alineadas, recortes e inserciones de fotografías que ampliaban el movimiento y la acción de la fotografía deportiva. No se volvió a ver nada similar a esto durante los veinte años siguientes. Hasta que no se dejó a un lado la definición pre-industrial de arte con la adecuada articulación del arte moderno.

El diseño de revistas se transformó con el Movimiento Moderno; la doctrina cubofuturista del dinamismo plástico y la nueva tipografía objetiva actuaron como fuerzas primarias en la liberación del diseño de revistas de sus ataduras tradicionalistas, de la simetría se pasó a las composiciones asimétricas que crearon un vocabulario visual fluido y dinámico, ofreciendo una infinidad de posibilidades y creando nuevos tipos que se adaptaban a los particulares requerimientos de la revista.

Otro aspecto del Movimiento Moderno es la facilidad liberadora de la máquina, y la acción de conseguir la máxima flexibilidad y rapidez, componente básico de la nueva estética, se consigue en la impresión a través del uso de la fotografía,

litografía, linotipia y más recientemente la fotocomposición y la composición digital de la página.

"Si pudiera resumirse brevemente el diseño gráfico moderno, habría que caracterizarlo primeramente por una fuerza democrática, igualitaria, que eliminaba el embellecimiento frívolo y acentuaba la función del material impreso, en el cual era el objeto y no su ornamentación, la forma artística inspiradora; como una búsqueda de medios racionales y objetivos de comunicación de ideas a través de la apropiada aplicación de tecnología de impresión y con la destrucción de la antigua estética, la ruptura de los viejos principios y de las limitadas formas de trabajar." (8)

Una de las mayores contribuciones al diseño de revistas fue la aplicación del collage y fotomontaje a la imprenta y al uso de secuencias fotográficas como prototipo del fotoperiodismo de revistas, la experimentación con combinaciones de tipo y fotografía, utilizando fotogramas, montajes y la simple yuxtaposición, así como la introducción de formas geométricas simples como unidades básicas de composición, que se combinan con la sensibilidad constructiva, por lo cual todos los elementos son introducidos en el diseño como partes igualmente importantes para formar una unidad.

Hacia finales de los veinte y principios de los treinta, el diseño de revistas se había impulsado hacia una nueva era, en la que la continuidad de una historia venía proporcionada por las imágenes y no por el texto. La página se convirtió en una composición de imágenes llamativamente yuxtapuestas, de las cuales derivaban sombras, formas y contrastes, sin otro tipo de adornos.

Así la fotografía, era el nuevo y perfecto medio para descubrir el mundo contemporáneo de la ciencia del hombre, la tecnología y la vida diaria, era un medio exce-

lente de propaganda, razón por la cual el diario o revista fotográfico empezó a ser contemplado como una arma de lo más potente, en un período caracterizado por un dura lucha política

El crecimiento de los semanarios gráficos informativos se atribuye al estallido de la Guerra y al importante papel político y social que tales revistas fotográficas desempeñaron en la primera mitad del siglo XX. Cualquier tipo de guerra significa una promoción natural para la revista gráfica, ya que una vez llegada la guerra todo el mundo quería información de ella. La caída de la revista gráfica se atribuyó a la llegada de los noticiarios televisivos.

El período comprendido entre la posguerra y mediados de la década de 1960 comúnmente se considera como la era dorada del diseño de revistas norteamericano, un período de veinte años en el que la concentración de talento en las editoriales norteamericanas no tuvo comparación, y en el que el prestigio, los sueldos y los presupuestos de que gozaron los directores de arte alcanzaron sus cuotas máximas. Los diseñadores de este período se distinguieron principalmente por su positivo compromiso con el diseño informativo en la prensa popular y no fueron fanáticos ni de la veneración excesiva por cuidar el estilo, ni de la adhesión al dogma tipográfico.

En Europa, la recuperación de los seis años de guerra había sido lenta; el mundo editorial carecía de los recursos humanos, económicos y técnicos, y todavía más, del mercado y de los anunciantes que debían financiarlo. Todo el diseño editorial estaba limitado por la necesidad de conservar el papel, que estaba escaso y la capacidad artística se media según la habilidad para llenar al máximo la página, la generosidad, el color y el espacio, característicos del diseño norteamericano de la época, ni eran apropiados ni tan siquiera alcanzables en Europa. Sin embargo, para 1959,

emergió el gran flujo de talento europeo, en las publicaciones periódicas comerciales, combinando elementos de la teoría tipográfica suiza - donde la tipografía tenía un papel puramente funcional, no debía haber ornamentación, ni composición arbitraria, se tenía un sistema estricto de redes y ordenamientos tipográficos muy determinados -, con el enfoque empírico de los diseñadores norteamericanos.

A finales de los años sesentas, con el pop art y la psicodelia, los diseñadores en su deseo de crear sacudidas visuales chocantes y romper gratuitamente con todas las convenciones, a menudo descubrieron accidental o intencionadamente, formas gráficas en verdad originales, aunque también crearon horrores tipográficos, páginas tan densas que resultaban ilegibles, estos desastres eran el precio de los ambiciosos experimentos de impresión gráfica en color, texturas de fondo realizadas con presupuestos insuficientes.

El año setenta, las revistas sufrieron, las privaciones de la recesión y la perjudicial entrada de la publicidad en la redacción. Se retiró el control editorial de las manos de periodistas y diseñadores; el resultado fue que el monopolio del diseño imaginativo pasó a las pequeñas revistas y a la prensa radical.

Con la doble recesión de 1972 y 1974, los ingresos publicitarios se redujeron drásticamente y aumentaron los precios del papel, con lo que la industria sufrió una catastrófica pérdida de confianza. Las revistas, cuyo objetivo estaba basado en obtener la máxima difusión al mínimo costo, se desvalorizaron en tamaño y alcance.

En los ochentas se impone la composición digital, y con ella, aparecen nuevos poderes en el diseño y en la fabricación de tipos. La tecnología por ordenador de bajo costo toma el control de las manos del tipógrafo especialista, se da una amplia gama de trabajos comerciales.

El desarrollo de revistas desde 1985 fluye directamente de la fuente del proceso de aprendizaje de los 15 años anteriores.

La divergencia de las experiencias europeas y norteamericanas desde 1968 es el resultado de reacciones diferentes ante la crisis que quebraron la continuidad del desarrollo del diseño. Las causas fueron de dos tipos, las de índole general y las específicas de la industria: el ambiente cultural y político era contrario al racionalismo; en los años sesenta la industria de la revista se enfrentó a la mayor prueba económica de este siglo y estuvo obligada a racionalizar sus estrategias editoriales y de mercado. En lo referente a diseño y producción hubo que reajustar los métodos y las disciplinas de trabajo a las nuevas tecnologías.

En la actualidad la mayor parte de las publicaciones de Norteamérica están basadas en las posibilidades de la nueva tecnología y los conceptos estilísticos de las clases prósperas actualmente alimentadas por el consumismo y la moda.

En el inicio de la década actual (90's), la publicidad de revistas y el diseño han emergido de un período más difícil con una riqueza de contenido, forma y estilo que son dignos de su patrimonio.

El diseño actual de revistas, a diferencia de la simetría clásica, con sus proporciones imperturbables basadas en los requerimientos funcionales y formales de la arquitectura, se basa en el dinamismo plástico, en la necesidad de expresar actividad, tensión y diferencia, siendo asimétrica, pero sin embargo está en equilibrio y opera de acuerdo con las leyes de la proporción matemática. En el equilibrio hay nuevos pesos: color, diagonales, símbolo, profundidad y perspectiva, textura, forma irregular y línea.

Las características más significativas del nuevo diseño de revistas en Europa ha

sido la introducción de un nuevo "desorden" y el resurgir de la experimentación en el collage, los textos paralelos, la tipografía iconoclasta, las novedosas combinaciones de los componentes de la página y de las revistas, debido a que existen otros criterios culturales, editoriales y nuevos métodos de producción.

El nuevo diseño está basado en cuatro condiciones, la liberación de los diseñadores de ciertas ataduras gracias a las nuevas tecnologías de impresión; la influencia de la televisión en las expectativas del lector y en sus hábitos de percepción; el establecimiento de nuevos productos editoriales de carácter general que no conforman las nociones tradicionales de la publicación y la mejora y consolidación de la posición de los diseñadores en el proceso editorial, como indicadores, pero también como comunicadores de ideas.

Una década de elevado crecimiento ha sido el incentivo para la experimentación y la innovación.

De estas tendencias fácilmente observables, aunque de ningún modo universales, la influencia de la composición digital en toda la industria es la más evidente.

Las tecnologías de la publicación computarizada y la exploración digital tiene un doble efecto, por una parte, han dado al diseñador un mayor control sobre el proceso de producción y la manipulación de tipo e imagen, así como por otra parte, han reducido el costo de producción de la revista.

Hoy en día, como en todas las artes, no existe una tendencia única que pueda calificarse como una característica de un nuevo diseño de la revista.

Como resultado de todo un largo proceso de cambios, la revista, simultáneamente a el proceso histórico se ha diversificado hasta sectores de poca circulación.

2.2. Referencias históricas de la revista en México.

Por la carencia de información bibliográfica se desconoce a ciencia cierta cuando surge la revista en México. Sin embargo podemos decir que la revista como otros medios de comunicación impresos tiene su origen con la aparición de la técnica (conocimiento y maquinaria) que hace posible la materialización de los medios impresos: la imprenta, que como se mencionó antes dio origen a libros, gacetas, boletines, periódicos y folletos de los cuales surgiría más tarde la *revista*.

En la etapa de dominación española que arranca con la caída de Tenochtitlán en 1521 y prácticamente termina en 1810, al iniciarse la Guerra de Independencia, surge el periodismo de la Nueva España con manifestaciones propias.

El lograr la introducción de la imprenta en México (1539) fue de notoria utilidad para proveer las necesidades del país, atendiendo a los trabajos más urgentes comenzando por las cartillas, siguiendo con las doctrinas y demás libros en lenguas indígenas, todo esto con el fin de extender la enseñanza y evangelización de los indios. También se publicaron las hojas volantes o papeles sueltos de carácter informativo, carentes de periodicidad.

Posteriormente en 1666 aparece el primer papel con el nombre de Gaceta, estas publicaciones fueron los únicos medios de información de la época hasta que en 1722, se inicia con la autorización del Virrey de la Nueva España el periodismo regular, al publicarse la Gaceta de México y Noticias de Nueva España.

Tiempo después surgen otras gacetas y el periodismo de la Colonia adquiere sus propias características. Se convierte en un ejército burocrático en tanto que los autores de Gacetas no se escapan a los estrechos márgenes que concede la libertad de opinión, que redundaba en una ausencia de comentarios de orden político, sin embargo debe reconocerse la importancia de estas publicaciones, pues estimularon la divulgación de noticias sobre cuestiones científicas, literarias, comerciales y religiosas.

Hacia 1805 aparece el primer periódico cotidiano de la Nueva España, el Diario de México, cuyos autores se proponen como meta principal la utilidad común y el bienestar social.

Durante el movimiento de independencia se hizo palpable la evolución del periodismo, ya que de ser meramente informativo, pasó a ser político y polémico, logrando su objetivo de dar a conocer los avances y los planes revolucionarios, hasta llegar al entendimiento entre Guerrero e Iturbide y adoptarse el Plan de Iguala.

Una vez consumada la Independencia, la prensa gozó de libertad ilimitada, se editaron numerosos periódicos y folletos, surgieron diversas formas de periodismo populachero.

La prensa regida a partir de diciembre de 1855 por la Ley La Fragua, que moderó la extrema libertad en que había caído durante los trabajos del Congreso como una tribuna deliberante con voceros en los bandos liberal, moderado y conservador y reflejó la lucha ideológica más intensa que registra la historia nacional en la centuria pasada.

En 1871 cuando se reelige Juárez, la prensa sigue dos corrientes: la gobiernista o la opositora, en esta etapa sobresale el periodismo consagrado a la defensa de los trabajadores.

Durante la época de Porfirio Díaz, la prensa oficial y oficiosa proclama la paz y

se identifica con la burguesía, por esta época y bajo la protección del gobierno, aparece el periodismo industrializado.

Con la fundación del Universal se entra de lleno a lo que conocemos como prensa industrializada que se caracteriza por el dominio de las grandes empresas.

Actualmente la creación de periódicos y revistas se ha convertido en una industria compleja que utiliza las técnicas más refinadas de la comunicación: teletipos, radiofotos, máquinas electrónicas y rotativas offset; personal especializado como reporteros, fotógrafos, redactores, articulistas, formadores, retocadores y prensistas.

Las revistas surgen como suplementos de periódicos dominicales, para 1979 había más de 400 revistas de periódicos que se imprimían en grandes plantas de rotograbado, aunque la mayoría se producía con el mismo proceso de impresión de los periódicos.

Típicamente la revista de periódico se publicaba los domingos, pero debido a su gran éxito algunos periódicos la sacaban los sábados, combinando por lo general noticias de diversiones del fin de semana con la programación de televisión.

Aunque a muchas de estas publicaciones se les llama revistas, solo son periódicos de formato tabloide o compacto, ya que la revista describe un estilo de exhibición en vez de un tamaño de página.

Así poco a poco después de utilizar en las revistas-periódico, las páginas formales, que son comunes en periódicos regulares formados de rectángulos llenos de elementos tipográficos, se fue evolucionando hasta utilizar las páginas libres que utilizan los espacios blancos generosamente, estos no sólo son aquellos espacios que no están llenos, sino los que deliberadamente se deja en blanco y las áreas blancas se convierten en parte planeada del esquema de página.

Así hasta nuestros días el número de páginas libres de una publicación es la principal característica que le da identidad a la revista.

Otra referencia es la aportación de Vicente Rojo y Rafael López Castro al diseño de revistas a finales de los años sesentas y ochentas.

En México, el desarrollo del diseño gráfico se da principalmente en las casas editoriales, oficiales y privadas. Aquí surgen diseñadores importantes como Vicente Rojo y Rafael López Castro, quienes con una formación autodidacta y muchos años en el oficio del diseño, pintura y tipografía, generan una escuela de diseño gráfico en los lugares de la imprenta Madero y Fondo de Cultura Económica.

El medio editorial, mucho menos sujeto a las limitaciones del mundo corporativo utiliza con mucha libertad fotomontajes, recortes de periódicos y revistas, y viñetas antiguas y grabados.

Esto permite a los diseñadores mexicanos entrar en un campo del diseño gráfico mucho más audaz. Surge así un número de revistas como Vuelta, Vértigo, Cartapacios, Obelisco, etc., todas con tendencias postmodernas es decir manejaban la descomposición de los elementos básicos de la comunicación del diseño; tipografía, imágenes, plecas, áreas, etc., para experimentar con ellos.

Los despachos privados de diseño, cansados de las limitaciones y restricciones de clientes con estilos corporativos muy definidos, buscan entrar en el mundo editorial publicando revistas exclusivas de algunas zonas de la ciudad: Polanco, Coyoacán, etc. Continúan, sin embargo, sirviendo a intereses comerciales y plagando estas revistas de anuncios.

LA REVISTA COMO MEDIO DE COMUNICACION MASIVO.

3.1. La comunicación.

Abordaremos el tema de la comunicación partiendo de varias definiciones de diferentes autores.

Etimológicamente: comunicar significa "poner en común" en este sentido comunicación significa todo intercambio de noticias entre dos o mas interlocutores.

Para Hund "una relación comunicativa presupone como mínimo dos interlocutores, de los cuales al menos, uno dispone de emisión y el otro, de las instalaciones para la recepción respectivamente. Para que la comunicación se realice, emisor y receptor deben disponer del mismo repertorio de señales, no sólo debe de tener lugar la transmisión sino también el desciframiento de señales." (9)

"La comunicación es la acción que permite a un organismo o individuo, situado en una época y en un punto dado, participar de las experiencias-estímulos del medio ambiente de otro individuo o de otro sistema, situados en otra época o en otro

lugar, utilizando los elementos o conocimientos que tiene en común con ellos." (10)

Para Shramm, el proceso de comunicación comprende el aspecto de informar, en un sentido, y el de retroalimentar o responder en otro; proceso dialéctico que da como resultado la comunicación.

Los tres elementos esenciales de todo proceso comunicativo son :

1. "La fuente. Que puede ser una persona que habla, escribe, dibuja o hace gestos o una organización informativa (un periódico, una casa editora o una estación de televisión o un estudio de cine)." (11)

2. "El mensaje. Puede tomar la forma de la tinta en el papel, de las ondas sonoras en el aire, de un movimiento de la mano, una bandera que ondea o cualquier otra señal cuyo significado pueda interpretarse." (12)

3. "El destino. Puede ser una persona que escucha, observa o lee, un miembro de una conferencia, un miembro de un grupo, el auditorio de una conferencia, un grupo determinado que llamamos público receptor como el lector de un periódico o el que mira la televisión." (13)

Donde la fuente emite el mensaje cifrado elaborado por un comunicador o emisor, este mensaje o señal se dirige a un receptor o descifrador que representa el destino del mensaje.

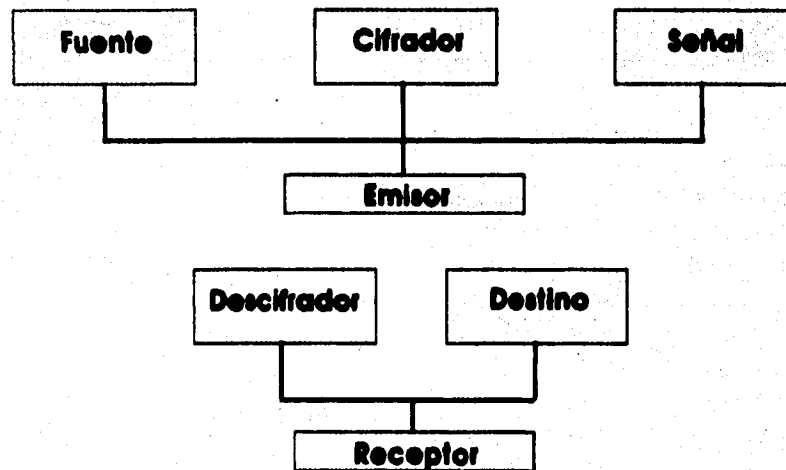
9 W.D. Comunicación y Sociedad, págs.29 a 37.

10 Moles Abraham y Zetmann Claude, La comunicación en planeación y desarrollo, pág47.

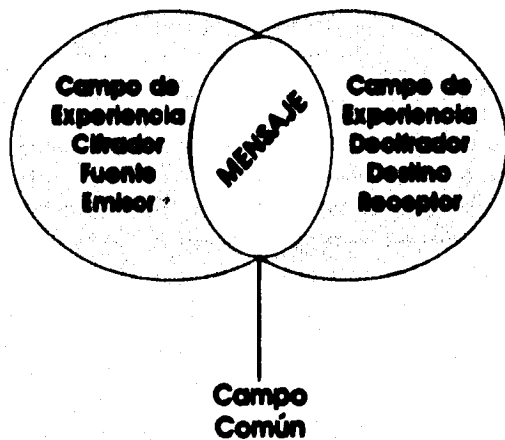
11 Cfr.Schramm Wilbur, "Mecanismo de la comunicación", Procesos y efectos de la comunicación colectiva, CIESPAL.

12 Ibídem

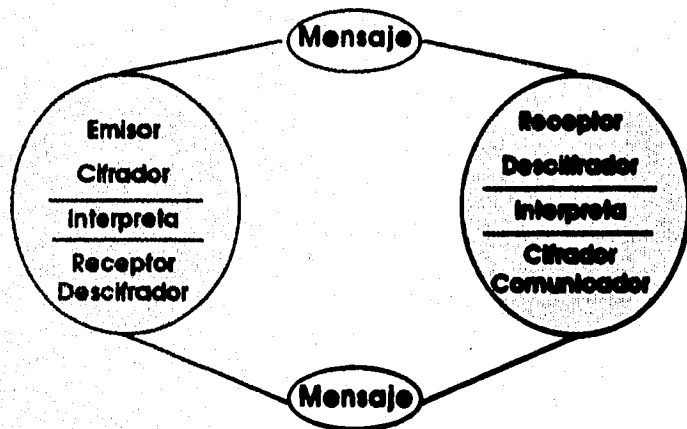
13 Ibídem



■ Figura 2



■ Figura 3



En el proceso de comunicación interviene otro factor determinante para la elaboración, captación y comprensión del significado del mensaje, que es el campo de experiencia, que deben tener en común la fuente y el destino, para cifrar o descifrar un mensaje, es decir un cúmulo de experiencias que ambos habrán de conocer y comprender para que se de un proceso de comunicación más eficaz. (Fig.2)

El proceso de comunicación comprende no sólo la emisión de un mensaje sino también una respuesta a ese mensaje, lo que afirma que una persona puede comunicar y recibir siendo entonces comunicador y receptor en sí mismo. (Fig.3)

Los esquemas de comunicación presentados anteriormente se refieren a una comunicación humana, interpersonal o de grupo en la cual se da y recibe la información.

"El proceso de la comunicación colectiva se desarrolla de igual forma que la comunicación interpersonal, la diferencia es el mayor número de individuos y elementos que intervienen en ella. La fuente transmite un cúmulo de mensajes en forma masiva, cifrado para un público distante y heterogéneo, que es el destino." (14)

En la fuente intervienen numerosos grupos de individuos con diferentes funciones para elaborar mensajes que serán dirigidos a un público receptor a través de distintos canales como la T.V., la prensa y radio.

En la comunicación colectiva sólo es posible conocer la respuesta por medio de investigaciones entre el público por medio de llamadas telefónicas o cartas donde los receptores den a conocer sus puntos de vista.

Podemos concluir que el comunicador y receptor pertenecen a un contexto histórico, económico, político y social, por lo tanto es necesario delimitar y analizar otros factores como el campo de experiencia, los canales y recursos materiales y humanos que puede utilizar el comunicador para la elaboración y difusión del mensaje.

14 Toussaint Florence, Crítica de la información de masas, pág.23.

3.2. Medios masivos de comunicación.

Hubo grandes grupos de personas a las que llegaban otras formas de comunicación de masas. Estas nuevas maneras no difieren sólo tecnológicamente, sino en ocasiones también desde el punto de vista conceptual e ideológico de los medios antiguos.

Estaban vinculados con una época de transformación general de la base productiva de la sociedad, y en esa época surgieron. Produjeron un impacto acumulativo sobre el mundo occidental en la era de las revoluciones, que iba a conmover los viejos fundamentos del orden mundial y a introducir en el lenguaje los términos más comunes que se refieren a la sociedad, a las comunicaciones y a la industria. La continua transformación produjo no sólo concentraciones de personas, sino también una concepción de las masas relacionada más con el movimiento de los mensajes que de las personas. Esta concepción de los públicos de masa como grupos tan amplios heterogéneos y dispersos que sólo los sistemas de producción y distribución en masa son capaces de llegar a ellos con los mismos mensajes dentro de un corto lapso y de crear y mantener así alguna comunidad de significado y perspectiva entre ellos.

La clave de la significación histórica de los medios de masa reside entonces, en la asociación de la palabra masa con un proceso de producción y distribución.

"El surgimiento de los medios de masa hasta llegar al dominio de la cultura popu-

lar en el siglo XX representa una importante transformación continuada en los humanos que extiende el impacto de la Revolución Industrial al campo cultural." (15)

Definición de medios masivos: "Los medios masivos de comunicación son producto del desarrollo industrial y su creación se explica por la necesidad de este mismo desarrollo, de crear nuevas formas de control de las conciencias y métodos más eficaces para la transmisión de información." (16)

"Los medios masivos son a la vez canales de difusión y medios de expresión que se dirigen no a un individuo o persona, sino a un público destinatario definido por unas características socio-económicas y culturales en las que cada receptor es anónimo." (17)

15 Gerbner George, Los medios de comunicación..., págs. 80 y 81.

16 La presente información de Ezensberger Magnus, ha sido tomada del libro, Crítica de información de masas, Toussaint Florence, pág. 76.

17 *Ibidem*

3.3. La revista como medio de comunicación y difusión

"La revista es uno de los medios como soporte de comunicación que ha surgido por el aumento de la cantidad y diversidad de la información generada y requerida por los distintos sectores sociales. Es un medio importante de expresión de nuestra sociedad, es el vehículo donde se materializa gran parte de las ideas y hechos del hombre, una revista registra, preserva y difunde estas ideas y hechos." (18)

Para situar la revista como un medio gráfico de comunicación habría que establecer que es un contenedor de ideas y hechos, un medio masivo de comunicación a través del cual se envían mensajes contruídos por el emisor de entre todo un repertorio de signos es decir, es un conjunto de ideas extraídas de un hecho determinado o de una realidad compleja.

Para ejemplificar esta definición, imaginemos que el emisor sea el propio diseñador gráfico, para elaborarla se ha cubierto un cúmulo de hechos: entrevistas, reportajes, crónicas, artículos de diferentes tipos, publicidad, dibujos, fotografías, texto, etc.

Esta presentación de ideas y hechos, se organiza de forma tal que la presentación de sucesos se manifiestan a través de signos que pueden ser eliminados y comprendidos por la mayoría de los receptores.

El emisor (realizador o realizadores de la revista) emite un mensaje jerarquizado, simplificando y seleccionando la informa-

ción para que pueda ser asimilada por el público al que va dirigida y cumpla su función.

Las revistas forman parte importante de los medios masivos y han cobrado especial relevancia en nuestro país debido al desarrollo industrial y al aumento de la población, no sólo se limitan a la transmisión de una noticia escueta, son un entretenimiento, son estimulantes, son vínculos particulares y sociales de los individuos con intereses comunes y demandan un lenguaje visual rico que atrae la atención del receptor, además de que es un medio que permite al lector leerla según su propio ritmo de lectura, facilitando la comprensión del mensaje.



18 Gutierrez Oropeza, La revista de México..., libros de México, pág. 33.

PROCESO DE DISEÑO DE UNA REVISTA.

El diseño tiene como función responder a las necesidades del hombre de transmitir y recibir información clara y sencilla, ya que "las realizaciones poco creativas y débiles no invitan a la lectura y repelen al lector altamente influido por la primera impresión visual" (19)

Dentro del proceso de diseño la elección de los distintos elementos del diseño, así como un uso adecuado de su manipulación, logran un determinado efecto y suponen un instrumento potente que el diseñador posee para poder elaborar mensajes visuales dotados de la máxima significación.

Así el conocimiento de cada uno de los elementos permitirá al diseñador una mayor creatividad y eficacia en su trabajo. Estos elementos son: elementos de información y análisis, elementos formales, recursos técnicos, recursos humanos.

4.1. Elementos de información y análisis.

Es necesario que el diseñador antes de comenzar a diseñar, parta de un análisis e investigación de datos o elementos como el emisor, receptor y el medio de comunicación para en un momento posterior con los resultados obtenidos llegar a una resolución o a la elaboración de un concepto.

4.1.1. Análisis del emisor.

El emisor es el que proporciona los elementos bases al diseñador para comenzar el trabajo, aportando el tema y los objetivos a los que se desea llegar.

Se comenzará por analizar, las necesidades del receptor, los elementos principales del mensaje que se quiere comunicar y tener un amplio conocimiento de la empresa o institución, sus recursos técnicos y humanos. En caso de que el diseñador sea el emisor también requerirá el estudio del tema o de las necesidades de la sociedad.

4.1.2 Análisis del receptor.

Sus características y aspectos esenciales suelen dar la pauta para el desarrollo del producto gráfico puesto que es quien lo recibe esperando responda a sus necesidades.

De acuerdo a sus características podemos agrupar al tipo de receptor bajo los siguientes aspectos: edad, ubicación geográfica, cualidades étnicas y características físicas particulares.

Edad. Como la intención es captar a un grupo de receptor en particular, la gráfica se adecúa a la lectura visual que cada tipo requiere. La edad del receptor es importante no sólo al definir el contenido de la imagen, sino también al contemplar sus características formales o gráficas.

Ubicación geográfica del receptor. Se refiere al lugar que ocupa en el momento de recibir el mensaje. Las características del producto a diseñar quedan delimitadas con respecto al lugar donde va a ser visto, correspondiendo a cada posibilidad elementos gráficos bien definidos.

Factor étnico. Se analizan las diferencias culturales del receptor respecto al lugar donde vive, costumbres, idioma y cultura para que el diseñador adapte sus diseños respetando el tipo de patrón visual y cultural al que pertenece el receptor utilizando imágenes que le resulten familiares.

Se han tratado cuatro aspectos principales a tener en cuenta en el análisis del receptor, pero la investigación puede tratar otros tipos de factores más particulares, como inclinación política, o nivel social.

19 Ruder Emil, Manual de diseño tipográfico, pág.55.

La recopilación de imágenes existentes sobre el tema que se desarrolla es un elemento de ayuda. En la visualización de otros trabajos podemos analizar las diferencias conceptuales; hallar un camino para descubrir lo esencial de nuestro tema y lo que en él intentamos transmitir, o establecer un parámetro entre los elementos comunes existentes según componentes gráficos y/o conceptuales.

Por otra parte, hay que tener en cuenta la tecnología disponible, los recursos financieros, la capacidad de producción y los canales de distribución que se utilizarán.

4.1.3. Análisis de presupuesto.

Otro factor importante a considerar es el presupuesto que el diseñador tendrá que preparar junto con sus primeros bocetos, averiguando costos de: realización de artes finales, fotomecánica, impresión, ilustrador y fotografía (si fuera necesario), soportes, sus medidas y aprovechamiento de los pliegos de papel, tintas a emplear, tipo de impresión, número de ejemplares mínimo a tirar, etc.

Al presupuesto total sumará el diseñador sus honorarios, guiándose por los precios de mercado y la envergadura del cliente. Hay varios métodos para hacer el presupuesto:

- 1 - Una cifra global que incluye todos los apartados.
- 2 - Desglose de cada apartado con su cifra y un porcentaje sobre el total.
- 3 - Una cifra sólo por la creación y honorarios por la supervisión de la producción.
- 4 - Asignar una cantidad fija al diseñador para que realice un número determinado de trabajos mes a mes.

A la hora de presupuestar, el diseñador deberá tener cuidado de cubrir sus costos, obtener una razonable ganancia y conseguir que el trabajo final este bien hecho y terminado

En síntesis, el diseñador tendrá que contar con una información amplia de lo que tiene que ver con el diseño que este elaborando, y estar consciente de que lo que propone es viable y puede desarrollarse.

Es claro entonces que antes de empezar a materializar las ideas de algún encargo de diseño, es preciso dedicarse previamente a:

- Definir los objetivos de la forma más clara, estableciendo los conceptos que se pretenden comunicar, tanto los textos como las imágenes, qué estilo se escogerá, cuáles serán las características que lo singularizaran, los beneficios e innovaciones que ofrecerá al consumidor.

- Conocer los productos de la competencia, su aceptación, las diferencias de precio, la opinión de los consumidores sobre ella.

- Conocer el mercado, quienes son los consumidores, su edad, sexo, educación, ingresos, su opinión de los productos similares ya existentes en el mercado y como aceptarían un nuevo producto.

- Conocer el presupuesto, lo que determinará el enfoque creativo, tipo de papel a utilizar, número de tintas, ilustraciones, fotografías, etc.

Como consecuencia de esta investigación y análisis surgirán elementos visuales a utilizar para determinar el aspecto de lo que vamos a ver, donde lo vamos a ver y como lo vamos a ver.

4.2. Elementos Formales.

4.2.1. Composición.

El concepto de diseñar, consiste en adecuar elementos gráficos dentro de una área visual, una área que previamente se ha seleccionado para desarrollar una composición combinando los elementos visuales de tal forma que todos ellos sean capaces de aportar un significado que pueda ser transmitido gráficamente.

Es importante comprender y conocer los conceptos de varios autores con respecto a la definición de composición, como Scott que dice: "Por ella entendemos la organización total de cualquier diseño. Todas las formas tienen no sólo configuración y tamaño sino posición en él." (20) Para Berger es "Como la ordenación de medios plásticos, la composición establece las relaciones fundamentales de la obra, las que se refieren a la distribución de la superficie, a la disposición de las formas, a sus proporciones." (21)

Para Germani Fabris composición " Es la tarea de disponer en el espacio - formato varios signos, según una idea directriz, para obtener un resultado estético que provoque el efecto deseado y una lectura fácil y agradable. El espacio - formato y los signos varios son los elementos gráficos generadores y los medios prácticos de la operación compositiva; la idea directriz, el resultado estético, el efecto deseado y la lectura fácil y agradable son los medios intelectuales y psicológicos de la composición" (22)

"Dondis habla de una organización y orquestación de los medios visuales." (23)

La composición de la página no es sólo una cuestión de formato, sino de planificación, que implica a la dirección de arte y al diseño gráfico. Una composición de revistas experimentada, requerirá la comprensión completa del texto; la composición cimentada en un entendimiento básico de las técnicas del tipo y de la impresión en la síntesis de la tipografía y arte, la expresión del significado a través de un coherente dinamismo gráfico.

La necesidad de la composición gráfica es indispensable para una página, a través de la cual se obtiene un resultado estético que provoque el efecto deseado y una lectura fácil y agradable. El proceso de la composición gráfica implica la organización de texto e imágenes en un formato, conforme a una idea condicionada por la legibilidad, un proceso donde los elementos básicos se organizan en una página como una totalidad que puede ser leída.

Son numerosos los elementos que integran una composición gráfica, cada uno de ellos posee una importancia y un peso específico según sea la función requerida para el diseño.

La estructura básica de una composición y sus elementos principales son texto, ilustraciones y espacios blancos.

Texto: Transmite la información escrita de la comunicación, posee gran importancia por su contenido, como por el lugar que ocupa en el diseño.

El texto suele estar constituido por: encabezamiento o titular, cuerpo del texto y subtítulos.

- Titular. Elemento de máxima importancia en la comunicación porque resume de modo breve el contenido de la información y atrae la atención del lector al texto del mensaje.

- Cuerpo de texto. Constituye la parte del texto que nos da una información más detallada del contenido general, pero también es la parte que más resistencia de

20 Scott Robert, Fundamentos del diseño, pág.9.

21 Berger René, El conocimiento de la pintura, pág.140.

22 Germani Fabris, Fundamentos del proyecto gráfico, págs.15 y 16.

23 Dondis D.A., La sintaxis de la imagen..., Pág.33.

lectura ofrece al receptor, por lo que se debe hacer atractivo y optimizar su legibilidad eligiendo una familia sencilla y de fácil lectura.

- Subtítulos o pies de foto. Añaden información respecto a alguna imagen, por lo que se ubican junto a ella.

Ilustraciones: Son las ilustraciones propiamente dichas, las fotografías o formas gráficas que complementan la información aportada por el texto, éstas pueden combinarse con el resto de los elementos gráficos de modo que se consiga el máximo impacto visual, ubicandolas en la posición adecuada para mantener un equilibrio con todo el conjunto. La ubicación de las ilustraciones es más flexible que los otros elementos, incluso puede ocupar toda el área de diseño o presentarse con los contornos bien definidos o traspasar los límites de la composición.

Espacios Blancos: Están constituidos por todas las partes de la composición donde no hay otro elemento gráfico, su función es equilibrar y compensar el peso de todos los elementos de la composición, encuadrar el resto de los elementos de la composición y marcar los límites espaciales que estructuran la composición.

Consideramos entonces la composición de la página como la ordenación y disposición de los elementos gráficos, ya sea texto o ilustraciones sobre el formato destinados a lograr los objetivos propuestos. Esta disposición se da a través de ciertos principios sistemáticos de proporción establecidos.

Estos principios sistemáticos de proporción son recursos que dividen el formato a partir de una retícula que hace la división, con el fin de obtener líneas o ejes estructurales que sirvan como guías para disponer los elementos gráficos.

Para ello partiremos por establecer la distinción entre el rectángulo del texto, el rectángulo de papel o formato, así como la

división del rectángulo del texto. Lo que implica determinar lo que es la proporción.

Para Germani "Proporción es, en primer lugar, correspondencia, relación de medida y relación entre las dimensiones comparadas entre sí, después, relación de las diversas partes con el todo. Hay proporción entre dos dimensiones cuando existe entre ambas una dependencia recíproca, de tal manera que aumentando o disminuyendo una de ellas, aumenta o disminuye la otra." (24)

La proporción de la que se hablará es la del rectángulo, ya que la forma más utilizada por la mayoría de los diseñadores es la rectangular en posición vertical; por los sistemas técnicos de producción este formato representa ser el más operativo, otra opción es utilizarlo horizontalmente en formato apaisado.

4.2.2. Formato.

"El formato de la revista es la base de su identidad visual, pero de ningún modo su única expresión de individualidad. El formato, es un esquema regular de tipografía y espacio, un recurso funcional que ayuda a la producción y al diseño y favorece su reconocimiento. El esquema espacial - la retícula - divide el espacio en secciones moduladas sobre las que se coloca el tipo de acuerdo a ciertas especificaciones más o menos establecidas." (25)

El formato es el soporte de la impresión, el tamaño real que tiene el impreso, los límites físicos de la página.

El formato determina en mayor o menor grado dónde debe situarse el tipo y las imágenes de acuerdo con los requerimientos editoriales, como la naturaleza de la ilustración, la extensión de los artículos, su combinación dentro de las páginas y dentro de la revista, así como los requerimientos técnicos del papel, la impresión y el presupuesto.

24 Germani Fabris, Fundamentos del proyecto gráfico, págs. 15 y 16.

25 Owen William, Diseño de revistas, pág. 158.

El diseñador una vez asimilada toda la información sobre lo que quiere comunicar, ha de empezar a generar soluciones de diseño adecuadas a su propósito. Así lo primero que se determinará será el área de diseño en que se va a mover, su forma, tamaño, dimensión que se le asignará o el espacio del que dispone para la composición gráfica. Es decir, se definirá el formato gráfico tomando en cuenta algunos factores, como la creatividad exigida por el tema a desarrollar y lo relacionado con el costo de producción disponible.

La delimitación del formato de papel dependerá del pliego o rollo de papel de los dobleces y/o cortes necesarios para obtener el formato definitivo.

En la elección del pliego de papel es necesario tomar en cuenta la medida o tamaño de la máquina donde se imprimirá para partir de esta limitante y elegir el formato correcto.

El plegado del papel se obtiene con dobleces sucesivos del lado más largo, según el número de dobleces es su tamaño. Se les denomina folio a los pliegos en los que se imprimen 4 páginas, cuartos en los que se imprimen 8, octavos en los que se imprimen 16, dieciseisavos en los que se imprimen 32 y treinta y dosavos si son 64 páginas.

El número de dobleces es el que determinará la cantidad y el formato de la página, el formato que se obtenga puede reducirse ligeramente, dejando un margen para su refinado posterior, el margen en todos los casos es mínimo de 5 mm.

Como ya se mencionó anteriormente la forma rectangular es la más utilizada, por lo que se estudiará la estética del rectángulo para elegir la proporción de formato más adecuada a cada caso.

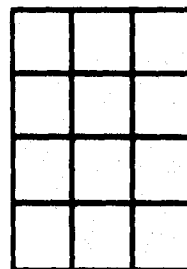
Los rectángulos tienen diversidad de proporción entre el lado mayor y menor.

Los rectángulos se dividen en estáticos y dinámicos a los que pertenecen los áureos.

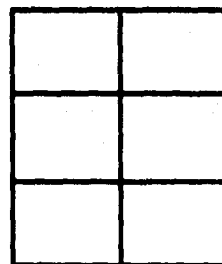
Rectángulos Estáticos. "Son estáticos cuando la relación entre el lado mayor y el menor es un número entero o fraccionario, pero racional; o sea, que los dos lados son conmensurables." "Dos cantidades son conmensurables cuando existe una medida común, que esta contenida en ambas un número exacto de veces, o sea que tiene un divisor común. Esta medida o divisor común se llama módulo." (26)

■ Rectángulos estáticos

módulo



3:4



2:3

módulo

"Los rectángulos estáticos se pueden construir calculando simplemente el lado desconocido, multiplicando el conocido por la razón o por su inversa." (27)

Por ejemplo:

· Calcular el lado mayor de un rectángulo de proporción 5 a 4 cuyo lado menor mide 12 cm.

$$12 \times 5/4 = 15 \text{ cm.}$$

· Calcular el lado menor de un rectángulo de proporción 5 a 4 cuyo lado mayor mide 15 cm.

$$15 \times 4/5 = 12 \text{ cm.}$$

26 Martín Euniciano, La composición en las artes plásticas, pág. 395.

27 Ibidem, pág. 401.

Rectángulos dinámicos. "Son dinámicos cuando el lado mayor y el menor no son conmensurables, o sea, que no hay medida común que esté contenida en uno y otro lado un número exacto de veces, pero en cambio son conmensurables sus cuadrados." (28)

"Se generan a partir de los números irracionales como las raíces cuadradas de los números que no tienen cuadrado perfecto pero que se aproximan por defecto o exceso." (29)

Este sistema tiene como base las relaciones geométricas y matemáticas al cuadrado, ya que la diagonal de todo cuadrado mide $\sqrt{2} = 1.414$ y es constante a lo que mide el lado largo.

En conclusión el lado largo del rectángulo es igual a la diagonal del cuadro base.

Para la delimitación del formato son más comunes: el rectángulo $\sqrt{2} = 1.414$ llamado también normalizado, y el rectángulo $\sqrt{3} = 1.732$

La construcción del rectángulo dinámico, por el método aritmético, se realiza dividiendo o multiplicando según el lado que se quiera obtener por el factor o raíz que corresponde al rectángulo. Para obtener el lado largo conociendo el lado corto se multiplica el lado corto por el factor.

Ahora si se conoce el lado largo y se requiere obtener el lado corto, se divide el lado largo entre el factor. Ejemplo:

Calcular el lado corto de un rectángulo $\sqrt{5}$ cuyo lado mayor mide 15 cm.
(El factor es $\sqrt{5} = 2.236$)

$$15 \div 2.236 = 6.7 \text{ cm.}$$

Calcular el lado largo de un rectángulo $\sqrt{5}$ cuyo lado corto mide 6.7 cm.

