
**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTONOMA DE MÉXICO**



**ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS**

**PROPUESTA PARA EL DISEÑO
DE UNA REVISTA INFANTIL**



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

**TESIS QUE PARA OBTENER EL TÍTULO
DE: LICENCIADA EN COMUNICACIÓN GRÁFICA
PRESENTA MARÍA DEL SOCORRO DÍAZ PÉREZ**

DIRECTOR DE TESIS: PROFESOR JORGE MOLINA

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

MÉXICO D.F.

1996

**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.

Agradezco a DIOS por todo lo que me ha dado para poder salir adelante, principalmente por haberme dado unos padres a los que les debo todo lo que soy y todo lo que tengo, a ellos les dedico este trabajo, por que sin su apoyo y su comprensión no hubiera podido alcanzar esta meta.

También dedico este trabajo a mis hermanos y cuñados, que han sido un gran apoyo en mi vida y un gran aliciente para que yo pudiera culminar mi tesis y otras cosas más, gracias por su cariño Nacho, Francisco, Víctor, Román, Lupita, Andrea, Lety, Pilar y Oscar.

Un agradecimiento especial para todos mis sobrinos y todos los niños, que fueron mi fuente de Inspiración, en especial agradezco a mis sobrinos Fernando, Guillermo, Francisco y Josué, quienes con sus risas y sus ocurrencias fueron una gran ayuda para la realización de este trabajo.

INDICE

INTRODUCCION pag.6

CAPITULO I

HISTORIA DE LA LITERATURA INFANTIL pág.8

1.- ORIGEN Y EVOLUCION pág.9

CAPITULO II

EVOLUCION DE LA REVISTA INFANTIL EN MEXICO pág.25

1.- HISTORIA Y EVOLUCION pág.26

CAPITULO III

CARACTERISTICAS DE UNA REVISTA pág.34

1.- ESTRUCTURA Y DISEÑO pág.36

.1). FORMATO

.2). RETICULA

.3). MARGENES

4). MEDIANILES

5). DISEÑO TIPOGRAFICO

6). IMAGENES

7). EFECTOS OPTICOS

8). COLOR

9). DISEÑO DE UNA REVISTA

10). LOS COMPONENTES DE UNA REVISTA

11). SIMBOLO LOGOTIPO

CAPITULO IV

EL NIÑO Y SU MUNDO pág.68

1.- COMO VE EL MUNDO pág.69

2.- EL DIBUJO INFANTIL pág.75

CAPITULO V

PROPUESTA DE UNA REVISTA INFANTIL pág.78

1.- ASPECTOS GRAFICOS Y TEMATICOS pág.80

1). SELECCION DEL NOMBRE DE LA REVISTA

2). CONSTRUCCION DEL LOGOTIPO

3). CONSTRUCCION DEL SIMBOLO

4). SIMBOLO LOGOTIPO FINAL

5). PORTADA

6). DISEÑO INTERIOR...FORMATO Y MARGENES

7). SELECCION DE LA RETICULA

8). DISEÑO TIPOGRAFICO

9). ILUSTRACIONES Y FOTOGRAFIAS

10). ESQUEMA GRAFICO DE LOS PERSONAJES

11). LOS ANUNCIOS PUBLICITARIOS

12). EL INDICE, LOS CREDITOS Y LAS LICENCIAS

13). LOS FOLIOS

14). ELEMENTOS CONSTANTES EN EL DISEÑO

CONCLUSIONES pag. 101

BIBLIOGRAFIA pag. 103

HEMEROGRAFIA pág.105

GLOSARIO pág.112

INTRODUCCIÓN

Las Revoluciones educativas, sociales y tecnológicas, que se han presentado en la historia del mundo, han propiciado cambios importantes en la humanidad. Algunos de estos cambios han servido para mejorar nuestra forma y nivel de vida, otros han ido en perjuicio de la misma. La familia núcleo de las sociedades, se ha visto cada día más afectada por estos cambios, siendo el niño el principal receptor de ellos. Una gran parte de su tiempo libre esta siendo absorbida por la televisión y los video juegos, y aunque estos productos no son malos, el permitir que se enajenen, puede ser perjudicial para su desarrollo en general.

Por eso, es importante crear programas y publicaciones que dejen algo valioso en el pequeño. Con esto, no quiero decir que se atiborre al niño de información dedicada exclusivamente a su enseñanza y educación, es importante también el entretenimiento y la diversión, solo que estas áreas deben ser realizadas con ideas sanas y agradables, no con productos agresivos y viciosos, donde últimamente abundan los temas violentos, destructivos y con malos ejemplos.