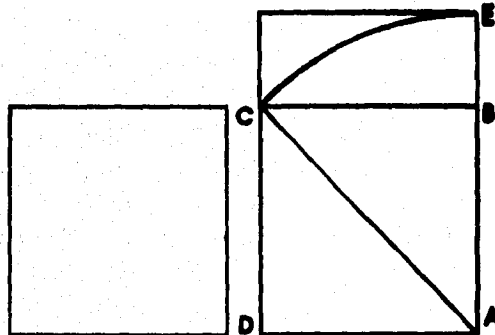
$$6.7 \times 2.236 = 15 \text{ cm.}$$

28 Martín Euniciano, op cit, pág.396.

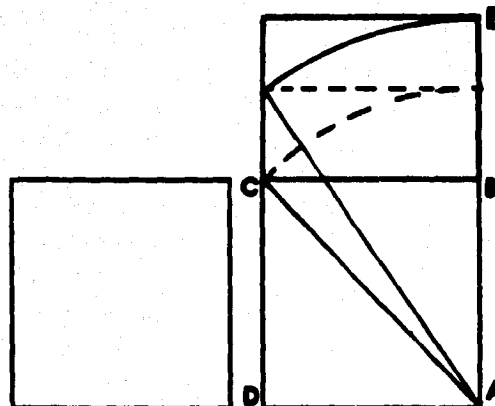
29 Germani, op cit, pág.105.

■ Construcción de rectángulos dinámicos Fig.4

■ Rectángulo raíz cuadrada de 2



■ Rectángulo raíz cuadrada de 3



Los rectángulos dinámicos se construyen geoméricamente de la siguiente manera:

- Se parte trazando un cuadrado base.
- Se le traza una diagonal al cuadrado A-C.
- Se traza un arco con abertura A-C, con centro en A para obtener el punto E.
- La intersección del punto E con la prolongación de la recta A-B nos dará el lado largo del rectángulo. (Fig. 4)

Rectángulo Aureo. Hay muchas proporciones posibles en la relación de los lados del rectángulo pero entre estas destaca la proporción llamada de oro, áurea o de divina proporción.

"El número de oro en geometría la proporción áurea, representa la relación de proporciones de tamaños, entre dos líneas de medidas diferentes; entre dos figuras geométricas de medidas diferentes; entre dos cuerpos poliédricos de medidas diferentes. Esta proporcionalidad de medidas diferentes es perpetua, entre objetos cultos geoméricamente y se llama proporción áurea, cuyo símbolo ϕ es el número de oro igual a 1.618, que surge de la serie Fibonacci, como símbolo de la constante relación armónica entre magnitudes diferentes." (30)

"La proporción áurea nos la da geoméricamente la división de una recta en media y extrema razón."

"Si tenemos el segmento A-B, dividirlo en media y extrema razón o hallar su sección áurea, es encontrar un punto C tal que una parte (a) sea a la otra (b) como la otra parte (b) es al todo (a+b)." (31)



En la práctica, la sección áurea se simplifica con la relación aproximada 3:5, 5:8, 8:13, 13:21, 21:34, etc., aproximadamente iguales entre si y al número áureo. El método aritmético para conocer las medidas de los lados de cualquier rectángulo áureo es:

Si el lado conocido es el mayor, su medida se divide por el número de oro, 1.618 y el resultado será la medida del lado corto.

Ejemplo:

Calcular el lado corto de un rectángulo áureo cuyo lado largo mide 34cm.

$$34\text{cm} \div 1.618 = 21\text{cm}.$$

Cuando el lado corto es el conocido se multiplica por el número de oro, obteniendo el lado mayor. Ejemplo:

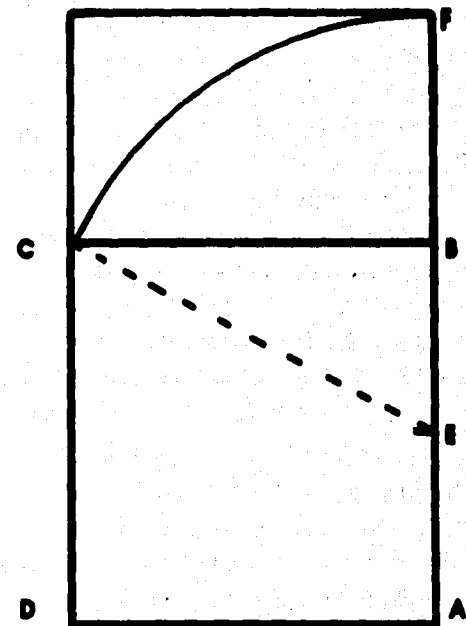
Calcular el lado mayor de un rectángulo áureo cuyo lado menor mide 21cm.

$$21\text{cm} \times 1.618 = 34\text{cm}.$$

Por el método geométrico el rectángulo áureo se construye de la siguiente manera:

- Construir un cuadrado ABCD.
- Buscar el punto medio de A-B.
- Del punto medio se obtiene el punto E.
- Con apoyo en E, abriendo hasta C se traza un arco que llega hasta F, sobre la prolongación del segmento A-B, el punto F nos da el lado mayor del rectángulo áureo.

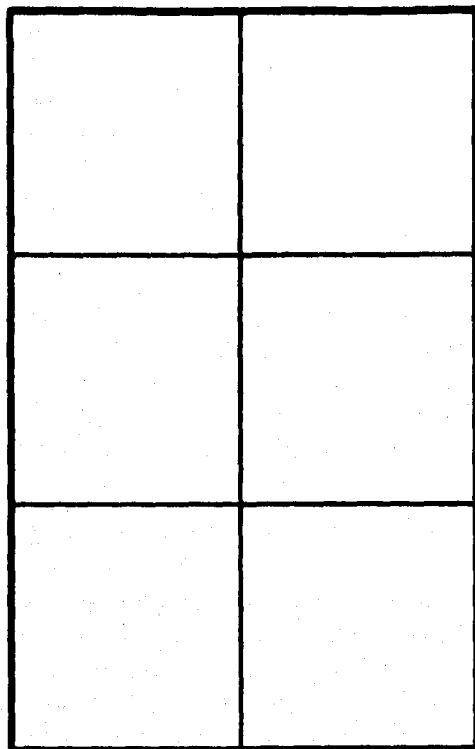
■ Construcción de un rectángulo áureo



30 Tostó Pablo, La composición áurea en las artes gráficas pág.17.

31 Martín Euniciano, op cit, pág.397.

■ Rectángulo Ternario



Otro sistema de proporción utilizado ampliamente en las Artes Gráficas, para fotografía, cine y otras artes es el sistema ternario, cuyos lados están en la proporción 2:3.

Este formato establece un equilibrio entre el formato áureo y el formato normalizado ya que no desperdicia papel como el áureo ni llega a la pesadez del normalizado, además de que es fácil su cálculo.

En México se emplea con frecuencia el papel cortado a tamaño carta con una relación de medidas 3 : 4, de 21.5 cm x 28 cm., este formato es muy cercano al rectángulo dinámico o normalizado. En segundo término está el papel cortado a tamaño oficio con una relación de medidas 7 : 11, de 21.5 cm x 33 cm., formato muy cercano al rectángulo áureo. Estas medidas se obtienen de los papeles extendidos que más se fabrican en México, el carta de 57 cm x 87 cm. y el tamaño oficio 70 cm x 95 cm.

4.2.3. Rectángulo de texto o caja tipográfica.

Una vez elegido el formato o rectángulo de papel hay que cuidar la proporción entre el rectángulo de la página del papel y el rectángulo de la página de texto. La relación correcta de proporciones entre el formato y el bloque impreso puede producir la armonía de una página, que se complementa con la acertada elección de los caracteres.

El rectángulo de texto está formado por dos elementos principales, la mancha tipográfica y los blancos o espacios. La mancha está constituida por el texto y las ilustraciones, con sus epígrafes, y los blancos por los márgenes, la interlínea, espacio entre letras y palabras.

Cuando se determina el rectángulo de texto, al mismo tiempo se determina el área de los márgenes, puesto que estos delimitan al primero.

Márgenes. Las páginas están formadas por cuatro márgenes que son:

Margen superior o de cabeza, margen inferior o de pie, margen exterior o de corte y margen interior o de lomo.

Los márgenes ejercen en la página la función de dar luz y juegan un papel igual de importante que las zonas impresas, junto con los otros blancos, (espaciado, interlínea, separación de títulos y los blancos de principio y final de capítulo). Es conveniente al delimitar las medidas de la página trabajar con el sistema tipográfico de picas y puntos, para facilitar la labor de composición e imposición y aún la impresión y la encuadernación.

La proporción de los márgenes depende del tipo de publicación y del receptor al que va dirigida, ya que las publicaciones más costosas tienen márgenes mayores, cuando el costo va bajando los márgenes disminuyen su tamaño, pero sin olvidar que las proporciones guarden una relación estética.

Para Martín Euniciano, "Los márgenes deben aumentar gradualmente por este orden: lomo, cabeza, corte y pie; en la página impar de izquierda a derecha en el sentido de las agujas del reloj, por ejemplo, en páginas según la proporción ternaria se sigue esta relación 2,3,4,6." (32)

También para la delimitación de los márgenes existe una regla general que dice: el margen de corte debe medir aproximadamente el doble que el del lomo y el de pie aproximadamente el doble que la cabeza.

Existen varios sistemas para construir los márgenes: sistemas clásicos y los sistemas libres o modernos.

Los sistemas clásicos como los que a continuación se describen, se basan en la regla general de progresión de márgenes y tienen como base el formato de papel y la construcción geométrica de los rectángulos antes mencionados, dando como resultado cajas tipográficas con medidas proporcionales al rectángulo de papel o formato, estos sistemas se caracterizan porque la diagonal del formato coincide con la caja tipográfica, esto garantiza la armonía de la página.

"La regla general de márgenes puede realizarse de diferentes maneras, utilizando distintos esquemas que dependen de la medida de la línea, conforme al formato de la página." "Las páginas del impreso que queden una al lado de la otra al abrirlo, deben considerarse como una sola composición." (33)

Sistema ternario. El esquema nos muestra el canon ternario con proporción 2:3, tanto en el formato como en la caja tipográfica y la proporción de los márgenes 2:3:4:6.

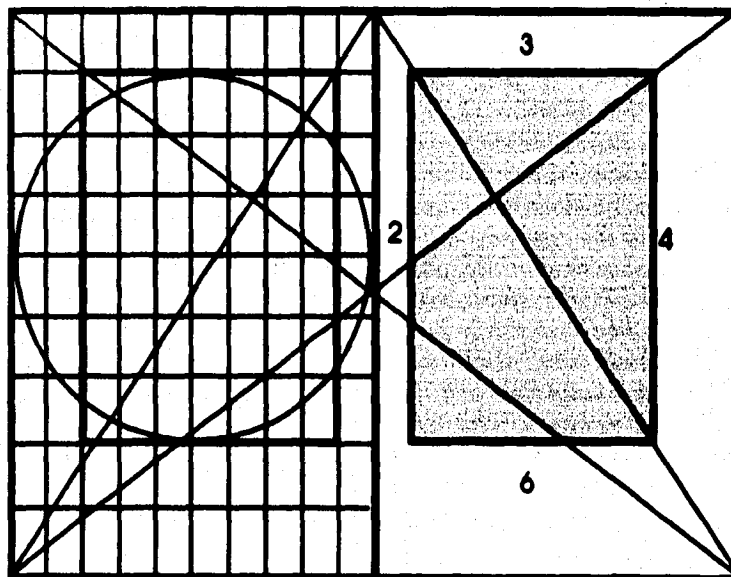
Para construirlo se divide la altura y el ancho en 9 partes iguales, se le designan 6/9 a la caja tipográfica y 3/9 para los márgenes. Para la ubicación de la caja tipográfica se trazan las diagonales de la página doble y de la sencilla y los 3 vértices de la caja tipográfica tendrán que coincidir con las diagonales, como se indica en la página non. (Fig. 5)

Este sistema se caracteriza porque la altura de la caja coincide con el ancho del formato como lo indica el círculo en la página non.

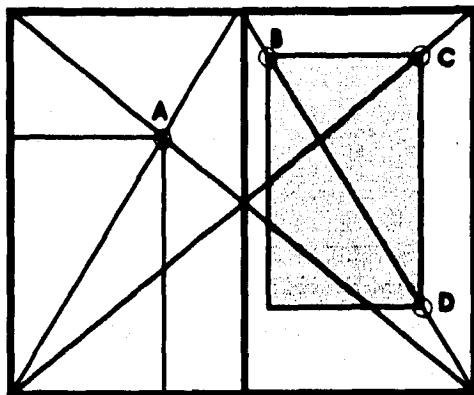
32 Martín Euniciano, op cit, pág. 194.

33 Germani Fabris, Blancos o contragrafismos, pág. 121.

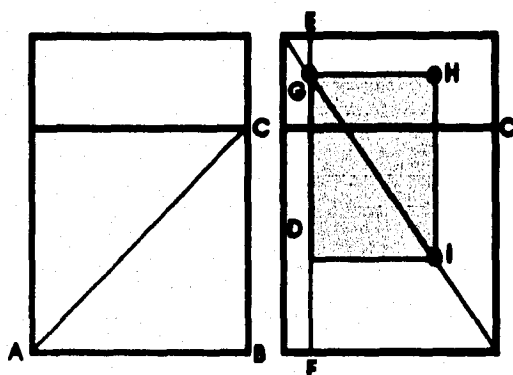
■ Canon Ternario Fig.5



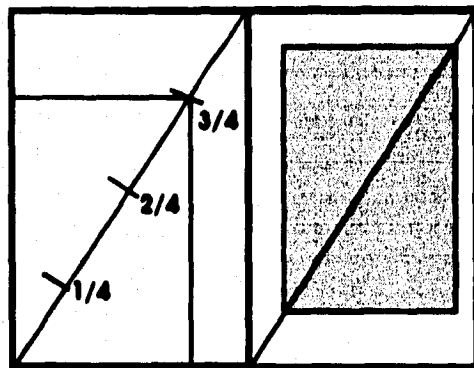
■ Página de formato áureo
Fig. 6



■ Página de formato normalizado
Fig. 7



■ Composición a 3/4 de la diagonal
Fig. 8



Para la obtención de la página en formato áureo, se trazan las diagonales de la página doble y de la sencilla. La intersección A es la clave de la caja tipográfica que se colocará coincidiendo con las diagonales en los puntos BCD, determinando los márgenes correspondientes. Este método es válido para cualquier rectángulo, tanto estático como dinámico. (Fig.6)

Otro método para establecer el formato de la caja tipográfica se obtiene partiendo de un formato de página rectángulo $\sqrt{2}$, o también llamado rectángulo normalizado. Se realiza la construcción dinámica del rectángulo y se traza la diagonal del rectángulo del papel, se centra en B, y con C con apertura BA, se obtiene la intersección D, por la cual se hace pasar el segmento EF, el punto G determinará la altura del segmento GH, H nos da el lado vertical y establece el punto base de la caja tipográfica. (Fig.7)

Otros métodos se realizan en base a la diagonal del rectángulo del papel, la cual se divide de acuerdo a la proporción que se elija para obtener la medida de la línea y la altura de la composición.

Por ejemplo:

- a) Se divide la diagonal en 4 partes para situar la medida de la línea y altura de la caja tipográfica.
- b) Se sitúa el bloque de texto a 3/4 de la diagonal. (Fig.8)

Una vez obtenido el bloque de texto se pueden proporcionar los márgenes desplazando el rectángulo obtenido sobre la diagonal hasta conseguir los márgenes que marca la regla general, o hasta conseguir los márgenes que se consideren más adecuados según los criterios de diseño que se apliquen, ya sea para obtener el mayor aprovechamiento del formato del papel, o si se requiere mayor espacio en los blancos, o aplicando el sistema de dividir dos rectángulos con diagonales y haciendo coincidir tres vértices del blo-

que de texto sobre las diagonales para obtener márgenes con incremento regular o de proporción 2:3.

Los métodos anteriores dan como resultado una área pequeña para la caja, por lo que se pueden alterar las proporciones de la diagonal para obtener una área mayor. (Fig.9)

Podemos concluir que los esquemas clásicos tienen dos cometidos: señalar las medidas del bloque de texto y repartir los blancos marginales según las proporciones usuales como la regla de oro, esquemas como el normalizado o ternario, además estas proporciones se pueden alternar entre sí para conseguir disposiciones variadas, por ejemplo se pueden emplear texto y márgenes áureos en papel de formato normalizado o márgenes ternarios en formato de papel áureo, etc.

La proporción áurea en formato y márgenes se aplica, sobre todo en las obras con finalidades estéticas, vistosas y elegantes.

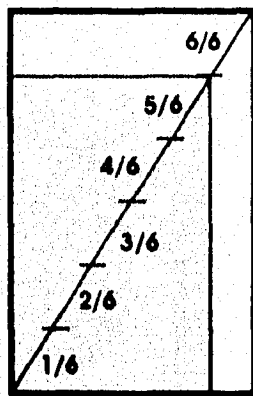
La proporción normalizada por su aprovechamiento del papel se utiliza para obras corrientes y de divulgación.

El formato ternario se utiliza para obras científicas y técnicas; en la práctica es la proporción de uso más general, aunque la tendencia es emplear formatos normalizados con márgenes ternarios excepto en obras de lujo.

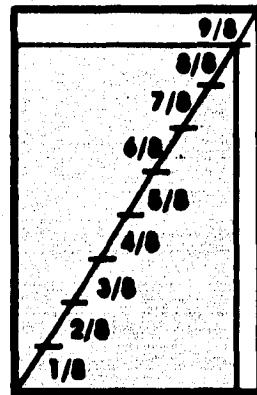
Sistemas modernos. "Los sistemas libres y modernos de disposición de masas de texto y márgenes no se puede regular lógicamente, por normas fijas sencillas. Pero en todo caso serán el resultado de la colaboración estrecha entre geometría y fantasía" (34)

34 Martín Euniciano, op cit, pág.414.

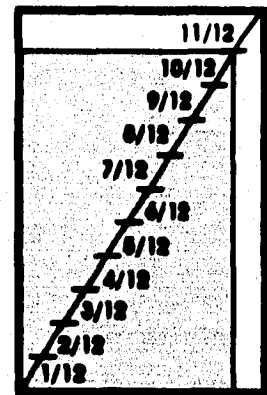
■ Fig.9



■ Proporción 5:6

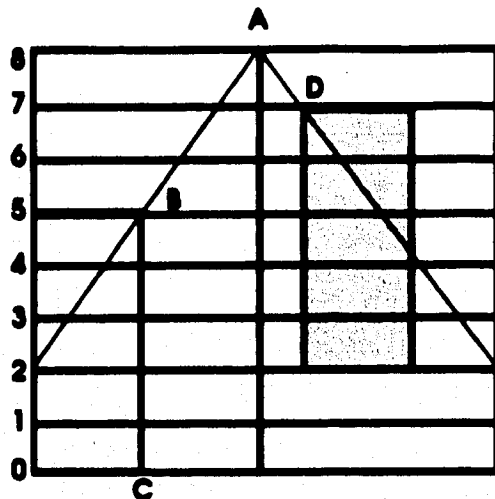


■ Proporción 8:9

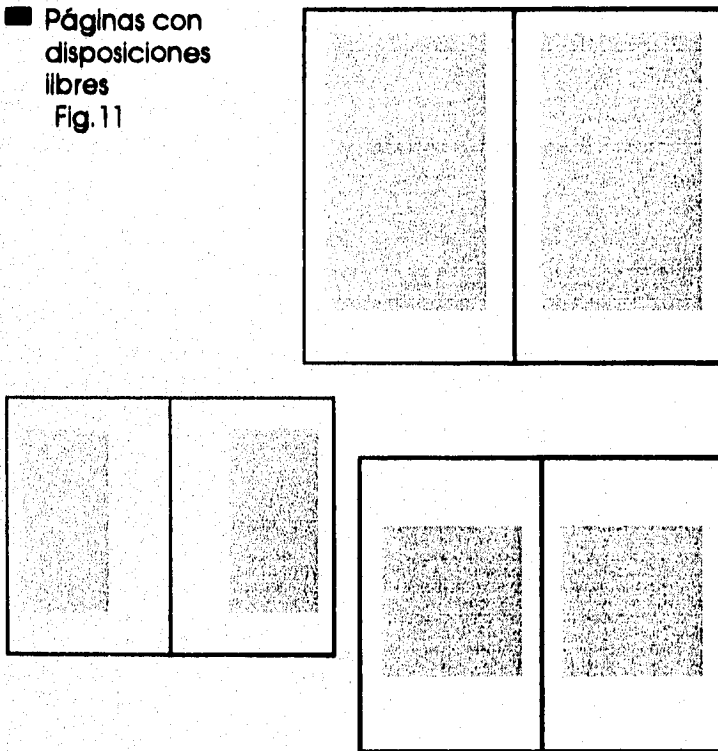


■ Proporción 11:12

■ Sistema libre:
división de la
altura de la
página en 8
partes
Fig. 10



■ Páginas con
disposiciones
libres
Fig. 11



35 Martín Euniciano, op
cit, pág. 414.

Un sistema libre que puede servir para obtener páginas modernas en cualquier tamaño, consiste en dividir la altura de la página de papel en 8 partes iguales y trazando la diagonal de A hasta la división 2. La intersección B originará el rectángulo BC05, que ocupará la composición, la cual debe colocarse en la intersección D, obteniendo una distribución armónica de los espacios propia para ediciones originales o libros de lujo y arte. (Fig. 10)

Otro método a considerar es "sobre el formato de papel elegido, se aplica el rectángulo de texto, -obtenido a ojo - efectuado con un papel recortado de color o señalando en un papel transparente; con pequeñas modificaciones en las medidas y en la disposición, fácilmente se pueden hallar la proporción y el lugar estéticamente más adecuados." (35)

En el método anterior habría que emplear la vista educada y el buen gusto para obtener armonía, equilibrio y proporción. (Fig. 11)

Así los sistemas modernos y libres admiten variedad de disposiciones, claro, mientras se logre originalidad, atracción, equilibrio y armonía, proporcionando a las páginas variedad y dinamismo que tan en consonancia está con los estilos modernos de las revistas y libros actuales, donde se observan masas de texto reducido y numerosas ilustraciones y blancos abundantes.

Sin embargo toda esta nueva compaginación debe basarse en los métodos clásicos en cuanto se refiere a proporción en las medidas de los elementos, que constituyen la página.

Una vez ya determinada la caja tipográfica se ajusta a medidas tipográficas, que no coinciden con el sistema métrico decimal, siendo la diferencia de 2 o 3 mm., la caja se ajusta a la medida tipográfica adyacente más pequeña.

4.2.4. División del rectángulo de texto o caja tipográfica.

Una vez que se ha obtenido el rectángulo de texto, es indispensable elaborar una división espacial del formato con el fin de obtener líneas o ejes estructurales que sirven para la disposición lógica y armónica de los elementos gráficos que integran la página de una publicación a esta estructura se le conoce como diagrama tipográfico o retícula tipográfica, la cual es una superficie bidimensional o un espacio tridimensional que se subdivide en campos, módulos o espacios reducidos, estos pueden tener las mismas dimensiones o no, la altura de los campos corresponde a un número determinado de líneas de texto, su anchura será la de las columnas. Los campos se separan uno de otro por un espacio intermedio para que las imágenes no se toquen y conserven su legibilidad, así como para colocar leyendas bajo las ilustraciones.

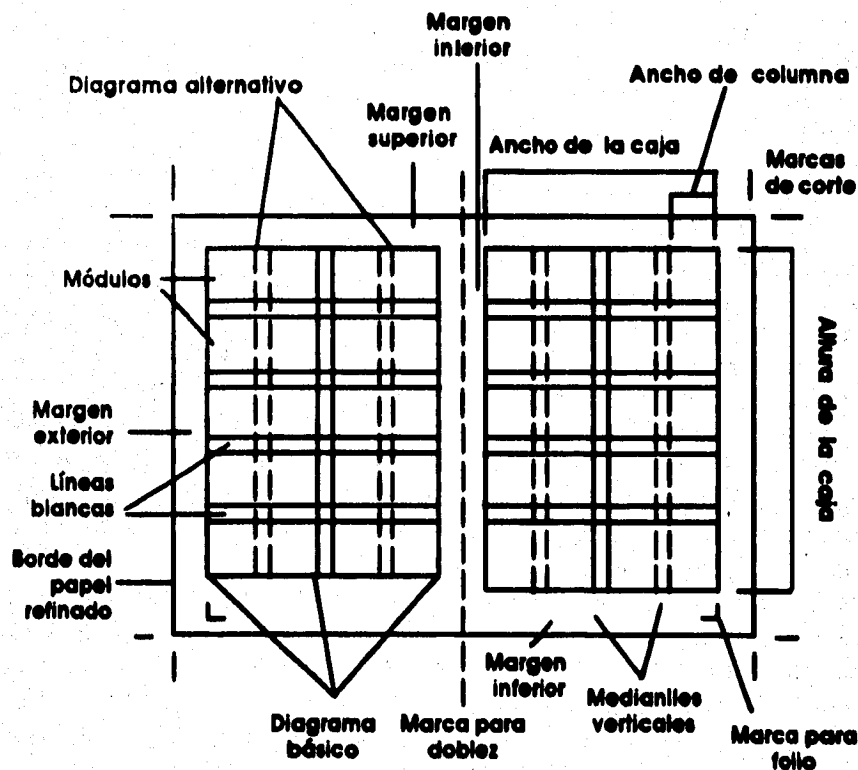
"Con esta parcelación en campos reticulares pueden ordenarse los elementos de la configuración: tipografía, fotografía, ilustraciones y colores. Como sistema de organización, la retícula facilita al creador la organización significativa de una superficie o espacio." (36)

Las partes que integran un diagrama tipográfico son:

- Márgenes: son los espacios blancos que delimitan el bloque de texto y son cuatro: interior, superior, exterior e inferior.
- Ancho de columna o justificación: depende del tamaño de la letra y la longitud de las líneas.
- Medianiles verticales: son las líneas que corren en pares en sentido vertical a lo largo de todo el rectángulo de texto, su función es determinar el número de columnas que guarda la mancha tipográfica y el ancho de cada columna, así como generar espacio entre cada columna.

36 Muller Brockman,
Sistema de retículas,
pág.11.

■ Diagrama
Tipográfico



Ríos: son las líneas que corren en pares a todo lo ancho del rectángulo de texto, se les conoce también con el nombre de medianiles horizontales o líneas blancas porque este medianil mide exactamente lo que una línea de texto, su función es la separar los módulos reticulares entre sí.

d) Diagrama básico: es el diagrama principal y el de más uso.

e) Diagrama alternativo: guarda unidad con el básico y le da más flexibilidad de uso.

f) Módulos: bloques simétricos o asimétricos que se usan para hacer la distribución del texto e ilustraciones y sirve para crear posibilidades de combinación dentro de la superficie.

g) Marcas para corte: trazo que indica la zona de corte del papel.

h) Marca para doblez: trazo que indica al impresor la zona de plegado.

i) Marcas para folio: sirve para indicar la ubicación del número de la página.

j) Caja: bordes exteriores del bloque de texto.

La construcción de la retícula estará determinada por muchos factores, según el problema específico como en el caso de las revistas será necesario establecer el tipo de revista, la idea o imagen editorial que se quiera dar, su apariencia física, el diseño de sus interiores, si predominará el texto sobre la imagen o viceversa, precisar el sistema de impresión que se utilizará, tipo, tamaño, calidad y cantidad de papel, así como el sistema de composición tipográfica y los recursos económicos. En esta etapa el diseñador puede comenzar a buscar soluciones al problema con pequeños esbozos que tengan ya las dimensiones del formato definitivo, considerando en cuantas columnas se van a dividir las páginas.

Una columna para texto e imágenes ofrece pocas posibilidades, de mostrar las figuras grandes, o de tamaño medio.

Dos columnas para texto e imágenes ofrecen más posibilidades: en la primera columna pueden ponerse los textos y en la segunda las imágenes. Incluso la distribución en 2 columnas se pueden dividir en 4 columnas permitiendo una mayor flexibilidad en el diseño.

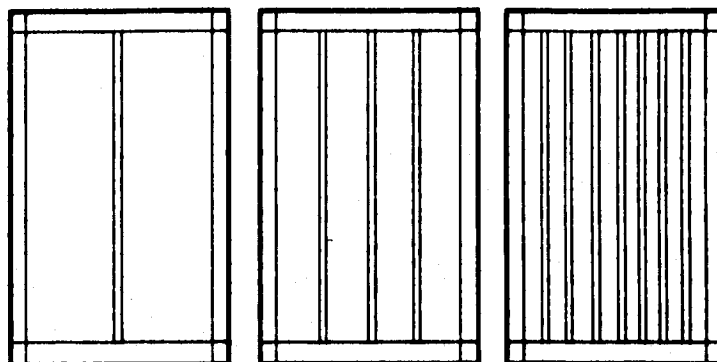
Tres columnas proporcionan anchas y legibles columnas de texto también ofrecen suficientes posibilidades de variación para la colocación de los textos e imágenes de distintos tamaños y la flexibilidad adicional de poder subdividirlas y convertirlas en 6, esta disposición es aún más eficaz cuando se divide para obtener 12 columnas, pues esta retícula permite utilizar diferentes combinaciones de columnas.

Cuatro columnas son recomendables cuando hay mucho texto e ilustraciones o cuando hay material estadístico con muchos números, curvas y gráficas. Estas cuatro columnas se pueden dividir de nuevo en 8, 16 o más columnas, una forma habitual para la representación de tablas.

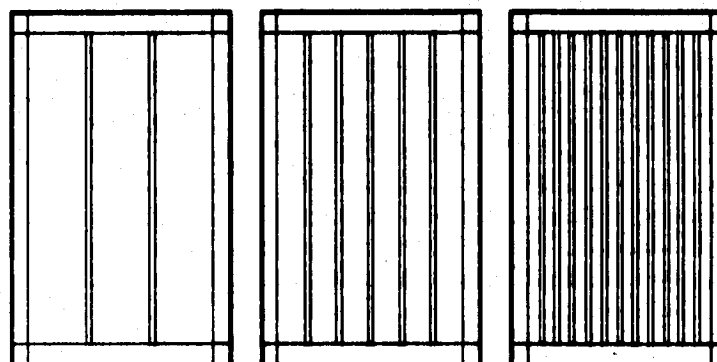
Por otra parte las retículas de un número impar de columnas como 5 y 7 ofrecen un estilo de diseño diferente al concepto global y son una base flexible para muchas opciones en la disposición de la anchura de las columnas.

Como podemos ver, el área de diseño puede dividirse en tantas columnas como se requiera, sin olvidar que las columnas son utilizadas principalmente para texto y hay que cuidar la legibilidad. Incluso se pueden combinar retículas dentro del área de diseño para cambiar el énfasis de la información exhibida y tener mayor flexibilidad, para lograr un diseño innovador y versátil, disponiendo quizá de una retícula con inclinación, o jugar con los espacios blancos alrededor del área compositiva como un elemento más de diseño, el propio texto puede crear tensión en una página componiendo una de las columnas en caracteres más gruesos que las otras, variar su tamaño, etc.

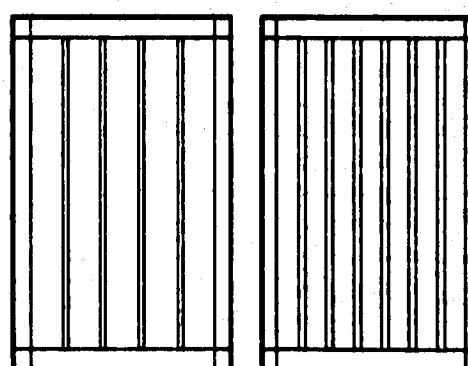
- Las retículas de 2 y 4 columnas abren muchas alternativas. La retícula de 2 columnas da un aspecto a la composición de clásico y académico, las 4 columnas permiten disponer el texto con un estilo más libre, estas a su vez pueden dividirse en 8 columnas.



- La fórmula tradicional de 3 columnas para revistas. La retícula de 6 columnas divide el área de diseño en columnas estrechas, ideales para listados, esta a su vez puede dividirse en 12 columnas.



- La retícula de 5 columnas da una gran flexibilidad para disponer bloques de texto en 2 columnas y dejar una libre como recurso de diseño. La retícula de 7 columnas ofrece aún mayor flexibilidad pudiéndose hacer muchas combinaciones y dejar una o 2 columnas libres.



"Así podemos ver como puede manipularse el recurso compositivo de la retícula para segmentar el área de diseño en nuevos y originales formatos. Escindiendo las columnas en divisiones adicionales y disponiendo los elementos de forma que concuerden con estas proporciones. Este aspecto de las retículas abre un nuevo concepto global en el enfoque del diseño. Se pueden cambiar las medidas de la composición tipográfica y crear tensión y ambiente en los elementos tipográficos." (37)

Lo que consigue que el espacio se convierta en un elemento para la experimentación y exploración de los elementos del diseño para producir contrastes en el diseño.

La construcción de la retícula tipográfica implica lo visto anteriormente, ya que es necesario conocer el formato del papel y el rectángulo de texto. Una vez obtenidos los formatos anteriores se procede a delimitar el número de columnas, su anchura o justificación.

La división en columnas se puede hacer de manera matemática, dividiendo el ancho de la caja tipográfica en el número de columnas que se dese y restando los medianiles verticales.

Posteriormente se procede a la división de las columnas en módulos o campos reticulares; la división se puede realizar de manera matemática dividiendo la altura de la caja tipográfica en las partes que se dese, hasta aquí los módulos se encuentran separados por una línea en sentido horizontal.

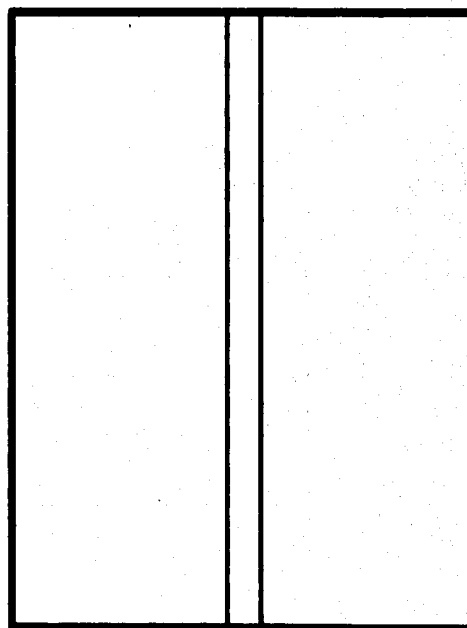
La separación horizontal entre módulos o el establecimiento de los ríos se hace por medio de líneas blancas, es decir dejando una línea de separación entre cada módulo. Este paso requiere de varios cálculos y algunas veces de modificaciones para hacer coincidir a los módulos apilados con la altura de la caja tipográfica ya sea ampliando o reduciendo las medidas hasta lograr el equilibrio.

Para explicar mejor en que forma se realizan estos cálculos se expone el siguiente ejemplo:

Supongamos que la altura de la columna es en este caso de 58 líneas, considerando que cada línea mide 1 pica que es igual a 12 puntos, y se requieren de 4 campos reticulares o módulos por columna con un espacio intermedio de una línea. De las 58 líneas de altura de la columna restamos las 3 líneas de los espacios intermedios de los campos reticulares, entonces tenemos 55 líneas que deben llenar 4 campos reticulares, para conocer el número de líneas por campo reticular, dividimos entre 4 el número total de líneas o sea $55 \div 4 = 13.7$ cm, pero como la tipografía no tiene medias líneas, se busca el número inmediatamente inferior divisible entre 4 que sería el 52 que dividido entre 4 da 13, así cada uno de los campos reticulares tiene 13 líneas más las 3 líneas vacías nos da una altura de 55 líneas $(4 \times 13) + 3 = 55$ líneas.

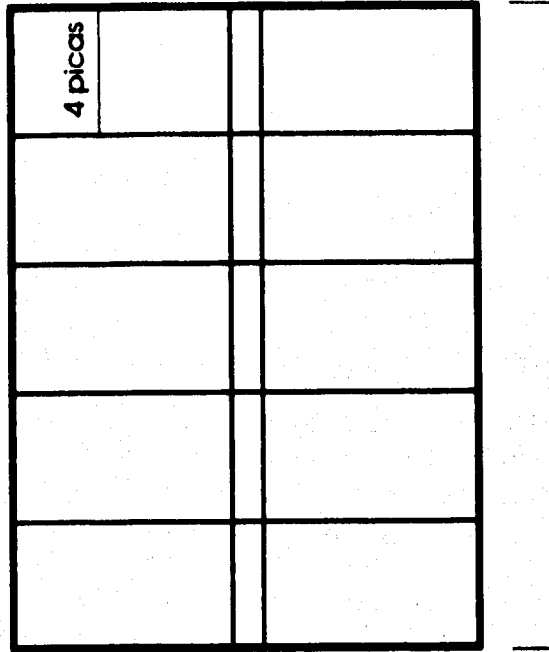
Posteriormente si el resultado obtenido no coincide con la altura original de la caja tipográfica se procede a ajustar las medidas.

■ División de la caja en columnas.

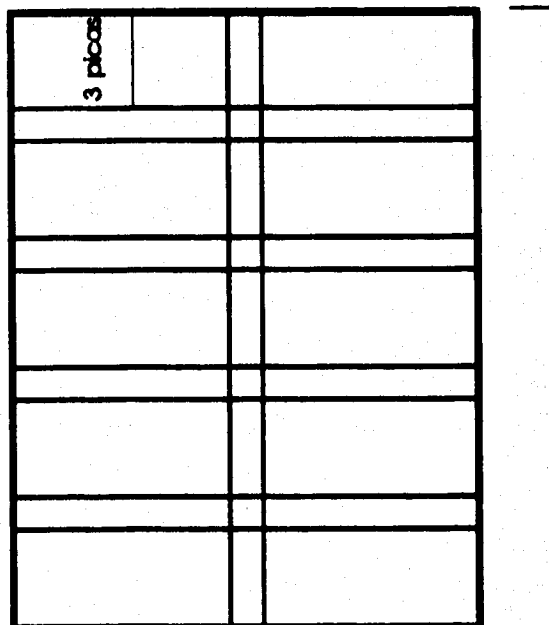


37 Swan Alan, Como diseñar retículas, Gustavo Gili, pág. 47.

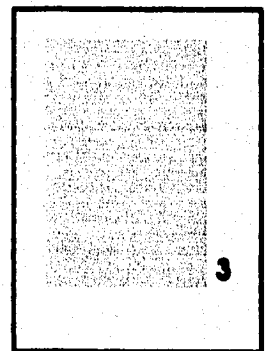
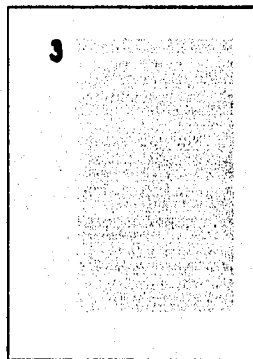
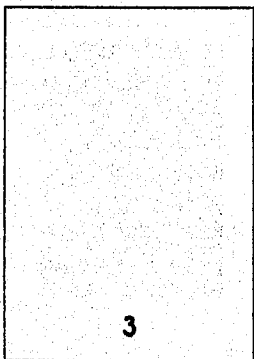
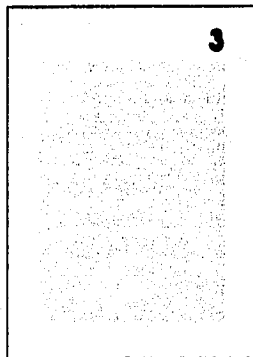
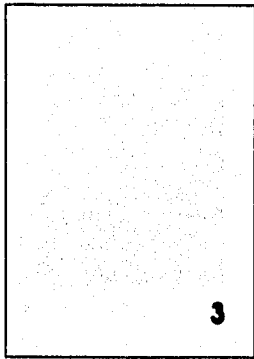
- División de la caja tipográfica en módulos; los módulos se encuentran divididos por una línea.



- Separación horizontal de módulos o establecimiento de líneas blancas o ríos.



■ Colocación de folios



Los folios por último se ubican fuera del rectángulo de texto, la colocación del número de página debe ser satisfactoria desde el punto de vista funcional y estético; puede estar arriba, abajo, a la izquierda o a la derecha de la mancha tipográfica. Los folios pueden ser numéricos y explicativos que son los que llevan consigo alguna leyenda o explicación.

Si el folio se encuentra situado en la mitad de la página da un efecto estático, si es situado en el blanco de corte es dinámico, si el número se halla abajo o encima de la mancha, su distancia respecto a la misma debe corresponder a una o más líneas vacías según el tamaño del margen. Si se encuentra el folio a la izquierda o derecha de la mancha, la distancia de separación será igual al espacio intermedio entre columnas.

En la actualidad la colocación y tamaño del folio es más libre, por los conceptos modernos de diseño y su colaboración queda bajo la responsabilidad del diseñador y sus criterios de diseño.

4.2.5. Tipografía.

Tipografía es todo símbolo visual visto en la página impresa, estos símbolos colectivamente se denominan caracteres.

"Las ilustraciones son importantes en la comunicación gráfica pero es primordialmente por medio de palabras como se guían los procesos del pensamiento del lector hacia lo que espera será la comprensión de un mensaje que concuerde con la intención de la fuente de origen." (38)

El texto es un elemento tipográfico principal en una página, por ello es necesario conocer los caracteres y sus variantes.

Todo caracter esta basado en un esquema lineal integrado por:

Altura x: es la altura del caracter central de la letra minúscula, basada en la letra x.

Rasgos ascendentes: la parte superior de las letras minúsculas que se prolonga arriba de la altura x.

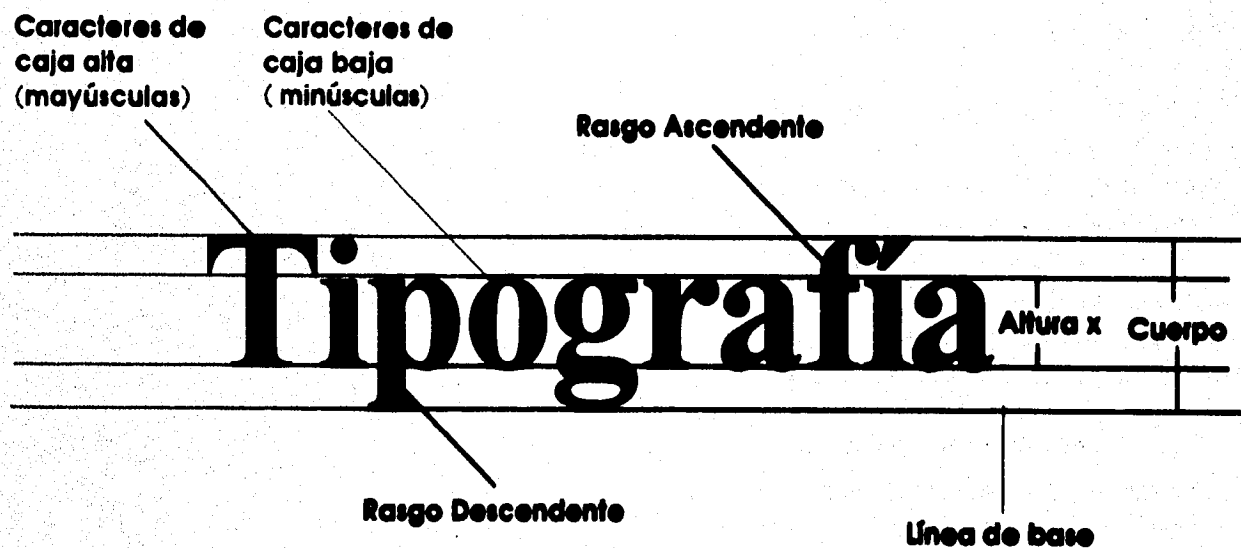
Rasgos descendentes: la parte inferior de las letras minúsculas que se prolongan debajo de la altura x.

Línea de base: la línea sobre la que descansan el cuerpo central y las letras mayúsculas, sirve de apoyo a las letras en su trazado.

Fuerza del cuerpo: es la distancia comprendida entre la parte inferior de las descendentes, a la parte superior de las ascendentes.

38 Turnbull T. Arthur y Baird N. Russell, Comunicación gráfica, pág.75.

DIAGRAMA TIPOGRAFICO



Las partes de un caracter son :

Astas : líneas que forman a los caracteres; pueden ser rectas, quebradas, curvas o mixtas.

Remate o gracia : rasgo final en la terminación de las astas para decorarla, también se llaman serifas.

Travesaño : es la línea horizontal que sobresale de la línea vertical primaria.

Filete : es la línea horizontal situada entre las verticales, diagonales o curvas.

Vértice : es el punto de unión de dos astas inclinadas.

Apice : es el final de un trazo que no termina en gracia.

Los caracteres se organizan de acuerdo a grupos, familias, fuentes y series.

Grupos tipográficos. Se toma en cuenta para esta clasificación el desarrollo histórico de los caracteres y su forma estructural.

• **Romano Antiguo.** Se caracteriza por la fuerza de sus rasgos y la anchura de su trazo, relativamente uniforme. Los de trazo fino son fáciles de leer, adecuados para formas literarias de textos amplios, como la Caslon y Garamon.

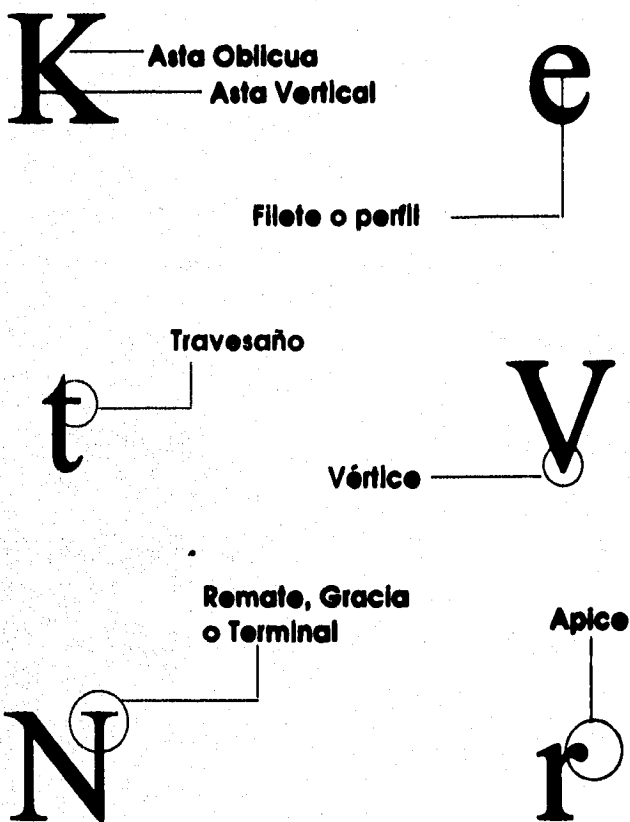
• **Romano Moderno.** Su característica es el contraste entre los trazos finos y gruesos, apreciándose muy poco la curva que une la gracia con el asta de la letra. Adecuada para texto y su variante negrita para textos breves de anuncios y folletos, como la Bodoni, Century, Tiffany.

• **Egipcio o de remate cuadrado.** Se caracteriza por el grosor de su gracia cuadrada o recta y por la poca diferencia entre los trazos verticales y horizontales, se usan para encabezados y pocas veces para textos extensos, como la Clarendon, Rockwell.

• **Palo seco o Sanserif.** Carecen de remates, sus trazos son de grosor uniforme, son frecuentes en los diseños geométricos y se emplea en cualquier situación, como la Univers, Futura, Gillsans.

• **Escritura.** Imita a la escritura caligráfica a mano, tiene su origen en los trazos del pincel o la pluma, son útiles para invitaciones, envolturas y para títulos o encabezados, como la Brush Script.

• **Fantasma.** Este grupo no tiene una definición precisa, incluye una gran variedad de caracteres ornamentados que no entran en los grupos anteriores, como la Zapf Chancery.



ROMANO ANTIGUO

Gatineau
Southern
Times New Roman

ROMANO MODERNO

Casablanca
Century
Galliard
Nebraska

EGIPCIO

Courier
Memorandum
New Brunswick

PALOSECO

Arial
Avalon
AvantGarde
Futura
Univers

ESCRITURA

Banff
Freeport
Koala
Linus
Mytical

FANTASIA

COTTAGE
Frankenstein
JUPITER

- Variación de amplitud

Expandida
sin modificación.

Expandida
120%

Expandida
140%

Expandida
160%

Expandida
180%

Condensada
sin modificación

Condensada
90%

Condensada
80%

Condensada
70%

Condensada
60%

Familias Tipográficas. Conjunto de tipos de diferente tamaño del mismo dibujo o trazo. Una familia consiste en variaciones de peso, amplitud y posición.

Serie. Es cada una de estas variedades dentro de una misma familia.

- Variación de amplitud.

Condensación : es un estrechamiento de las letras, el caracter se va reduciendo en el ancho según se disminuya el porcentaje de condensación. El punto de origen de partida de la escala es 100 %.

Expansión : las letras se ensanchan, se aumenta el ancho total y la escala de distorsión parte también de 100 %.

El uso de estas variaciones debe tener ciertos límites para no crear errores de diseño, afectando la legibilidad, sobre todo por los programas de edición actuales que permiten con gran facilidad distorsionar en gran medida las letras.

- Variación en la anchura del trazo

Light
Medium
Bold
Extrabold

Light
Medium
Bold

- Variación en la anchura del trazo.

El grosor de un caracter puede ir variando desde un trazo fino o delgado hasta uno más grueso.

Las variaciones son : Light o fino, Medium, Demibold o seminegra, Bold o negra, Extrabold o extranegra, Ultralight o ultrafino. El estilo tipográfico normal se denomina normal o redonda, en ella no hay variación de grosor.

- Variación en la inclinación

Itálicas
Redonda

- Variación en la inclinación.

Itálicas o cursivas : inclinadas hacia la derecha.

Redonda : posición normal hacia arriba.

Fuentes. Consiste en todos los caracteres de un mismo tamaño, incluye mayúsculas, minúsculas, cifras y signos de puntuación.

En cualquier texto pueden utilizarse las diferentes series de una familia para darle a cada elemento la importancia que requiere. Los titulares generalmente son compuestos con una tipografía mas pesada que el resto de los elementos, optando por tipografías de trazo grueso, bold o extrabold. Los bloques de texto se escriben con tipografía de trazo mediano o fino, ya que están condicionados por la extensión y legibilidad. Para destacar palabras en medio del texto se utilizan la cursiva o la itálica, los trazos finos son muy utilizados para los comentarios de pie de página.

El texto como elemento principal de una página para cumplir su función debe ser descifrado y por ello legible. Esta

legibilidad depende de los blancos, tanto de márgenes como de los espacios empleados en la composición para separar caracteres, palabras o líneas, todos ellos conjugados a su vez con la distribución y ubicación de los bloques de texto.

"El diseñador puede llegar a alterar el color tonal de una composición variando la letra, la línea o los espacios. El color tonal es el aspecto general que adopta una composición tipográfica integrando todos los elementos que la conforman, en relación con el espacio blanco de la página." (39)

Pero también hay que considerar otros elementos que junto con los blancos determinan la legibilidad como :

• **El diseño de la letra.** "Los tipógrafos han afirmado desde siempre que la mayor legibilidad se obtiene usando letras romanas o normales, y que independientemente del tipo de letra se prefieren mayúsculas y minúsculas y no sólo mayúsculas." (40)

• **Ancho de columnas.** La anchura de una columna "No es sólo una cuestión de diseño o de formato, también es importante plantear el problema de la legibilidad. Un texto debe leerse con facilidad y agrado, esto depende en última instancia, del tamaño de los tipos de letra, la longitud de las líneas y el interlineado entre estas." (41)

La anchura de la columna influye en el tamaño de la letra a utilizar, cuanto más estrecha es más pequeña será la letra, en una columna estrecha y con letra grande puede ponerse un número pequeño de letras en la línea y el cambio de línea tan rápido cansa el ojo. Se recomienda usar para texto corrido tipos de 10, 11 y 12 puntos. El tamaño del tipo se mide en puntos y la longitud de línea en picas.

1 pulgada = 6 picas (2.54 cm.)

1 pulgada = 72 puntos

12 puntos = 1 pica

39 Curso práctico de diseño gráfico, núm 23, pág.96.

40 Turnbull y Baird, op cit, pág.101.

41 Muller Brockman, op cit, pág.30.

■ Para los textos generales hay que escoger una tipografía de fácil lectura

Una tipografía como Times o Garamond son de fácil lectura, en cambio una script dificulta la legibilidad

Una tipografía como Times o Garamond son de fácil lectura, en cambio una Script dificulta la legibilidad

■ Ejemplo de cuerpo estándar

El cuerpo de texto estándar para publicaciones de rápida lectura se sitúa entre diez y doce puntos.

10 puntos

12 puntos

El cuerpo de texto estándar para publicaciones de rápida lectura se sitúa entre diez y doce puntos.

■ Tipos de alineación

Los periódicos y las revistas suelen estar compuestas por columnas, a su vez, una columna puede estar justificada.

Los periódicos y las revistas suelen estar compuestas por columnas, a su vez, una columna puede estar alineada a la izquierda.

Los periódicos y las revistas suelen estar compuestas por columnas, a su vez, una columna puede estar alineada a la derecha

Los periódicos y las revistas suelen estar compuestas por columnas, a su vez, una columna puede estar alineada al centro

Justificación de la columna. Las columnas pueden justificarse o alinearse:

Alineación justificada. Todas las líneas son uniformes tanto a la derecha como a la izquierda.

Alineación a la izquierda. Todas las líneas de texto están alineadas a la izquierda.

Alineación a la derecha. Las líneas de texto se alinean a la derecha, esta composición no es muy común.

Alineación centrada o en piña. Las líneas de texto están centradas sobre un eje, se utiliza para textos cortos.

Interlineado. La separación óptica entre líneas se consigue manteniendo un espacio constante entre líneas de texto, a este espacio se le llama interlineado y es el espacio que determina que unas líneas no se junten con las otras. El interlineado se mide en puntos y comúnmente se le asigna un espacio de 1 o 2 puntos más que la medida del cuerpo. Por ejemplo: a un cuerpo de 12 puntos le correspondería una interlínea de 14 puntos y esto se expresa 12/14.

Para letras de cuerpo pequeño de 6 a 9 puntos se le asigna 1 punto de interlínea, para textos ordinarios entre 10 y 12 se le asigna 2 puntos, así a medida que aumente el cuerpo de la letra se modifica el espaciado aumentándolo para no perder la armonía en la composición.

Longitud de línea. Tanto las líneas demasiado cortas como las largas disminuyen la capacidad de retener lo leído, pues se gasta energía en exceso, ya que las líneas largas cansan el ojo y cuesta trabajo mantener la horizontalidad de la línea que se lee, en cambio las líneas cortas interrumpen el flujo de lectura, provocando que el ojo cambie de línea con mucha rapidez.

Por ello se sugiere de 7 a 10 palabras por línea y que la longitud de la línea en picas no rebase el doble del tamaño del tipo que esta usando, por ejemplo si se usa un tipo de 12 puntos no debe componerse en una medida que pase de 24 picas.

■ **Variación de interlineado**

La separación óptica entre líneas se consigue manteniendo un espacio constante entre líneas de texto, a este espacio se le llama interlineado y el espacio que determina que unas líneas no se junten con las otras.

Interlineado (-1) punto (9/8 puntos)

La separación óptica entre líneas se consigue manteniendo un espacio constante entre líneas de texto, a este espacio se le llama interlineado y el espacio que determina que unas líneas no se junten con las otras.

Interlineado (9/9 puntos)

La separación óptica entre líneas se consigue manteniendo un espacio constante entre líneas de texto, a este espacio se le llama interlineado y el espacio que determina que unas líneas no se junten con las otras.

Interlineado (+1) punto (9/10 puntos)

La separación óptica entre líneas se consigue manteniendo un espacio constante entre líneas de texto, a este espacio se le llama interlineado y el espacio que determina que unas líneas no se junten con las otras.

Interlineado (+2) puntos (9/11 puntos)

La separación óptica entre líneas se consigue manteniendo un espacio constante entre líneas de texto, a este espacio se le llama interlineado y el espacio que determina que unas líneas no se junten con las otras.

Interlineado (+3) puntos (9/12 puntos)

La separación óptica entre líneas se consigue manteniendo un espacio constante entre líneas de texto, a este espacio se le llama interlineado y el espacio que determina que unas líneas no se junten con las otras.

Interlineado (+4) puntos (9/13 puntos)

La separación óptica entre líneas se consigue manteniendo un espacio constante entre líneas de texto, a este espacio se le llama interlineado y el espacio que determina que unas líneas no se junten con las otras.

Interlineado (+6) puntos (9/15 puntos)

La separación óptica entre líneas se consigue manteniendo un espacio constante entre líneas de texto, a este espacio se le llama interlineado y el espacio que determina que unas líneas no se junten con las otras.

Interlineado (+9) puntos (9/18 puntos)

• **Espacio entre letras.** El espaciado entre caracteres viene determinado por el diseño de una letra, por su anchura y el espacio que la rodea. Reducir el espacio entre los caracteres puede afectar la legibilidad del texto.

La mayoría de los tipos se componen con un espaciamiento normal.

El espaciamiento se mide en unidades y medias unidades; abierto y cerrado generalmente se refieren a (+ 1/2) y (-1/2), muy abierto y muy cerrado que se refieren a (+ 1) y (-1), respectivamente.

La unidad es el medio que permite calcular la anchura de los caracteres incluyendo los espacios y se relaciona con el cuadratín.

El cuadratín es una unidad de medida equivalente a un cuadrado que tiene de lado el tamaño en puntos del tipo selec-

cionado y su altura y anchura es igual al cuerpo del caracter; el medio cuadratín tiene la misma altura pero la mitad de la anchura.

• **Espaciado ente palabras.** Guarda una estrecha relación con el cuerpo seleccionado y la separación entre caracteres. Un espacio demasiado pequeño provoca un amontonamiento de palabras y no permite que el lector descanse entre bloque y bloque de texto, afectando la legibilidad. El cuadratín se usa también para delimitar la separación entre palabras, el espaciado entre palabras gira entre un tercio y un cuarto del cuadratín dependiendo del tamaño del tipo que se utilice; las medidas de tabulaciones y sangrías se miden de igual manera con el cuadratín.

■ **Espaciado entre letras**

Tocandose

Reducir el espacio entre los caracteres puede afectar la legibilidad del texto. La mayoría de los tipos se componen con un espaciamiento normal.

Muy apretadas

Reducir el espacio entre los caracteres puede afectar la legibilidad del texto. La mayoría de los tipos se componen con un espaciamiento normal.

Normal

Reducir el espacio entre los caracteres puede afectar la legibilidad del texto. La mayoría de los tipos se componen con un espaciamiento normal.

Espaciadas

Reducir el espacio entre los caracteres puede afectar la legibilidad del texto. La mayoría de los tipos se componen con un espaciamiento normal.

Muy espaciadas

Reducir el espacio entre los caracteres puede afectar la legibilidad del texto. La mayoría de los tipos se componen con un espaciamiento normal.

Un espacio demasiado pequeño provoca un amontonamiento de palabras y no permite que el lector descanse entre bloque y bloque de texto, afectando la legibilidad.

Espaciado entre palabras normal

Un espacio demasiado pequeño provoca un amontonamiento de palabras y no permite que el lector descanse entre bloque y bloque de texto, afectando la legibilidad.

Espaciado entre palabras apretado

Un espacio demasiado pequeño provoca un amontonamiento de palabras y no permite que el lector descanse entre bloque y bloque de texto, afectando la legibilidad.

Espaciado entre palabras abierto

■ Capitular con inicial elevada

Un recurso para componer un texto, dando señal clara de cual es el principio, es el de utilizar la letra capitular; se utiliza una tipografía claramente diferenciada en tamaño e incluso color.

■ Capitular empotrada

Un recurso para componer un texto, dando señal clara de cual es el principio, es el de utilizar la letra capitular; se utiliza una tipografía claramente diferenciada en tamaño y color.

Otros aspectos a considerar, que no hemos mencionado y que también forman parte de la tipografía son:

Capitulares. Son letras del tamaño usado en los títulos pero integrados al texto, sirven para dar secuencia entre títulos y texto, existen dos tipos; las iniciales elevadas y las empotradas.

Encabezados. Es importante analizar el estilo tipográfico y la forma del encabezado. El tamaño del encabezado principal debe ser suficiente como para tolerar la competencia de otros elementos de la página. El subtítulo principal debe ser lo suficientemente grande para atraer la atención por sí mismo, pero sin alejarla de la cabeza principal y los subtítulos secundarios resultan satisfactorios en el tamaño del cuerpo de texto, pero contrastando con negritas, itálicas, etc.

La ubicación de los encabezados es importante, aunque existen múltiples posibilidades de situación. Por la tendencia de nuestra vista a iniciar la lectura óptica de la página por la parte superior es aconsejable ubicarlo al principio de la composición.

La nueva tipografía.

El tratamiento que se da a la tipografía usada para encabezados es importante, por lo que trataran algunas técnicas empleadas a lo largo de la historia como referencia para el uso imaginativo o creativo de la tipografía.

Para comprender el significado de la nueva tipografía, término que emplearemos para designar el uso actual de los materiales tipográficos, veremos algunos puntos sobresalientes de la historia del desarrollo del diseño en la impresión a finales del siglo pasado y durante el siglo XX, ya que en muchos aspectos los cambios más significativos sucedidos en más de cuatrocientos años de historia de la tipografía tuvieron lugar en la última década del siglo XIX.

El recorte de letras de títulos en el siglo XIX introdujo una nueva clase de tipografía, algunas veces caprichosa, diseñadas para usarse en el cada vez más competitivo mundo del comercio, los carteles, folletos publicitarios y tarjetas impresas con estas letras presentaban un aspecto muy diferente al del libro.

Con el siglo XX llegó el desarrollo de lo que ha sido llamado Arte Moderno, que contribuyó con nuevas ideas y formas. En Europa se originaron varios movimientos artísticos que tuvieron diversos grados de influencia sobre la tipografía ahí mismo y posteriormente en el resto del mundo.

El Art Nouveau apareció realmente en la última década del siglo XIX, siendo en esencia un estilo decorativo, su efecto en la tipografía se reflejó en el estilo libre de líneas no centradas y el uso más liberal del espacio blanco, se caracterizó por el uso de formas naturales.

El Cubismo, el más controvertido de los movimientos artísticos del arte moderno, que se basaba en una interpretación analítica más que en la imitación exacta del sujeto, la decoración era eliminada y los sujetos eran mostrados por medio de patrones geométricos.

Los Constructivistas continuaron con las ideas cubistas de la forma y la estructura, la obra del pintor Mondrian es típica, desarrolló un estilo en el que se equilibraban estructuras reticulares a base de rectángulos.

El Dadaísmo contribuyó al desarrollo de la tipografía moderna en forma negativa, los dadaístas llevaron a cabo experimentos tipográficos, sus diseños de mensajes impresos eran de aspecto caótico, se trataba de líneas de tipo que usaban letras de titulares y de texto compuesto en diferentes direcciones, aún las letras que formaban las palabras eran colocadas en forma nada ortodoxa.

En Alemania, la Bauhaus, puso orden a los caóticos movimientos que la antecederon,

de esta escuela provienen las siguientes contribuciones ahora evidentes en la nueva tipografía: diseño asimétrico, amplia aceptación del tipo sin remates, relajamiento de la marginación tradicional progresiva, colocación atrevida de las ilustraciones, una división más interesante del espacio colocando en yuxtaposición atractiva las formas contrastantes de los elementos, simplificación y aligeramiento de una ornamentación excesiva y mayor concentración en el empleo utilitario de los elementos tipográficos.

En el diseño asimétrico el espacio de la página sirve sólo de fondo para los elementos tipográficos, aquí los elementos son más importantes que el espacio, convirtiéndose en parte integrante del diseño.

La combinación de tipos y los alfabetos sin remate son muy usados en el diseño asimétrico, aunque también las letras romanas se utilizan mezclándolas con las de palo seco. La manera más habitual de combinación es componer el titular con un carácter fuerte en palo seco y el texto en un tipo con remate o a la inversa.

"El término nueva tipografía no implica un diseño caprichoso, sino un tratamiento ordenado y lógico, idóneo al contenido del mensaje. Se justifica la experimentación si hay una razón lógica para ello." (42)

El Postmodernismo es un movimiento que surge del uso de referencias históricas tales como el futurismo que trato de reflejar el dinamismo, movimiento y velocidad de la era industrial y el constructivismo que ya se menciona.

"El postmodernismo se caracteriza por el manejo de los elementos gráficos (tipografía, imágenes, placas, puntos y áreas), utilizados como pictóricos; es decir, es la descomposición de los elementos básicos de la comunicación en el diseño, para experimentar ahora con ellos y probar su valor." (43)

42 Turnbull y Baird, op cit, pág. 118.

43 Cruz Alejandro, El post-oficio del post-modernismo, Revista México en el arte No. 16, pág. 79.

El diseñador postmoderno experimenta con los espaciamentos, el peso y tamaño de la tipografía, en donde entran en juego las palabras, las líneas de interacción entre blancos y negros, y los cambios de color en los textos. El desarrollo del postmodernismo rescata elementos de grandes tipógrafos y diseñadores gráficos de la época de Bauhaus, así como elementos fotográficos que se utilizan en forma de collage, el uso de la tipografía es muy libre en positivo y negativo, se usan tipografías sencillas, aprovechando sus espesores y tamaños para lograr ritmos visuales interesantes, también aumenta el uso de texturas y predominan los fondos.

Dentro del uso actual del diseño tipográfico, encontramos a la "tipografía creativa, que es un término amplio que puede significar cosas diferentes para personas diferentes. Todos los diseñadores gráficos tienen sus propias ideas acerca de lo que denominan utilización creativa de la tipografía. No existen definiciones absolutas de qué es o qué debería ser. Pero con fines prácticos, diremos que la tipografía creativa es la utilización de tipos o inscripciones, ya por sí solos, ya en conjunción con otros elementos gráficos para transmitir información o una idea del modo más eficaz que nos es posible, dadas las limitaciones que nos imponen el tiempo, el dinero o las consideraciones técnicas." (44)

El primer paso para pensar creativamente acerca de la tipografía, se trata de una cuestión mental y de almacenamiento de ideas, donde se observa y examina el entorno, tantas imágenes gráficas como se pueda, en tiendas, paneles publicitarios, periódicos, revistas, libros, etc., y se registra de modo consciente y crítico aquello que vemos.

En la tipografía creativa se experimenta con la tipografía, se analiza las diferencias entre los tipos y sus características individuales, se compara un tipo con otro, como

c y C, y en su forma misma como g y G, se juega con los diferentes pesos y tamaños del cuerpo del tipo, mediante el tratamiento gráfico personal de un tipo determinado se modifica su carácter, se mezclan diferentes tipografías, la disposición de títulos es más libre adquiriendo formas peculiares, o distorsionándolo gracias a las nuevas tecnologías.

Se estudian los efectos que pueden lograrse al hacer caso omiso a las convenciones de como tratar las palabras individuales, los textos, por ejemplo, los nombres propios pueden ir sin inicial en mayúsculas, un texto continuo puede ir sólo en mayúsculas, las letras pueden colocarse hacia atrás, de cabeza o incluso omitirse sin que la frase deje de comunicar su significado, el leer de izquierda a derecha no es sagrado, las palabras pueden leerse verticalmente o de abajo a arriba, pero teniendo conciencia de las propiedades inherentes al lenguaje mismo.

La utilización del color, es importante y versátil, ya que se emplea para modificar la percepción del material visual por sus características asociativas adquiridas.

La escritura, los garabatos y los trazos a mano desempeñan también un papel en la tipografía creativa, los trazos a mano tienen tonos de intimidad y calidez, pueden utilizarse para determinados temas. Los trazos nerviosos, las rúbricas enérgicas o los simples garabatos pueden proyectar fuertes emociones; basta con observar la capacidad de impacto del graffiti. Podemos concluir que la tipografía consiste en hacer legibles y atractivas visualmente las palabras y los signos que la acompañan. La tipografía nos permite jugar con ella de forma creativa, rompiendo con las convenciones clásicas, siempre y cuando sobre una base lógica, que facilite y no complique el intercambio de comunicación.

■ Ejemplos de la tipografía del siglo XX

Famiiia

M ms **MUSICAL**

UNA **a** **VENTURA**

visual
CONCEPTO

BINGO
BINGO
BINGO

MARRIAGE

SPIRIT

4.2.6. Las imágenes.

El diseño de una composición incluye la mayoría de las veces algún tipo de imagen, gráfico o fotografía, que ayudan a romper la rigidez de los elementos tipográficos y su disposición representa una oportunidad de ejercer la libertad para el diseñador de forma creativa, sin embargo esta disposición no debe ser arbitraria, sino estar basada en la división vertical en columnas y horizontal formando módulos o campos para lograr un equilibrio conjunto.

Ilustraciones.

La función de las ilustraciones es complementar la información aportada por el texto, así como atraer y capturar la atención de los lectores.

La ilustración esta constituida por las ilustraciones propiamente dichas, las fotografías o formas gráficas, pudiendo adoptar toda clase de configuraciones.

Tipos de ilustraciones:

- Fotografía. Ha sido de las más utilizadas, por presentar duplicados fieles de la realidad que el lector vive a diario, capta la atención rápidamente y con fuerza, además es una buena herramienta para informar de manera precisa sucesos como eventos deportivos, accidentes, desfiles, etc. Desde el punto de vista de realización es más costoso realizar una buena ilustración y conlleva mayor trabajo que una fotografía.

- Dibujo. Se considera efectivo para instruir a los lectores sobre la forma de hacer algo, por ejemplo armar algún objeto.

- Gráficas. Son empleadas para la presentación de datos estadísticos, como cifras presupuestarias, encuestas, porcentajes, entre otras.

- Diagramas Esquemáticos. Empleados para explicar algunos procedimientos de operación, como las de las prensas de impresión y otras máquinas.

- Mapas. Para explicaciones de como dirigirse a algún lugar, evitando la confusión en la comunicación que siempre acompaña a las instrucciones verbales.

- Tiras cómicas. Son ilustraciones para entretener al lector.

Colocación de las ilustraciones.

La colocación de las ilustraciones como se menciono antes, permite una mayor libertad que el texto, de tal manera que se pueden disponer de variadas formas, ocupar la totalidad del área del diseño, funcionar como textura o como fondo de una página, presentarse parcializada con los contornos bien definidos, o contornear el texto alrededor de las imágenes, yuxtaponer texto e imagen, incluso rebasar los límites de la retícula. Se puede influir en su color, utilizar mono-tonos, bi-tonos o cualquier recurso que contribuya a realzar el mensaje.

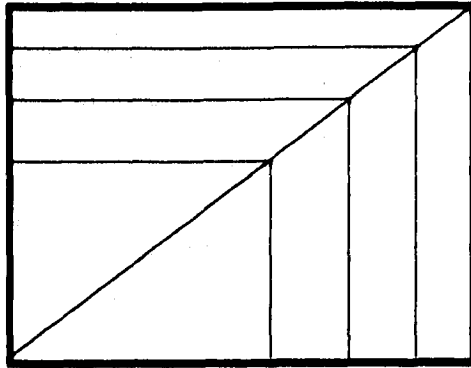
Tamaño de la ilustración.

Por lo regular las dimensiones del espacio que se ha dispuesto para las ilustraciones no coincide con su tamaño, son demasiado grandes o pequeñas, por lo que se tiene que ajustar, determinando la escala o proporción que se ajuste al espacio disponible.

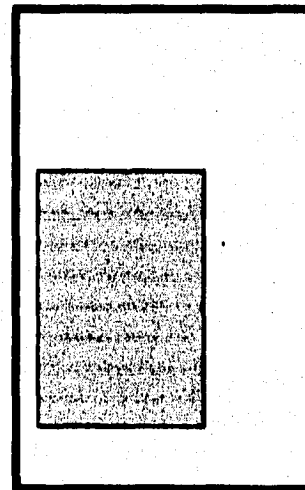
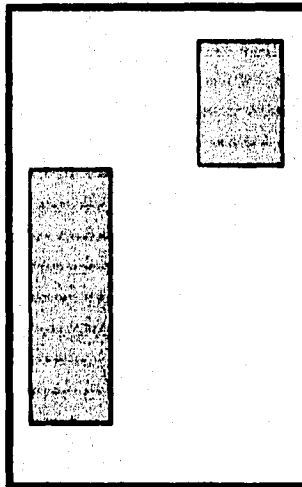
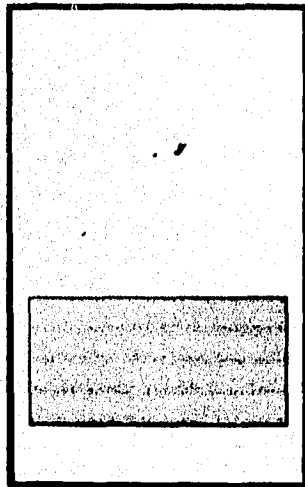
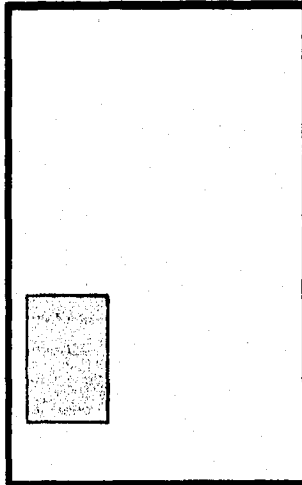
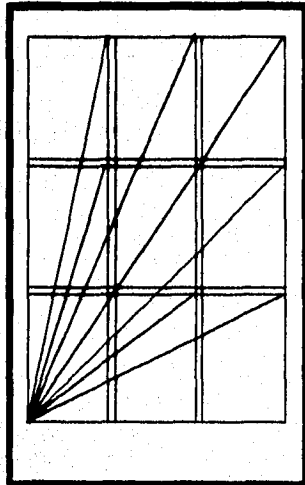
Se pueden utilizar dos métodos:

- Trazo de la diagonal. Este método consiste en medir primero el espacio a rellenar con la ilustración o foto y trazar un rectángulo que delimite su área, a este rectángulo se le traza una diagonal desde el ángulo inferior izquierdo hasta su opuesto, el superior derecho. Después se coloca la fotografía o ilustración debajo del papel donde se realizaron los anteriores trazos y se determina la porción de la misma, se hace una marca en el punto hasta donde va a llegar la foto y se traza una vertical hasta cortar la diagonal, así cualquier escalado será proporcional vertical y horizontalmente. (Fig. 12)

■ Método del trazo de la diagonal
Fig. 12

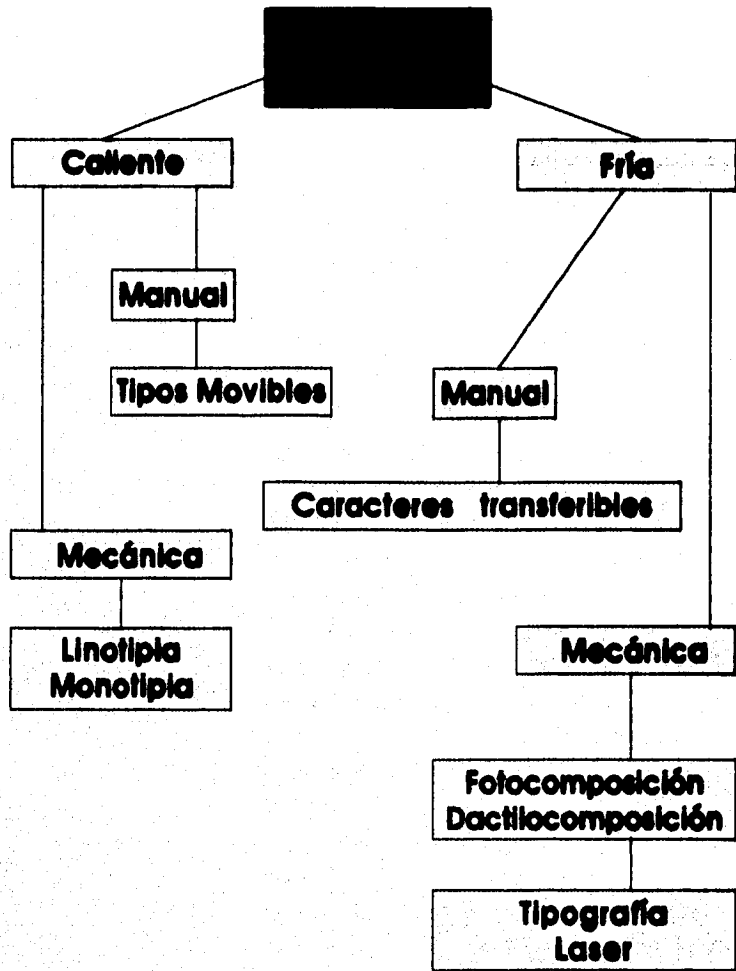


■ Diversas disposiciones de imágenes



- Rueda de las proporciones. Este método consta de dos ruedas concéntricas y milimetradas. Primero se introduce el dato de la medida del hueco en la maqueta y a continuación se introduce la medida que de la foto queremos, lo cual nos da como resultado una determinada proporción en tanto por ciento.

- Programas de maquetación. La utilización de algunos programas como FreeHand, Illustrator, Corel o Quark, permiten realizar el escalado de forma automática, el escalado sobre el original es uniforme para ambas medidas o puede actuar separadamente sobre cada una de ellas, sin embargo no hay que perder de vista que las ilustraciones funcionan mejor en combinación con las palabras, ya que no representan un elemento aislado, por el contrario, al integrarse con el texto deben unificar y fortalecer el mensaje.



AAAAAABBCDDDEEEE
 EEEE7799999999999999999999
 KLLLLLLLNNNNNNNNNNNNNNNN
 0000PP2RRRRR5555777
 7777NNNNNNNNNNNNNNNNNNNN
 ACEB7112345567890011-.../11.

Caracteres transferibles

4.3. Recursos Técnicos.

4.3.1. Sistemas de Composición Tipográfica.

La composición se divide en manual, que es la elaborada con tipos movibles y con caracteres transferibles, y en composición mecánica en caliente como la linotipia y la monotipia y mecánica en frío como la dactilocomposición, fotocomposición y la computadora.

Composición Manual.

Tipos Movibles. Es la más antigua y la menos utilizada actualmente. El material de base es el propio caracter tipográfico que procede del moldeado del metal en fusión. Consiste en un paralelepípedo de metal tipográfico formado por una aleación de plomo, antimonio y estaño, este caracter lleva en su parte superior el signo invertido que debe imprimir y sean letras o cifras en relieve. Esta composición se realiza sujetando con una mano el componedor y con la otra se toman los diferentes caracteres, los tipos se van colocando uno junto al otro hasta completar una línea; para separar las palabras se utilizan espacios, y con ellos efectuar la justificación de la línea y darle la longitud o medida deseada y así formar cada línea hasta completar un texto.

Caracteres Transferibles. La transferencia de tipos se usa para componer títulos y textos breves. Estas fuentes vienen en hojas de acetato transparente delgado, cierta clase de hojas requiere del recorte de los caracteres y de su adhesión a la superficie de trabajo; las letras tienen pegamento al reverso, otra modalidad de

hoja requiere que se coloque la letra y se frote la superficie de la hoja; la letra pasa así a la superficie que se trabaja, estos tipos se encuentran disponibles en varios colores, predominando en blanco y negro, es un sistema propio para la impresión en offset y huecograbado. La formación de texto, interlineado, interletraje, justificación, etc., dependerán de la experiencia e intención visual que tenga el formador.

• Composición Mecánica.

La composición mecánica en caliente procede del moldeado del metal, se realiza mediante dos sistemas: el linotípico que compone y funde automáticamente las letras en líneas formando una sola pieza, y el monotípico que compone y funde caracteres sueltos, entregando ambos la composición en líneas justificadas y con espacios uniformes. Se utilizan para trabajos sencillos con destino a la impresión tipográfica.

La composición mecánica en frío incluye todas aquellas máquinas de componer en las cuales la pulsación de una tecla implica la aparición inmediata de una imagen sobre papel, desde la tradicional máquina de escribir, la dactilocomposición, fotocomposición y las modernas computadoras.

Dactilocomposición. Proporciona textos escritos sobre papel traslúcido o sobre otro papel de la misma calidad mediante máquinas de escribir componedoras. Estas máquinas disponen de variedad de caracteres que se pueden justificar y que son intercambiables como esferas, margaritas y bolas.

El método que revolucionó el arte de la tipografía fue el de la fotocomposición, que se basa en la composición sobre una película o papel fotosensible empleando memorias informáticas capaces de almacenar datos. Los equipos actuales almacenan el texto en un disco magnético, el cual contiene todas las instrucciones neces-

rias para ajustarlo. La información almacenada se procesa cargándola a una máquina filmadora de la que se obtiene la película o papel que contiene la composición del texto.

Son cuatro las generaciones de fotocomposición, y en cada una de ellas se han introducido nuevos adelantos que permiten mayor calidad y rapidez.

La primera generación está constituida por las fotocomponedoras basadas en el principio mecánico de las componedoras en caliente.

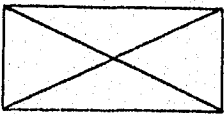
La segunda generación es la de las fotocomponedoras electrónicas - con mundo electrónico y funcionamiento mecánico - que trabajan partiendo de la fotografía de la matriz en negativo.

La tercera generación es la de los equipos absolutamente electrónicos de alta velocidad, que funcionan con tubo de rayos catódicos - sin emplear matrices sino memoria magnética, programada mediante computadora que señala estilo y cuerpo de los caracteres, medidas de la composición, etc.

La cuarta generación donde desaparece el tubo de rayos catódicos, pero utiliza también memoria magnética. El impulso de cada carácter dispara un rayo laser de tal modo que éste se expone al soporte sensible, es más veloz y más utilizado por su capacidad de resolución.

Las modernas computadoras han afectado a la fotocomposición, ya que avanzados sistemas de autoedición y potentes equipos han permitido que el diseñador tenga acceso a un sistema de composición en su propio estudio, sin tener que recurrir a la fotocomposición, se puede decir que el futuro de la composición está en los sistemas informáticos avanzados.

■ **Marcas y símbolos para la corrección del original.**
Fig 13






SIGNOS	SIGNIFICADO
<u>Dr.</u> <i>desatar</i>	Cambiar la abreviatura Dr. por la palabra completa, es decir, doctor.
ϕ	Cambiar de letra mayúscula a letra minúscula.
<u>d</u>	Cambiar de letra minúscula a letra mayúscula.
Hojazul	Dar espacio entre palabras.
Sabelo todo	Cerrar espacio entre palabras.
Formación en ebanico	Eliminar lo tachado.
Indirec to	Eliminar una letra y cerrar.
Per ros	Eliminar letras y cerrar.
Gr s	Sustituir una letra por otra.
La virtud ^{mas} peculiar	Incluir palabras o algunas letras.
Atr as	Trasponer letras o palabras contiguas.
☐ La parte superior	Sangrar una línea o un párrafo.
<u>Colmillo blanco</u>	Componer en cursivas.
<u>Casa blanca</u>	Componer en negritas.
<u>aparte</u> Este signo	Poner punto y aparte.
...se utiliza este signo. \curvearrowright	Poner punto y seguido.
\curvearrowright Al final de la primera...	
	Para eliminar importantes cantidades de texto, se dibuja una X sobre el área que se va a quitar y se encierra la equis en un rectángulo.
redacción mala	Cambiar el orden de dos palabras u oraciones.
palabras y oraciones	Cambiar el orden de dos palabras sin afectar a una tercera (la del centro).
^a	Poner subíndice.
_b	Poner exponente.
<i>1/2 1/4 1/8</i>	Componer en minúsculas, con excepción de la primera.

4.3.2. Preparación del texto para la impresión.

"En la preparación del texto hay que considerar tres aspectos importantes : la corrección del original, el marcado del original con especificaciones tipográficas y el cálculo tipográfico." (45)

Corrección del original. Los métodos básicos para la corrección del original son los mismos para todos los medios, periódicos, revistas, libros, piezas promocionales o publicidad y no importa el sistema de composición ni de impresión. El texto que se va a corregir debe ser mecanografiado a doble o triple espacio para que las correcciones puedan realizarse en donde este el error. La figura 13 muestra los símbolos para corregir errores en el original mecanografiado.

Marcado del original. Al terminar la corrección del original se procede a definir las especificaciones tipográficas que tendrá el texto final, es decir se hace el pedido del texto en fotocomposición indicando en el original mecanografiado, los parámetros que contendrá el texto, a través de los símbolos que maneje la casa de fotocomposición.

Familia tipográfica	Caslon
Tamaño del tipo	10 pt
Variantes de la familia.	
Composición de la letra altas y bajas A/B	
Interlínea	2pt
Medida de la línea en picas	24picas
Justificación	
centrado	
alineado a la izq.	
alineado a la der.	
texto en bloque	
Sangría	

45 Turnbull y Baird, op cit, pág. 172.

■ Marcas y símbolos para la revisión de galeras.