El presente trabajo busca en general dos objetivos. El primero, es proponer una revista con un diseño apto para la lectura y comprensión del pequeño, que le agrade visualmente y que fomente en ellos el gusto a leer (buena lectura lo cual se esta perdiendo). El segundo, es fomentar en el niño la comunicación con sus familiares y con la gente que trata, ayudándolo e impulsándolo a expresar sus ideas e inquietudes.

La revista será dirigida a un público entre los 7 y los 10 años (edad en la que el niño comienza a comprender el mundo en el que vive), se buscara su ayuda indirecta, en la creación de los artículos, para ello, se pretende entablar una comunicación vía correo, retomando sus cartas como apoyo para el contenido de está. La revista se dividirá en varias secciones que hablaran sobre los temas que al niño interesan. La idea es que el niño comente sus experiencias y sus opiniones en torno a algún tema. Con todo esto, esperamos que aprenda a expresar sus pensamientos, que los comunique, incitándolo a compartirlos con otras personas, y a ser participe en las mejoras de su mundo y su familia.

Se escogió a la Revista como vehículo para llevar a cabo este trabajo, por ser un medio que permite mantener una comunicación constante con el pequeño, al ser una publicación periódica y de estructura muy versátil, ya que podemos tratar cualquier tema que nos sea de interés en sus páginas. En la actualidad encontramos pocas revistas, hechas y escritas por mexicanos, para niños mexicanos; las cuales impulsen nuestra cultura y sirvan de apoyo a su sano desarrollo.

Pocas son las Revistas Infantiles que encontramos a la venta si las comparamos con el numero de revistas dedicadas a los Jovenes y Adultos. Pienso que la Revista Infantil en México apenas esta encontrando un desarrollo y mercado, a pesar de que esta nació a finales del siglo pasado. Muchos han sido los factores que han impedido su crecimen-

to: los movimientos revolucionarios, la educación, la sociedad, la economía, han sido algunos de ellos. Desde el 94 el número de revistas dedicadas a los niños, ha aumentado, esperamos que esto continúe, y que estas nuevas revistas aporten cosas favorables para los niños.

Se que hay varios problemas que se tienen que enfrentar para lanzar una revista nueva y mas si esta es de giro infantil. Uno de ellos, es la perdida del gusto a la lectura y como consecuencia, son pocos los padres que inculcan al niño este sano entretenimiento; las escuelas hacen un esfuerzo para que los niños lean, pero esto no dará frutos si el padre de familia no los apoya. También existe el problema económico, los bajos salarios que cada día abundan más, impiden gastar en otras cosas, que no sean las necesidades básicas; pero también es sabido que solemos gastar en cosas que no son necesarias: el consumismo y la publicidad nos han creado necesidades superfluas. Mas si hacemos un pequeño esfuerzo, tal vez podamos adquirir de vez en cuando libros y revistas que sean de gran provecho para la familia.

Por otro lado, debemos tomar en cuenta que para impulsar una publicación o cualquier otro producto o servicio, se debe pensar en una buena difusión y publicidad que la apoye, y que sea fácil de localizar. Si bien, gran parte del pueblo mexicano consume un buen número de historietas, librillos baratos o revistas para jóvenes y adultos que abarcan una gran variedad de temas, la revista infantil aparece como un pequeño punto envuelto entre esta inmensidad de publicaciones.

En cuanto al contenido de este trabajo, en el primer Capítulo realice una investigación sobre las raíces de la literatura infantil, esto fue, para dar una idea general de su evolución, su temática y sus géneros, sus éxitos y sus fracasos, con ello trato de dar una idea de lo que al niño puede gustarle leer y que no, como quiere que se le escriba y como quiere que se le muestre graficamente.

En el segundo Capítulo, analice en forma general la historia y evolución de la Revista Infantil, cual a sido su finalidad desde que nació hasta nuestros días, que lineamientos temáticos y gráficos a seguido y hacia donde se dirige.

En el tercer Capítulo, realice un estudio sobre las bases del diseño gráfico que se deben tomar en cuenta para crear una Revista.

En el cuarto Capítulo, doy una visión general sobre el desarrollo de un niño, de sus gustos y de su forma de ver el mundo.

En el quinto Capítulo, reuno toda la información recabada, que me servirá de apoyo para la proposición gráfica y temática de la revista que aquí propongo.

CAPÍTULO I

HISTORIA DE LA LITERATURA INFANTIL

Había una vez... Cuantas veces de pequeños al oír o leer esta frase sentíamos gran emoción, sabíamos que atrás de ella encontraríamos una historia maravillosa que nos haría vivir aventuras increíbles y fantásticas. Ahora de grandes, ¿alguna vez hemos vuelto a leer estas historias?, o nos hemos preguntado, ¿Como o por que se inicio este genero, que ahora entretiene a nuestros hijos?, ¿Cual es su fin?