SIGNOS	SIGNIFICADO
∧∧∧∧ ∟∟∟∟	Son signos varios (llamadas) que se utilizan en el texto con el fin de resaltar el error que se va a corregir.
↵	Quitar, suprimir: letras, palabras, líneas.
⋈	Abrir espacio, dar más blanco entre letras, palabras y párrafos.
()	Cerrar espacio, disminuir blanco, juntar letras, palabras e interlíneas.
□	Este signo se utiliza para señalar cuando hay que sangrar la línea.
↔	Cambiar el orden de dos palabras u oraciones.
↔	Trasposición de letras.
↔	Cambiar el orden de dos palabras sin afectar a una tercera (la del centro).
⊙	Letra dañada, no es del tipo.
↵	Alinear por la derecha o por la izquierda, respectivamente.
↑	Correr líneas, cantidades, párrafos, e derecha o izquierda, arriba o abajo.
///	Igualar espacios.
∕	Consultar, pendiente.
..	Vale lo tachado.
~~~~~	Anulación del subrayado.
·	Punto y seguido.
·	Punto y aparte.
ˆ	Subíndices.
˘	Supraíndices.
Marcado tipológico	
<u>MAYÚSCULAS</u>	Componer en versales o altas.
<u>minúsculas</u>	Componer en minúsculas o bajas.
<u>Cursivas</u>	Componer en cursivas.
<u>Negritas</u>	Componer en negritas.

■ Una galera corregida

no/ Los textos puros existen. Robert Estienne *a/m/p/l/e/a/b/a* en su oficina tipográfica, como se decía antes, diez correctores, todos expertos, escrupulosísimos; corrigen esos maestros las pruebas, pacientemente; se exponen después las planas en las ventanas de la imprenta para que los curiosos pudieran señalar una errata; a quien lo señalara se daba un premio. No era posible señalar ninguna; el texto era irreprochable. Se hacía la tirada. Y, una vez hecha, las erratas saltaban a la vista. Erratas las hay en los famosos libros antiguos, y las hay en los artísticos libros modernos; por ejemplo, se han visto algunas en los poemas de Paul Valéry, impresos en ediciones limitadas y elevadísimas.

Las erratas dependen, en buena parte, de la mala *mano* del escritor. Existen erratas que son, naturalmente, incomprendibles, absurdas; en cambio, otras no se sabe si son erratas.

La mala letra es la causa principal de estas erratas. Deben desaparecer los originales manuscritos: "Escribid a máquina". Una letra entrecruzada causa un evidente perjuicio: al tipógrafo que trabaja a destajo, o al dueño de la imprenta, si el destajo

Una vez que el original es compuesto se entrega la tipografía impresa en papel tipográfico, es decir lo que se llama galera, donde el texto viene corrido sin arreglos de columnas, para revisarlas y detectar algún error cometido por el compositor, las correcciones en la galera por el poco espacio entre las líneas se suelen indicar en el margen con símbolos o también poner una marca en el sitio del error, o trazar una línea que vaya del error al margen donde esta el símbolo.

Algunas publicaciones requieren galeras dobles una para marcar correcciones y la otra parte para recortarla y pegarla a las hojas de bocetos.

La diagramación de una revista se hace pegando pruebas de galeras o copias fotostáticas de material de texto o muestras de tipo común y haciendo a mano los títulos.

Se recomienda una vez entregada la galera ya formada en columnas y corregida volver a revisarla ya que el compositor pudo equivocarse y no hacer esta revisión cuando ya estén formadas y compaginadas las páginas, además se puede verificar si el texto esta adecuadamente colocado, si los encabezados pertenecen al texto y los pies de foto corresponden a las ilustraciones, ya que implicaría perdida de tiempo y dinero.

### 4.3.3. Cálculo de Texto.

Es necesario calcular aproximadamente el espacio que ocupara el texto, para en dado caso que sea necesario modificar las proporciones originales para ajustarlo al espacio disponible, también es necesario para indicar a la casa de fotocomposición el espacio que debe ocupar el texto en un determinado cuerpo e interlínea correcta. El cálculo de texto ha sido a lo largo del tiempo un tema muy confuso por los diferentes métodos que se han utilizado y para facilitar el procedimiento hay que familiarizarse con algunos términos que ya mencionamos como fuerza del cuerpo, interlínea, justificación, pica, arreglo, y otros términos que no se han mencionado como:

**Mecanografiado.** Texto escrito a máquina y que va a fotocomponerse.

**Cuartilla.** Hoja tamaño carta escrita a máquina a doble espacio con 60 golpes por renglón y de 30 a 25 líneas de altura.

**Cuerpo de lectura.** Formado por el arreglo de un texto.

**Parar.** Es un término para referirse a la formación de un texto.

**Ríos.** Espacios blancos entre el cuerpo de lectura o texto.

Una vez conocidos los términos anteriores, se aplica el método para calcular tipografía el cual inicia con el conteo de los caracteres que consiste en :

1. Trazar una línea vertical a la derecha de la cuartilla para determinar el promedio de longitud de los renglones, procurando que la línea contenga la mayoría de los caracteres del texto, uniformando la longitud de todas las líneas, los caracteres que sobran a la derecha de la línea se contarán después, ejemplo:

necesario calcular aproximadamente  
pac que ocupara el texto, para en  
dado so sea necesario modificar  
as rciones originales para ajustar al  
espacio disponible, también es neces-  
ario ra indicar a la casa de foto-

2. Contar el número de golpes por renglón (incluyendo letras, espacios y signos de puntuación).

necesario calcular aproximadamente

3. Multiplicar el número de golpes por renglón por el número de líneas compuestas hasta la línea vertical para saber el total aproximado de caracteres.

60 caracteres por línea  
28 líneas  
 $60 \times 28 = 1680$  caracteres

4. Contar los caracteres que quedaron a la derecha de la línea.

necesario calcular aproximadamente  
pac que ocupara el texto, para en  
dado so sea necesario modificar  
as rciones originales para ajustar al  
espacio disponible, también es neces-  
ario ra indicar a la casa de foto-

5. Contar los caracteres de los renglones pequeños que no llegaron a la línea.

Ahora ya tenemos contados los caracte-  
res, pero antes de  
Es necesario, conocer y determinar  
algunos conceptos de.  
Hemos hablado y complementaremos a  
continuación.

6. Sumar al total aproximado de los caracteres el resultado de los dos pasos anteriores para obtener el total de caracteres de la cuartilla.

65 caracteres sobrantes  
 $1680 + 65 = 1745$

Ahora ya tenemos contados los caracteres, pero antes de continuar con el procedimiento es necesario, conocer y determinar algunos conceptos de los que ya hemos hablado y complementaremos a continuación.

- Nombre de la fuente tipográfica. Se elige de catálogo según los criterios de diseño empleados.

- Fuerza del cuerpo. Se determina en función del número de columnas y su dimensión.

- Interlínea. Se determina en relación al tamaño del tipo y se sugiere que corresponda a un quinto o sexto del tamaño de la tipografía.

- Justificación. Dependerá del tamaño y estructura del soporte así como de los criterios de diseño.

- Promedio de caracteres por pica. Es el número de caracteres que cabe en una pica, se obtiene de catálogos o tablas de información tipográfica de los lugares donde realizan la fotocomposición.

- Arreglo de la columna. Se basa en los criterios de diseño que se han establecido.

#### **Procedimiento para calcular tipografía.**

1. Se cuentan los caracteres mecanografiados y cuando el arreglo sea alineado a la izq. o der. se aumenta un 8% al total de caracteres y cuando es centrado un 16%.

2. Se multiplica la justificación por el promedio de caracteres por pica dando como resultado el promedio de caracteres por línea, si en el resultado existen decimales se redondea al entero mayor si se pasa de .5 o si es menor de .5 se ajusta al entero.

---

Justificación 24 picas

Caracteres por pica 2.4

$24 \times 2.4 = 57.6$  caracteres promedio por línea

$57.6 = 58$  se redondea al entero mayor

---

3. Se divide el total de caracteres entre el número de caracteres por línea obtenido en el paso anterior, dando como resultado el número total de líneas que ocupará el texto, si en el resultado hay decimales se aproxima al entero inmediato.

---

$1745 - 58 = 30$  Líneas

---

4. Se multiplica el número de líneas por la fuerza del cuerpo mas la interlínea, para conocer la altura en puntos que tendrá el texto.

---

Fuerza del cuerpo 11/13

$30 \times 13 = 390$  puntos

---

5. Y por último para convertir la altura en picas se divide entre 12 el resultado del paso anterior y si se desea convertir a pulgadas se divide entre 72.

---

$390 - 12 = 32$  picas

$390 - 72 = 5.4$  pulgadas

---

Si una vez que se ha calculado el texto no coincide con el espacio determinado se procede a disminuir o aumentar, la altura, la interlínea o ambas para hacerlas coincidir con el espacio.

En la fotocomposición se pueden hacer los ajustes en pantalla antes de la impresión ya que la computadora calcula el espacio que va a ocupar el texto y si no coincide se puede alterar la familia, justificación y el cuerpo de texto.

Cuando se diseñan folletos, revistas, libros, etc., hay que considerar:

- La colocación de ilustraciones.

- Los folios

- La ubicación de títulos, subtítulos así como su puntaje.

- Que por razones de pliego la página final de libro o revista sea múltiplo de 4.

#### 4.3.4. Maquetación.

Como el nombre lo indica en este paso se realiza la maqueta, la cual presenta las características visuales del texto y de las ilustraciones, sirve como guía para los formadores o pegoteros y para la compaginación.

Una vez corregidas las galeras de texto se efectúa una precompaginación, recortando las pruebas o con fotocopias al tamaño de las galeras e ilustraciones y pegándolas sobre un machote, es decir sobre hojas dobles de papel o cartulina que contiene impreso en color azul claro no reproducible en las cámaras de la fotomecánica, las dos páginas enfrentadas par e impar con la caja tipográfica, columnas, márgenes y perfilados trazados, para hacer más simple el trabajo permitiendo al diseñador visualizar la forma final del impreso.

#### 4.3.5. Compaginación.

Consiste en la preparación de originales mecánicos para su reproducción mediante el pegado de todos los elementos originales que integran la página y que hasta el momento están separados: texto, ilustraciones, títulos, etc.

Actualmente para la compaginación se dispone de equipo de fotocomposición que incluye la compaginación en pantalla, con auxilio de la computadora, con posibilidad de ampliar o reducir el cuerpo del texto e interlínea o modificar otros detalles.

**Originales mecánicos.** La realización de los originales mecánicos es la terminación del proceso creativo antes de acudir a la fotomecánica y la impresión.

"Un mecánico es un trabajo de preparación para impresión que consiste en pegar los distintos elementos sobre una cartulina o papel, listos para ser fotografiados y puestos en una placa." (46)

Se realiza siempre en tinta negra y de preferencia sobre un papel de superficie satinada, ya que permite al estilógrafo y

tirafleas deslizarse con mayor facilidad logrando trazos uniformes, no deben incluirse colores ni tonos grises ya que la reproducción se hace en un material fotográfico de alto contraste que solo registra imágenes en negro.

Los originales se cubren por encima con una camisa de papel traslúcido donde se indican los colores que cada elemento debe llevar, si hay que integrar pantallas, ilustraciones o fotografías, cuando el original tiene más de un color y estos van mezclados se pueden realizar de dos maneras:

La primera es hacer todo el dibujo con una línea que delimite en donde acaba y donde empieza el otro color, para que el fotomecánico separe y rellene cada color por separado.

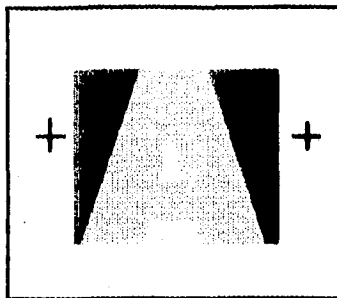
La otra manera consiste en realizar cada color por separado, es decir se realiza en papel uno de los tres colores que será el original base, que contendrá por lo regular la mayor mancha, encima de este se monta una camisa donde se realiza el trazo del siguiente color y así sucesivamente según el número de colores que se requiera.

Para que haya una referencia de registro debe situarse a ambos lados del original, cruces de registro en cada una de las camisas. De esta manera habrá una referencia para ajustar los colores, incluso para una mayor precisión en el registro conviene una pequeña superposición en los colores. (Fig 14)

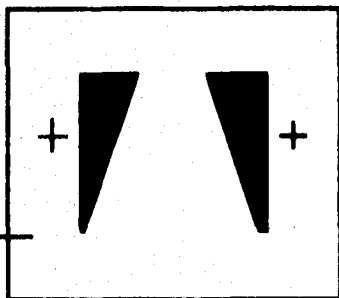
La indicación de los colores se hace a través de una guía Pantone la cual responde a patrones internacionales y a una serie de proporciones de mezcla de color, que las imprentas pueden interpretar y les facilita una aproximación más fiel al color requerido.

Se recomienda hacer el trazado inicial en azul ya que ese color no se reproduce, por lo que no hay que eliminarlo lo que evita ensuciar el trabajo al borrar.

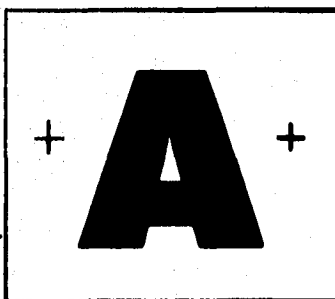
■ Original mecánico rellenando cada color por separado  
Fig 14



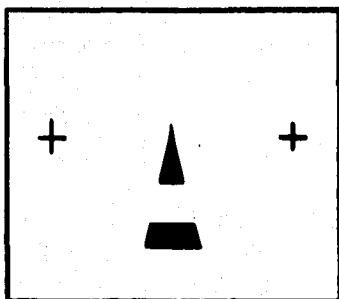
Papel couche



Papel albanene



Papel albanene



Cuando un original lleva una selección en color, el original llevara los textos o elementos gráficos que no estén incluidos en la fotografía, aquí se señala con un recuadro negro o trazando una ventana donde se va a situar la imagen, en caso de que se requiera una fotografía rebasada se marcan también en el original 5 mm., adicionales en todos los lados que serán recortados.

El original de la foto se entrega en una diapositiva para lograr mejor definición y color, de esta se elabora la selección de color para pasar al armado de negativos. Para finalizar la realización del original deberán trazarse las líneas de corte que delimitaran el tamaño terminado del papel impreso.

La principal función de los originales es evitar el tedioso trabajo con las películas ya que es más práctico pegar en papel y colocar en su lugar cada elemento de la página que tener que cortar e insertar piezas de película.

Al elaborar los originales hay que tener especial cuidado porque una colocación incorrecta, huellas digitales, omisión de algún elemento, manchas, etc., darán como resultado mecánicos deficientes.

En la realización de mecánicos para libros y revistas, se basan en un serpentín numérico que sirve de guía para formar las páginas correctamente ya que van dobles y en cierta posición para el armado en pliegos.

#### 4.3.6. Fotomecánica.

El proceso de fotomecánica consiste en una serie de procedimientos fotográficos para obtener negativos o positivos necesarios para su posterior transporte a las matrices de impresión.

De acuerdo al sistema de impresión utilizado se emplean positivos o negativos, para offset y huecograbado son necesarios negativos y para serigrafía positivos.

Según el tipo de original es el método que se utiliza:

- Originales de línea o pluma. Son aquellos que carecen de tonos intermedios, solo tienen negros y blancos.

- Originales de medio tono. Son fotografías propiamente que tienen tonos intermedios que van del blanco al negro, para una buena reproducción se requiere una buena fotografía.

- Originales de fotografías, dibujos pinturas, etc., a color, en los que no predomina un matiz global.

#### Línea.

Cuando se desea obtener un positivo o negativo de un texto se utiliza una cámara fotográfica situada en un cuarto oscuro, para fotografiar el original, que se puede ampliar o reducir a través de un lente, así como mediante el control de la exposición se regula la densidad del original. El proceso se completa con el revelado de la película en este paso es necesario controlar la temperatura de los químicos y la velocidad del revelado.

Las nuevas formas de realizar el trabajo, es utilizando un escáner plano que lee la información contenida en el original y realiza selecciones de color de cuatro colores o en blanco y negro.

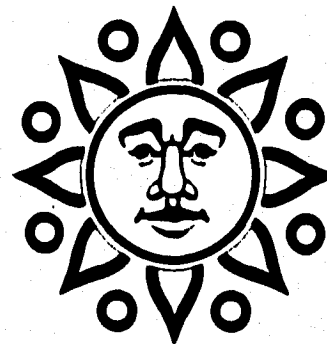
#### Medios Tonos.

En una fotografía en blanco y negro hay una gama de grises muy amplia que pasan a ser reproducidos por pequeños puntos que según la densidad de grises serán mayores o menores, llegando a juntarse para lograr negros. Esto se logra a través del proceso de tramado con una cámara Repromaster o con la utilización de un escáner.

El tramado determina los valores tonales de la imagen, las tramas utilizadas para medios tonos varían en densidad y se identifican por el número de líneas por centímetro, su empleo depende de la calidad del papel que se va a usar en la impresión.

El ojo humano no suele percibir los puntos por encima de 133 líneas, por ello en las publicaciones y folletos publicitarios éste es el mínimo a partir del cual debe comenzarse a trabajar: para obtener una buena calidad se recurre a tramas de 150 y para una gran calidad de 200 a 300 líneas por pulgada, pero el uso de estas sólo se justifica, si se emplea un papel de alta calidad en prensa de altas prestaciones.

■ Original de línea



■ Original de medio tono



#### **4.3.7. Soporte físico de la página.**

El soporte físico es uno de los elementos fundamentales del diseño editorial sirve de base para la impresión y es el papel.

El papel constituye uno de los elementos que pueden otorgarle el calificativo a una obra, puede hablar de su calidad o mediocridad.

Su elección por tanto es importante y deberá determinarse antes de proceder a elaborar el diseño, esta selección dependerá del tipo de trabajo en base al tema, la extensión del contenido, el público al que va dirigido, el tipo de máquina y el tamaño del área de impresión.

"En la elección de la clase de papel influyen directamente el costo, el procedimiento de impresión, la conveniencia de un determinado grosor de un libro, la inserción de grabados, tramados o plumas, la tersura de la superficie, el trazo más o menos grueso de los tipos, los colores que se emplearan en la impresión." (47)

Las clases de papel son variadísimas y en ellas se debe considerar el tamaño, el peso, la calidad, y el color.

##### **Calidad y clases.**

El papel es fabricado con pasta de madera procedente de especies como eucaliptos, abedules y coníferas, también se emplean otros componentes como el esparto que rebaja la calidad del papel o el algodón y el lino que aportan calidad otorgándole resistencia, a estos componentes se les añaden colas para conseguir total opacidad o colorantes para obtener variadas tonalidades. La pasta puede obtenerse por procedimientos mecánicos o químicos, siendo los primeros de mayor calidad y durabilidad. De la calidad y el proceso de elaboración dependen las distintas clases de papel.

Comúnmente se utilizan tres clases de papel: el alisado, satinado y estucado.

- Alisados. Es papel, áspero y rugoso, que

no se le aplica ningún tipo de tratamiento que sale tal cual de la máquina, no es adecuado para imprimir tipos finos, ni fotografías de medio tono. Se utiliza comúnmente para periódicos y se desintegra rápidamente por sus imperfecciones.

- Satinado. Es el papel anterior pero planchado y abrigado por la presión de la máquina calandria, sirve para impresión de fotograbados y tipografía de trazos medianos.

- Estucados o couche. Es el papel recubierto por componentes como caolín o yeso, que tapan la porosidad y rugosidad de la superficie, favoreciendo a impresiones de calidad, medios tonos de tramas finas, son utilizados para revistas, folletos y libros.

##### **Color.**

Dentro de las clases de papel se encuentran diferentes tonos de blanco, algunos tonos color paja, así como diferentes colores.

La elección del color del papel dependerá del resultado final que se desea, si lo que se desea es un papel neutro que refleje el color que sobre el incida se eligirá un papel blanco para que no absorba ninguna longitud de onda de un color concreto.

El empleo de papeles oscuros como el negro permite la total absorción de los colores, por lo que no refleja ninguna tinta.

Los papeles coloreados absorben determinadas longitudes de onda dejando pasar a otras dependiendo del color del papel.

Dependiendo del efecto que se requiera se utilizara el color del papel pero comúnmente las mejores reproducciones emplean papeles que reflejen los mismos colores incidentes sin alterarlos, es decir los papeles con una alta incidencia de reflexión como los papeles blancos.

##### **Peso.**

El gramaje sirve para calcular el peso de los diversos tamaños de papel, se entiende por gramaje el peso en gramos por metro

47 Martín Euniciano,  
op cit, pág. 394.

cuadrado de papel Gr/m². Normalmente se trabaja con gramajes de 40 grs/m² a 300grs/m², para trabajos de cierta calidad se utilizan no menos de 100grs/m² para interior y 200grs/m² para cubierta.

Se distingue al papel y la cartulina por su gramaje, al papel se le designa un gramaje máximo de 150 grs/m² y 150 y 300grs/m² para las cartulinas.

Antes de escoger un determinado papel, hay que cerciorarse de que ese tipo de papel se fabrique en el gramaje que se necesita ya que no todos los papeles poseen todo el escalado de gramaje.

El gramaje no sólo es un aspecto que atañe a la estética sino afecta también a la parte económica y de efectividad.

Según las características que se quieran para la publicación se podrá elegir el peso del papel, por ejemplo para una publicación de pocas páginas se puede utilizar un papel grueso, para una de muchas páginas será mejor un papel delgado, o cuando se requiera un gramaje que permita la suficiente resistencia como para doblarse con facilidad.

Para determinar el peso total de un trabajo se necesita conocer el peso por hoja, lo que se calcula multiplicando las medidas ancho por alto por el peso por m² y todo ello se divide entre 10.000. Ejemplo:

Medidas 60 x 80 cm.

Peso por m² 100 gr.

$\text{Peso de la hoja} = 60 \times 80 \times 100 / 10.000 = 48\text{gr.}$

Comercialmente se denomina resma a 500 pliegos de papel y constituye la unidad de medida común entre papeleros e impresores.

#### Tamaño.

Los tamaños básicos que se emplean en México es el de 57 x 87 cm. y el 70 x 95 cm., y para cartulinas 50 x 65 cm. Aunque existen muchos otros formatos de medi-

das variadas y a veces hasta arbitrarias como :

50 x 65 cm. 50 x 70 cm. 57 x 72 cm.

58 x 88 cm. 61 x 90 cm. 61 x 95 cm.

71 x 112 cm. 77 x 100 cm. 90 x 125 cm.

Aunque se puede utilizar cualquier tamaño de papel y cortarlo para que se adapte al trabajo en particular, no es recomendable ya que dificulta el aprovechamiento total del pliego lo que causa un desperdicio y problemas posteriores en la impresión, doblado, encuadernado y terminado. Además la diversidad de formatos complica la utilización de varias clases de papel.

Por lo que en Europa se ha tratado de unificar la medida de los formatos, a través de un sistema UNE 10011 basado en una norma española que adopto la medida normalizada alemana DIN, que simplifica los tamaños de los impresos, reduce los costos, permite la producción en serie, se aprovecha al máximo el tamaño de las máquinas, facilita el almacenamiento y archivado, eliminan casi absolutamente los recortes al refinar el papel, etc.

Este sistema se basa en tres reglas:

1. Todo formato o tamaño se obtiene partiendo por la mitad del inmediato superior.

2. Los formatos son todos semejantes.

3. El formato básico es un rectángulo de un metro cuadrado de superficie.

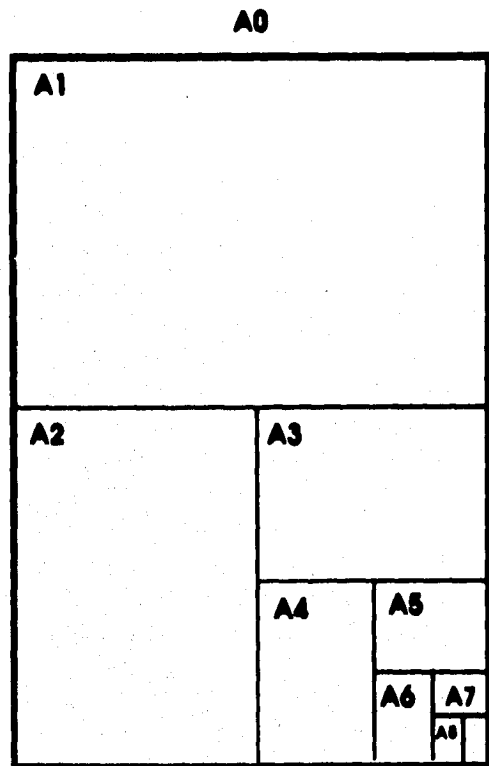
El formato básico se le llama A0 de

$841 \times 1189 \text{ m} = 1 \text{ m}^2$ , con un relación de medidas 1:2 o 1:1.414, "Los demás formatos A1, A2, A3, etc., se obtienen dividiendo el inmediato superior por la mitad paralelamente al lado menor y se denomina con la letra A seguida de un número que indica los dobles hechos en el formato base." (48)

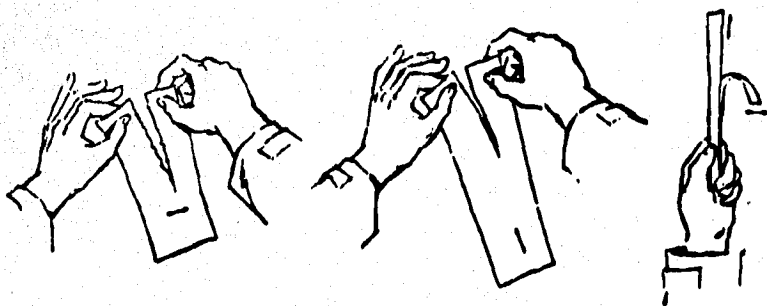
Existen otros formatos intermedios denominados serie B y entre la serie A y B



■ Subdivisiones del formato A0



■ Fig. 15



existen las series C y D, todos los formatos tienen la misma proporción por lo que son múltiplos o submúltiplos.

La serie A es utilizada para impresos comunes libros, folletos, revistas, papel de cartas, facturas, la serie B y C se utiliza para sobres o bolsas y carteles murales.

La serie fundamental es la A0 y las auxiliares B y C, sus dimensiones base son A 841 x 1189 mm, B 1000 x 1414 mm, C 917 x 1297 mm.

Otros aspectos que hay que tomar en cuenta en la relación con el papel a la hora de imprimir es la opacidad del papel es decir considerar que no se repinte, que la impresión no pase al otro lado, y también cuidar el sentido o dirección de la fibra del papel sobre todo cuando se imprime por el sistema offset.

Cuando se fabrica el papel, la pulpa húmeda pasa por una fina tela de alambre y las fibras de la pulpa tienden a asentarse en la misma dirección. La dirección de las fibras es importante porque afecta a la facilidad con la que el papel corre por la prensa, el doblado y encuadernado. En una revista, folleto o libro el sentido de la fibra debe ir paralelo al lomo para que las hojas estén planas al abrirlas y no onduladas.

La dirección de las fibras determina la resistencia del papel al ser doblado y su capacidad de absorción.

Una manera para conocer la dirección de la fibra es rasgar dos tiras de papel una por el lado mayor hacia el menor y la otra del lado menor al mayor, en la dirección que el rasgado haya sido más uniforme, regular y más fácil de romper será el sentido en que esta la fibra.

( Fig. 15)

#### 4.3.8. Imposición.

"Llámesse imponer - en el procedimiento tipográfico - a la operación, consistente en disponer determinado número de páginas sobre una superficie a propósito - en orden y posición preestablecidos y con los márgenes indicados en la maqueta - a fin de que una vez impresas en la máquina y doblado regularmente el pliego, queden ordenadas progresivamente según sus folios." (49)

Una vez que se han realizado los fotolitos son llevados al impresor para que realice la ordenación de estos para tirar las planchas de impresión, esta ordenación se realiza sobre un soporte plástico transparente de forma manual con métodos de imposición electrónica.

La imposición es un método para disponer en la plancha de impresión, las páginas ordenadamente, de tal forma que cuando ambos lados del pliego hayan sido impresos, y se pueda doblar y guillotinar para que queden perfectamente ordenadas y listas para ser encuadernadas. La imposición obedece a una razón de economía y tiempo, lo que se traduce en ahorro de dinero, por ello no es conveniente imprimir página por página.

Cuando en el trabajo se mezclan páginas a color y en blanco y negro, se realiza un estudio más detallado del orden de las páginas ya que cada hoja necesitara de más o menos pasadas por la máquina. Al igual en los casos que se incluyen fotografías o ilustraciones que ocupan 2 páginas, se busca una solución para que ambas partes de la ilustración estén en el mismo pliego y no haya diferencias de color.

##### **Tipos de imposición.**

Las variantes de imposición son múltiples y en cualquier caso el tipo de imposición que se use en el impreso, estará fundamentada por la capacidad de la prensa, el número de páginas del trabajo, el doblado y el encuadernado.

Signatura se le llama a la hoja impresa y doblada y constituye 1 o más secciones de la publicación.

En la mayoría de los casos existen dos tipos básicos de imposición:

Uno de ellos es en la mitad de la página, una signatura es impresa en un lado del pliego y la otra mitad al reverso del pliego, este método recibe el nombre de casado regular en donde al doblar el pliego, los dobleces se van efectuando de derecha a izquierda, de modo que cada uno de ellos sea perpendicular al anterior sin necesidad de cortar ni separar hileras de páginas.

El otro tipo es el casado irregular donde antes de doblar el pliego hay que cortar alguna hilera de páginas para formar una signatura aparte, o bien los dobleces no se hacen perpendiculares sino unos a veces paralelos y otros en diferentes sentidos. Es decir todas las páginas de una signatura son impresas en un lado del pliego para la mitad de la tirada en prensa y el pliego es volteado después para que las mismas páginas sean impresas del lado opuesto, posteriormente el pliego se corta para formar dos signaturas.

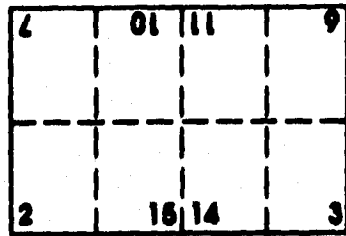
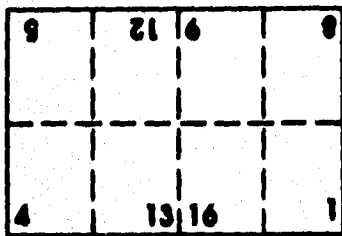
- Casados combinados. Son las formas en que se imprimen simultáneamente varias signaturas de una misma obra o de distintas obras y trabajos de distintas clases.

Este tipo de casados se aplican en:

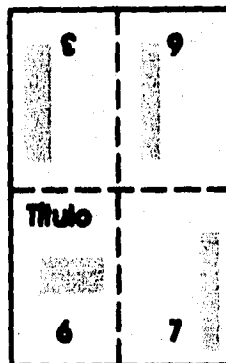
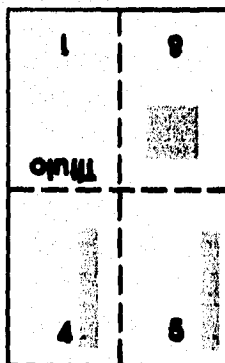
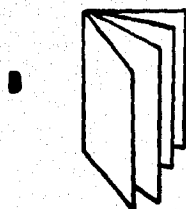
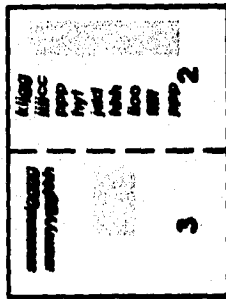
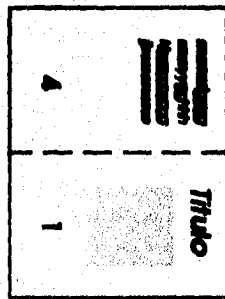
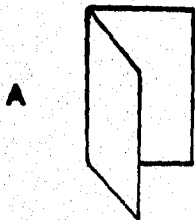
1. La impresión en un mismo pliego de dos o más signaturas o pliegos parciales, con facilidad para el plegado.
2. Acoplamiento en una sola tirada de los picos o restos de distintas obras o páginas.
3. Impresión simultánea de diferentes trabajos, aunque sean en distinto tamaño, siempre que la tirada y clase de papel sean iguales.

- Casados con encaje. Cuando las obras que se imprimen tienen un número reducido de páginas, como ocurre con la mayoría de las revistas y memorias es conveniente hacer la impresión de sus pliegos de modo que encajándolos uno dentro de otro se puedan encuadernar.

■ Trazado de un papel en dieciséisavos



■ Distintos tipos de imposición:  
A imposición normal  
B ocho páginas a la voltereta



Para ordenar las páginas de los pliegos que deben ser encajados se agrupan las cuatro, ocho o dieciséis páginas primeras según sea el caso con las cuatro, ocho o dieciséis últimas para formar el primer pliego, y en el segundo pliego entran las cuatro, ocho o dieciséis páginas siguientes con las cuatro, ocho o dieciséis penúltimas y así sucesivamente se forman los pliegos con la mitad de las páginas delanteras y la otra mitad de las posteriores.

Cuando el número total de páginas de la publicación no da pliegos completos, quedando cuatro u ocho páginas, se prepara la primera signatura o sea el pliego que va inmediatamente después de la cubierta con las páginas sobrantes.

Dependiendo de la manera de voltear el pliego para la impresión de la otra cara se le llama retiración normal y retiración a la voltereta, para ello habrá que entender que:

Blanco se llama a la primera cara del pliego del papel que recibe la impresión, la acción se denomina imprimir el blanco o tirar el blanco.

Retiración es imprimir el pliego por la segunda cara.

• **Retiración Normal.** Es cuando primero se imprime una cara para posteriormente dar la vuelta al pliego de izquierda a derecha o viceversa, haciendo que las pinzas de la máquina tomen el pliego por el mismo borde que al imprimir el blanco.

• **Retiración a la voltereta.** Basicamente igual al anterior sólo que el giro cambia, se da la vuelta de arriba a abajo, haciendo que las pinzas tomen el pliego por el borde opuesto al que se tomó al tirar el blanco.

Existen muchas variantes de imposición según el trabajo que se desarrolle, el diseñador deberá estudiar previamente la forma de llevar a cabo el trabajo de imprenta y solicitar la ayuda del impresor para asesorarse.

#### 4.3.9. Sistemas de Impresión.

La impresión es el punto final de todo un proceso, encausado hacia la materialización de una idea original.

Los cuatro métodos de impresión más comunes son el offset, la impresión tipográfica, el huecograbado y la serigrafía.

**Offset.** Es una impresión en plano, es decir no existen diferencias de niveles entre las partes que imprimen y las que no imprimen. Se basa en el principio del antagonismo natural entre las partes impresoras que retienen las grasas y rechazan el agua y las no impresoras que aceptan el agua y rechazan la tinta.

Este es un sistema de impresión indirecta por no imprimir directamente sobre la hoja, básicamente este sistema utiliza tres cilindros, en el primero va colocada la plancha que tras ser entintada pasa la imagen a un segundo cilindro que porta la mantilla de caucho, imprimiendo éste sobre el tercer cilindro que es el que porta la hoja de papel. (Fig. 16)

Las prensas de uso común para el offset son tanto la prensa alimentada por hojas como la prensa alimentada por bobinas.

Así el offset actualmente es el sistema básico de impresión, en el cual se puede utilizar cualquier método de composición en frío lo cual reduce los costos al mínimo, además tiene la capacidad de producir la tipografía clara y legible, las ilustraciones de línea, fotografías e ilustraciones de tonalidades continuas a bajo costo y facilita la impresión multicolor y de calidad. El offset se ha convertido en el método más usado para producir revistas, libros ilustrados y folletos.

**Impresión Tipográfica.** Es el método tradicional de impresión directo y mecánico donde las partes que imprimen sobresalen y son las que reciben la tinta que será llevada al papel. En este sistema las palabras e ilustraciones deben ser en cierta

forma esculpidas en relieve sobre una sustancia lo suficientemente dura para que soporte el desgaste por el uso constante o por la presión.

El método tradicional para reproducir las ilustraciones es crear placas metálicas tratadas con ácido en las que el área que no imprimirá es corroída mediante baños de ácido que dejan en relieve el área de las imágenes.

Las prensas tipográficas pueden ser de plato, cilíndricas o rotativas, la más rápida es la prensa rotativa que se llama así porque las placas y los tipos giran sobre un cilindro mientras transfieren la tinta al papel.

**Huecograbado.** Es el proceso de impresión en el cual las imágenes son transferidas al papel a partir de una superficie cuyas depresiones están llenas de tinta o más bien a partir de una superficie plana cuyas líneas están hundidas.

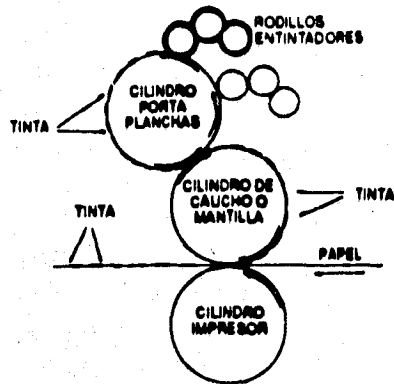
Las líneas que serán impresas son cortadas en la superficie de una placa, ésta placa es recubierta con tinta, después es limpiada dejando la tinta sólo en las áreas deprimidas, cuando el papel se presiona sobre la placa, extrae la tinta de las áreas deprimidas y transfiere de esta forma la imagen en relieve sobre el papel.

El huecograbado es un sistema de impresión directa, pues el papel está en contacto directo con los elementos impresores. (Fig. 17)

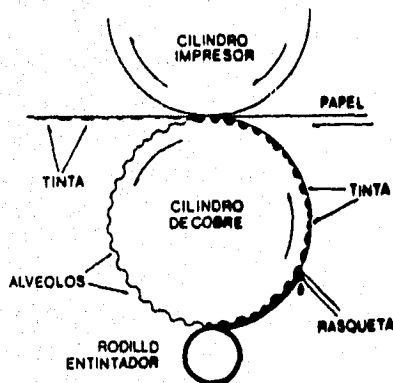
Suele utilizarse para láminas de arte o fotografías con calidad, para tarjetas de presentación e invitaciones formales.

**Serigrafía.** Se basa en un principio diferente a los tres métodos de impresión anteriores, este sistema consiste en una malla de seda, rayón o nylon la cual se estira por debajo de un marco de madera y se fija a él, otros materiales usados para este proceso es una rasqueta de caucho, pintura o tintas y materiales para bloquear los poros de la malla. (Fig. 18)

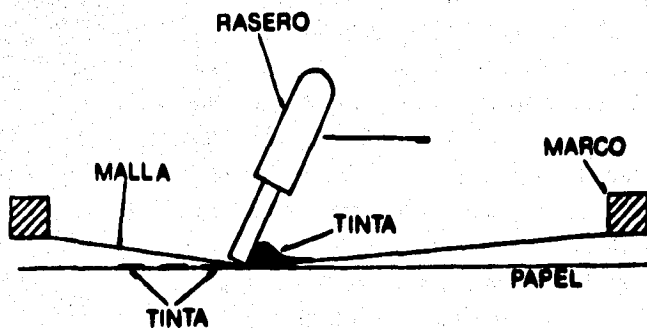
■ Offset Fig. 16



■ Huecograbado Fig. 17



■ Serigrafía Fig. 18



La forma de bloquear la malla es el recorte que es utilizado en grandes superficies donde los trazos del dibujo son recortados con navajas y extraídos de una película cuyas partes restantes serán transportadas y fijadas a la malla con un solvente dejando que la película obstruya la pantalla en todas las áreas que no se vayan a imprimir. Una vez que han sido bloqueadas en la malla las partes que no se van a imprimir, se aplica la tinta sobre la malla extendiéndola con la rasqueta para que la tinta penetre en las zonas a imprimir.

Este sistema permite imprimir sobre casi cualquier tipo de superficie, incluso sobre objetos tridimensionales es muy utilizado en la impresión de carteles publicitarios por la viveza de color que ofrece.

La elección del sistema de impresión es un punto importante, por lo que hay que conocer los diferentes tipos de impresión y nada mejor para ello que llevar una estrecha colaboración con el impresor y proporcionarle y especificarle algunos datos que se requieren para la obtención de trabajos de calidad, como el papel, número de tintas a emplear, tipo de encuadernado, acabados especiales, etc., para que el impresor vaya preparando, escogiendo y previniendo los materiales más adecuados para lograr un buen trabajo.

#### 4.3.10. Acabados.

Una vez que los pliegos salen de la prensa pasan por una serie de operaciones llamadas acabados o terminados, a través de los cuales se puede conseguir una calidad final que va ligada por la estética u objetivo que se pretende conseguir y el precio. Los acabados comprenden: el dobléz y el corte, suajado, estampado, barnizado, plastificado, foliado, engomado y encuadernado.

- **Dobléz y Corte del papel.** Cuando el papel está ya impreso, se procede a doblarlo en cuadernillos y agruparlos para formar el folleto, libro o revista, después del dobléz se hace el corte o refine de los bordes del papel sobrante, para dejar el impreso al tamaño planeado.

Otras veces se procede a cortar directamente el pliego en las partes que se requiera y después se dobla a mano o a máquina para darle el tamaño final.

- **Suajado o troquelado.** Consiste en una serie de cortes y dobleces de formas especiales sobre el soporte de impresión. El suaje se realiza cortando la forma deseada en triplay, las plecas de acero se cortan y doblan para adaptarlas a la forma del triplay, estas plecas son lo suficientemente filosas para hacer el corte sobre el soporte, otras plecas no tan filosas se usan solamente para marcar el soporte y facilitar el dobléz.

- **Estampado.** Se utiliza para grabar formas en al relieve sobre el soporte, como iniciales, sellos, logotipos, medallones y se realiza colocando el papel u otro material en la prensa entre un troquel de relieve y un troquel grabado, el estampado puede ser ciego (sin color) o impreso.

- **Barnizado.** Consiste en aplicar a la totalidad del soporte o sólo a unas partes, como fotos, texto o logotipos, una capa de barniz para darle brillo, el barnizado se consigue gracias a la utilización de una laca y un proceso de secado con rayos UVA.

- **Plastificado.** Otorga al soporte cierta elegancia, mayor rigidez y resistencia al paso del tiempo, los plastificados pueden ser con brillo o mates, el proceso consiste en aplicar una delgada película de plástico a la superficie por medio de adhesivos y calor.

- **Foliado.** Se lleva a cabo en máquinas foliadoras o en una prensa plana, la foliación puede realizarse al mismo tiempo que la impresión o después de que ya esté impreso el papel de esta manera se numeran pieza por pieza. Se utiliza básicamente para impresos donde se lleva un control como boletos, facturas, vales, etc.,

- **Engomado.** Adhesivos o etiquetas que pueden pegarse a mano o a máquina antes o después de la impresión. Las máquinas pueden aplicar adhesivo en franjas en cualquier número y en cualquier dirección; es mejor aplicar el engomado después de la impresión.

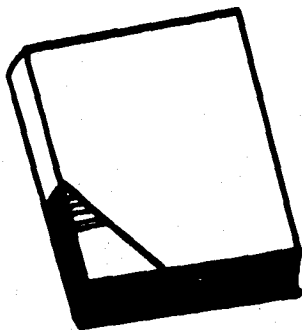
- **Encuadernado.** Es el tipo de acabado más común, consiste en los procedimientos para reunir y ordenar correctamente los cuadernillos en un bloque para formar revistas, folletos o libros, por ello hay que conocer las diversas opciones que de encuadernación existen y cual de ellos se ajusta a las exigencias estéticas y prácticas.

#### **Tipos de encuadernado:**

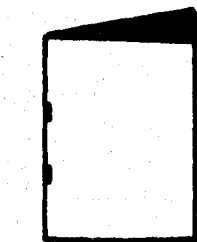
- **Cosido a caballo con alambre.** Es el tipo de encuadernado más común, por su bajo costo y muy adecuado para revistas, catálogos, folletos y libros, consiste en insertar las hojas unas dentro de otra y después engraparlas mediante grapas metálicas en el dobléz por el centro. Este encuadernado, puede utilizarse para publicaciones hasta de 25 pliegos o 100 páginas.

- **Encuadernación mecánica.** Se utiliza para aquellos productos en los que es necesario un uso constante y requieren tener el ejemplar sin estar sujetos, para este tipo de encuadernado basta tener una máquina taladradora y los espirales o

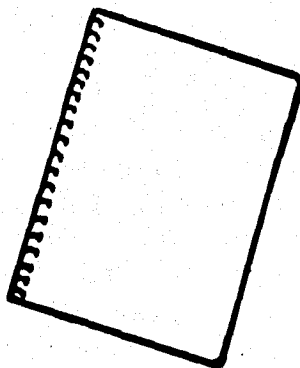
## ■ Tipos de encuadernado



Cosido de librillos



Cosido a caballo con alambre



Encuadernación mecánica

gusanillos adecuados al grosor de las hojas. Son utilizados para los cuadernos escolares, catálogos, listas de precios y folletos de calidad. Este método ofrece grandes ventajas pues las hojas se abren en forma plana y pueden ser de diferentes tamaños.

- **Encuadernación Fresada.** Las páginas son ordenadas, alzadas y cortadas por el lomo, al que se le aplica una solución de cola caliente para posteriormente adherirle las tapas y someterlo a la acción de una prensa durante un tiempo, hasta que la cola solidifique. Es un sistema rápido y barato, pero muy frágil ya que al abrir en exceso las hojas se empiezan a desprender.

- **Cosido.** Es el sistema más caro pero el que más dura, consiste en la unión de los cuadernillos mediante hilo, una vez cosidos estos se les pone una guarda que va pegada a las tapas y se le da cierta curvatura al lomo para que al abrir el libro, pueda hacerlo formando un abanico.

- **Encuadernación sin cosido.** Es un método más barato que la encuadernación tradicional de libros y puede usarse para volúmenes grandes. Consiste en hacer unas pequeñas inserciones a el lomo, para aplicar adhesivo y después pegarles una tela o gasa a modo de refuerzo para posteriormente adherirlo a un papel que va pegado a las tapas previamente realizadas.

### Tapas.

Las tapas o cubiertas pueden ser de simple cartulina montada por cualquiera de los sistemas anteriores, o puede ser de cartón, madera, aunque normalmente es el cartón forrado el material más utilizado.

Las tapas pueden estar recubiertas de tela, piel, plástico, etc., y los titulares se graban en las mismas tapas mediante un método similar al huecograbado.

#### 4.4. Recursos Humanos.

La realización de una revista como de otros impresos, es labor conjunta de cada uno de los colaboradores y de estos depende el resultado final del impreso.

Para hacer más clara la participación de cada colaborador y su relación con el diseñador a lo largo del proceso de realización, lo dividire en etapa creativa o de preproducción y etapa de producción.

**Etapa creativa.**

**Editor.** Partiremos del editor el cual se encarga de la personalidad externa de la revista, define el tipo de revista, número de páginas, tamaño, tratamiento y producción de cada uno de los artículos, es decir el tipo de artículo, temas, su extensión, colocación de los anuncios, etc.

**Reporteros.** Se encargan de recabar información necesaria para cubrir las diferentes secciones, en los lugares y tiempos ya determinados y de acuerdo a las necesidades del artículo estarán en contacto con los fotógrafos.

**Fotógrafos.** Se coordinan con los reporteros y diseñadores para la producción de las fotografías que sean necesarias.

**Correctores de estilo.** Capturan la información proporcionada por los reporteros en la computadora, a esta información se le hace la corrección de estilo para posteriormente entregarla al diseñador.

**Diseñador.** Es el que se encarga de la realización del proyecto, todo lo que implica el diseño, en base a los parámetros ya definidos por el editor. El diseñador recibe la información escrita ya corregida, así como las fotos y con este material

se empieza a diseñar la publicación, el diseñador realiza una maqueta o dummy que presenta al editor para su aceptación, algunas veces se encarga de la selección y realización de material gráfico: fotografías, ilustraciones, viñetas.

**Formador o compaginador.** Es el que conforme a la maqueta conjunta los elementos reales que integran la página, es decir se encarga del armado de los originales mecánicos, de su revisión y de las indicaciones al impresor, este trabajo muchas veces lo realiza el mismo diseñador.

**Etapa de producción.**

**Director de producción.** Coordina y supervisa el proceso de fotomecánica, impresión y acabados, si no se cuenta con este colaborador el diseñador es el que se encarga comúnmente de este cargo.

**Encargado del fotolito o negativero.** Es el encargado de realizar la fotografía de los originales a través de cámaras, para obtener los negativos o positivos necesarios para el fototransporte a las matrices de impresión, así como del armado de los negativos y positivos.

**Impresor.** Es el encargado de realizar la impresión reproduciendo un original en un elevado número de ejemplares.

**Encuadernador.** Es el encargado de darle el acabado final a la publicación, después de que las hojas estén impresas.

**Distribuidores.** Se encarga de distribuir la publicación en los lugares ya seleccionados previamente.



#### **4.5. Pasos para la realización de una revista.**

El proceso para realizar una revista involucra todo lo visto anteriormente y en este apartado a manera de resumen enumerare los pasos que se pueden seguir:

1. Análisis de la información del cliente y el receptor.
2. Planificar y decidir las características de la revista partiendo del análisis anterior.
3. Recopilación del material; textos e imágenes.
4. Bocetar en base a las características ya delimitadas y elegir un boceto definitivo:
  - a ) Delimitar el formato del papel.
  - b ) Delimitar la caja tipográfica.
  - c ) Dividir la caja tipográfica ( retícula )
  - d ) Delimitar número de columnas, medianiles verticales y la división de columnas en campos reticulares.
  - e ) Seleccionar el caracter, corregir y separar horizontalmente los campos reticulares.
  - f ) Cálculo de texto, disposición del texto e imágenes.
5. Se realiza un presupuesto en base al boceto, para ver si es posible realizar el proyecto o se tendrá que cambiar elementos del proceso para bajar los costos.  
Una vez aceptado el boceto final y el presupuesto, se producen todas las partes de la revista.
6. El texto original es corregido si es necesario.
7. Se manda a la fotocomposición para que se realicen las galeras.

8. Una vez que han sido entregadas las galeras se revisan y si es necesario se mandan a corregir nuevamente para posteriormente formar las columnas correspondientes.

9. Se realiza la maqueta con copias de las galeras, es decir una precompaginación que sirva de guía.

10. Se realiza la compaginación con elementos reales ( implica la elaboración de los originales mecánicos )

11. Los originales ya armados pasan a la fotomecánica donde se realizan los fotolitos.

12. Cuando los fotolitos están listos se realiza la imposición.

13. Después se preparan las planchas para la impresión.

14. Una vez terminada la impresión se pasa a acabados para darle el toque final al impreso.

15. Y finalmente se distribuye.

Los pasos anteriores no representan una regla para la realización de una revista, ya que algunos de ellos no son llevados al pie de la letra o algunas veces ni se realizan, por que cada persona que se desarrolla en el campo editorial busca otras maneras de trabajar más rápidas y efectivas, sobre todo ahora con la ayuda de la computadora que sintetiza algunos de estos pasos. Además de que permite que una sola persona realice todo el proceso, lo que implica ahorro de dinero en el personal, sin embargo no hay que olvidarse del trabajo interdisciplinario, que conlleva a realizar trabajos mejor estructurados.

### LA COMPUTADORA Y EL DISEÑO DE REVISTAS.

"La computación ha sido introducida virtualmente en todas las facetas de la sociedad contemporánea y el área de la comunicación gráfica no es la excepción. La mezcla de las computadoras con la electrónica ha creado sistemas electrónicos de procesamiento de textos que son maravillas dignas de admiración. Estos sistemas han invadido todo medio de comunicación, desde el pequeño periódico hasta los más grandes diarios metropolitanos y desde la revista especializada mas pequeña hasta las de gigantesca circulación." (50)

Actualmente nos encontramos frente a la era electrónica iniciada con la computadora, acelerando el proceso de composición tipográfica y ejecutando una serie de funciones marginales en la producción de las artes gráficas, tales como recepción y procesado de la información, composición automática, registro electrónico del color, procesado fotográfico, grabado en cilindros, compaginación, banco de datos, transmisión por facsímil, clasificación y distribución de ejemplares, etc.

La electrónica es una rama moderna de la ingeniería que controla la energía eléctrica en sus más variadas aplicaciones: comunicaciones, medicina, cibernética, televisión, radio, etc. Se aplica la denominación de electrónica a aquellas funciones relacionadas con la generación, transmisión y recepción de información de manera automática. Su incidencia en el campo de la comunicación y de la información es de tal importancia que ha llegado a revolucionar los sistemas de transmisión, composición e impresión de mensajes escritos.

50 Turnbull y Baird, op cit, pág. 130.

Aunque todavía se recurre a medios tradicionales, la tecnología informática esta haciendo posible acercar a los usuarios individuales a soluciones que hace poco estaban en manos industriales.

Escuadras, reglas, compases, cinta, aerógrafos, tijeras, pegamento, lápiz a color, etc., son sólo una parte del equipo que hasta hace poco tiempo se encontraba presente en la mesa de trabajo de cualquier diseñador. Todo ello se ha visto sustituido por la herramienta de la sociedad actual: la computadora.

Hoy en día con una sencilla computadora personal y el programa adecuado se pueden conseguir resultados similares e incluso superiores a los obtenidos con métodos tradicionales.

En la actualidad todo el proceso de diseño se puede realizar en la pantalla de la computadora, mediante el uso de una serie de herramientas electrónicas que ofrecen mayor precisión, rapidez y flexibilidad, además de que reducen a minutos el tiempo necesario para realizar tareas que antes requerían horas para realizarse.

La computadora ha permitido que el diseñador se libere de las tareas tediosas del diseño y se concentre exclusivamente en el proceso creativo, atrás quedaron los tiempos en los que había que repetir todo un trabajo porque se había cometido un solo error.

#### La autoedición.

La autoedición permite al diseñador realizar en su propia casa una página completa con todos los elementos que la integran, texto, títulos, gráficos, ilustraciones, etc., y todo ello dentro de un proceso autosuficiente que cumple con todos los pasos de la edición clásica.

La autoedición, por lo tanto, no sólo supone la ruptura con unos procedimientos tradicionales, sino que es la puerta de toda una serie de cambios e innovaciones que se estan produciendo y que cambiarán

el sentido de la comunicación, entendida ésta como una integración de sistemas al servicio de la información.

El equipo necesario para la autoedición es :

**Un CPU:** es el núcleo de la computadora en torno a este se organizan los demás elementos del sistema, su función es realizar las acciones indicadas por los programas ( proceso de datos, control de periféricos, etc.)

Los periféricos son una serie de dispositivos que permiten a la computadora comunicarse con el exterior, bien sea para tomar datos o mostrarlos, o bien para almacenar, de forma permanente, grandes cantidades de información que no caben en la CPU.

**Periféricos de entrada:** se utilizan para tomar datos del exterior estos son el teclado, modem, ratón, escáner, tableta gráfica, etc.

**Periféricos de salida:** sirven para que la computadora muestre el resultado del proceso de los datos introducidos y son los monitores, impresoras, pantalla de cristal líquido, plotter, filmadoras, etc.

**Interfaces:** todos aquellos conectores, cables, programas, etc., que nos permiten la conexión de esos elementos separados para lograr una unidad operativa.

**El software:** la computadora, por sí misma, no puede realizar función alguna, es necesario que esté dirigida y organizada por algo, ese algo son precisamente las instrucciones que el programador le da.

Agrupadas éstas en diferentes programas, serán almacenadas en la memoria de la computadora formando lo que se denomina software todos los programas y aplicaciones nos van a permitir trabajar con ellos sobre las máquinas y tratar la información para obtener un resultado final, ya sea un gráfico, texto, maqueta, etc.

Las tres facetas básicas del proceso son:

**Introducción** de la información a través de los periféricos de entrada, ya sean

escáners, vía modem, tarjetas de captura o simplemente tecleando un texto.

El procesado o **tratamiento** de la información, principalmente a través de la multitud de programas existentes, como procesadores de texto, programas de gráficos, tratamiento y captura de imagen, retoque, maquetación, ilustraciones, etc. La **salida** del trabajo elaborado, bien por la filmadora si posteriormente vamos a mandarlo a la imprenta para la producción; o por impresora si ésta cumple con la calidad requerida; o las alternativas de producción de video, animación, video-disco, música, etc.

Basicamente con una computadora personal se puede capturar un texto en un procesador de textos que permite tabular, elegir tipografía, su cuerpo, su estilo, color, interlínea, insertar y borrar párrafos, corregir sin tener que repetir todo el trabajo, etc.

Los gráficos o ilustraciones pueden crearse mediante programas idóneos. "La informática se ha revelado como una herramienta para crear y manipular imágenes con más rapidez y flexibilidad que la proporcionada por las técnicas tradicionales." (51)

Las fotografías pueden tratarse mediante un programa de retoque fotográfico introduciendo filtros, cambiando colores, introduciendo texto, etc., y todo ello ensamblarlo mediante un programa de autoedición que integra todos los elementos en una misma página sin tener que cortar o pegar físicamente nada, y que tiene salida a una impresora, a una filmadora o incluso a video.

Los programas de autoedición ponen a disposición del diseñador la posibilidad de realizar un diseño personalmente sin tener que recurrir a la fotocomposición, consiguiendo una aceleración del proceso sin depender de agentes externos lo que conlleva a un ahorro de tiempo y dinero.

La computadora por si misma no puede realizar función alguna es necesario que este dirigida y organizada por programas que le envíen instrucciones.

Un programa es el conjunto de instrucciones necesarias para obtener un resultado a partir de unos datos determinados.

Algunos programas son:

**Page Maker.** Es una excelente herramienta para realizar diseño de publicaciones, cuenta con un procesador, permite combinar imágenes ( realizadas en otros programas ) y textos, trabaja en entorno PC y Macintosh.

**Quark X Press.** Al igual que el anterior es una de las herramientas más completas para la realización de documentos y publicaciones, combinando de forma versátil, texto, imágenes, etc., en el también se pueden retocar imágenes importadas y realizar separación de color, trabaja en entorno Macintosh.

**Illustrator y Freehand.** Son los mejores programas de ilustración y dibujo, se emplean también para modificar contornos de letras, producir efectos degradados entre otras cosas más.

**Photoshop.** Para la creación de efectos sobre imágenes previamente digitalizadas, permite a través de su amplia variedad de formatos el acceso a técnicas de cuarto oscuro corrección y separación de color.

**Corel Draw.** Es un paquete gráfico con programas distintos para convertir a la computadora en el equivalente a un estudio de diseño profesional, incluye programas de dibujo, de pintura, retoque, y de creación de gráficas y estadísticas.

**Letra Studio y Font Studio.** Son programas específicos para tipografía.

De lo anterior podemos concluir que los nuevos equipos significan una nueva herramienta de trabajo, más veloz y versátil que facilita el trabajo del diseñador, sin embargo la computadora no es un elemento mágico que diseña solo, es una máquina

que obedece ordenes que el operador le envía, considero que el diseñador debe tener conocimiento de las formas tradicionales de trabajar para entender y aplicar los nuevos métodos, que al fin de cuentas se basan en las formas clásicas y una idea previa de lo que desea realizar, incluso elaborar bocetos que le sirvan de guía a la hora de sentarse a trabajar frente la computadora.

Así la computadora será una buena herramienta siempre y cuando el diseñador conozca los fundamentos del diseño y los sepa aplicar para que no se convierta en un simple operador de máquina que se limita a colocar diferentes elementos de manera arbitraria para formar páginas o gráficos sin ninguna intencionalidad comunicacional.

"La tecnología, lejos de ser un enemigo, se ha puesto a disposición del diseñador para que su preocupación única sea la de crear. Crear diseños cada vez mas bellos y de mayor efectividad en el mercado.

Sin embargo, todo reto puede llegar a suponer una cierta esclavitud, los constantes avances exigen del diseñador un esfuerzo continuado en aprender todas las novedades que salen al mercado y no verse desplazado por una " simple " evolución tecnológica." (52)

Las nuevas tecnologías facilitan, en gran parte, la proliferación de nuevas marcas de publicaciones para las nuevas tendencias de los lectores, gracias, entre otras cosas, al diseño electrónico y en definitiva, a la maquetación por computadora, que ha abaratado los costos considerablemente, y reducido los tiempos, aumentando de esta manera las posibilidades creativas de los diseñadores.

Hoy, un gran número de periódicos de información diaria, y revistas de información general o económica, se realizan con el uso intensivo de la computadora.

### DESARROLLO DE LA PROPUESTA

#### Elementos de información y análisis.

Para el desarrollo de este proyecto se realizaron investigaciones tanto teóricas como de campo para tomar referencias de los resultados obtenidos y establecer las características de la propuesta de revista para la Escuela Nacional de Artes Plásticas.

Se realizó una investigación de campo donde se aplicaron cuestionarios a estudiantes de la ENAP con la finalidad de conocer el nivel de información que se tiene respecto a las publicaciones (revistas, folletos, gacetas, boletines, etc.) que se distribuyen en la propia escuela, así como el interés e inquietud por tener un medio informativo de la ENAP.

#### Resultados y análisis del cuestionario.

Los datos arrojados de los 100 cuestionarios que se aplicaron tanto en el turno matutino como vespertino son:

De 100 personas 68 saben de algunos medios de comunicación impresa que se distribuyen en la ENAP y 32 desconocen la existencia de alguna publicación.

Los medios impresos que más se conocen son la Gaceta, Gente gráfica, folletos, propaganda y la Lagartija vengadora principalmente.

Sin embargo las publicaciones de la escuela como la revista de la ENAP y el boletín bibliográfico libros y revistas en la ENAP no se conocen, ya que de 100 personas, 80 no tienen conocimiento de ellas y solo 20 sí, aunque de estas 20, 6 personas sólo las conocen de vista y las opiniones acerca de los contenidos de estas publicaciones, de

las 14 personas restantes son muy variadas, algunas a favor y otras en contra, aunque la mayoría considera que se necesita más difusión y poner más énfasis en el diseño.

En cuanto al conocimiento de la existencia de publicaciones independientes realizadas por alumnos de la ENAP, los resultados están compensados, 55 personas no las conocen y 45 sí, la publicación independiente más conocida es la Lagartija vengadora, de la cual opinan que trata buenos temas de problemas de la escuela pero en forma crítica, aunque se emplean dibujos libres e ilustraciones, el diseño no les gusta, y en segundo término se encuentra Gente gráfica que más bien se le considera un periódico mural y no una revista, consideran que es creativa y tiene buenas ideas y temas.

Con respecto a si se considera que hace falta un medio informativo en la ENAP, se observa un notable interés, ya que todas las personas respondieron que sí es necesario.

Considerando que ese medio fuera una revista, los temas que más les gustaría que se trataran son los relacionados con la cultura, el arte y en sí todo lo que sucede en la escuela, exposiciones, eventos, cuestiones académicas, bibliografías, bolsa de trabajo, campo profesional, entrevistas a diseñadores y artistas plásticos, cursos, materiales, etc.

Y por otra parte consideran que las razones por las que no se cuenta con un órgano impreso propio de la ENAP, es por la situación económica de la ENAP y la falta de tiempo y de personal que organice un proyecto.

De los resultados obtenidos podemos concluir que sí existe conocimiento de algunos medios de comunicación impresos que circulan en la ENAP, sin embargo otras publicaciones como la revista de la ENAP y el boletín libros y revistas en la ENAP no se conocen siendo que son

ediciones de la propia escuela, incluso se observa un mayor interés por las publicaciones independientes realizadas por alumnos de la ENAP ya que muchas veces estas publicaciones sólo las han visto pero no conocen sus contenidos, quizás por que no son lo suficientemente atractivas para llamar su atención o no le interesa el tipo de información que se maneja pero a mi juicio la principal causa es la falta de difusión.

Pero lo que si es notorio y se ha demostrado con este cuestionario, es que el estudiante está consciente de la falta de un medio informativo impreso para la escuela, que cumpla la función de informar acerca de lo que sucede en ese entorno en el que se desenvuelve, sin embargo ese interés solo se queda en intención, ya que aunque se está consciente no se tiene una actitud participativa, por un lado se está demasiado ocupado en cumplir con las clases y no queda tiempo para realizar un proyecto, y por otro lado, los que quieren participar no se atreven por falta de espacios y apoyo por lo que habría que fomentar la participación del alumno a través de espacios como éste, donde el estudiante o cualquier otro miembro de la comunidad de la ENAP pueda manifestar sus inquietudes y de manera recíproca colaborar para el desarrollo del proyecto.

#### **Análisis del emisor.**

La propuesta de este proyecto nace de una inquietud, de generar algunas ideas con el fin de crear un órgano informativo que responda a las necesidades de la comunidad de la ENAP, que como se puede observar en las investigaciones realizadas es necesario, ya que es patente la carencia de un medio de información y más aún en una escuela de comunicación, diseño y arte, donde el estudiante es más sensible y propositivo, ya que tiene las bases y la creatividad para hacer diferentes medios de comunicación no solo impresos, sino

audiovisuales, videos, etc., y considero que es posible poniendo a trabajar nuestra mente y no conformarnos, abrimos a lo que nos ofrece nuestro alrededor y ser más participativos.

Por ello con esta propuesta se pretende, además de crear un órgano informativo que responda a las inquietudes de la comunidad de la ENAP, principalmente de los estudiantes, abordar los temas de mayor interés, fomentar la participación de los alumnos, así como también involucrar a la comunidad para que ella misma sea la que aporte el material textual y gráfico, ya que se sugiere que la revista sea un espacio abierto, donde plasmen sus experiencias y pongan en práctica los conocimientos adquiridos en un proyecto real.

Se pretende que sea un soporte alternativo, variado donde se puedan combinar diferentes posibilidades tanto de diseño como de contenidos, aunque claro respetando los criterios de diseño que le daran una identidad propia, para no caer tampoco en una diversidad de soportes que cambie en cada número y pueda causar confusión en el receptor. Que la variedad de alternativas que aporten los alumnos sirvan para ir retroalimentando y mejorando las características del soporte y qué mejor que sea un órgano informativo para la ENAP, hecho por gente de la ENAP.

La realización de la revista no es algo fácil pero tampoco imposible, la participación de la comunidad de la ENAP y principalmente de los alumnos es un factor importante, como individuos responsables con iniciativa propia que se comprometan a sacar adelante un proyecto que beneficiaría a la propia comunidad de la que ellos forman parte activa, se podría recurrir a los alumnos que ya hayan cursado las materias que les aportan los conocimientos bases del diseño editorial, a los prestadores de servicio social y a toda la gente que quiera participar de manera voluntaria.

La participación de los profesores en este tipo de proyectos puede ser de gran ayuda participando directamente o fomentando a los alumnos para que tomen parte en lo que sucede en su entorno, colaborando en la realización de dicha revista, poniendo en práctica lo que aprenden en el salón de clases, publicando sus mejores trabajos, etc.

#### **Análisis del receptor.**

El público al que va dirigida la revista tiene las siguientes características:

**Edad.** Dirigida a jóvenes y adultos.

**Ubicación Geográfica.** El receptor al recibir la información estará ubicado en la escuela, y se venderá en las instalaciones de la escuela.

**Factor Etnico.** Aquí se considerara que el receptor tiene como factor común las artes y el diseño, en diversas áreas, con la finalidad de crear mensajes y formas que transmiten un mensaje, por lo que se recurrirá a imágenes del entorno y obras realizadas por la comunidad de la ENAP principalmente.

Una vez que se obtuvieron todos estos datos de información y análisis, se procedió a realizar tres diferente propuestas piloto, en las cuales se manejan variantes en los formatos, diagramación, número de páginas, diseño de interiores, etc., con el propósito de realizar una segunda investigación de campo que consiste en aplicar un cuestionario a los estudiantes para conocer su opinión sobre estas tres propuestas y de los resultados obtenidos tomar referencias para llegar a definir las características de una propuesta que cumpla con las necesidades del receptor.

A continuación se describen las características generales de cada propuesta; a cada una de éstas se les asigno un número para poder identificarlas posteriormente y aplicar el cuestionario.

#### **Propuesta 1**

La temática de esta publicación se selecciono en base a los datos arrojados en los cuestionarios, sin embargo como esta propuesta consta de 8 páginas contendrá sólo algunos de los temas elegidos, y los artículos serán breves.

Esta formada por un contenido, directorio, editorial, artículos de avances tecnológicos, artículos de diseño, caricaturas, un espacio para la obra de alumnos de la escuela, información acerca de lo que sucede en la ENAP, artículos del campo de trabajo de las carreras que se imparten en la escuela, donde realizar el servicio social, bolsa de trabajo, aviso oportuno, calendario de actividades culturales, etc.