La literatura infantil se ha convertido en un elemento muy útil para enseñar, educar y entretener a los pequeños. Con el paso del tiempo ha evolucionado literaria y graficamente hacia novedosas y coloridas historias llenas de imágenes que atraen al niño, pero aun así, nosotros debemos poner nuestro granito de arena; tenemos que hacer conciencia de que debemos inculcar en nuestros hijos el gusto a la lectura (a la buena lectura); el mercado nos ofrece una amplia y diversa gama de ella (aunque en la actualidad hay quienes la utilizan como un medio para su provecho o fin).

En nosotros cabe que nuestros hijos se emocionen e interesen en los libros igual que si se estuvieran emocionando por un juguete nuevo. Debemos enseñarles que un libro encierra historias maravillosas, que los harán sentir y vivir junto con los personajes grandes aventuras, sin olvidar claro que muchas de ellas nacen de la imaginación y por lo tanto se debe retomar de ellas solo aquello que pueda aplicarse a la realidad.

Nosotros como adultos, tenemos el deber de aconsejar y guiar a nuestros hijos, de ayudarlos a salir de cualquier confusión que pueda surgir al leer una historia que ellos no comprendan. Un libro no es nada mas un medio de

entretenimiento, es también un guía que amplia nuestros conocimientos en forma amena y divertida. Al iniciar al niño en la lectura, estamos sembrando en ellos, una semilla que en un futuro puede florecer y dar un fruto, que alimente su espíritu, y lo lleve por un camino que lo conduzca al éxito como persona.

Pero debemos tener cuidado, hay que ser selectivos con las lecturas que se ofrecen en la actualidad, por que lamentablemente no todas las publicaciones contienen una literatura que nos enriquezca, Nuestro medio de vida ha propiciado la abundancia de productos comerciales que han incursionado en un tipo de literatura agresiva, pornográfica y de malos hábitos, que en lugar de inculcar el gusto a una vida sana, al trabajo y a la convivencia, propicia todo lo contrario. El saber escoger nuestras lecturas y la de nuestra familia es saber escoger la llave que nos abrirá la posibilidad de vivir una vida mas sana y agradable.

1.- ORIGEN Y EVOLUCIÓN DE LA LITERATURA INFANTIL

La LITERATURA INFANTIL, tiene sus orígenes en tiempos muy antiguos, cuando el hombre plasmaba en las cavernas imágenes de su mundo y narraba a sus hijos sus aventuras vividas. La transmisión de relatos entre generaciones dio origen a lo que conocemos como leyendas y mitos, que a su vez dieron paso al cuento. Esta riqueza oral se logro rescatar al nacer la escritura, con ella, gran cantidad de estos relatos se pudieron preservar para futuras generaciones, ya que surgieron escritores que se preocuparon por recopilarlas en libros; muchas de ellas han dado la vuelta al mundo.

La leyenda el mito y la fábula fueron de los primeros géneros que vieron la luz en el campo de la literatura. Las leyendas y los mitos, aparecen casi después de que el hombre aprendió a comunicarse, las encontramos en todo el mundo, suelen ser historias relacionadas a hechos reales mezcladas con la imaginación; se transmitieron de generación en generación y tenían como fin, explicar los fenómenos naturales que el hombre no lograba descifrar en forma científica por carecer en ese entonces de los conocimientos necesarios para ello.

"Los mitos son un producto de sana y sabia creación popular. Sintetizan la experiencia en el trabajo de las sociedades primitivas, o traducen su incompetencia y su terror frente a las causas físicas que les eran desconocidas." ⁽¹⁾ "...la leyenda en su principio no es mas que la historia de las primeras luchas del hombre, de su ignorancia y de su ansia por desentrañar ese misterio que le rodea y le aprisiona," ⁽²⁾ la fatalidad

es un punto característico de ésta, por que señala la presencia del destino, aquello contra lo cual no se puede luchar; demuestra el pensamiento del hombre dominado por la fuerza de lo que desconoce.

El escritor "Van Gennep nos dice que mientras el mito seria, en suma, una leyenda localizada en regiones y tiempos fuera del alcance humano, y de personajes divinos, en la leyenda el lugar se indica con precisión, los personajes son individuos determinados, tienen sus actos un fundamento que parece histórico y son de cualidad heroica" ⁽³⁾, Como ejemplos de leyendas y mitos tenemos de Europa LA ODISEA, LA ILIADA, el poema del MIO CID, etc. América también cuenta con una gran variedad de estos relatos, los pueblos PREHISPANICOS y la época de la colonia nos legaron una amplia gama de ellos, se han tomado como parte de nuestra historia, y algunas han sido seleccionadas para la lectura infantil.