**Formato de papel.** Para la delimitación del papel se recurrió a un rectángulo estático de relación 3:4 con valor de 6.76cm para el módulo, sus medidas son 20.3cm x 27cm., equivalente a 48 picas x 64 picas, el rectángulo obtenido deja área para las pinzas de la máquina y las imágenes rebasadas.

**Caja Tipográfica.** Se empleo la proporción de diagonales 7/8, obteniendo un rectángulo de 42 picas x 55 picas, la proporción de los márgenes se delimitó aplicando el método de las diagonales, es decir desplazando la caja tipográfica sobre la diagonal del papel, hasta obtener los márgenes: superior de 2.5cm., inferior de 1.3cm., interior de 1.4cm. y exterior de 1.1cm.

**División de la caja tipográfica.** Sobre esta caja se trazaron 5 columnas de 8 picas con un medianil de 1^{1/2} pica y dos diagramas alternativos de 3 columnas de 13 picas con un medianil de 1^{1/2} pica y de 2 columnas de 20 picas con un medianil de 2^{1/2} picas, todo esto para tener mayor flexibilidad en la distribución de los elementos principalmente tipográficos como utilizar una columna de 20 picas, 2 de 8 picas, una de 13 picas, 3 y 2 de 8 picas o utilizar 4 columnas de 8 picas y dejar una libre una

columna, en fin son muchas las posibilidades que ofrece el utilizar varios diagramas.

**División de columnas en módulos.** La división se realizó de manera matemática, dividiendo el espacio vertical en 14 partes iguales, para crear mayores posibilidades de colocación y distribución de las imágenes.

**Tipografía.** Para la tipografía se eligieron diferentes tipos de letras combinando tipos con serifa y san serif, simultáneamente en títulos y cuerpo de texto, para crear contrastes, de igual manera y por el mismo motivo se eligieron diferentes tamaños de carácter, para las cabezas de sección, títulos, subtítulos y cuerpo de texto.

**Los folios** se ubicaran en el extremo superior de cada página ya que el margen superior es más ancho.

**Imágenes.** Se incluirán fotografías, ilustraciones y caricaturas en blanco y negro y medios tonos.

**Papel.** Para esta propuesta se sugiere papel revolución de 57cm x 87cm., considerando que la revista la forman 8 páginas se requeriría medio pliego, del cual se obtendrían 4 páginas en el frente y 4 en la vuelta, así que de un pliego completo se obtendrían dos revistas, lo que economizaría la producción.

Y para la portada y contraportada se emplearía papel bond de 100 grm, para que la revista fuese más manejable, tuviera mejor presentación y diera rigidez, ya que el papel revolución es delgado y son pocas páginas.

**Sistema de impresión.** Offset, a una sola tinta negra.

**Acabados.** El encuadernado empleado es el de a caballo con alambre.

### **Propuesta 2**

Los temas elegidos para esta propuesta formada por 16 páginas, son similares a la anterior, aunque ésta por ser de más pági-

nas contendrá más variedad de artículos de mayor extensión y estará dividida por secciones.

La portada y contraportada forman parte de las 16 páginas.

Las secciones que se incluyen son las siguientes:

**Diseño y Arte.** Que contendrá artículos variados de arte y diseño.

**Avances.** Contendrá los avances tecnológicos, novedades de computadoras, materiales, maquinaria, todo lo relacionado con las artes gráficas.

**En la ENAP.** En ella se incluirá información de lo que sucede en la escuela, asuntos académicos, fechas de exámenes, convocatorias, trámites, inscripciones, cursos, etc.

**Gente ENAP.** Es un espacio abierto para los estudiantes, para que expongan sus trabajos, opiniones, etc.

**Para nosotros.** Artículos de interés general, temas de actualidad que involucren a la juventud.

**Caricaturas.** Un espacio para aquellas personas que les guste expresarse a través del comic.

**En escena.** Es una cartelera con fechas y lugares de eventos, exposiciones, conciertos, cine, teatro, etc.

**Horizontes.** Artículos del campo de trabajo donde se pueden desarrollar las tres carreras que se imparten en la ENAP.

**Interés general.** Es una sección de artículos o información breve de lugares donde realizar el servicio social, bolsa de trabajo y un tipo de aviso oportuno.

En la contraportada, se anunciará el contenido del próximo número y una recomendación de algunos libros, o las más recientes adquisiciones de la biblioteca.

**Formato.** El formato propuesto es un rectángulo estático de relación 3:4 con valor de 6.64cm para el módulo, sus medidas son de 19.9cm x 26.5cm, equivalente a 47picas x 63picas.



**Caja tipográfica.** Se empleo la proporción de diagonales 5/6 obteniendo un rectángulo de 16.7cm. x 21.5cm., equivalente a 39¹/₂ x 51 picas, la proporción de los márgenes se obtuvo aplicando el método de las diagonales, deslizando la caja tipográfica, sobre la diagonal del formato de papel hasta obtener los márgenes: superior de 2.9cm., inferior de 2.1cm., interior de 1.5cm. y exterior de 1.7cm.

**División de la caja tipográfica.** Sobre la caja tipográfica se trazaron 8 columnas de 4 picas con un medianil de 1pica y un diagrama alternativo de 3 columnas con un medianil de 1pica.

**Los módulos.** Se obtuvieron dividiendo el espacio vertical en 13 partes iguales ocupando cada módulo 3 picas, para poder variar el tamaño de las imágenes.

**Tipografía.** Se utilizaron diferentes tipos de letras, combinando caracteres serif con sanserif, para cuerpo y encabezados simultáneamente, se utilizaron los tipos Avalon, Arial, Times new roman, France y Century old, para las entradas de sección se utilizó la tipografía Technical en 16 puntos, ya que es un tipo mas casual. En cuanto a los tamaños, para el cuerpo de texto según su extensión y el ancho de la columna predominan los puntos 13 y 16, cuando las columnas eran mas angostas se empleaban tipo de 9 y 10 puntos, la intención de combinar diferentes puntajes es con el fin de lograr contraste y dar jerarquía a la información.

**Los folios.** Se ubicaron en el margen inferior exterior, con 2 picas de separación entre el límite inferior del módulo y el folio que es de 11 puntos en Arial.

**Imágenes.** Se incluirán imágenes en blanco y negro y escala de grises, como fotografías, dibujos y caricaturas que apoyen el contenido de los artículos.

**Papel.** Para esta propuesta se sugiere un papel distinto a la anterior con la intención de que se observe la revista impresa en diferentes tipos de papel, en este caso se

utilizaron 2 tipos de papel couche brillante 2 caras de 100grs. y papel concept color arena de 104grs., para las páginas centrales donde se ubican las secciones correspondientes a lo que sucede en la ENAP

**Sistema de Impresión.** Offset, a una sola tinta negra.

**Acabados.** Encuadernación a caballo con alambre, es decir engrapado en la parte central.

### **Propuesta 3**

En esta propuesta se manejan los mismos temas que en las otras, sólo que se incluye una sección más, llamada Hablando de, donde se entrevista o comenta sobre algún personaje relacionado con el ámbito de las artes gráficas.

Consta de 32 páginas incluyendo la portada y contraportada, su contenido estará formado por artículos, comentarios y notas breves.

**Formato.** El formato de papel es un rectángulo normalizado de 13.7cm. x 19.3cm. equivalente a 32¹/₂ picas x 46 picas.

**Caja tipográfica.** Se utilizó la proporción 7/8 de la diagonal obteniendo un rectángulo de 12 cm. x 16.4 cm., equivalente a 39 picas x 28¹/₂ picas, los márgenes se obtuvieron por el método de las diagonales, así el margen superior es de 1.9cm., el inferior 1cm., el interior 7mm. y el exterior 1cm.

**División de la caja tipográfica.** La caja esta dividida en 4 columnas de 6 picas con un medianil de 1¹/₂ picas y un diagrama alternativo de 3 columnas de 8¹/₂ picas con un medianil de 1¹/₂ picas.

**Los módulos.** Son el resultado de dividir el espacio vertical en 10 partes iguales, ocupando cada parte 3 picas.

**Tipografía.** En esta propuesta se eligieron principalmente 4 tipos de letras serif y sanserif para combinar ambos en títulos y cuerpo de texto, estos son CG Times, Century Old, Arial, Univers y para las entradas de sección y parte del contenido

Avalon, en cuanto a los tamaños para la entrada de sección se utilizó un tipo de 13 puntos, para el cuerpo de texto principalmente tipos de 11 puntos y máximo de 13 puntos, para algunos textos que requerían de menor puntaje por lo estrecho de las columnas, o en las listas de los eventos de la sección En escena entre otras cosas se utilizó tipos de 9 y 10 puntos, sólo en los títulos y subtítulos se emplearon mayores puntajes.

Los folios se ubican centrados en la parte inferior, ya que en los extremos competían en algunas páginas con el cuerpo de texto, el folio esta formado en Univers de 11 puntos.

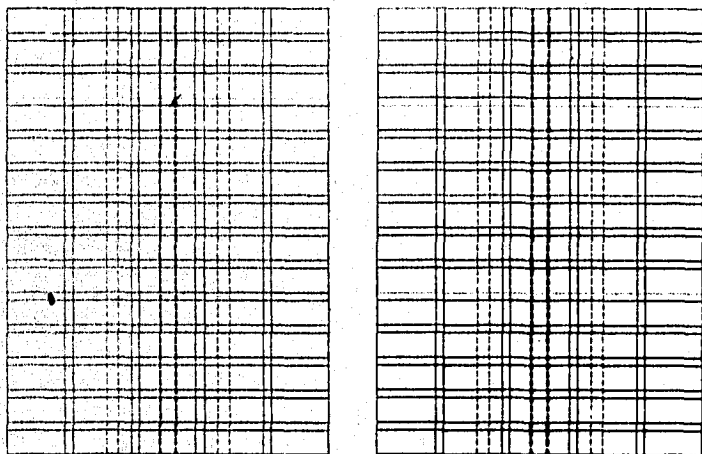
**Papel.** En esta propuesta se empleo papel bond blanco de 75 grs, para 16 páginas y papel iris color amarillo de 80grs para las restantes, en este caso también se manejo la combinación de 2 tipos de papel, para con ello resaltar algunas secciones.

En el pliego de papel bond se imprimirán 16 páginas y en el papel iris 12 páginas por lo que sobrarán 4 páginas para imprimir la portada y contraportada.

**Sistema de impresión.** Offset a una tinta negra.

**Acabados.** Encuadernado a caballo con alambre.

■ Diagramación y diseño de la propuesta 1



**Contenido**

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30
- 31
- 32
- 33
- 34
- 35
- 36
- 37
- 38
- 39
- 40
- 41
- 42
- 43
- 44
- 45
- 46
- 47
- 48
- 49
- 50
- 51
- 52
- 53
- 54
- 55
- 56
- 57
- 58
- 59
- 60
- 61
- 62
- 63
- 64
- 65
- 66
- 67
- 68
- 69
- 70
- 71
- 72
- 73
- 74
- 75
- 76
- 77
- 78
- 79
- 80
- 81
- 82
- 83
- 84
- 85
- 86
- 87
- 88
- 89
- 90
- 91
- 92
- 93
- 94
- 95
- 96
- 97
- 98
- 99
- 100

**Editorial**

El presente número de la revista "En Escena" es el resultado de un trabajo conjunto de los miembros del equipo editorial, quienes han trabajado arduamente para ofrecerle a nuestros lectores un contenido de calidad y actualidad. En esta edición, destacamos el rol de la cultura en el desarrollo de nuestra sociedad, así como el compromiso de los artistas con su tiempo. Esperamos que esta publicación sea de su interés y que les sirva como una fuente de inspiración y conocimiento.

## La pintura digital

Según el estudio del Observatorio de la Cultura Digital...

El estudio de esta pintura es un tema de actualidad por el interés que genera en el mundo digital...

Según el estudio del Observatorio de la Cultura Digital...

El estudio de esta pintura es un tema de actualidad por el interés que genera en el mundo digital...

Según el estudio del Observatorio de la Cultura Digital...

### RITLC en el Distrito

Según el estudio del Observatorio de la Cultura Digital...

Según el estudio del Observatorio de la Cultura Digital...

### Oscar Martínez en otra página

Según el estudio del Observatorio de la Cultura Digital...

Según el estudio del Observatorio de la Cultura Digital...

Según el estudio del Observatorio de la Cultura Digital...

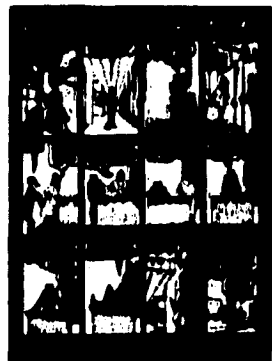
Según el estudio del Observatorio de la Cultura Digital...

Según el estudio del Observatorio de la Cultura Digital...

Según el estudio del Observatorio de la Cultura Digital...

Según el estudio del Observatorio de la Cultura Digital...

## Página 2 y 3



crisis y rebufo  
El estudio de esta pintura es un tema de actualidad por el interés que genera en el mundo digital...

## Página 4 y 5

### El cine factor y la publicidad

Según el estudio del Observatorio de la Cultura Digital...

Según el estudio del Observatorio de la Cultura Digital...

Según el estudio del Observatorio de la Cultura Digital...

Según el estudio del Observatorio de la Cultura Digital...

### free-lance

Según el estudio del Observatorio de la Cultura Digital...

### Vendo

Según el estudio del Observatorio de la Cultura Digital...

### Rento

Según el estudio del Observatorio de la Cultura Digital...

### Cambio

### Alquilo

Según el estudio del Observatorio de la Cultura Digital...

### En Escena

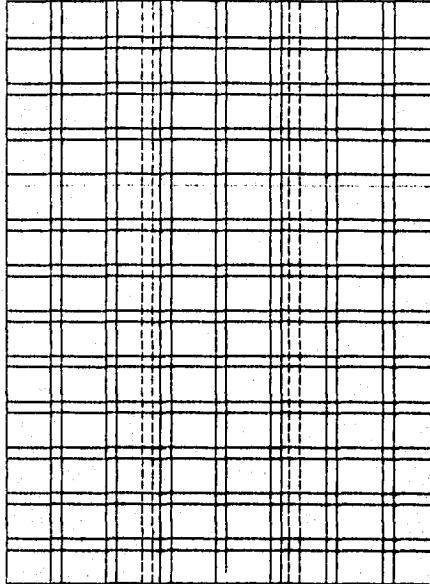
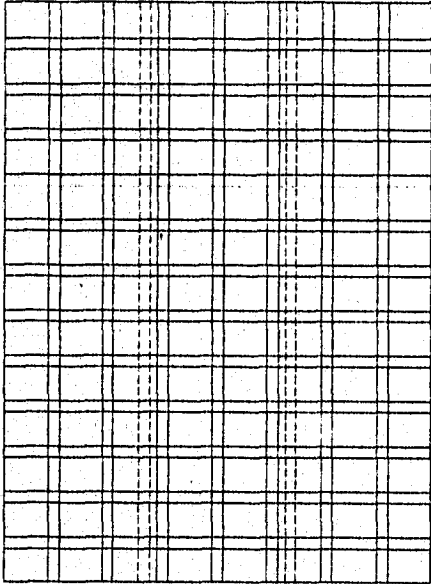
Según el estudio del Observatorio de la Cultura Digital...

## Página 6 y 7

## Página 8

■ Diagramación  
y diseño de  
propuesta 2

**ESTA TESIS NO DEBE  
SALIR DE LA BIBLIOTECA**



**Contenido**

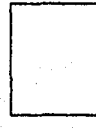


**Contenido**

- Introducción
- Capítulo I
- Capítulo II
- Capítulo III
- Capítulo IV
- Capítulo V
- Capítulo VI
- Capítulo VII
- Capítulo VIII
- Capítulo IX
- Capítulo X
- Capítulo XI
- Capítulo XII
- Capítulo XIII
- Capítulo XIV
- Capítulo XV
- Capítulo XVI
- Capítulo XVII
- Capítulo XVIII
- Capítulo XIX
- Capítulo XX

**Editorial**

En esta tesis se trata de un estudio de los factores que influyen en el desarrollo de la actividad humana, desde el punto de vista biológico, psicológico y social. El autor analiza los diferentes aspectos de la vida humana, desde la concepción hasta la muerte, y trata de explicar las causas que determinan el comportamiento humano. El estudio se realiza a través de una serie de capítulos que abarcan desde la biología hasta la sociología, pasando por la psicología y la filosofía. El autor utiliza un lenguaje claro y sencillo, lo que facilita la comprensión de los temas tratados. La tesis es una obra de gran valor científico y humanístico, que merece ser difundida y estudiada.



**La pintura digital**

La pintura digital es una técnica que permite crear obras de arte en formato digital. Consiste en utilizar un ordenador y un software especializado para crear imágenes digitales que pueden ser impresas o mostradas en pantalla. Esta técnica ofrece una gran flexibilidad y creatividad, ya que permite experimentar con diferentes colores, texturas y efectos. Además, es una técnica muy accesible y económica, lo que la hace muy popular entre los artistas digitales. La pintura digital ha revolucionado el mundo del arte, permitiendo a los artistas crear obras que antes eran imposibles de realizar.

Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.

### La imprenta y la tipografía

En un momento en que el mundo entero se preocupa por el futuro de la imprenta y la tipografía, es necesario recordar que esta actividad ha sido siempre una de las más importantes de la cultura humana.

#### Tipografía

La tipografía es el arte de componer y dar forma a los tipos de letra para su impresión en un libro, periódico o cualquier otro documento impreso.

Página 4 y 5

Página 6 y 7

## Arte de Pasada

La imprenta ha sido siempre una de las actividades más importantes de la cultura humana. Desde su invención en China, ha permitido la difusión de la cultura y el conocimiento.

#### Planta de Maestros

La imprenta ha sido siempre una de las actividades más importantes de la cultura humana. Desde su invención en China, ha permitido la difusión de la cultura y el conocimiento.

En la imprenta se trabaja con tipos de letra que se componen y se dan forma para su impresión en un libro, periódico o cualquier otro documento impreso.

Desde su invención en China, ha permitido la difusión de la cultura y el conocimiento. La imprenta ha sido siempre una de las actividades más importantes de la cultura humana.

**Oscar Merino**  
Lenguaje tipográfico

De la imprenta se trata de un arte que consiste en dar forma a los tipos de letra para su impresión en un libro, periódico o cualquier otro documento impreso.

Página 8 y 9

**El mundo de la moda**  
 El mundo de la moda es un mundo en constante evolución. Los diseñadores buscan inspiración en la naturaleza, en el arte y en la cultura. Cada temporada trae consigo nuevas tendencias y estilos que reflejan el espíritu de la época.

**Y tú, ¿cómo ves el futuro de la moda?**  
 La moda del futuro será más sostenible y consciente. Los consumidores estarán más interesados en saber de dónde vienen sus prendas y cómo se fabricaron. La tecnología jugará un papel importante en la creación de nuevas telas y procesos de producción.

**Además...**  
 La moda también será un reflejo de la diversidad cultural. Veremos más diseños que celebren diferentes herencias y estilos. La moda será un lenguaje universal que conecte a las personas de todo el mundo.

**Visto así...**  
 La moda es un arte que evoluciona con el tiempo. Cada generación aporta su propia visión y contribución. La moda es un reflejo de la sociedad y de los valores que la sustentan.

**Curso y Semestres**  
 Este curso está diseñado para proporcionar a los estudiantes una comprensión profunda de la moda y su impacto en la sociedad. Se abordarán temas como la historia de la moda, los procesos de diseño y producción, y las tendencias actuales.



Página 10 y 11

Página 12 y 13

**Entretención**

**Acta**  
 El mundo del espectáculo está lleno de talentos y talentos. Desde actores hasta músicos, cada uno aporta su propia magia a la escena. La industria del entretenimiento continúa creciendo y evolucionando, ofreciendo nuevas experiencias a los espectadores.

**Apuestas**  
 Las apuestas deportivas han ganado popularidad en los últimos años. Los aficionados buscan nuevas formas de involucrarse con sus equipos favoritos. Sin embargo, es importante recordar que las apuestas conllevan riesgos y deben ser abordadas con responsabilidad.

**Free-lance una opción para el diseñador**

El trabajo freelance ofrece a los diseñadores una gran flexibilidad y autonomía. Pueden trabajar en proyectos variados y colaborar con diferentes clientes. Sin embargo, también conlleva desafíos como la falta de estabilidad económica y la necesidad de gestionar sus propios negocios.

**servicio social**

El servicio social es una experiencia invaluable que permite a los estudiantes aplicar sus conocimientos en el mundo real. Ayuda a desarrollar habilidades de liderazgo, trabajo en equipo y responsabilidad social. Es una oportunidad para contribuir positivamente a la sociedad.

**bolsa de trabajo**

La bolsa de trabajo es un recurso esencial para los estudiantes que buscan oportunidades laborales. Proporciona acceso a una amplia variedad de ofertas de empleo y facilita el proceso de búsqueda de trabajo. Es importante estar bien preparado y destacar tus habilidades y experiencia.

**VECABIO**

El Vocabulario Enciclopédico de la Lengua Castellana es una obra de referencia esencial para los hablantes de español. Proporciona definiciones claras y ejemplos de uso para una amplia gama de palabras y expresiones. Es una herramienta invaluable para mejorar el vocabulario y la comprensión del idioma.

**Pruebas técnicas**

Las pruebas técnicas son fundamentales para garantizar la calidad y seguridad de los productos. Involucran la aplicación de métodos científicos y estándares rigurosos para evaluar el rendimiento y la durabilidad de los materiales y componentes. Son esenciales en industrias como la aeronáutica, la automoción y la construcción.

Página 14 y 15

Página 16



La redacción de este periódico se encuentra en la calle...

Forma de... [Text regarding forms or procedures]

Servicio de... [Text regarding a service]

Oscar Marino Su obra plástica Lagunas Meridionales. [Artwork and text]

La redacción de este periódico se encuentra en la calle...

Página 10 y 11

Página 14 y 15

Como Rotular [Advertisement for a typewriter brand]

Escritura Rotular [Advertisement for a typewriter brand]

Y despues de la enap ¿QUE? [Advertisement for a product]

Free - lance [Advertisement for freelance services]

Página 18 y 19

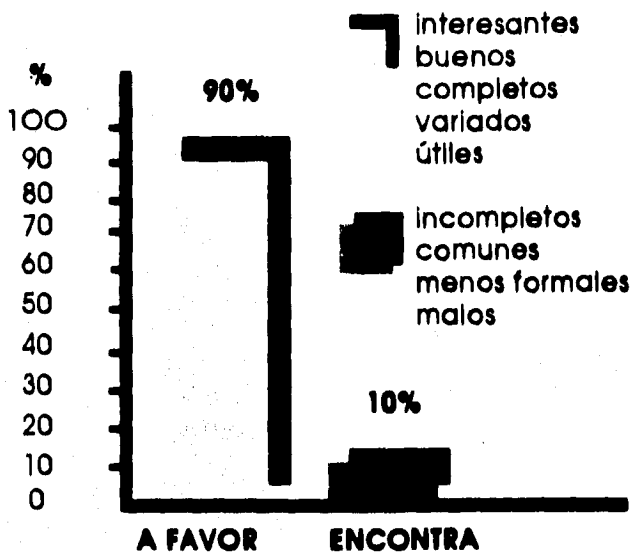
Página 22 y 23

Table with multiple columns and rows of text, likely a directory or list of items.

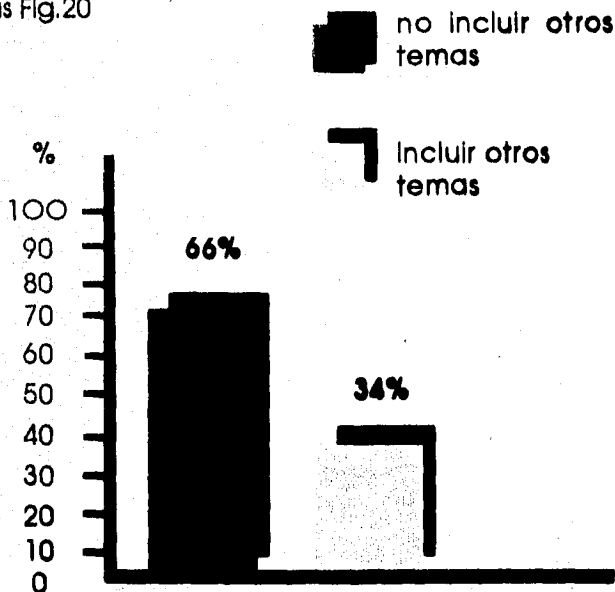
Página 26 y 27



■ Contenidos de la revista Fig.19



■ Incluir otros temas Fig.20



**Resultados y análisis del cuestionario.**

Como se tenía planeado anteriormente, una vez diseñadas estas tres propuestas piloto se procedió aplicar un segundo cuestionario en ambos turnos, del cual se obtuvieron los siguientes datos:

En cuanto a los contenidos que se incluyen en las revistas, un 90% son a favor, ya que los temas les parecieron interesantes, completos, variados, útiles, etc., y un 10% opinó que estaban incompletos que podrían ser más extensos así como buscar otros temas menos comunes y formales. (Fig.19)

Algunos otros temas que les gustaría que se incluyeran y que no están contemplados en ninguna de las tres propuestas son : escultura, poesía, literatura, información de otras universidades que impartan carreras afines, becas para el extranjero, más temas de artes visuales, información deportiva, sexualidad, moda, ecología, etc. (Fig.20)

Acerca de la preferencia de un formato por su comodidad y funcionalidad, los resultados entre la propuesta 2 y la 3 fueron muy parejos con una diferencia de dos votos.

A la propuesta 2 la prefieren por su tamaño y tipo de papel, por ser más convencional, con mas posibilidades de contenido y espacios blancos, por estar mejor distribuída, es más legible y clara la tipografía.

La propuesta 3 la prefieren por su tamaño más pequeño ya que tiene la facilidad de guardarse en cualquier lugar, es más práctica, diferente a lo tradicional, contiene más temas y por utilizar papel de color en los interiores.

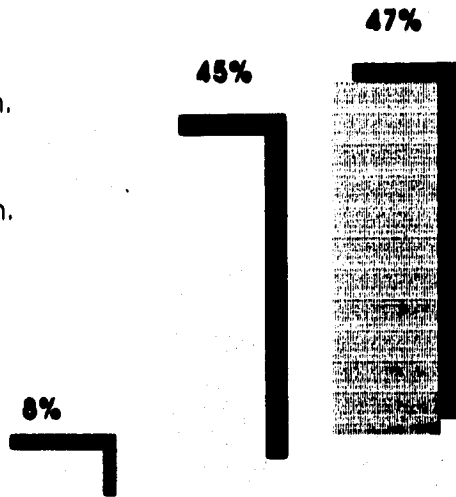
La propuesta 1 fue la de menos votos, aunque el formato era muy parecido al de la propuesta 2, y algunas personas lo consideraron funcional, de tamaño mediano, mas práctico y barato. (Fig.21)

■ Preferencia por el formato más cómodo y funcional. Fig. 21

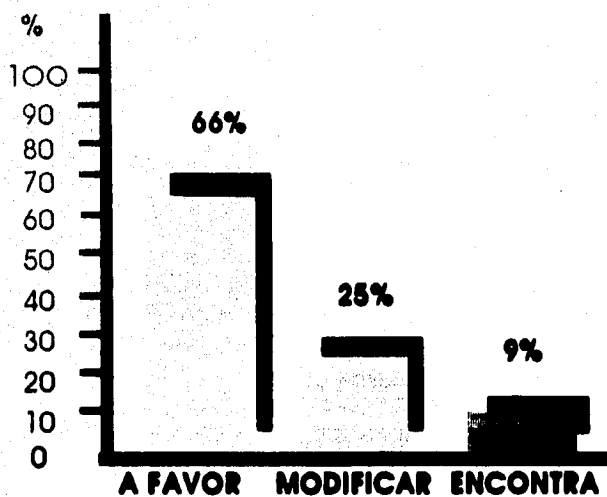
propuesta 2  
19.9 x 26.5cm.

propuesta 3  
13.7 x 19.3cm.

propuesta 1  
20.3 x 27cm.



■ El diseño de las revistas en general. Fig. 22



Las opiniones con respecto al diseño en general, de las propuestas es:

Un 66% opina que el diseño es bueno y las variaciones de la tipografía las hace diferentes, la diagramación tiene muchas opciones, la tipografía es legible y llama la atención, la información está bien distribuida y deja espacios libres.

Un 25% opina que el diseño es aceptable aunque podrían modificarse algunas cosas para mejorarla como variar y agregar más elementos gráficos como apoyo a la información, así como las imágenes podrían tener mejor calidad y otro acomodo, cuidar algunas partes donde esta muy saturada la información, cuidar los cambios bruscos de tamaño y la continuidad de lectura.

Un 9% opina que falta más idea, algo más innovador, que los cambios de tipografía son muy bruscos, y crean una mezcla de todo haciendola monótona. (Fig. 22)

Un 74% considera que el papel más adecuado para la impresión de la revista es el de la propuesta 2, por llamar más la atención, ser de mejor calidad, por su blancura y brillantez, por dar mayor presentación, ser elegante y porque la impresión se ve mejor.

Un 20% considera que la propuesta 3 tiene más calidad y el color es más llamativo, no es caro, es opaco y no refleja la luz, es más resistente y grueso.

Un 6% considera que la propuesta 1, por ser más económico y opaco. (Fig. 23)

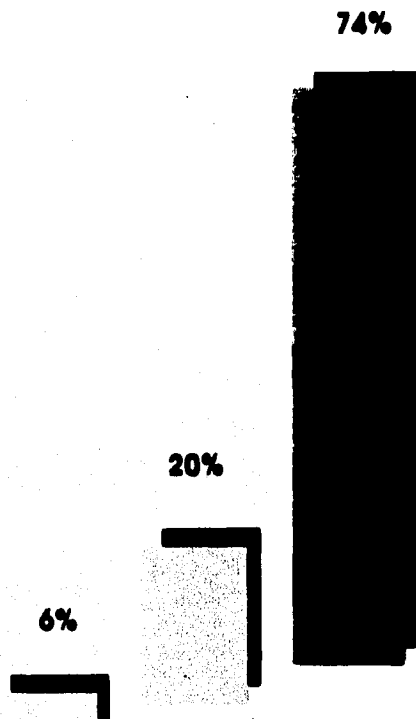
Con respecto a utilizar diferentes tipos de papel en las páginas un 80% esta a favor, porque consideran que es buena idea, da dinamismo y podría servir para dar prioridad o diferenciar los artículos, llama la atención, causa curiosidad.

Un 20% prefiere de un solo tipo y color ya que consideran que no llama la atención y es caro en la práctica. (Fig. 24)

Por el número de páginas un 65% prefiere la propuesta 2, ya que no es ni muy corta

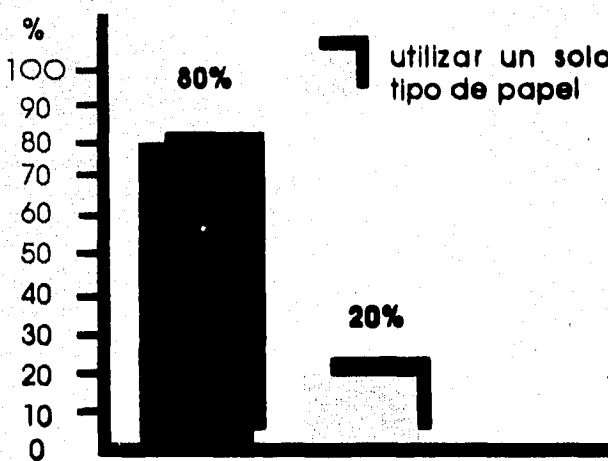
■ Preferencia por el tipo de papel mas adecuado. Fig.23

■ propuesta 2  
 ┌ propuesta 3  
 ┌ propuesta 1



■ Preferencia por utilizar uno o varios tipos de papel. Fig.24

■ utilizar diferentes tipos de papel  
 ┌ utilizar un solo tipo de papel



como la 1, ni tan extensa como la 3, además de que el contenido esta completo y bien repartido, tiene mas posibilidades de incluir artículos más extensos e imágenes más grandes y no esta tan saturada.

Un 25% prefiere la propuesta 3, ya que aunque son más páginas es más fácil de leer, tiene más artículos y su tamaño es más cómodo.

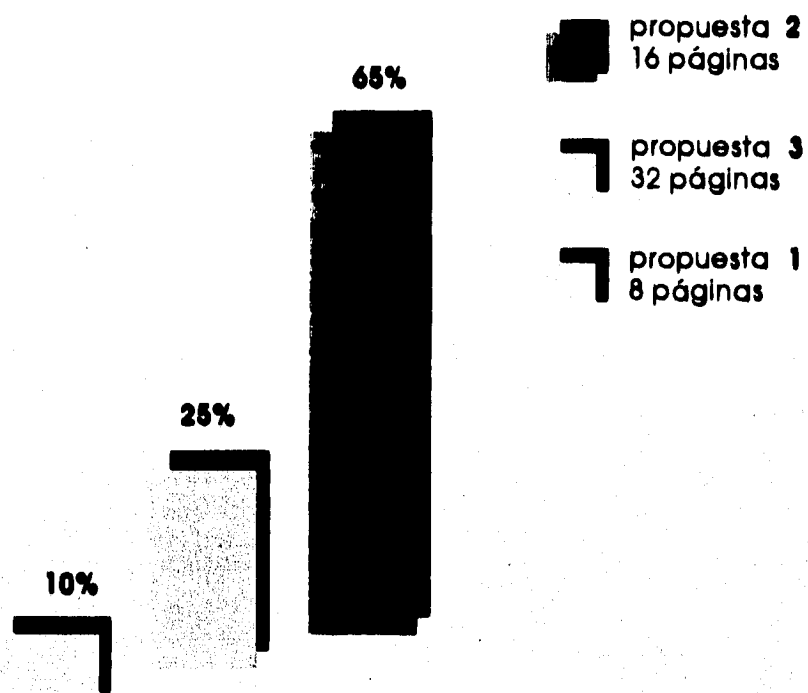
Un 10% considera que la propuesta 1 tiene el número de páginas idoneo para no aburrir. (Fig.25)

Considerando todas las características de las tres propuestas un 65% considera que la propuesta 2 es la que mejor funciona como medio informativo para la ENAP, un 25% considera que la 3 y un 10% la 1. (Fig.26)

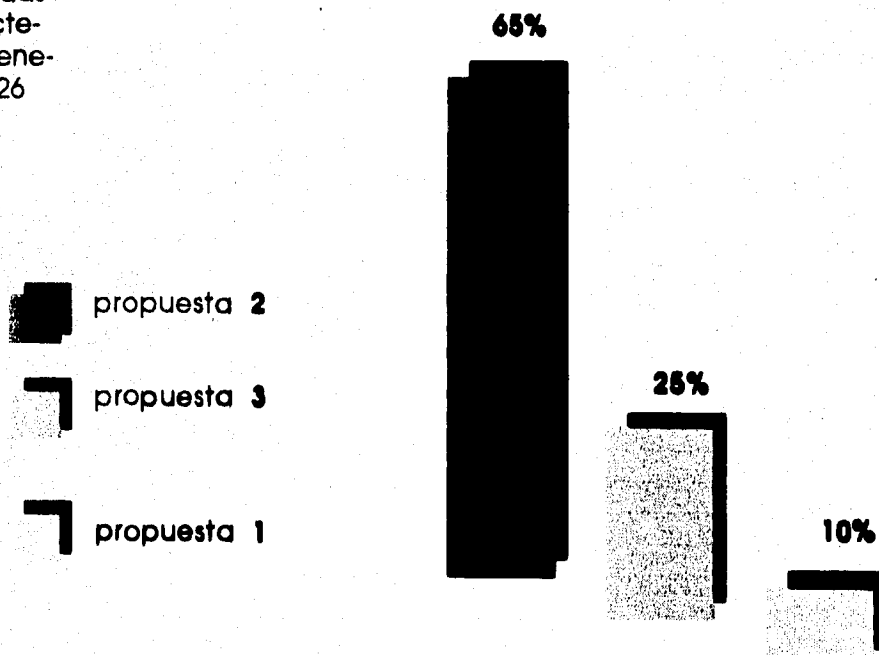
Los nombres que sugieren para la revista son variados pero la mayoría coincide en que sea un nombre que lleve las siglas ENAP o que represente lo que son los estudiantes, lo que se hace en la escuela.

Para la portada de la revista, sugieren que sea de acuerdo a los contenidos, o al reportaje más importante, o que se publiquen los mejores diseños de los estudiantes para darles mayor difusión, otras opciones son ilustraciones, fotografía y tipografía, caricaturas, un collage con elementos de las artes plásticas, situaciones cotidianas de la escuela. (Fig.27)

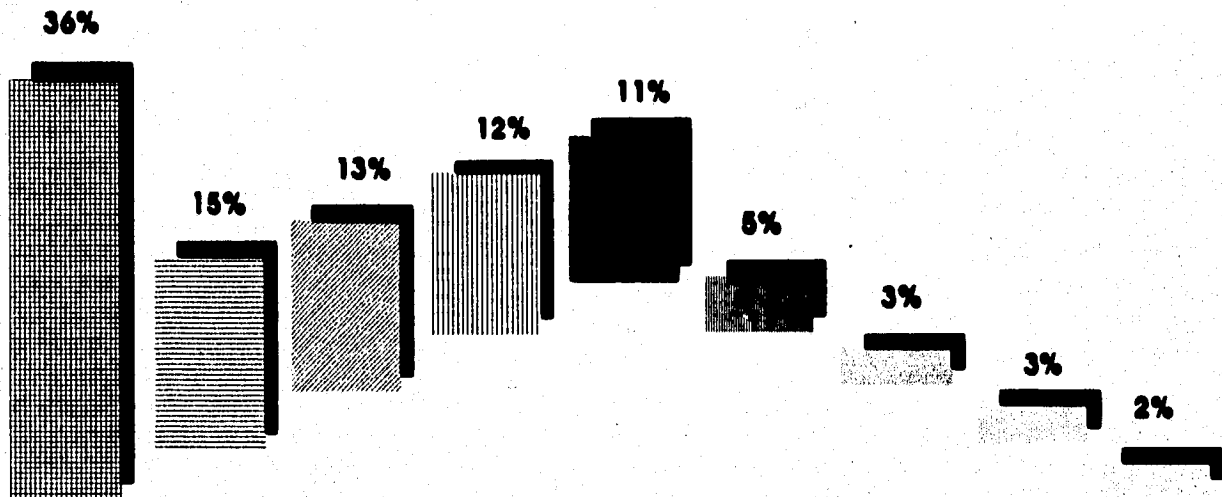
■ El más funcional por el número de páginas. Fig.25












■ El más funcional considerando todas las características generales. Fig.26



■ Tipo de portada  
Fig.27



- |                                                                                     |                             |                                                                                      |                                                 |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
|  | no respondió                |  | que tenga color y papel de calidad              |
|  | de acuerdo a los contenidos |  | ilustraciones                                   |
|  | foto y tipografía           |  | técnicas mixtas de las tres carreras            |
|  | diseños de los estudiantes  |  | caricatura                                      |
|                                                                                     |                             |  | collage de situaciones cotidianas de la escuela |

## **PROPUESTA FINAL.**

Esta propuesta final es la culminación de todo un proceso que incluye: las investigaciones teóricas y el análisis de los resultados obtenidos en las investigaciones de campo que he descrito anteriormente y de las cuales he retomado los elementos necesarios para delimitar las características del órgano informativo y lograr que cumpla con las necesidades de la comunidad de la ENAP.

El contenido de esta revista, surge en base a las opiniones de los estudiantes, las propuestas de los nombres de sección se crearon de acuerdo a la lista de temas que se tenía y se asignó un nombre que describiera los tipos de artículos que se inclufan en cada sección. Los artículos que se incluyen en la propuesta se obtuvieron de otras publicaciones para darle un carácter más real a la propuesta ya que considero que aunque el diseñador puede realizar la redacción de los artículos, este trabajo corresponde más directamente a otras personas y en esta propuesta lo principal era desarrollar el diseño propiamente.

Las secciones que se incluyeron son:

**Editorial.** Esta sección es un espacio abierto al comentario de acontecimientos de la ENAP o de algún contenido de la revista, elaborado por el editor, estudiantes, académicos o profesores.

**Avances.** Contendra información sobre los avances tecnológicos, novedades en materiales, máquinas, etc., todo lo relacionado con las artes gráficas, que aporte un beneficio o facilite la labor del profesionista.

**Diseño y Arte.** Esta sección contendrá diferentes artículos relacionados con el arte, la comunicación y el diseño gráficos, que aporten conocimiento a los lectores.

**En la ENAP.** En esta sección se incluíra información variada de lo que sucede en la escuela, información acerca de los diferentes departamentos que existen, asuntos

escolares, eventos, conferencias, convocatorias, cursos, eventos recreativos y deportivos, servicios y organización administrativa, recursos materiales, cargos y funciones del personal, trámites escolares y administrativos, etc., que apoyen el desarrollo profesional del estudiante y lo ayuden a desenvolverse mejor en su medio.

**Gente ENAP.** Es un espacio abierto para que la comunidad de la escuela exprese sus sentimientos, manifieste sus experiencias y exponga sus trabajos, incluso en esta sección se contempla la participación del egresado de la ENAP, el cual puede a través de sus trabajos manifestarle a sus compañeros estudiantes, sus experiencias, situación del campo de trabajo y de ésta manera establecer un vínculo entre profesionista e institución.

**En la UNAM.** Esta sección contendrá información general de los asuntos más relevantes que acontecen en la UNAM y que tienen relación o interesan a la comunidad de la ENAP.

**Para nosotros.** Es una sección para artículos breves sobre temas actuales y cotidianos que involucran e interesan más directamente a la juventud.

**Caricaturas.** Es un espacio para que los alumnos, profesores o egresados se expresen a través del dibujo, caricatura o ilustración sobre sucesos simpáticos o criticables de la ENAP o de cualquier tema de la vida cotidiana.

**En escena.** Es una sección donde se incluíra una cartelera con fechas y lugares de eventos, exposiciones, conciertos, teatro, cine, etc., es decir diferentes actividades culturales que pueden enriquecer la vida académica ya que son parte de nuestra formación.

**Horizontes.** Esta sección incluye información sobre las diferentes áreas de trabajo donde pueden ejercer los estudiantes de las tres carreras que se imparten en la escuela, información de las actividades

que se realizan en cada una de estas áreas y la remuneración económica.

En esta misma sección, ante la difícil situación de colocarse en el campo laboral se incluye información de lugares que soliciten la colaboración de profesionistas en estas áreas, así como información de lugares donde realizar el servicio social.

**Directorio.** Esta sección se creó para publicar en ella anuncios de compra venta de artículos o servicios necesarios para el desarrollo profesional.

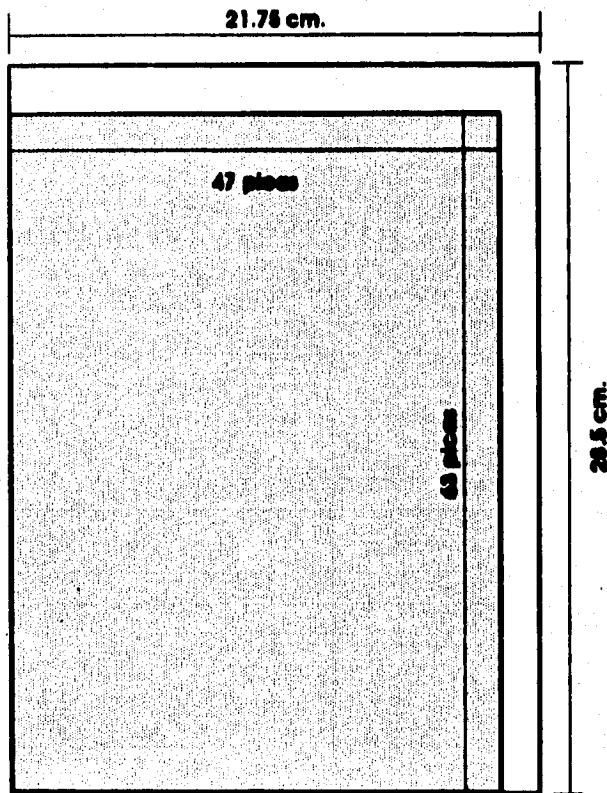
Los elementos formales que se emplearon son los siguientes:

**Formato.** El formato propuesto es un rectángulo estático de relación 3:4 con valor de 6.64 cm. para el módulo, sus medidas son de 19.92 x 26.56 cm; pero como se trabaja con medidas tipográficas, el rectángulo en centímetros equivale en picas aproximadamente 47 x 63 picas, así el rectángulo obtenido deja espacio para las pinzas de máquina y las imágenes rebasadas. (Fig.28)

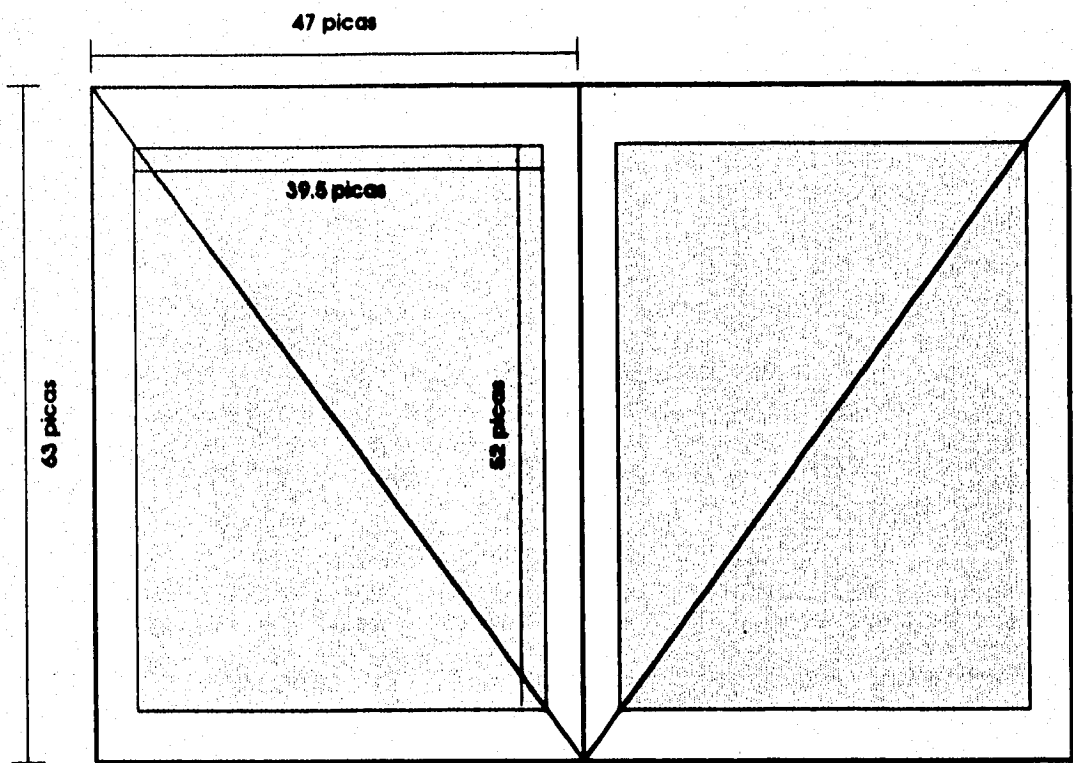
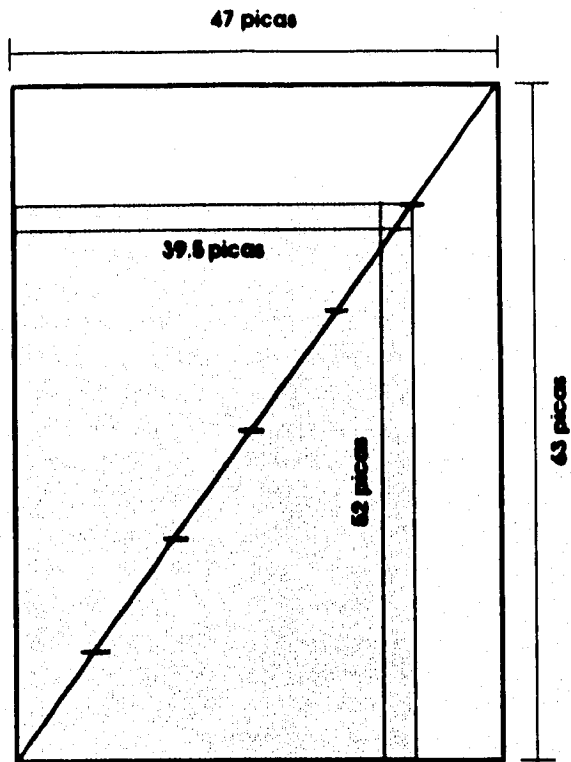
**Caja Tipográfica.** Para delimitarla se empleó la proporción de diagonales 5/6 obteniendo un rectángulo de 16.7 x 21.9 cm. equivalente a 39^{1/2} x 52 picas, la proporción de los márgenes se obtuvo aplicando el método de las diagonales, deslizando la caja tipográfica sobre la diagonal del formato de papel hasta obtener un margen superior de 2.5 cm., inferior de 2.1 cm., interior de 1.5 cm. y exterior de 1.7 cm. (Fig.29)

**División en columnas.** La caja tipográfica se dividió en 12 columnas con un medianil de 1 pica, ya que esta diagramación proporciona tanto columnas anchas como angostas, es muy versátil, flexible, permite al diseñador mantener una distribución pareja y equilibrada en la página así como utilizar diferentes combinaciones de columnas por ejemplo utilizar 2 columnas donde en realidad el texto ocupa 6 divisiones de la retícula, 3 columnas donde el texto ocupa 4 divisiones de la retícula, 4 columnas donde el texto ocupa 3 divisiones de la retícula, así como ocu-

■ Formato.Fig.28



■ Delimitación de la caja tipográfica y márgenes Fig.29





par 6 y 6 columnas, 7 y 4 dejando una libre, 6 y 4 dejando dos columnas libres, 8 y 4, etc., en fin esta división de 12 columnas ofrece muchas alternativas que convienen para los objetivos de esta propuesta. (Fig.30)

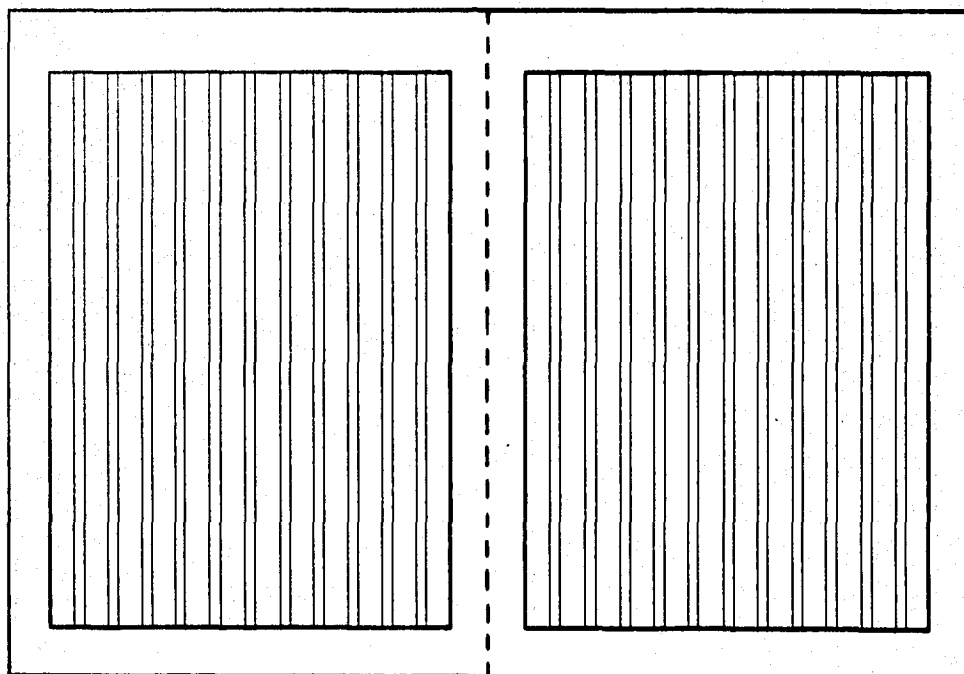
**División en módulos.** La división de las columnas en módulos surge de dividir el espacio en 13 partes iguales ocupando cada módulo 4 picas, hasta aquí los módulos se encuentran separados únicamente por una línea horizontal. Ahora para establecer las líneas blancas se parte de conocer que contamos con 52 líneas y que deseamos que la columna se divida en 13 campos reticulares de igual tamaño, existiendo entre los campos un espacio intermedio que ocupara una línea, de las 52 líneas que forman la altura de la columna, restamos los 12 espacios intermedios, ahora tenemos 39 líneas, dividimos por 13 el número de líneas y nos quedan  $39 \div 13 = 3$ , si cada uno de los campos reticulares tiene 3 líneas, más las 12 líneas vacías tenemos una altura

de  $(13 \times 3) + 12 = 51$  líneas, por lo que ahora habra que ajustar la caja tipográfica a 51 líneas ya que no coincide con la altura original de la caja tipográfica de 52 líneas, así ahora los márgenes seran superior de 2.9cm., inferior de 2.1cm., interior de 1.5cm. y exterior de 1.7cm. (Fig.31)

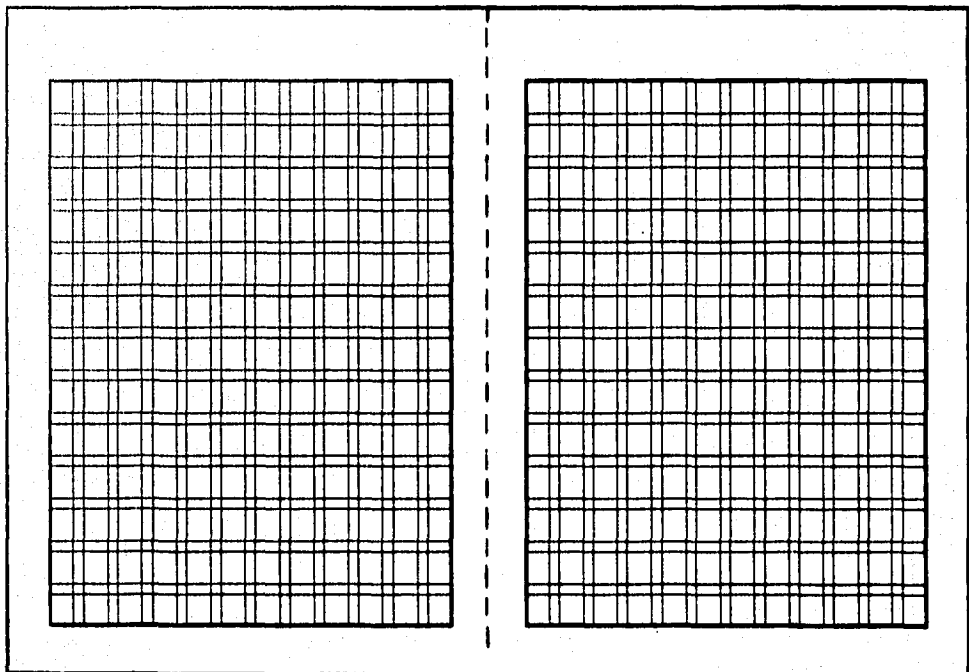
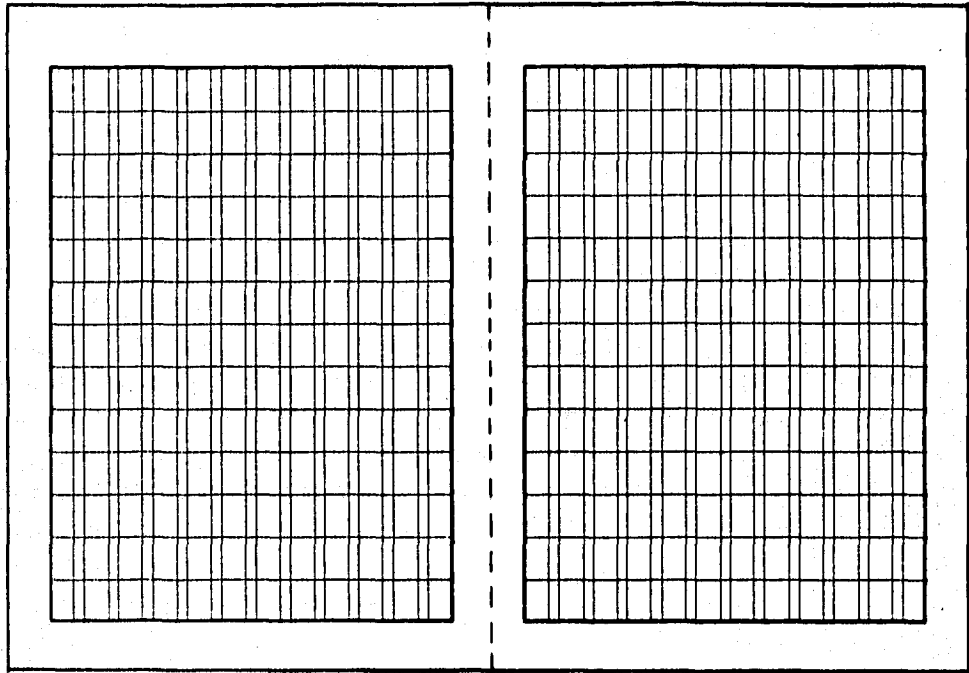
**Tipografía.** A través de la combinación de tipos serif y san serif para el cuerpo de texto y encabezados simultáneamente, las diferentes alineaciones del texto, tamaños, grosores, capitulares con inicial elevada, se pretendió dar jerarquía y contraste a la información para no crear páginas monótonas cuidando la legibilidad, los cambios bruscos de tamaño y las páginas saturadas de información.

Basicamente se utilizaron las tipografías Avalon, Ottawa, Century Old, France, Times New Roman, de diferentes puntos, para el cuerpo de texto, según la extensión y ancho de la columna se utilizaron los puntos 11, 12 y 13 y para columnas más angostas 9 y 10 puntos.

■ División de la caja tipográfica en 12 columnas. Fig.30



■ División en módulos y delimitación de medianiles horizontales. Fig. 31