La palabra fábula proviene de la palabra fabla, es decir que hablar es lo mismo que fabular, o que contar cuentos o leyendas, "se trata de una composición literaria, predominantemente en verso, en donde las personas humanas o seres irracionales personificados nos dan una enseñanza moral o útil" ⁽⁴⁾, Las fábulas tienen su origen en el oriente, nacieron como una forma de crítica al mismo hombre, ataca las acciones malas y enaltece sus virtudes, "... la fábula nació de la necesidad crítica del hombre contenida por el poder de la fuerza o de las circunstancias en las épocas bárbaras..., combatió la fuerza, atacó la injusticia, defendió la virtud,

1 Jesualdo, La literatura infantil, pag 111
2 idem 124

3 idem 125
4 el nuevo tesoro de la juventud, tomo 12 pag. 180

abofeteó a los necios, a los estultos, que, dueños de los destinos del pueblo esclavo, humillaron la ley, poniendo la justicia de su parte, pervirtieron la vida dándole tormento y ensombrecieron todas las rutas encadenando el pensamiento" (1).

Se considera a Esopo (mitad del siglo VI a. C.) como uno de los primeros y más claros exponentes de este género. Se piensa además que él la trajo del Oriente y la introdujo en Grecia a donde llegó como esclavo. La Fábula ya más evolucionada se concretiza a relatos con contenido educativo que dejan una enseñanza. Maneja en muchos casos como personajes a los animales, los cuales estereotipan las actividades del hombre sus defectos y virtudes. Tenemos según menciona el escritor Jesualdo, dos tipos de fábulas, la popular y la culta o esópica, la primera lanza una crítica pero se mantiene neutral para que el espectador saque sus conclusiones; la segunda lanza también una crítica pero en base al punto de vista de un juez.

En los siglos XV y XVI se seleccionaron muchas de las obras de Esopo para su impresión. Como ejemplos tenemos, el lobo y la cigüeña, el asno vestido con piel de león, el cuervo y la raposa entre otros. Este género, fue adoptado más tarde por otros escritores, como fueron, el francés LA FONTAINE (siglo XVII), el cual reescribió algunas de estas fábulas a las cuales les añadió una moraleja al final (es decir un consejo en base a lo leído); TOMAS DE IRIARTE (1745-1791) escribió fábulas literarias como la ardilla y

el caballo, el burro flautista, y FELIX MARIA SAMANIEGO (1745-1807) nos legó el camello y la pulga, el asno y las ranas entre otras.

El género cruzó hasta América, donde fue bien aceptado y donde surgieron también grandes exponentes. En México encontramos a JOSE JOAQUIN FERNANDEZ DE LIZARDI, el cual en 1816 escribe EL PERIQUILLO SARNIENTO, comedia sátira que inyecta una buena dosis moralizante en su historia. El fabulista Venezolano ANDRES BELLO (1781-1865) escribió hermosos versos sobre animales, los cuales constituyen una aguda lección escolar sobre la libertad y la responsabilidad política.

subió una mona a un nogal
y cogiendo una nuez verde,
en la cáscara la muerde,
con que la supo muy mal.
Arrojóla el animal
y se quedó sin comer

así suele suceder a quien su empresa abandona porque halla como la mona al principio que vencer.

Los cuentos, surgieron al principio como un medio de contar los acontecimientos que ocurrían, sucedieron al mito y a la leyenda, se transmitían oralmente de generación en generación, aparecieron como narraciones que empleaban hechos reales mezclados con la fantasía y la magia, capturaban el folklore, la geografía, y las costumbres de los países donde nacieron. Con el paso del tiempo, adquirieron una utilidad recreativa.

1 La Literatura Infantil, Jesualdo pag. 165

No tuvieron como primera intención entretener a los niños; fueron creados para el servicio del adulto, pero conforme evolucionó y se perfeccionó la literatura estos pasaron a ser relegados y adoptados con gusto por los pequeños. "... en sus comienzos, no constituía un entretenimiento infantil, sino que, en general, puede considerarse como una especie de remoto antepasado de la literatura narrativa y, por consiguiente, pertenece a la historia de la literatura. Mas como en los cuentos se citan, además, antiquísimas costumbres de los pueblos y relaciones, más antiguas todavía, de esos pueblos entre sí, el cuento es también un importante objeto de la investigación sobre el folklore y de la etnología." ⁽¹⁾ "son de carácter popular; y al menos, por su tipo y esencia, corresponden a fases de culturas primitivas, o como suele decirse, la infancia de los pueblos," ⁽²⁾ en sí, son el producto en bruto que con el tiempo forjara una cultura o un pueblo con mayor conocimiento y adelanto literario.

Los primeros cuentos que se conocen, se remontan a los pueblos más antiguos del mundo, como son los DEL MEDIO ORIENTE ⁽¹⁾ de ellos heredamos una gran variedad de obras, siendo uno de sus más famosos ejemplos LAS MIL Y UNA NOCHES, que es un libro que recopila varios de los cuentos más antiguos de Persia e incluso la India, muchos de estos cuentos, son atribuidos a una doncella quien los narraba a su señor todas las noches para así poder salvar su vida (según cuenta la historia). Son narraciones llenas de seres increíbles como magos, monstruos, doncellas, príncipes, etc., es un libro que nos

1 Tres Siglos de Literatura Infantil Bettina Hurlimann pag. 37
2 La Literatura Infantil, Jesualdo pag 146

permite conocer algo de las tradiciones y forma de vida de esos pueblos. El primer escrito que se conoce de estos relatos, aparece en el año de 1545, estas historias llegaron a Europa a finales del siglo XVII, fueron traídas por el francés ANTON GALLAND (1646), lograron gran influjo en los escritores de esa época. "Las mil y una noches y Charles Perrault son los más insignes predecesores del cuento de hadas... Con el florecimiento de la novela acaecido en el siglo XVIII, el cuento lógicamente, fue quedando más y más relegado a la categoría de lectura meramente infantil..., al final, el cuento de hadas queda relegado de modo definitivo al niño pequeño, a la edad en que es preciso leerle en voz alta si no se quiere que él se vea obligado a luchar penosamente con todo un bosque de letras." ⁽³⁾



1.1 ALADINO, CUENTAME UN CUENTO, ILUST. CARLOS CERNUSCHI Y MARIA DE FILIPPO, EDICIONES BEASCOA, 1994

El cuento por su parte retoma una infinidad de temas, como el cuento Folklorico, de hadas, de terror, de ficción, etc.. Los cuentos folkloricos y de hadas son de los más gustados por los niños pequeños; suelen ser más fantasiosos que la leyenda. Los cuentos folkloricos recurren a una imaginación desbordante por parte de la región donde nació, reflejan sus costumbres y sus

3 Tres Siglos de Literatura Infantil. B. Hurlimann pag. 38

creencias. Por su parte los cuentos de hadas deben su nombre a ciertos personajes mágicos que incursionan en sus historias, estos personajes tienen poderes mágicos; son narraciones aun mas fantásticas y mágicas que las de los cuentos folklóricos.

La palabra hada se deriva del idioma griego e indica lo que brilla. Pudo haber sido manejada como un calificativo hacia la persona que narraba el cuento y que hacia brillar sus ideas en él. Pero en sí, el personaje que conocemos como hada o hado y que es característico de estos cuentos es un espíritu de origen pagano inmortal sin llegar a ser divino, son seres que a través de un talismán tienen un poder mágico con el cual pueden llegar a favorecer a alguien concediéndole un don, son espíritus buenos que no les gusta salir de día pero disfrutan solo de noches hermosas y brillosas, detestan las noches oscuras y tenebrosas; así mismo, tienen como defecto ser caprichosas y se exceden en sus gustos y deseos que son los que las hacen ver malas en algún momento; gustan de amar y ser amadas.

El cuento maneja en su forma mas simple los mismos elementos que manejan la novela, la poesía, el drama. El escritor de cuentos infantiles, busca un tema, no importando lo cotidiano, sencillo, natural, raro, o inverosímil que sea, el con su ingenio lo debe transformar y adecuar al gusto infantil.

Lo más maravilloso de los cuentos, son sus rasgos característicos que los diferencian de las novelas, como son, el empleo de medios irreales, como el milagro y la magia, muchos de sus personajes son inventados;

soliendo hacer acto de presencia hadas, brujas, duendes, nomos, dragones, monstruos, objetos inanimados que cobran vida, animales, etc.. Así mismo, son plasmadas las mas variadas y extremosas emociones del hombre, los sitios donde tienen lugar las historias se encuentran fuera de tiempo y lugar. Su magia radica en sus ilimitadas posibilidades. Los cuentos mas antiguos del mundo, se volvieron anónimos, el pueblo es el que los ha mantenido vivos. Para el cuento "Una condición esencial de su autenticidad es que puedan ser relatados de viva voz. Tal condición se fundamenta en su propio origen, que es la narración oral." ⁽¹⁾

Conforme transcurre el tiempo, el cuento, pasa de un elemento primordial en la vida del hombre, a un entretenimiento natural de él, y de ser al principio un atractivo entre los adultos, pasa a ser un entretenimiento agradable para los niños, es en esta transición, cuando surgen los primeros escritores de cuentos infantiles. Estos escritores hacían un esfuerzo para adaptar su obra al gusto o entendimiento del pequeño, aunque algunas de estas obras resultaban un tanto inadecuadas para el niño, lograron aun así alcanzar gran aceptación, al grado de que muchas perduraron con el paso del tiempo, sufrieron modificaciones pero su esencia principal se mantiene viva en ellas.