Para títulos y subtítulos se utilizaron las mismas tipografías a excepción de algunos artículos, los tamaños que se usaron son variados para lograr contraste con el cuerpo de texto. La retícula que se empleó permite utilizar una columna para un capítulo de 48 puntos y una tipografía mínima de 8 puntos que es legible, para una línea de texto que abarque dos columnas.

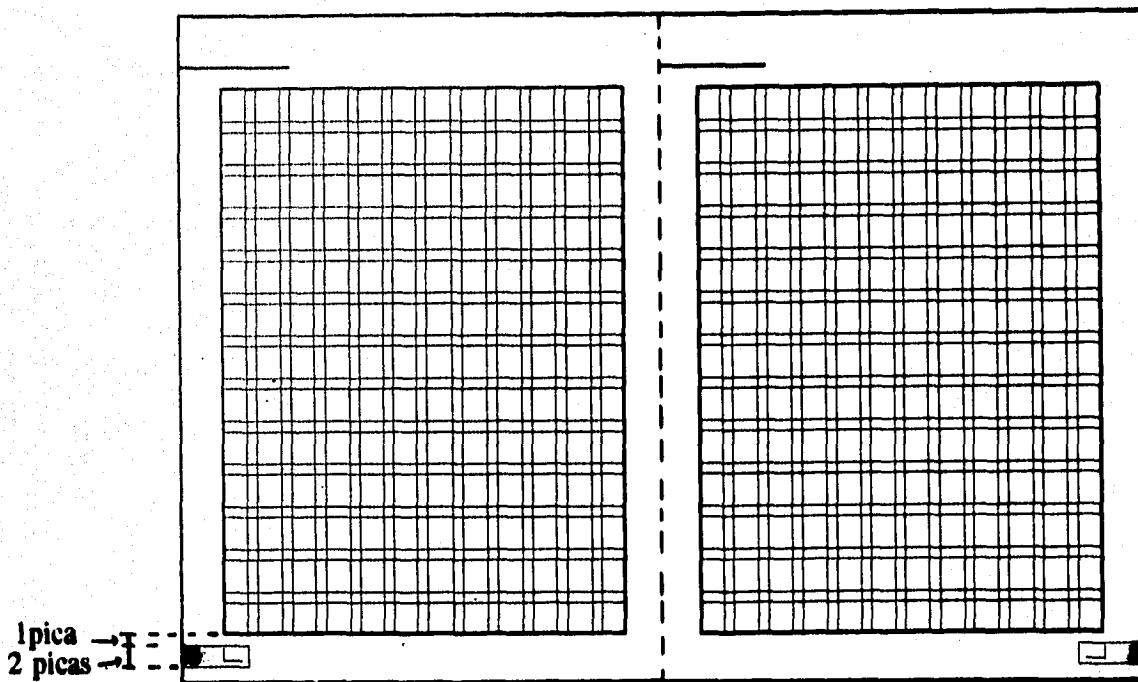
Los nombres de las secciones se utilizó la tipografía Technical bold de 16 puntos, por ser una tipografía casual, diferente a las otras tipografías empleadas, que fuera identificada fácilmente por lo que también se ubica en la parte superior izquierda de la página para dar la pauta a introducirse al texto y conocer de que trata.

Folios. Se realizaron en tipografía Avalon bold de 16 puntos condensada al 90%, se

ubicaron en el margen inferior derecho para la página par y en el margen inferior izquierdo para las páginas non, alineados al límite externo de la caja tipográfica y sobre un degradado de gris oscuro a gris claro como apoyo visual para resaltar el número que forma parte importante de la composición y que muchas veces por su tamaño y ubicación es difícil percibirlo. (Fig.32)

Imágenes. Las imágenes fueron tomadas de otras publicaciones buscando que tuvieran relación con los temas de contenido para hacerla más real, la idea de esta propuesta es utilizar diferentes imágenes como fotografías, dibujos, ilustraciones, caricaturas, etc., realizadas principalmente por los estudiantes de la ENAP, para que sirva como un foro de expresión.

■ Colocación de folios. Fig.32



En las investigaciones previas se sugirió agregar elementos gráficos como apoyo visual, por lo que para esta propuesta final se manejaron líneas, texturas, degradados, imágenes en fondo de agua, imágenes rebasadas, todo esto con el fin de lograr una unidad, es decir emplear elementos gráficos que le den una identidad propia, que cada página forme parte de un todo y no se convierta en un elemento aislado.

**Papel.** Para esta propuesta en base a los resultados obtenidos en las investigaciones de campo, se sugiere utilizar 2 tipos de papel: couche brillante 2 caras de 57 x 87 cm. de 100gr. y papel concept color arena de 104gr., de 58 x 89 cm. para las 8 páginas centrales.

Se sugieren estos papeles para que la publicación tenga buena presentación y calidad, con un papel blanco y brillante así como el segundo papel de color tenue que se diferencia del resto de las páginas pero no tan bruscamente, logrando una

combinación agradable que crea dinamismo, rompe con la monotonía del blanco y llama la atención.

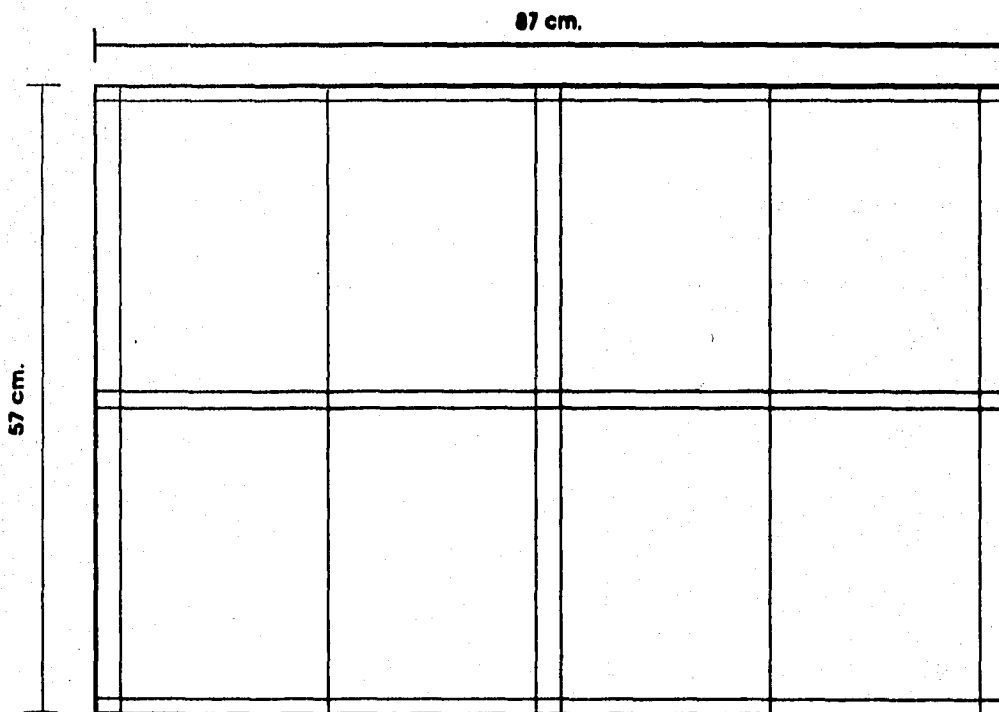
La revista consta de 24 páginas incluyendo la portada y contraportada por lo cual la relación de las páginas con el pliego, consistirá en emplear un pliego para 16 páginas, 8 páginas al frente y 8 a la vuelta y medio pliego del segundo papel para 8 páginas 4 al frente y 4 a la vuelta, y así completar las 24 páginas.

Considerando que el rectángulo de papel propuesto deja espacio para la pinza y el rebase, la división del pliego extendido de 57 x 87 cm, será como se muestra en la figura 33.

**Imposición.** Por el número de páginas es conveniente la impresión en los pliegos de modo que encajándolos uno dentro de otro se puedan encuadernar con grapas en el centro.

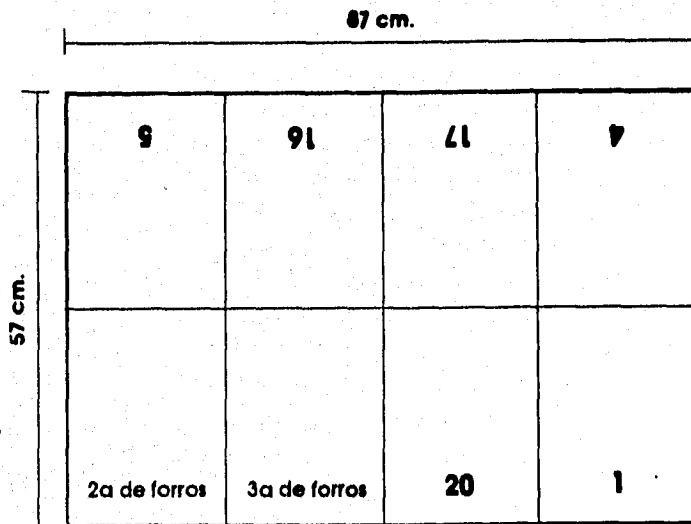
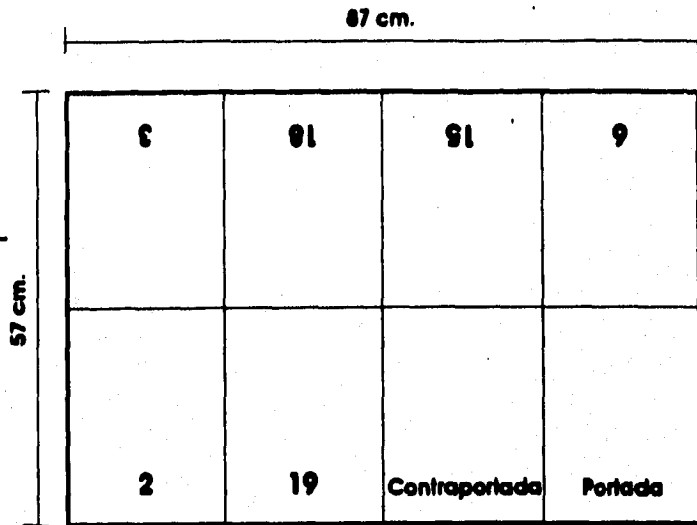
Así el trazado del papel para las 16 y 8 páginas respectivamente, considerando que sea retracción normal será como se muestra en la figura 34.

■ División del pliego. Fig. 33



■ Trazado del papel en 16 páginas papel couche Fig.34

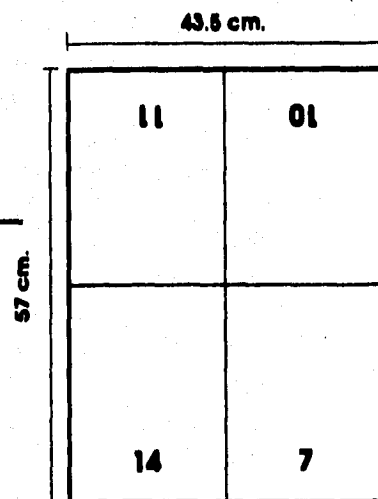
Primera cara del pliego



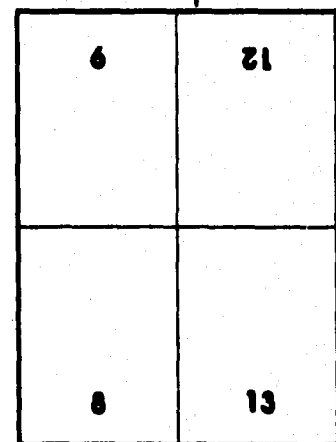
Segunda cara del pliego

■ Trazado del papel en 8 páginas papel concept.

Primera cara del pliego



Segunda cara del pliego



**Sistema de impresión.** Sera offset a una tinta.

**Acabados.** Encuadernado a caballo con alambre, es decir engrapado en la parte central.

**Portada.** La portada se diseño tomando en cuenta las investigaciones de campo que se realizaron y la intención de este proyecto para realizar un soporte variado, que ofreciera diferentes alternativas, en base a esto se sugiere que la portada pueda variar, que en un ejemplar sea convencional y en otro más abstracta, es decir que se utilicen diferentes recursos, fotografías, ilustraciones, texturas, collage, tipografía, etc. Principalmente se pretende publicar trabajos realizados por los estudiantes y que de esta forma la portada funcione como un espacio para que los alumnos muestren sus trabajos que comúnmente sólo son vistos por un profesor y un grupo de compañeros de clase para después guardarse o tirarse, en cambio si los publicaran serian apreciados por un número mayor de personas lo cual motivaría al estudiante y al mismo tiempo reflejaría la diversidad de trabajos y actividades artísticas que se realizan en la ENAP.

La portada que se diseño para la presentación de la propuesta tiene las siguientes características:

Primeramente el nombre que se eligio para la revista, es *de tono un poco* que surgió de la frase de todo un poco, a la cual se le cambio la palabra todo por tono, ya que es un elemento gráfico que se utiliza en las artes plásticas, que presenta una variedad de tonalidades que se asocia con la variedad de actividades artísticas que observamos en la ENAP, o desde otro punto de vista se puede asociar con que la revista va estar a tono es decir al tanto, a la vanguardia de lo que sucede en la escuela y su entorno.

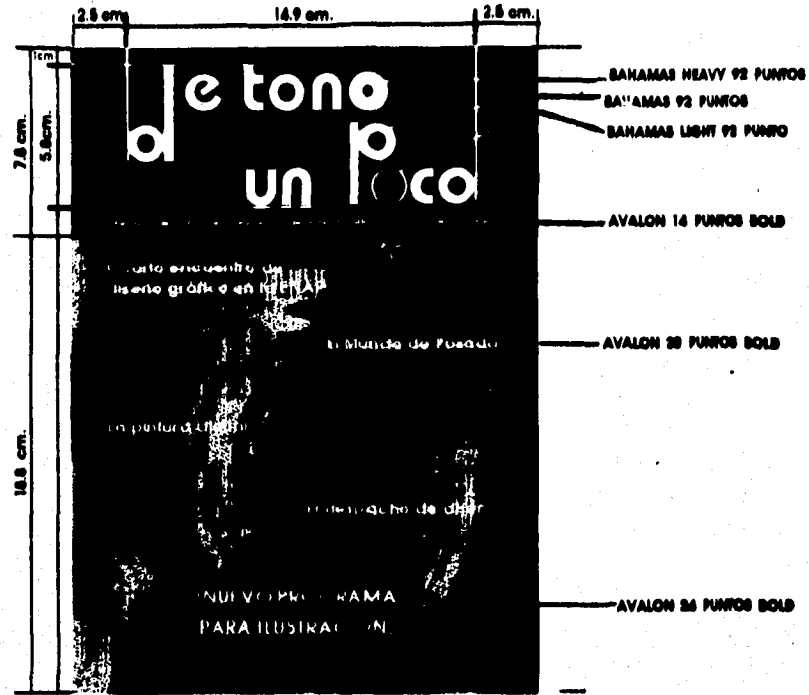
La palabra un poco porque en la revista se abordan de manera breve diferentes temas que interesan a la comunidad.

Con el nombre de tono un poco, se realizó un logotipo que identificara a la publicación, para ello se aplico la tipografía creativa, principalmente se jugo con las semejanzas entre las letras d y p, la letra o que es la que más se repite, así como con los rasgos redondos de la tipografía, se utilizaron diferentes variaciones en la anchura del trazo de tres de las letras o, con la intención de crear un acento para que no fuera tan uniforme el logotipo, que tuviera mayor movimiento, además de que esta variación se asocia con las tres carreras de la ENAP. El logotipo se ubicará en la parte superior del rectángulo de papel, con alineación centrada.

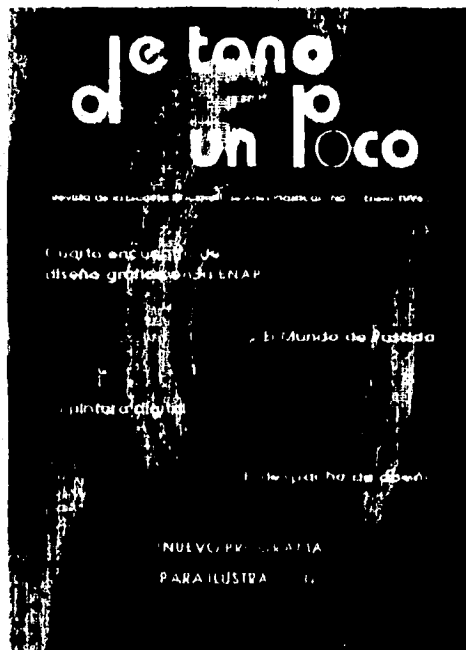
Para la colocación de la imagen hay dos opciones, puede colocarse abarcando toda el área del rectángulo de papel o sólo dos terceras partes del rectángulo de papel aproximadamente, esto dependera de la imagen y de su relación con la tipografía, lo que hay que conservar son las constantes de diseño como el formato, el nombre de la revista, su ubicación, tipografía, etc., para visualizar mejor la ubicación de los elementos gráficos que integran la portada, se muestran en la figura 35.

En la contaportada y tercera de forros se incluirán algunos anuncios de dependencias de la UNAM u otra institución o empresa.

■ Fig.35



■ Portada con imagen rebasada; la colocación de los demás elementos es igual a la de arriba



### **Infraestructura para la realización propuesta.**

Es importante conocer los recursos con que cuenta la ENAP, para considerar si con ellos puede realizarse la propuesta, ya que se pretende que ésta se imprima en la propia escuela.

El departamento de publicaciones de la ENAP está formado por talleres de diseño, fotolito, fotocomposición e impresión, que intervienen a lo largo del proceso de producción de proyectos editoriales como los desarrollados en la ENAP que comprenden la publicación de catálogos para las exposiciones de las galerías.

En este departamento de publicaciones se sigue un proceso para cuando se requiere un trabajo: primero se recibe la solicitud, después se revisan los textos, se ordena la composición tipográfica, se elabora el diseño y a veces se solicitan negativos o copias para pasos intermedios de diseño, se forman los originales en computadora, pasan a fotolito para elaborar los negativos que pasan a las placas de impresión, y finalmente a acabados.

Para realizar todo este proceso se cuenta con las siguientes personas: en el taller de diseño trabajan 4 personas, en fotocomposición una operadora, en fotolito un operador y en el taller de imprenta 6 trabajadores que conforman la plantilla de trabajo del departamento de publicaciones, entre tipógrafos, formadores de negativos, fotógrafos, prensistas, incluso se trabaja con alumnos que prestan su servicio social.

Otro de los factores que hay que tomar en cuenta para la elaboración de cualquier proyecto es el presupuesto. En el departamento de publicaciones de la ENAP elaboran los presupuestos de la siguiente manera: cuando son ordenes externas se cotiza el costo de las galerías porque son materiales, se cotizan negativos de línea o medios tonos si se requiere y las placas de offset, si son alumnos o maestros de la

escuela se hace un 15 o 20 % de descuento, si son dependencias de la universidad se les cobra el material nada más, sin ningún descuento y si son selecciones de color se les cobra por entrada a la máquina, si son trabajos internos dependen del presupuesto de la escuela en papeles y materiales.

Podemos observar que el departamento de publicaciones de la ENAP está en la posibilidad de editar revistas, periódicos, etc., porque se cuenta con la prensa y los técnicos, y el papel se puede conseguir, por lo que la producción no es problema, lo importante sería formar un equipo estable que se encargue de realizar la publicación, un equipo que se comprometa a participar activamente y a coordinar a los miembros de la comunidad que quieran participar.

Es así como mencionare una lista de los recursos tanto materiales como humanos necesarios para la producción del órgano informativo. Es importante especificar que esta lista representa los recursos óptimos que se requieren para la producción de la propuesta, pero se puede ajustar a los recursos con que se cuenta en el momento de que se vaya a realizar el proyecto.

Se requerirá un mobiliario de dos escritorios, dos escritorios, un archivero, una computadora con programas para edición, diseño y procesador de palabras, una impresora láser, un scanner, un teléfono, 2 lámparas, una máquina de escribir, y otros materiales como papel, pegamentos, escuadras, lapiceros, estilografos, tinta, cutter, libros, revistas, diccionarios, pinceles, plumones, etc.

Un espacio físico en el cual puedan laborar alrededor de ocho personas.

Director o editor. Este puesto puede ser ocupado por una persona del departamento de publicaciones de la escuela, o por una persona del mismo equipo de trabajo que se comprometa a coordinar, supervisar y organizar la realización de la publicación.



**Reporteros.** Se requerirá de dos personas de la carrera de ciencias de la comunicación, pueden participar prestadores de servicio social

**Diseñadores.** Se requerirá de dos diseñadores que desempeñen diferentes labores, diseño editorial por computadora, ilustración y formador.

**Correctores de estilo.** Se requerirá de dos personas de Filosofía y letras, pueden ser prestadores de servicio social.

**Fotógrafos.** Se requerirá de personas que tengan conocimientos de fotografía, de cualquiera de las carreras de la ENAP,

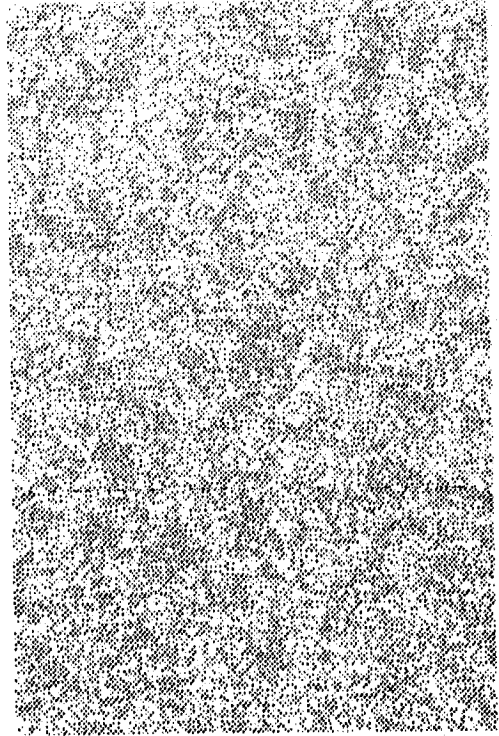
pueden ser prestadores de servicio social. Impresión y acabados. Se pretenden elaborarlos en los talleres de la ENAP.

**Distribución.** Sera realizada en conjunto por los colaboradores del equipo de producción.

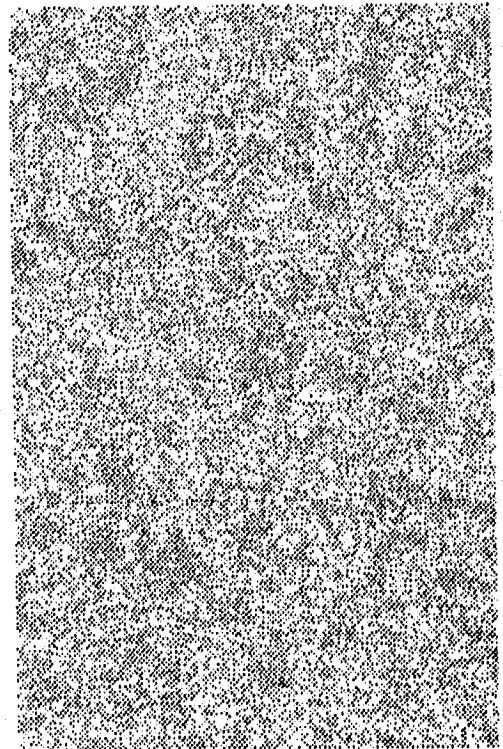
Aún cuando el proyecto se pudiera realizar en la escuela y que su costo sería mucho menor que el que realmente tiene, ya que las fases de diseño e impresión no son pagadas y la escuela cuenta con los servicios de tipografía, fotolito, etc., es importante contar con una estimación global del precio en otro lugar.

### Estimación de la propuesta a una tinta incluye portada y contraportada

CONCEPTO	NUM.	Costo Unit.	Costo Total
Diseño por página	23	100.00	2300.00
Elaboración de originales	23	30.00	690.00
Cuartilla de 1800 golpes	10	25.00	250.00
Pliegos de papel couche 57 x 87cm. 135 grs.	1000	0.882	882.00
Pliegos de papel concept 58 x 89cm. 104 grs.	500	2.00	1000.00
Entradas de offset frente y vuelta	6	40.00	240.00
Negativos de línea t/c	23	30.00	690.00
Medios tonos por cm ²	720cm ²	0.12	86.40
Láminas	6	25.00	150.00
Corte	2	50.00	100.00
Terminado	2	30.00	60.00
			<hr/> 6448.40
Mano de obra			1197.00
		<b>TOTAL</b>	<hr/> 7645.40



# PROPUESTA



# de tono un poco

Revista de la Escuela Nacional de Artes Plásticas No. 1 Enero 1996.

Cuarto encuentro de  
diseño gráfico en la ENAP

El Mundo de Posada

La pintura digital

El despacho de diseño

¡NUEVO PROGRAMA  
PARA ILUSTRACION!

# CONTENIDO

**Consejo Editorial**  
Juan Carlos Mercado

**Consejo Asesor**  
Joaquín Rodríguez Díaz  
Luis Manuel Valverde  
Angelica González

**Coordinación General**  
Joaquín Rodríguez Díaz

**Corrección**  
Olga Duarte Hernández

**Diseño**  
Verónica García Razo

**Director del departamento de  
diseño**  
Mauricio Rivera

**Jefe de imprenta**  
Felipe Segura

**Fotomecánica**  
Juan Martínez

**Acabados**  
Carlos Rivera

Órgano Oficial de la Escuela  
Nacional de Artes Plásticas de la  
UNAM.

Publicación quincenal.  
Registro en Trámite

Los artículos no reflejan necesariamente el criterio de la dirección de la escuela. Se permite la reproducción citando la fuente, no se devuelven originales ni colaboraciones no solicitadas.

## EDITORIAL

Hoy nace una nueva revista

## AVANCES

La pintura digital  
Novedades

## DISEÑO Y ARTE

La imprenta y la tipografía  
El mundo de Posada

## EN LA ENAP

La muerte de las obras de Patricia Soriano  
Información breve de eventos, cursos,  
convocatorias y asuntos escolares en la ENAP

## GENTE ENAP

Oscar Merino en Lagunas Mentales  
La obra de Alejandro Magallanes

## EN LA UNAM

Bolsa universitaria  
Servicio gratuito en la UAMI de odontología  
Banco de datos en la Hemeroteca

## PARA NOSOTROS

Ecología, La indesección, Ejercicios |Paralel|  
Cursos y Seminarios, El rock chicano

## CARICATURAS

## EN ESCENA

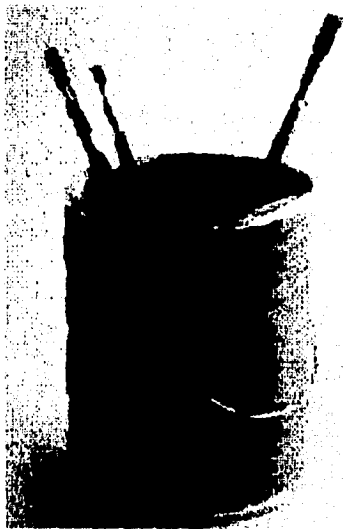
Jazz  
Entretenimiento

## HORIZONTES

El despacho de diseño  
Servicio social  
Bolsa de trabajo

## DIRECTORIO

# La pintura digital



En los tiempos que corren, parece que el número de aplicaciones gráficas de la computadora no tienen fin. Tras una primera fase de programas tipo PAINT, orientados al dibujo sencillo y la ilustración, se ha pasado en la actualidad a potentes programas de tratamiento de imágenes como Adobe Photoshop o ColorStudio. En el futuro, tal y como comienza a apuntarse en la actualidad, le llegará el turno a la creación plástica con mayúsculas, la pintura.

En efecto, los sistemas de computación digital, tradicionalmente asociados a tareas propias del negocio o la empresa, dejan cada vez más hueco a otro tipo de tareas más cercanas a la pura creación, aunque muy ligadas a las llamadas artes gráficas. Imaginemos, por un momento, que fuera posible emular en la pantalla gráfica de una computadora la textura de un lienzo o la textura de un papel; que pudiésemos simular el trazo creado por herramientas como el pincel, la tiza, el gráfito o el aerógrafo o que tuviésemos la capacidad de lograr un acabado al óleo, la acuarela o el acrílico. Pues bien, PAINTER es el primer ejemplar de una rara especie de software, capaz de todo lo mencionado anteriormente y aún más, aunque sin lugar a dudas no será el último en su clase. Una nueva era se abre, en lo que a la creación digital gráfica se refiere, dando entrada a la misma a un grupo profesional, hasta ahora ausente de este tipo de tecnología. El ordenador pone ahora toda su capacidad al servicio del arte, intentando evitar sobremanera el clásico y excesivamente puro acabado digital. Dos son los discos del programa, contenidos en el paquete, que incluyen el instalador de la aplicación y las texturas utilizadas como fondo de lienzo o papel, así como un archivo de preferencias. Y además están los manuales, diferentes hasta en su formato y con una insuficiente cantidad de ejemplos. Incluye un cuarto tomo con ejemplos o aplicaciones concretas del programa. En este sentido el solitario manual con el que hemos de aprender el manejo de toda la aplicación se muestra algo escaso. La configuración mínima recomendada para trabajar depende de si nuestro sistema es en escala de grises o a un Mac II o un un LC con 2,5 Mb, de RAM, aunque el propio manual recomienda 4 Mb, para una operatividad total del programa.

---

Potentes programas de tratamiento de imágenes con Adobe Photoshop.

---

# CONTENIDO

**Consejo Editorial**  
Juan Carlos Mercado

**Consejo Asesor**  
Joaquín Rodríguez Díaz  
Luis Manuel Valverde  
Angelica González

**Coordinación General**  
Joaquín Rodríguez Díaz

**Corrección**  
Olga Duarte Hernández

**Diseño**  
Verónica García Razo

**Director del departamento de  
diseño**  
Mauricio Rivera

**Jefe de imprenta**  
Felipe Segura

**Fotomecánica**  
Juan Martínez

**Acabados**  
Carlos Rivera

Órgano Oficial de la Escuela  
Nacional de Artes Plásticas de la  
UNAM.

Publicación quincenal.

Registro en Trámite

Los artículos no reflejan necesariamente el criterio de la dirección de la escuela. Se permite la reproducción citando la fuente, no se devuelven originales ni colaboraciones no solicitadas.

## EDITORIAL

Hoy nace una nueva revista

## AVANCES

La pintura digital  
Novedades

## DISEÑO Y ARTE

La imprenta y la tipografía  
El mundo de Posada

## EN LA ENAP

La muerte de las obras de Patricia Soriano  
Información breve de eventos, cursos,  
convocatorias y asuntos escolares en la ENAP

## GENTE ENAP

Oscar Merino en Lagunas Mentales  
La obra de Alejandro Magallanes

## EN LA UNAM

Bolsa universitaria  
Servicio gratuito en la UAMI de odontología  
Banco de datos en la Hemeroteca

## PARA NOSOTROS

Ecología, La Indesición, Ejercicios |Paralel|  
Cursos y Seminarios, El rock chicano

## CARICATURAS

## EN ESCENA

Jazz  
Entretenimiento

## HORIZONTES

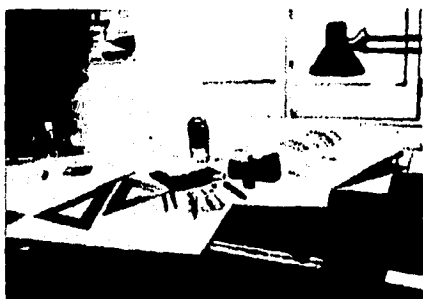
El despacho de diseño  
Servicio social  
Bolsa de trabajo

## DIRECTORIO

# EDITORIAL

**H**oy nace esta revista como respuesta a múltiples inquietudes de los estudiantes y personas que forman parte de la comunidad de la enap y que apesar de ser una escuela que comunica mensajes a través de imágenes visuales, no tiene un órgano informativo propio que satisfaga las necesidades de comunicación. En esta publicación se incluyen artículos de temas de interés general, de arte y cultura, lo que acontece en la ENAP como actividades culturales, cursos, eventos, trabajos de alumnos de la escuela, el personal de la escuela, sus instalaciones, etc.

**E**n la primera sección nos remitiremos a los avances y novedades del mercado tanto de computación como de materiales o instrumentos que faciliten el trabajo al diseñador.



La segunda sección comprende artículos variados de diseño, arte y cultura en general.

La sección de más peso será la de en la ENAP ya que el principal fin de esta revista es informar de lo que acontece en la escuela, como eventos, cursos, exposiciones, asuntos escolares, etc.

En escena una sección de entretenimiento para consultar los lugares a los que podemos ir como cine teatro, exposiciones, música.

**H**orizontes es otra sección que servirá de mucho al estudiante para conocer los lugares a donde puede desempeñar su trabajo, es decir el campo profesional y su situación actual, así como una bolsa de trabajo y lugares donde realizar el servicio social.

La sección directorio que contendrá anuncios de compra venta de artículos o servicios necesarios para el desarrollo profesional.



# La pintura digital



**E**n los tiempos que corren, parece que el número de aplicaciones gráficas de la computadora no tienen fin. Tras una primera fase de programas tipo PAINT, orientados al dibujo sencillo y la ilustración, se ha pasado en la actualidad a potentes programas de tratamiento de imágenes como Adobe Photoshop o ColorStudio.

En el futuro, tal y como comienza a apuntarse en la actualidad, le llegará el turno a la creación plástica con mayúsculas, la pintura.

En efecto, los sistemas de computación digital, tradicionalmente asociados a tareas propias del negocio o la empresa, dejan cada vez más hueco a otro tipo de tareas más cercanas a la pura creación, aunque muy ligadas a las llamadas artes gráficas. Imaginemos, por un momento, que fuera posible emular en la pantalla gráfica de una computadora la textura de un lienzo o la textura de un papel; que pudiésemos simular el trazo creado por herramientas como el pincel, la tiza, el gráfito o el aerógrafo o que tuviésemos la capacidad de lograr un acabado al óleo, la acuarela o el acrílico. Pues bien, PAINTER es el primer ejemplar de una rara especie de software, capaz de todo lo mencionado anteriormente y aún más, aunque sin lugar a dudas no será el último en su clase. Una nueva era se abre, en lo que a la creación digital gráfica se refiere, dando entrada a la misma a un grupo profesional, hasta ahora ausente de este tipo de tecnología. El ordenador pone ahora toda su capacidad al servicio del arte, intentando evitar sobremanera el clásico y excesivamente puro acabado digital. Dos son los discos del programa, contenidos en el paquete, que incluyen el instalador de la aplicación y las texturas utilizadas como fondo de lienzo o papel, así como un archivo de preferencias. Y además están los manuales, diferentes hasta en su formato y con una insuficiente cantidad de ejemplos. Incluye un cuarto tomo con ejemplos o aplicaciones concretas del programa. En este sentido el solitario manual con el que hemos de aprender el manejo de toda la aplicación se muestra algo escaso. La configuración mínima recomendada para trabajar depende de si nuestro sistema es en escala de grises o a un Mac II o un un LC con 2,5 Mb. de RAM, aunque el propio manual recomienda 4 Mb. para una operatividad total del programa.

---

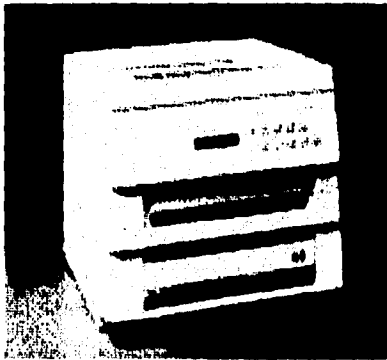
Potentes programas de tratamiento de imágenes con Adobe Photoshop.

---



**E**l nuevo scanner Scan Plus de calComp permite digitalizar documentos hasta tamaño DIN A0 bien en modo de líneas o en tonos grises. Con una resolución entre 75 y 400 dpi. El proceso de digitalización con un scanner de gran formato es muy sencillo y rápido, por ejemplo un plano tamaño DIN A0 a una resolución

de 300pp tardará 90 segundos. Las fotos u otros dibujos de grises serán archivados por el Scan Plus con una escala de 64 niveles de gris.



## Scanner Scan Plus

### Productos Altys

**F**otographer es una aplicación que permite crear nuestras propias fuentes poscript, caracter por caracter, con diferentes estilos y tamaños para los entornos Mac, PC y Next. Permite rediseñar un tipo de letra o añadir algún caracter especial a fuentes existentes. Crea una impresión tan precisa como el diseño que se haya realizado.

**M**etamorphosis permite convertir las fuentes para utilizarlas con diferentes sistemas ope-

rativo. Está destinado a los usuarios que trabajen en los entornos, Macintosh y PC. En cuanto a fuentes y gráficos se refiere, Metamorphosis hace que las opciones sean infinitas. Desde la conversión de fuentes en lenguaje Postscript a True Type hasta la conversión de fuentes Pos-cript Tipo 1

**E**PS Exchange es el primer software para Mac que permite que los ficheros creados con Freehand se puedan leer con Illustrator 88 ó 3.0.



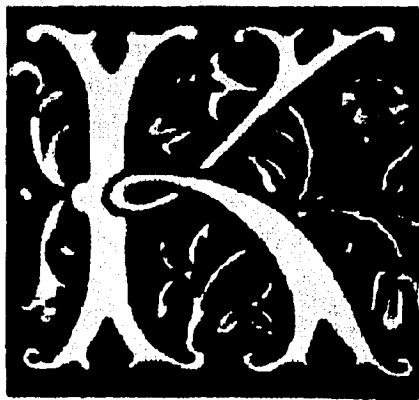
# La imprenta y la tipografía

Desde que Gutenberg inventara la imprenta en el siglo XV, los tipos de imprenta móviles se fundieron en metal casi hasta mediados del siglo XX, en que aparecen los métodos de composición electrónica.

En la primera época de la tipografía lo que se buscaba era mejorar la precisión y la calidad en los tipos metálicos que se producían. Las letras se diseñaban inspiradas todavía en la escritura manuscrita con las complicaciones en el trazo que esto implicaba. La forma de la letra se obtenía tallándola en relieve en el extremo de un bloque de acero, el cual se denominaba punzón. Una vez elaborados los tipos de imprenta había que componer los textos.

Durante muchos años esta labor se hizo a mano, el encargado de ello desarrollaba su trabajo altamente especializado, que consistía en unir letra a letra y juntar así las líneas de texto una por una, incluyendo signos que no eran propiamente letras, así como los espacios de separación.

Se iban componiendo una por una las líneas, agupándolas en una especie de regleta llamada componedor, para pasarla posteriormente al molde que hacía las veces de marco donde quedaba fijada la página.



M

B

A

F



## TIPOGRAFIA

Un tipo especial de caracteres que aparecieron con profusión en el mundo de la tipografía a partir del siglo XVII: los caracteres ornados y las letras finales. Se usaban principalmente para poder equilibrar una página, además para rellenar líneas, adornando al texto.

Las letras ornadas son caracteres cuya finalidad es meramente decorativa, pues prolongan sus trazos terminales por debajo de la línea base, ya sea en dirección izquierda o derecha. Las letras ornadas suelen ser letras mayúsculas y aunque en algunas familias de caracteres las encontramos en caja baja, esto suele ser bastante excepcional.

El uso adecuado de las letras ornadas puede conducir al diseñador a soluciones gráficas de alto valor estético. Se utilizan sobre todo para la realización de logotipos, ocupando estos caracteres el lugar de la inicial.

# El mundo

## de Posada

Imágenes vigorosas que han dado la vuelta al mundo, estas calaveras, al igual que tantos otros grabados salidos del buril de José Guadalupe Posada, perfilan una época y recrean la visión del pueblo. Pero si Posada nos dejó en sus obras un recuento rico y pormenorizado que abarca 40 años de la vida cotidiana en México, en cambio muy poco conocemos de su biografía. Hijo de un humilde panadero, nació en Aguascalientes, en 1852. Al parecer mostró una temprana habilidad para el dibujo y aunque algunos autores lo han considerado autodidacto, se sabe que estudió en la Academia Municipal de Dibujo de Aguascalientes donde, recibió la formación académica básica: dibujo, perspectiva, anatomía.

Aprendió litografía y a los 20 años ya gozaba de cierta notoriedad por sus trabajos en el periódico *El jicote* dirigido por Trinidad Pedroza.

Sin embargo, la crítica valiente, característica de esta publicación, obligó a Pedroza y a su ilustrador mudarse a León, donde Posada comenzó a manejar el grabado en madera.

En 1887, en busca de nuevos desafíos, Posada decidió establecerse en la Ciudad de México.

Asentado en la capital, en un estrecho taller en la calle de Santa Teresa No. 1, Posada realizó la mayor parte de su obra, calculada en más de 15 mil grabados y litografías. Ahí se sumó al equipo del poblano Antonio Vanegas Arroyo, quien desde 1880 imprimía toda suerte de publicaciones: hojas volantes, periódicos, cuadernillos, para consumo popular.

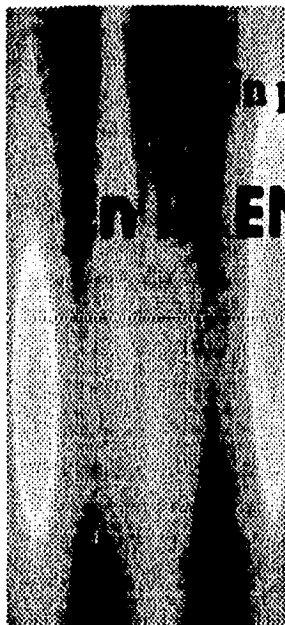
Desde las páginas de numerosas publicaciones como: *La Gaceta callejera*, *El Argos*, *La Patria*, *El Ahuizote*, *El hijo del Ahuizote*, *Fray Gerundio*, *Ejemplos* y *El Fandango*, entre otras.

El taller Vanegas Arroyo se dio a la tarea de informar al pueblo, divertirlo y poner en evidencia los vicios de la sociedad y los abusos de los gobernantes.

Si bien la obra de Posada permite recrear una época, su valor trasciende lo documental. Su influencia y ejemplo no sólo abarca aspectos formales sino también la manera de trabajar que, hermanada a la del artesano, se pierde en el anonimato y da la espalda a los salones elitistas, para dirigirse al pueblo con un lenguaje que no por ser accesible se torna simplista.

El tema que mayor libertad le permitió fue la ilustración de calaveras. Añeja tradición, las calaveras son rimas humorísticas que, año con año, en ocasión del día de muertos aparecen en los periódicos. Los dardos punzantes de los versos generalmente se dirigen a políticos o personajes de las artes y la farándula. Con frecuencia narran la biografía del personaje en cuestión y subrayan el carácter efímero de la gloria, la riqueza y el poder frente a la muerte.

Por su naturaleza mordaz y fantástica, las calaveras sirvieron de vehículo ideal que Posada diera rienda suelta a su imaginación y a su aguda capacidad crítica.



un performance que da pauta a otros proyectos

## En la ENAP la muerte de las obras de Patricia Soriano

"Hay muchos elementos que participan en esto; la necesidad de quemar mis dibujos surge porque me doy cuenta que son productos artísticos que no rebasan la calidad buscada; son ejercicios - algunos con mejor calidad que otros-; con este acto deseo ejemplificar que no me importa el objeto en sí, prefiero destruirlo para sanearlo hasta encontrar la pauta del trabajo futuro."

"Este acto que escenificamos va a marcar inquietudes a futuro para realizar cosas cada vez más pretenciosas, pero con la seguridad de que sean más reales. Esta experiencia colectiva marcará la pauta para muchos otros proyectos, puesto que hasta el momento hemos realizado exposiciones caseras en nuestro taller de dibujo para la expresión, lo cual ha derivado en la reedición siempre renovada de la actividad esencial."

La luz de la luna, el fuego, la oscuridad, la música y la obra artística de la maestra Patricia Soriano se conjugaron en el escenario para que el ángel en busca de la renovación mediante la creatividad - luego de presenciar la destrucción de sus obras - emergiera a la superficie liberado de inseguridades y complejos: "lo que no sirve, simplemente no sirve".

La pintora, grabadora y maestra de dibujo de la ENAP, Patricia Soriano, junto con Carlos Esaufraga, Carlos Jacks y Hernán Uribe, escenificó la noche del pasado 10 de noviembre, en el patio trasero de la ENAP, "La muerte de sus productos artísticos: ese objeto que se mitifica y que no trasciende de las aulas escolares".

Esta representación en la que intervinieron estudiantes de artes visuales de la ENAP, un grupo de videoastas independientes y fotógrafos, entre otros, estuvo acompañada por una música sugerente acorde con el mito que presentó Patricia Soriano al quemar sus obras.

Ante la mirada curiosa de los asistentes apareció Carlos Esaufraga, quien representó al animal, mítico y mágico; Hernán Uribe, el hombre que después de la destrucción emerge del lodo a un mundo hostil, y al final Carlos Jacks personificó el nacimiento del hombre urbano, todos ellos acompañados por Patricia Soriano: el ángel en busca de la emancipación.

Con un fondo musical siempre presente y acorde con las escenas del performance, presenciamos mediante una pantalla gigante instalada en el fondo del patio algunos trozos de la producción artística que fue destruida.

A decir de Patricia, esta actividad se conjuga con su labor académica dentro de la Escuela Nacional de Artes Plásticas y se llevó a cabo con el interés de convocar a los alumnos a un encuentro multidisciplinario, en combinación con la expresión corporal y la música.

**L**a ENAP ha editado un número doble de su publicación La Revista de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, tras doce meses de no aparecer por diversas circunstancias.

Ahora han ampliado la información de los artículos por medio de recuadros y estadísticas que enriquecen el conocimiento de algunos temas, así como incluir secciones que se continuarán en cada número sobre la crítica de arte en México.

Otra preocupación de la revista es la de abrirse a la discusión de temas de actualidad.

## AUXILIO UNAN

**T**ú como miembro de la comunidad universitaria en caso de sufrir la comisión de un delito o prescrito, puedes acudir a cualquier módulo de Auxilio Unan o a alguna unidad móvil de dicho departamento. Precisa que para acceder a estos módulos, se te deberá llevar al Departamento de Asuntos Penales de la Dirección General de Asuntos Jurídicos donde un abogado te asesorará o auxiliará en los trámites legales que debes hacer.

**L**os alumnos de octavo semestre de la licenciatura diseño y comunicación gráfica junto con algunos de sus profesores, llevarán a cabo un ciclo de conferencias del 24 al 26 de enero aquí en las instalaciones de nuestra escuela.

El principal objetivo de este ciclo es llevar a cabo un trabajo de producción y difusión gráfica para dar lugar al encuentro de destacados especialistas en diversos ámbitos de la comunicación.

Adicionalmente al ciclo de conferencias tendrá lugar la Expo - Feria ENAP 95 que contará con la participación de empresas líderes en nuestro campo profesional, ofreciéndonos lo más novedoso en materiales y precios especiales con descuentos especiales.

Participa y vive una experiencia distinta;

**A los profesores y alumnos pueden pasar por sus pases de descuento vacacional en la Secretaría General.**

**EN EL PRÓXIMO NÚMERO SE PUBLICARÁN LAS FECHAS DE LOS EXAMENES EXTRAORDINARIOS CORRESPONDIENTES AL SEMESTRE DE SEPTIEMBRE A MARZO.**

## Circular

A los alumnos, secretarías, profesores, personal administrativo, intendencia, se les comunica que a partir del 21 de octubre del presente año, el señor Rector Doctor José Sarukhan Ramírez, ha designado al maestro Gerardo Portillo como Secretario General de la Enap.