En Europa, el escrito mas antiguo de cuentos que se conoce son los PIACEVOLI MOTTI de GIOVAN FRANCESCO STRAPAROLA. Estos escritos presentan las primeras características formales de un cuento (1550). Mas tarde encontramos las obras de GIAMBATISTA BASILE (1557-1635) LO CUNTO

¹ Tres siglos de literatura infantil B. Hurlimann pag. 39

DE LICUNTI, quien tomo como base, las anti-
quísimas narraciones de los pueblos italia-
nos, estos textos se imprimieron por prime-
ra vez en 1635 después de su muerte. Tocan
un elemento que el maneja de manera espe-
cial y que solo hasta Anderson se volverá a
ver: la ANIMACION en objetos inanimados.
Estos autores le imprimieron un toque espe-
cial a este elemento.

Hablando ya mas concretamente de auto-
res específicamente infantiles. En el siglo
XVII nos topamos con un escritor que reco-
noció por primera vez la importancia de un
mundo especial entre los niños. En esa épo-
ca los cuentos se narraban en las cortes; los
miembros de ellas (principalmente mujeres),
gustaban de entretener las reuniones con
estas historias. Este escritor fue PERRAULT,
quien publicó en el año de 1697 una recopi-
lación de cuentos antiguos, esta se llamo

clusivo para niños. Por lo que se considera a
Perrault como el primer autor de cuentos
infantiles. Cabe mencionar que estas histo-
rias infantiles sufrieron varios cambios, las
versiones que conocemos actualmente y
que llegaron a América distan mucho de las
originales, las cuales eran en un principio mas
dramáticas.

Mas tarde, los hermanos GRIMM, realiza-
ron una recopilación de cuentos populares
infantiles. Seleccionaron las mejores narra-
ciones de su época, las cuales retomaron de
los viejos narradores de cuentos que aun
había, siendo su mayor colaboradora una
viejecita pastora de su localidad que narra-
ba cuentos. El primer libro de recopilacio-
nes que publicaron se llamo CUENTOS IN-
FANTILES Y CASEROS (1812), el cual contenía
los cuentos de BLANCA NIEVES Y LOS SIETE
ENANOS ⁽¹³⁾, HANSEL Y GRETEL, etc.

Blanca Nieves y los 7 Enanitos



1.2 EDICIONES A. SALDAÑA, SAN SEBASTIAN W. I. P.
LOS CUENTOS DE MI TIA ANSARONA, en
donde se reunieron las hermosas narracio-
nes de CENICIENTA, CAPERUCITA ROJA, LA
BELLA DURMIENTE ⁽¹²⁾, etc.. Fue un libro ex-

La Bella Durmiente



1.3 EDICIONES A. SALDAÑA, SAN SEBASTIAN W. I. P.
HANS CRISTIAN ANDERSEN, fue el hijo de
un pobre zapatero, pero esto no fue un
obstáculo para que se convirtiera en su
época en uno de los mas famosos narrado-

res de cuentos, apreciado en las cortes, sus historias fueron bien recibidas tanto por grandes como por chicos; sus obras tienden a ser algo autobiográficas, reflejan aspectos de su niñez. Su estilo literario nace de la narrativa, ya que sus cuentos, primero surgen en una reunión y después se plasman en una hoja. Su gusto a la lectura enriqueció su habilidad como escritor, por eso algunas de sus obras tienen influencia de antiguos relatos. Anderson solía dar vida a objetos inanimados, algo que en su época no era muy usual, gustaba de utilizar los finales tristes. Como dignos representantes de su obra tenemos EL PATITO FE^(1,4), LA SIRENITA, LA VENDEDORA DE CERILLAS.



1.4 EDICIONES A. SALDAÑA, SAN SEBASTIAN W. I. P.

HENRICH HOFFMAN (1809-1894) fue un médico general, que al ver la falta de un libro adecuado para su hijo tomó la iniciativa de escribir uno; "después de buscar en vano un libro ilustrado que le pareciera lo suficiente agradable para su hijo de cuatro años, volvió a casa con un cuaderno escolar en blanco, en el que escribió, poco antes de las Navi-

dades, una serie de historias que habían de hacerse famosas y las ilustró con dibujos,⁽¹⁾, de esta iniciativa nació EL DESPELUZADO una obra con una serie de cuentos infantiles, que fue ilustrado y escrito por Hoffman, inspirado por el amor que le tenía a su hijo. Por casualidad este escrito llegó a manos de un impresor quien se interesó en publicarlo, Hoffman aceptó solo si él estaba a cargo de la supervisión de las publicaciones. Después de este libro escribió otros cuentos muy hermosos, el más querido por él, fue EL CASCANUECES el cual dedicó a su pequeña hija.

Si bien en los cuentos antiguos predominan los príncipes, las princesas, los reyes, y eran necesarias una belleza y una inteligencia desusadas para caracterizar a los héroes, con el paso del tiempo nos encontramos a personajes de todo tipo que realizan todo tipo de actividades. Estos personajes tienen el don de conmovir los corazones en el mismo grado que las perseguidas princesas y los valientes caballeros.

La invención de la imprenta dio la oportunidad de que una mayor cantidad de personas tuvieran acceso a los libros. Sus costos se volvieron más económicos, además de que los tirajes aumentaron. Entre las primeras publicaciones impresas encontramos unos pliegos de imágenes, que combinaban el texto con los grabados, narraban historias de personalidades así como sucesos cotidianos de relevancia, fueron muy apreciados por todo el mundo, resultaban hojas didácticas, de gran entretenimiento "El pliego de imágenes es casi tan viejo como el arte de la imprenta. Al principio, era peque-

1 Tres siglos de literatura infantil B. HarlHman pag. 103

ño y se llamaba hoja volante. pronto, por un proceso natural, tales hojas de noticias comenzaron a verse adornadas, con grabados en madera y el pueblo solicitó cada vez con mayor insistencia imágenes en lugar de simple texto. Ellas propagaban entre la gente el saber popular, las noticias espantosas, las maravillas mundiales, las profecías y los relatos sobre toda clase de curiosidades, así como las ideas religiosas y políticas" (1). También se llegaron a imprimir obras históricas, muy accesibles para el público, pero por cuestión económica eran impresas en papel de mala calidad y con tinta muy clara que apenas se leía.

Al mejorar los medios de impresión, las publicaciones económicas adquirieron mejor calidad. En la actualidad podemos encontrar ediciones de buena calidad a costos accesibles.

Conforme pasa el tiempo el mundo evoluciona y el niño atraviesa por varias etapas: sus gustos buscan algo más complejo y de mayor dificultad es aquí cuando comienza a leer novelas que podríamos clasificar como aptas para ellos, (tercera etapa). Surgen escritores que logran un tipo de novela que agrada a esos pequeños que están entrando en la adolescencia, a estas novelas se les clasifica como lectura juvenil. Las novelas juveniles presentan una estructura más compleja, manejan pensamientos y acciones más elaboradas, hacen apto de presencia razonamientos científicos reales, los cuales utilizan los personajes para resolver las situaciones en las que se encuentran. Por su parte

las leyendas y los mitos son cambiadas por novelas históricas y biográficas que se apegan más a lo real.

En la tercera etapa, el niño (ya casi adolescente) busca algo con mayor aventura, misterio, emoción; es en esta etapa cuando comienza a seleccionar obras del tipo policiaca, de misterio, de aventuras, de ciencia ficción, en donde los personajes siempre están en una constante búsqueda por resolver misterios y enigmas, así como la defensa de la justicia contra la maldad. También encontramos novelas románticas e incluso cursis, donde los personajes viven y sienten todas las emociones del hombre. Estas novelas de la tercera etapa deben contener un alto grado de emociones que mantengan al niño en suspenso.

Uno de los primeros creadores de novelas juveniles, que dio inicio a uno de los estilos literarios que más éxito han tenido y que sirvió como fuente de inspiración para que otros escritores retomaran en sus obras ese estilo fue, DANIEL DAFOE, quien escribiera la famosa obra de ROBINSON CRUSOE (1719), la cual nació a la vida como una historieta que se publicaba periódicamente, más adelante se editó como un libro. Esta novela dio inicio a una serie de obras que siguen el mismo estilo y a la que se les conoce como robinsonadas, siendo el tema principal en todas ellas las vivencias de naufragos en islas desiertas, donde pasan varios años hasta que son rescatados y regresan al mundo civilizado con una imagen diferente de lo que es la vida, ROBINSON CRUSOE es un personaje que ganó muchos adeptos de

todas las edades. Una característica de estas novelas, es que. "Hay en todos esos cuentos, no obstante, una diferencia bastante apreciable en relación con los otros creados por la imaginación popular, que sirven a la primera base literaria del niño: nos referimos al esfuerzo real que deben emplear héroes para vencer los obstáculos que les salen al paso." (4); resuelven sus problemas con razonamientos científicos algo fantásticos.

Otro escritor que incursionó en un tema muy peculiar fue JONATHAN SWIFT, el cual nos deleita con LOS VIAJES DE GULLIVER⁽¹⁻⁵⁾. Aquí el personaje principal también naufraga pero a diferencia de Robinson Crusoe, éste llega a un país de pequeños hombrecitos los cuales se nombran liliputenses, en este curioso país vive emocionantes aventuras; más tarde logra regresar a su tierra natal. En un segundo viaje vuelve a naufragar, llegando en esta ocasión al país de los gigantes donde también vive grandes aventuras.