## CURSOS

### TESIS TESIS TESIS

**S**i tienes la intención de empezar tu tesis pero no sabes por donde empezar, que trámites se requieren acude al departamento de asesoramiento para titulación que se encuentra dentro de la galería 2. Ahí te atenderán y resolverán tus dudas. Ahora se han estructurado seminarios de diferentes áreas del diseño y comunicación gráficos, que tienen un costo, en ellos uno o varios profesores se dedican especialmente a asesorar a cierto grupo de personas, informarte es una buena opción para realizar más rápido tu tesis.

### Convocatoria

**A** todos los Enaps interesados en participar en la realización de un cartel para promover la participación del alumno en proyectos de diseño editorial, presentarse en el departamento de diseño de 11.00 a 13.00 hrs., ahí les darán las bases de la convocatoria.

Uso educativo de la computadora

Del 2 de febrero al 10 de marzo, viernes de 9 a 14 hrs, sábados de 9 a 14hrs. Inscripciones hasta el 30 de abril en servicios escolares Costo N\$ 500.00.

Empaque y Envase

Del 7 al 20 de enero del presente año, viernes de 12 a 14hrs. Presentarse en el salón 201 martes a las 10hrs, con el profesor Resendiz.

Serigrafía experimental

Maestro Victor Manuel Frías, 20 de septiembre de 1995 al 28 de enero de 1996, lunes, miércoles y viernes de 15 a 18hrs. Costo N\$200 ENAP.

Técnicas de Dibujo

Maestro Alejandro Alvarez 20 de septiembre 28 de enero de 1995, martes y jueves de 18 a 21hrs. Costo N\$ 400 incluye material. Inscripciones en Academia 22 Centro.

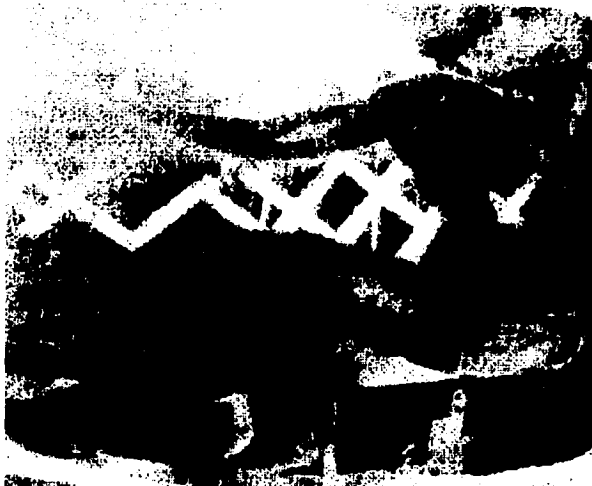
**E**n la Enap también somos deportistas si te interesa formar parte del equipo de basquetbol y fútbol que se ha formado con chavos y chicas acude a las canchas de la escuela los miércoles a las 14hrs., prepara por Adrián Ramos.

**S**i has logrado participar en varios torneos de la Enap a sobresalido y ahora te está intentando un concurso para realizar un torneo aquí en la ENAP.

## Gente Enap

Formas, siluetas y contornos femeninos; parabolás y ritmos circulares plasma el pintor Oscar Merino, en la exposición "Lagunas Mentales" que se inauguró el pasado 21 de enero en la galería 2 de la Escuela Nacional de Artes Plásticas.

El artista nos transporta a sus sueños más íntimos y su gusto por las formas femeninas es una muestra que comprende 30 piezas, creadas mediante el uso de técnicas mixtas, como la acuarela, el óleo, el pastel y el grafito.



De la composición de trazos y colores emerge un erotismo fino que captura la atención del espectador. Joven pintor, ataca a la superficie en blanco y la transforma caprichosamente una y otra vez, hasta el momento donde se atrapa la imagen interior que bien pueda dar cuenta de la sensualidad y la pasión que él tiene por el amor. El artista considera cualquier tema buen pretexto para pintar cuando se trata de crear. Lo importante es decir como es la mujer, la pareja, el punto radica en sentir la emoción y llevarla al espectador a través de la imagen del silencio.

# Oscar Merino

## Lagunas Mentales





# A M Alejandro Magallanes

Nace el 29 de diciembre, de 1971, es egresado de Diseño Gráfico. En 1993 participó en la exposición Adiós Mergenthaler, Ocho diseñadores de la ENAP, presentada con motivo del IV Encuentro Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico, y presentó la exposición individual de Grafeño dísico.

El presente año fue seleccionado para la exposición de carteles Europa Unida, convocada por Trama Visual. Ha trabajado como diseñador para el Departamento de Publicaciones de la ENAP, la Universidad Panamericana y la Comisión de Derechos Humanos del Distrito Federal, y recientemente ha colaborado con las agencias de diseño Tipos Móviles y Rocío Mireles.

Actualmente nos presenta su obra en la Galería de Luís Nishizawa en la Enap junto con otros cinco exponentes la exposición lleva por nombre la sillita de oro, donde podemos observar técnicas como la de Magallanes con tijeras "Baco" y unas hojas de cartoncillo negro hasta con Macintosh y todo el software necesario.

Las ilustraciones reunidas en esta exposición ya fueron publicadas y han hecho ganar a sus autores importantes premios y reconocimientos nacionales e internacionales, y el mostrarlas ante un público es con el fin de despertar vocaciones en los jóvenes para crear una especialidad en ilustración.



**Bolsa Universitaria**

La Universidad cuenta con un organismo que te ayuda a conseguir trabajo, si te interesa inscribirte en la Bolsa Universitaria de Trabajo, debes presentarte en Ciudad Universitaria, Zona Administrativa Exterior, edificio "D", planta baja (a un costado del Museo de Ciencias, Universum), con una fotografía tamaño infantil, copia de tu Curriculum Vitae y de tu historia académica o título.

## Servicio gratuito en la UAMI de Odontología

La Universidad también es una importante fuente de servicios que logra dar solución a problemas de salud pública; ejemplo de ello son las Unidades Multiprofesionales de Atención Integral (UAMI).

Que cuenta con personal capacitado y pasantes de odontología que realizan su servicio social dando consultas gratis a cualquier persona.

Esta organización atiende a las necesidades de la comunidad, creándole una conciencia de autocuidado y orientándola para que conserve su salud.

## Cuenta la Hemeroteca con un banco de datos computarizado

Apartir del miércoles 26 de enero la Hemeroteca Nacional ofrece una prestación: la base de datos Serpremix (Servicio de Prensa Mexicana), que contiene la información publicada por los diarios Excélsior, La Jornada, El Nacional y Unomásuno y por las revistas Nexos y Vuelta, de abril de 1992 a la fecha. Con esta base de datos los usuarios ya no tendrán necesidad de llenarse de papeles para consultar el texto de su interés, pues la información contenida en ella ha sido organizada y clasificada por temas: sistemas políticos, cuestiones agrarias y laborales, derechos humanos, educación, ecología, el tratado de libre comercio y relaciones Estado-Iglesia, lo que facilita su acceso.

La consulta de los materiales en esta base de datos que forma parte de los Servicios Automatizados de Información que ofrece la Hemeroteca Nacional, podrá hacerse también por autor, tema y sub-tema, fecha, título del texto y palabra clave, entendiéndose por esto los nombres de personas, lugares, instituciones, proyectos y programas.

### Ecología

En la vida diaria es aparentemente irrelevante el hecho de que muchas especies vegetales y animales estén en peligro de extinción. Sin embargo, es importante detenernos a reflexionar que cada ser vivo es necesario para la existencia de los demás.

Tú puedes aportar un granito de arena creando campañas, carteles, etc., para concientizar a la población, y puedes empezar por tu propia familia.

### La indecisión

- Tienes que aprender a tomar en cuenta riesgos y a controlar esa sensación de incertidumbre que te invade luego de haber tomado una decisión.

- La angustia que produce la indecisión es a veces más dolorosa que el hecho de cometer un error.

- Recapacitar y cambiar de opinión también es válido, siempre y cuando no lo hagas siempre.

- Analiza las cosas pero trata de no complicarlas demasiado.

### Ejercicios (paralelo)

- Si te acalambras

- Si oyes un "crack" en una unión (puede ser una lesión).

- Sientes dolor en alguna unión o hueso (puede ser una lesión en un ligamento).

- Tienes náuseas, éstas mareado(a) o se te nubla la vista.

### El rock chicano

Comúnmente se piensa que la música chicana comienza a resurgir después del movimiento de los sesenta-setenta, y que es consecuencia de la conciencia política.

Ciertamente, el terreno musical pos movimiento chicano no fue muy pródigo como las artes visuales, el teatro y la literatura. De hecho el rock'n'roll chicano proliferó vigorosamente desde los cincuenta y si muchos de los nombres de grandes grupos no aparecían en español es por razones obviamente racistas.

## Cursos y Seminarios

### Mesa redonda: sida y amor libre.

22 de noviembre, Casa del poeta, a las 19.00hrs., ubicada en Alvaro Obregón 73 colonia Roma. Organiza el periódico Generación. Con este evento Generación se une al trabajo de concientización con respecto al alarmante crecimiento del SIDA en México, en donde ya representa una de las principales causas de mortandad, sobre todo entre los jóvenes.

### Sergenteo experimental.

Maestro Victor Manuel Frías Salazar, 20 de septiembre de 1994 al 28 de enero de 1995. Lunes, miércoles y viernes de 15 a 20 hrs. Costo \$450.00.

### Arte Prehispánico

Rene Sánchez Durán, lunes, 16 a 18 hrs. CISE.

### Redacción

Roberto García Bonilla, viernes, 18 a 20 hrs. CISE.

### Primer Encuentro anual de Diseño

Del 17 al 19 de noviembre informes al teléfono: 543-23-78

### Audiovisual.

Producción de efectos especiales en diapositivas, organiza Enep Acatlán, ponente: Salvador Salas Zamudio, 16 al 25 de octubre.

# Encontrados en el desierto



**P**ara los amantes del jazz y aquellos que vibran con él sin conocerlo, aparece en México la serie Jazz tantas estrellas. Y si la música es el arte de bien combinar los sonidos y el tiempo con el propósito de producir una sensación agradable, el jazz es ahí arte musical a la altura de la música culta. Jazz, deleite a los sentidos, idioma musical afroamericano, música negra que se inicia con la nostalgia de aquellos esclavos llevados de África hacia los Estados Unidos.

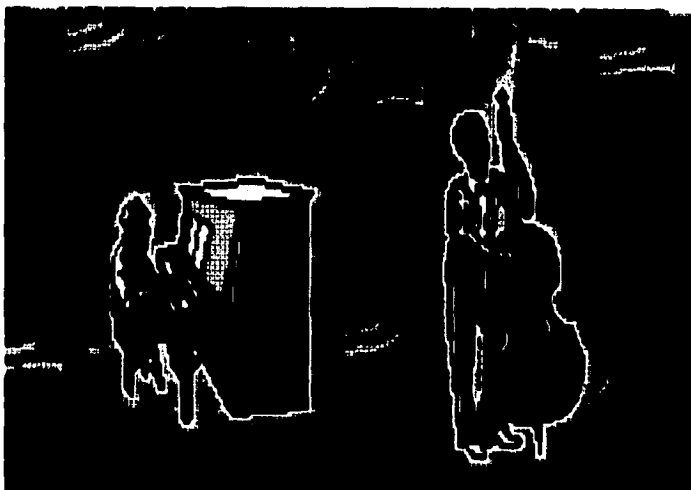
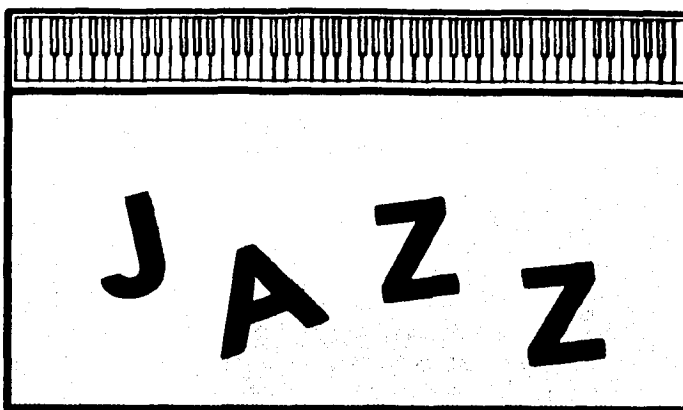
El origen de la palabra Jazz es oscuro e incierto fué aplicada a la música por primera vez por los años 1915 y

define un ritmo donde intérpretes de color, alcanzan en sus improvisaciones, alturas fabulosas, música libre que permite al talento del artista explayarse a través de la manifestación del arte sin limitaciones.

Los viejos jazzistas marcaron las bases que dieron inicio al jazz de hoy; revolucionario y transformador, y que es invitado distinguido en salas de concierto y grandes eventos o festivales. Esta serie presenta grandes artistas de este género musical como la divina Sara Vauhan, el pianista Herbie Hancock, el saxofonista Dexter Gordon, entre otros.

Realizando un recorrido que va desde el estilo New Orleans, el jazz funky, el jazz progresivo, la escuela de Harlem, el blues hasta el free jazz.

Todos los intérpretes brillan y cada quien encontrará su instrumento favorito excepcionalmente ejecutado: piano; el instrumento rey del jazz, pues el único que sin la ayuda de otro puede hacer jazz en su más pura expresión: trompeta, saxofón, batería, bajo, clarinete, flauta, trombon, guitarra y violín. Y es así que este movimiento musical relacionado con la esclavitud y sufrimiento, deja atrás su estado de ánimo melancólico para dar paso a la alegría producto virtuosísimo y del alma blanca o negra de sus intérpretes.



# ENTRETENIMIENTO

## Cine

### El cumpleaños.

De Akira Kurosawa quien utiliza la historia de un maestro que se dedica a escribir, para reflexionar sobre la historia del Japón e indirectamente sobre su propia labor creadora. En el cine las Americas, 16, 19 y 22 hrs.

### Kika y Naciendo la lucha.

ENEP ACATLAN, Centro Cultural, sala, miércoles, 12, 16 y 20hrs.

Cinematógrafo del Chopo  
Jueves 12, 16 y 19:30hrs.

### Matador

En el auditorio Francisco Gaitia de la ENAP, viernes 2 a las 12hrs.

### Aladino

En el auditorio de la ENAP, el viernes 9 de enero a las 11hrs.

## Música

### OFUNAM, Temporada 94/95.

Roberto Manfredini, María Teresa Rodríguez, piano, obras de: Revueltas, Schumann y Beethoven. Sala Nezahualcóyotl, sábado, 20hrs. y domingo 12hrs.

### Música Mexicana.

Con Gabino Palomares, Colegio de Ciencias y Humanidades, Plantel Azcapotzalco, lunes 12 y 17hrs., Plantel Vallejo, martes, 12 y 17:00hrs.

### De Bach a los Beatles.

Concierto extraordinario con la flautista ELENA DURAN y músicos invitados. Programa de antología de diversos estilos musicales.

Domingo 4 de diciembre, 18:00hrs. Sala Nezahualcóyotl del Centro Cultural Universitario.

## Teatro

### La amistad castigada.

De Juan Ruiz de Alarcón y Hector Mendoza. Teatro Santa Catarina, Plaza de Santa Catarina, Coyoacán. Jueves y viernes 20:30 hrs.

### Hasta que la mafia nos separe.

Autor y Director Martín Pretalla. Teatro Arlequín, Villalongín 15, Cuauhtémoc.

Jueves y viernes 20:30 hrs., sábado 19:00 hrs. y domingo 18:00 hrs. Adolescentes y adultos.

### Pastorela el diablo es...tan diablo.

"Encontronazos en una esquina Luzbel de los Averno y en la otra El Arcángel Miguel". Teatro Ismael Rodríguez, Sonora 13, Condesa Jueves y viernes, 17hrs

### La guerra de la gendaría.

De Salvador Novo, Dirección Miguel Carcega. Teatro Jimenez Rueda. Av. de la República No.154

Col. Tabacalera. Jueves y viernes 20:30 hrs.

### El péndulo.

De Aldo Nicolai. "La vida en común requiere de un gran esfuerzo para mantener frescos y vigentes los sentimientos de amor y comprensión". Foro la Gruta, Av. Revolución 1500, San Angel. Miércoles 20:30 hrs.

## Exposiciones

### Artefactos.

De Elsa Madrigal, pintura, escultura y serigrafía.

Inauguración: Noviembre 24 de 1994, 19:30hrs.

En la galería 2 y 3 de la ENAP. Lunes a viernes de 9:00 a 15:00 y 17:00 a 19:00hrs.

### Sillita de oro.

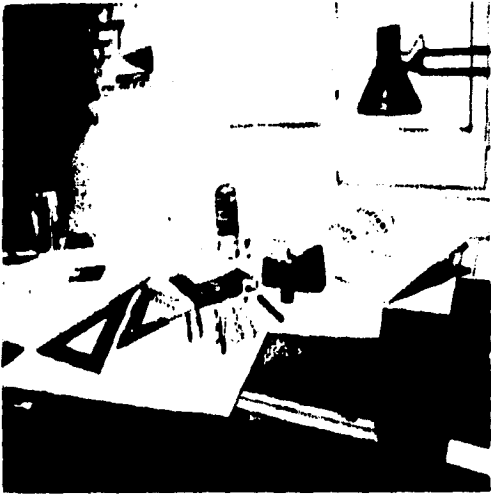
Exponen ~~los artistas~~ Martha Avilés, Sergio Carreras, Alejandro Magallanes, Francisco Nava Gerardo Suzán y Felipe Ugaldé.

Galería Luis Nishizawa, ENAP. Abierto hasta el 14 de diciembre, de lunes a viernes de 9:00 a 17:00hrs.

### Pinturerías.

El arte del arte Taurino. Muestra de carteles representativos de la historia de la fiesta brava. Museo del Palacio de Bellas Artes. Abierto martes a domingos de 10:00 a 18:00hrs.

Museo de San Carlos. Pintura Europea de los siglos XIV al XIX, del estilo gótico al Impresionismo. Abierto miércoles a lunes de 10:00 a 14:00 hrs.



## El despacho de diseño una opción para el diseñador



Con la introducción de la microinformática al campo de las artes gráficas, a más de un usuario se le puede ocurrir la idea de montar su propio estudio de diseño gráfico por ordenador. Esta, es por supuesto una opción muy personal y depende de la proyección individual de cada persona. No existe fórmula mágica de obligado cumplimiento para montar un estudio de diseño gráfico profesional, pero cualquier inversión carece de sentido si detrás de ella no subyace un elemento vital: el espíritu creativo del diseñador.

Aceptado el hecho de que el futuro de la creación gráfica pasa ineludiblemente por su comunión con la microinformática, cualquier tipo de plataforma a elegir será una herramienta al servicio de una mayor o menor experiencia del usuario.

El gran reto para los diseñadores gráficos por métodos electrónicos es el de conseguir sintetizar conocimientos conceptuales con el manejo de un ordenador. El ordenador será una excelente herramienta de trabajo siempre y cuando el diseñador conozca los fundamentos del diseño y los sepa aplicar, de lo contrario no pasará de la categoría de mero operador de una caja maravillosa de la que surgen gráficos y páginas sin demasiada intencionalidad. Para desarrollar su labor el diseñador o comunicador gráficos necesita ciertos elementos que resultan imprescindibles: en primer lugar, ha de elegirse el espacio físico para instalar el estudio de diseño, lo que dependerá de la capacidad adquisitiva, pero deberá cuidarse con atención la luz que iluminará el lugar donde se coloque el equipo.

Lo más aconsejable es utilizar luces generales de las llamadas de "día". Será necesaria también una mesa de luz, suficiente para transparencias y fotolitos.

Hay muchas posibilidades en cuanto al mobiliario, y dependerá del presupuesto que se tenga, sin embargo cualquiera que sea el mobiliario éste deberá ser de fácil limpieza y contar con armarios para el almacenamiento de los trabajos. Los archivos especiales para disquetes son de gran utilidad gracias a ellos tendremos los trabajos perfectamente ordenados cada vez que un cliente necesite reformar un viejo trabajo no será necesario rehacerlo, bastará con acudir al disquete para introducir las variaciones. Por último, se hace imprescindible disponer de una línea telefónica, fax y si es posible modem.

# Servicio social

## USECATI.

Se invita a los alumnos de Diseño Gráfico y Comunicación Gráfica a realizar su servicio en la Facultad de Ingeniería. Interesados presentarse con: Ing. Domingo Pala.

## SERVICIO SOCIAL

En el IMER, Instituto Mexicano de la Radio. Mayorazgo 83 Col. Xoco Coyoacan. Sólo por las mañanas. Presentarse con Martín Rizo. Tel. 628-17-00

## FOTOTECA

La ENAP solicita un prestador de servicio para hacerse cargo de la fototeca, ambos turnos, dirigirse con el profesor Juan García en la biblioteca de 10:00hrs. a 18:00hrs.

## REVISTA TOPODRILLO

Solicita prestadores de servicio social para armado de la revista.

Presentarse en la UAM Iztapalapa con Antulio Sanchez.

## CENTRO DE COMPUTO

Si te interesa hacer tu servicio social en el Centro de Computo, ¡Ven e insíbete! selección el día miércoles 12 de enero de 10:00 a 12:00 a.m. y 17:00 a 20.00 hrs.

Con Manuel Velázquez  
Te esperamos.

## ENAP

Enap departamento de asesoría para la titulación solicita prestadores de servicio social. Requisitos: Presentarse a una entrevista personal con breve curriculum. Horario de entrevistas de lunes a miércoles de 10:00 a 12:00 a.m. con la profesora Ma. del Carmen Villavicencio.

# Bolsa de trabajo

Se busca diseñador gráfico creativo para trabajar en Sabritas con experiencia profesional en el campo de Imagen de Empresa y Packaging. Remuneración según el nivel profesional. Tel. 619 34 40

Centro Cultural de la Ciudad de México solicita diseñador o comunicador gráfico para revistas, carteles, arte y diseño en general. Requisitos: frescura en criterios, conceptos modernos, experiencia profesional; manejo de ordenadores y programas de diseño. Interesados presentarse en Operadora de libros y Comunicación social. Tel. 321-60-45.

## DISEÑADOR

Centro Cultural Universitario solicita diseñador para la realización folletos, carteles y publicidad.

Requisitos: 80% de inglés, experiencia mínima de 1 año, conocimientos en programas de diseño.

Comunicarse al Tel. 5 49-02-14 con la Lic. Norma.

Se solicita estudiante de artes visuales para realizar escenografías, de exposiciones de pintura. Presentarse en: Av. Coyoacan 356.

## CENTRO CULTURAL

Diseñador gráfico para trabajar realizando carteles para diferentes eventos con experiencia mínima de 2 años.

Tel.672-12-89.

## ARTES VISUALES

Interesados en realizar ilustraciones artísticas para un libro de historia comunicarse con María Gómez. Tel. 543-76-58.

## IMPORTANTE:

Editorial Patria solicita ilustradores para realizar un cuento infantil, Tel. 613-24-73.

Te ofrecemos el más extenso surtido en:  
Artículos fotográficos.  
Copias, con equipo Xerox, a color y blanco y negro.

Tesis  
Impresión y revelado  
Estamos muy cerca de ti

Frente a la ENAP.

VENDO CAMARA  
VIVITAR 35MM, LENTE ZOMM, TELEFOTO ZOMM, FLASH Y TRIPIE ALUMINIO EN \$ 1.300.  
Informes 644-51-86

## DESIGN PAPELERIA

Te ofrece este mes navideño sus ofertas:

Pinciles rodin p/acuarela

\$ 0.73

Acuarela ATL c/24

\$ 26.03

Aerógrafo Badger

\$ 78.41

Oleo ATL estuche c/12

\$ 12.73

Cartulina canson 76 x 110

\$3.76

Tengo para ti una amiga A.M.G.A. sólo te cuesta \$ 2.500. es una amiga commadore 600HD de 40 megas en disco duro y 2 megas en ram. Programas profesionales, Draw, Profesional page y juegos. Informes 605-64 -90

Vendo Pulpo para serigrafía 4 brazos ,registro perfecto. \$ 250.00  
Tel. 259-32-20

Vendo restirador madera novopan 1.50 cm. con regla paralela \$ 130.00. Base marco de serigrafía, malla de 120 puntos, medidas de 40 x 50 cm. \$ 120.00  
Informes: 559-42-12

## Papelería *Duarte*

En esta navidad y año nuevo regala algo útil....  
Lámparas, compases, plumas y plumones, acuarelas, agendas, estilógrafos, pinturas, aerógrafos, etc.

Y todo a los mejores precios con descuentos de 10 y 20%.

## Impresos Santiago

Servicio de impresiones  
en offset y serigrafía  
Selección de color

volantes  
calendarios  
folletos  
trípticos  
posters

Llamenos y  
consultenos. Estamos  
a sus ordenes en:  
Tel.581-98-20

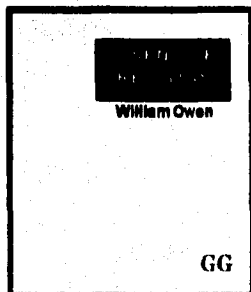


## DIBUJANDO CARTELES



**Dibujando Carteles**  
**Ivan Tubau**  
**Barcelona: CEAC, 1979**  
**135p, ilus.**

Aborda temas generales y temas del cartel. Describe a grandes rasgos la historia del cartel. Explica en detalle y con un lenguaje muy simple los materiales que se emplean para elaborar un cartel, los colores adecuados para contrastar, el uso del negro como color ideal para contrastes y los distintos usos del cartel.



**Diseño de revistas**  
**William Owen**  
**G.G.**

La revista como soporte es una de las vías de penetración más fértiles para la innovación en el diseño gráfico. En su primera parte el libro, repasa las diversas tendencias gráficas que han recorrido las páginas impresas de este medio, desde su aparición hasta la pasada década. En su segunda parte, el libro recoge y estudia algunas de las publicaciones contemporáneas que mayor interés como fuentes de inspiración generan: Vogue, ID, Interview, etc.

## Próximo número

**La ilustración, su desarrollo y en México y algunas obras de ilustradores de la ENAP que han destacado en el medio.**

**La participación del diseñador y comunicador gráfico en el área de publicidad, qué es lo que hace y dónde puede trabajar.**

**Entrevista a jóvenes egresados de las tres carreras.**

**La evolución del diseño en México, con visión al futuro.**

**RADIO UNAM**

**en los 90's**

**un nuevo concepto**

**XEUN 860 KHZ  
amplitud modulada  
XEUN FM 96.1 MHZ  
frecuencia  
estereofónica**

**Adolfo Prieto 133  
Col. Del Valle.  
México, D.F.  
TELS. 543-96-17**

**lunes a viernes, 17 hrs. FM**

**Hablemos de música**

**lunes 8:30 hrs. AM**

**ESPACIO UNIVERSITARIO**

**jueves 14 hrs. FM**

**Música Perdida**

**martes 21:00 hrs. FM**

**ENTRE COMILLAS**

**jueves 17:15 hrs., en vivo, FM**

**Música Compartida**

**miércoles 21:00 hrs. AM**

**ECONOMIA Y NACION**

**miércoles 16:00 hrs. AM**

**Música e Imágenes**



# MIRA GRAFICA

Diseño Gráfico  
Serigrafía  
Rotulación Digital

## CONCLUSIONES

Este proyecto surge al observar y cuestionarme y cuestionar a la comunidad de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, a través de una investigación de campo sobre la falta de canales de comunicación y difusión en la escuela, que reflejen los conceptos e ideas de los estudiantes sobre su entorno, el diseño y el arte, y de esta forma se detectó la importancia de un órgano informativo que satisfaga las necesidades de la comunidad, que sea un medio para manifestar, comunicar sus inquietudes y experiencias, que vincule al estudiante a su entorno académico profesional, a la práctica profesional y con los egresados.

La revista funciona como ese órgano informativo, que es parte de los medios de comunicación masiva que satisfacen la necesidad de comunicación de la sociedad, ya que es un medio importante de expresión donde se registran y difunden gran parte de las ideas y hechos de los hombres.

El diseño de revistas es un proceso de creación relativamente difuso al que no se le pueden aplicar reglas, ya que no existe un problema común a todos los tipos de revistas, permite la experimentación gráfica de los elementos que forman la página, para un proceso de diseño correcto la elección de los distintos elementos del diseño, los conocimientos básicos y su uso adecuado logran un efecto determinado. A este proceso hay que sumarle actualmente la computadora, como herramienta que ha llegado a ser una gran ayuda para la humanidad, esto no significa que el uso de la computadora ha venido a desplazar al ser humano en general y al

profesionista en particular, ya que no es una máquina pensante con poder de decisión, sino requiere de una persona que le de ordenes, por ello es necesario estar abiertos a las nuevas tecnologías que nos ayudan a desarrollar un diseño más práctico.

La aportación de este proyecto consiste primeramente en una investigación teórica de los conocimientos básicos en el proceso del diseño editorial, para que sirva como guía de consulta y en segundo término para la realización de un órgano informativo que sea uno de los canales de comunicación que motiven a la comunidad de la ENAP principalmente a los alumnos para que tomen conciencia de las carencias que como profesionistas padecen y se den cuenta de que para tener una mejor formación no basta con ir a clases y regresar a nuestras casas, sino que hay muchas otras actividades que pueden enriquecer nuestra vida académica, ir al cine, teatro, museos, conferencias, leer, estar enterados de lo que pasa a nuestro alrededor, etc. Así con este órgano informativo se busca informar acerca de la problemática de la escuela, avances tecnológicos, experiencias de profesores y egresados, eventos culturales y artísticos, la situación en el campo de trabajo, asuntos administrativos y escolares, lugares donde realizar el servicio social, bolsa de trabajo, en fin diferentes temas que interesen a la comunidad que sirvan para una mejor formación, y de esta forma dar pauta a la participación de los alumnos en cada una de las etapas del proceso de producción o incluso aportando material textual o gráfico para crear una revista

alternativa con diferentes posibilidades de contenido y diseño que puedan ir variando y lograr que el alumno vaya adquiriendo experiencia al poner en práctica sus conocimientos en un proyecto real, para tener una visión más clara y verídica del trabajo fuera del salón de clases, en fin que refleje la diversidad de opiniones y actitudes hacia el diseño y las artes que existen en la escuela.

Con respecto al diseño de la revista se busco que no fuera tan convencional, ni uniforme en sus páginas, por lo que se recurrió a crear contraste y movimiento a través de la relación entre diferentes tipografías, variando sus tamaños y pesos, a recursos gráficos como plecas, degradados, pantallas, texturas, etc., así como se maneja la distribución del cuerpo de texto en diversos anchos de columna procurando dar movimiento a las columnas, no saturar las páginas y dejar descansos visuales, considerando la legibilidad y la relación entre texto e imagen, permitiendo una rápida comprensión del mensaje y una percepción visual que llame la atención. La combinación de dos diferentes tipos de papel fue otro recurso que caracteriza a la revista. Esta propuesta no es de ninguna manera definitiva ya que si se llegara a aplicar en un futuro, podrían realizarse ajustes o modificaciones para que con la colaboración de todos enriquecerla y perfeccionarla, lo más importante de este proyecto es que ese órgano informativo sea un espacio alternativo, donde el estudiante o cualquier miembro de la ENAP, pueda participar lo que ayudaría a mejorar cada vez más a la publicación, pues que mejor que la misma gente a la que va dirigida la información sea la que aporte diferentes opciones y se establezca una ayuda recíproca y una comunicación más directa entre el emisor y el receptor.

Es un proyecto que por su mismo carácter alternativo puede adecuarse a los recursos con que cuenta la ENAP, empezar por

imprimir en un papel económico, en blanco y negro, engrapado, etc., para que los costos de producción no sean muy elevados y se pueda vender a un precio accesible, se empieza a dar a conocer la publicación y poco a poco a futuro ir mejorando su presentación, cambiar a un papel de mayor calidad, aumentar el número de páginas, mejorar el terminado, agregar color, etc., aunque claro esto conlleva a un costo mayor y el aspecto económico es un problema que puede llevar al fracaso a una publicación.

Por ello es importante buscar maneras de financiar el proyecto: para este proyecto se ha pensado en los espacios comerciales, como una forma de financiar la producción de la revista, tanto a nivel empresas como alumnos, es decir cobrar una cantidad razonable a los alumnos por publicar anuncios, a comercios pequeños como papelerías, centros de copiado o imprentas aledañas a la escuela que les interesa anunciarse en la revista para aumentar su mercado de receptores y a futuro si la revista funciona favorablemente, pensar en que la revista no se quede nada más en la ENAP sino que trascienda en otros entornos sociales y obtener un número mayor de receptores fuera de la escuela y poder establecer convenios con empresas más grandes relacionadas con las artes gráficas, que aporten donativos de papel, tintas, materiales, etc., a cambio de un anuncio y de esta forma poder absorber algunos gastos y crear un proyecto autofinanciable y objetivo desde el punto de vista de dejar los intereses monetarios con fines de lucro y únicamente obtener subsidios como apoyo para mantener la publicación y que ello se refleje en el costo de la revista.

Para un proyecto bien cimentado hay que poner atención en los beneficios que arrojará, como solventar los gastos y medir tal vez a través de encuestas y sondeos la aceptación y opinión del receptor sobre la publicación.

Sin embargo aunque parece un proceso sencillo es largo y se tienen que resolver problemas de diseño, materiales, recursos técnicos, humanos económicos, etc., por lo que habrá que empezar por formar un equipo estable y plural que se encargue de realizar todas estas cosas que se comprometa a realizar un trabajo profesional y dedique el tiempo que sea necesario para sacar adelante el proyecto. Y tomar en cuenta que el trabajo interdisciplinario y la relación que se establece con otros profesionistas y su interacción de opiniones enriquece y conduce a mejores soluciones.

Es así como puedo concluir que los objetivos que se plantearon en este proyecto se cumplieron satisfactoriamente, ya que el

problema existe y es una necesidad que requiere respuesta para el beneficio de la comunidad de la ENAP y esta propuesta puede ser una opción a seguir.

Finalmente este proyecto de investigación me permitió poner en práctica los conocimientos adquiridos tanto en la etapa escolar como después de ella, también ha aumentado mis conocimientos, ha enriquecido mi experiencia personal y me ha servido para darme cuenta de como se trabaja realmente fuera de la escuela, lo que me ha proporcionado mayor madurez dentro del terreno profesional, dejándome una gran satisfacción el concluir con la tesis, con ese esfuerzo, con ese compromiso propio de terminar la carrera y obtener el título profesional, lo que me motiva a seguir adelante.

## BIBLIOGRAFIA

- Arnold, Edmund, **Diseño total de un periódico**, México, Edomex, 1985.
- Beaumont, Michael, **Tipo y color**, Madrid, H. Blume, 1988.
- Berger, René, **El conocimiento de la pintura, el arte de comprenderla**, Barcelona, Noguer, 1976. (Libros de bolsillo, Noguer 45).
- Blackwell, Lewis, **La tipografía del siglo XX**, New York, Rizzoli, 1993.
- Bosque Lastra, Ma. Teresa, **Origen, desarrollo y proyección de la imprenta en México**, México, UNAM, 1981.
- Castell Sanchez, Carlos Orlando, **El diseño editorial aplicado al folleto de maestrías de la ENAP**, México, ENAP - UNAM, 1990.
- Cruz, Alejandro, " **El post-oficio de la modernidad' en México en el arte**, Núm. 16, primavera de 1987, México, INBA - SEP.
- Curso de diseño artístico por computadora**, Núm. 1, México, Provenemex, 1994.
- Curso práctico de diseño gráfico**, números, 11, 15, 20, 26, 35, 51, Madrid, Genesis, 1991.
- Díaz de León, Francisco, **Márgenes y formatos armónicos**, México, UNAM, 1975.
- Dondis, D.A., **La sintaxis de la imagen**, Barcelona, Gustavo Gill, 1980.
- Evans, Harold, **Diseño y compaginación de la prensa diaria**, México, Gustavo Gill, 1989.
- Germani Fabris, **Los blancos o los contragrafiemos en el impreso**, Barcelona, Don Bosco, 1975.
- Guerrero Escamilla, Beatriz Alejandra, **Diseño editorial asistido por computadora**, México, ENAP - UNAM, 1993.
- Gutiérrez Oropeza, Manuel, Libros de México, " **La revista en México una oferta amplia y diversa**", Núm. 11, México, 1985.
- Guzmán Contreras, Ricardo, **Diseño editorial: proyecto de elaboración referente a las actividades que se realizan en el sistema cartográfico catastral de la tesorería federal**, México, ENAP - UNAM, 1994.
- Lelja Alva, Daniel y Herrera Lang, Oscar, **Diseño editorial: la creación de un medio informativo para la promoción y desarrollo profesional del comunicador gráfico de la ENAP**, México, ENAP - UNAM, 1992.

March, Marion, **Tipografía creativa**, México, Gustavo Gill, 1989.

Toussaint, Florence, **Crítica de la información de masas**, México, Trillas, 1989.

Martín, Euniclano, **La composición en las artes gráficas**, Barcelona, Don Bosco, 1970.

Turnbull, Arthur y Russell N. Baird, **Comunicación gráfica, tipografía, diagramación, diseño, producción**, México, Trillas, 1990.

Martínez Leal, Luisa, **30 siglos de tipos y letras**, México, UAM Azcapotzalco, 1990.

Weill, Georges Jaques, **El periódico: orígenes evolución y función de la prensa periódica**, México, Uthea, 1979.

Muller, Josef-Brookmann, **Sistemas de retículas**, Barcelona, Gustavo Gill, 1982.

Owen, William, **Diseño de revistas**, México, Gustavo Gill, 1991.

Ruder, Emil, **Manual de diseño tipográfico**, Barcelona, Gustavo Gill, 1983.

Sierra Escalante, Joaquín, **El uso de retículas en el diseño gráfico de revistas**, México, Enap - UNAM, 1988.

Scott, Robert Gillan, **Fundamentos del diseño**, Buenos Aires, Víctor Lerú, 1959.

Swann Alan, **Bases del diseño gráfico**, Gustavo Gill, Barcelona, 1990.

Swann Alan, **Como diseñar retículas**, Gustavo Gill, Barcelona, 1990.

Tosto, Pablo, **La composición áurea en las artes gráficas**, Buenos Aires, Hachette, 1958.