1. 5 EL NUEVO TESORO DE LA JUVENTUD PAG. 234
1 La literatura infantil Jesualdo pag. 184

Carlos Dickens (1850), fue un escritor que trabajó principalmente para los adultos, pero muchas de sus novelas fueron bien aceptadas entre los jóvenes. Nos legó novelas como OLIVER TWIST, DAVID COPPERFIELD, CANCIÓN DE NAVIDAD. Su obra fue un tanto autobiográfica, solía utilizarla como un medio de crítica hacia los defectos que la sociedad tenía.

Con el paso del tiempo la literatura infantil continuó diversificándose hasta abarcar una gran variedad de temas. Mencionaremos a continuación algunos de los géneros en que ha incursionado la literatura para niños.

La historia, ha sido un factor importante que ha determinado las tendencias por donde camina la literatura. Así también las guerras, los problemas sociales, los descubrimientos, los adelantos científicos, del arte, de la cultura y de la educación, aunada con la imaginación y la fantasía, han intervenido en su evolución.

Por lo tanto, los libros suelen mostrarnos las etapas por las que van atravesando los pueblos, reflejan su desarrollo y pensamiento. Gracias a los libros, se puede tener una visión general de la humanidad y conocer un poco más de ella.

Por ejemplo, en Norteamérica, durante la colonización y la independencia, nace un tipo de lectura que se conoce como LAS NOVELAS DE INDIOS Y VAQUEROS, este ha sido un tema muy leído entre los pequeños. Como uno de sus representantes tenemos a KARL MAY y JAMES COOPER, cada autor con un estilo propio, plasmaron un tanto

real un tanto ficción la forma de vida de los antiguos pobladores del Norte de América; los indios se convirtieron en héroes de los chiquitines, era común verlos vestidos con los atuendos de estos personajes. También encontramos novelas descriptivas que hablaban del hermoso paisaje de estas regiones y de sus costumbres, como ejemplos tenemos, EL ULTIMO DE LOS MOHICANOS, GERÓNIMO o CALZAS DE CUERO.

Las obras que retoman la geografía, el folklore y la vida, de algún lugar, han sido historias que han entretenido a chicos y grandes, podemos mencionar un sin fin de ellas, como EL LIBRO DE LA SELVA, de RUDYARD KIPLING; EL MARAVILLOSO VIAJE DE NILLS HOLGUERSON, de la sueca SELMA LAGERLOF; el DR DOLITTLE, de HUGO LOFTING; la hermosa obra de A.A. MILNE, EL OSITO WINNIE o LA LEY DE LA SELVA de EMILIO SALGARI, etc. todas ellas nos envuelven con un velo de magia en sus historias; los animales adquieren aptitudes humanas, el hombre se comunica con ellos sin problemas, viajamos por hermosos paisajes y vivimos a través de la lectura grandes aventuras.

La CIENCIA FICCION es un género que ha alcanzado gran éxito por todo el mundo. Tiene como características principales, mezclar la imaginación con la lógica y la ciencia. Maneja tres tiempos, presente, pasado y futuro, hace uso de la tecnología moderna y futurista, aparecen máquinas ultra modernas que ya están en servicio o bien pudieran en un futuro ser inventadas o construidas, lo cual es determinado por el presente en el que se vive.

H.G. WELLS y JULIO VERNE son los primeros exponentes del género de Ciencia Ficción, y aunque sus obras no son 100% puras en el género, marcaron su inicio. De sus novelas más famosas podemos mencionar, LA VUELTA AL MUNDO EN 80 DIAS, VEINTE MIL LEGUAS DE VIAJE SUBMARINO, VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA de JULIO VERNE y LA MAQUINA DEL TIEMPO, EL HOMBRE INVISIBLE, de H.G. WELLS, más representativo en el género, tenemos a ISSAC ASIMOC, quien introduce y hace característico del mismo la incursión de los ROBOTS, y al par con KAREN CAPEK, innovan en la literatura el tema de las MAQUINAS VIVIENTES. Entre sus obras más conocidas encontramos YO ROBOT, novela formada por diversas historias de robots, SUEÑO DE ROBOTS, de Asimoc, el sueño característica del ser humano, es implantado en las máquinas. Aunque muchas de estas historias fueron creadas para los jóvenes y adultos, se han hecho adaptaciones para los niños.

Los géneros fantásticos y de terror, cuentan también con una gran variedad de representantes, tratan temas que hacen posible los sueños y las fantasías del hombre, plasman también sus temores y flaquezas. En Inglaterra nace un estilo que se conoce como NONSENCE, su iniciador fue LEWIS CAROLL el cual nos deleita con sus increíbles obras de ALICIA EN EL PAIS DE LAS MARAVILLAS y A TRAVES DEL ESPEJO. Son historias donde se narran fantásticos viajes que vive una chiquilla al interior de la tierra y a través de un espejo, en ambos casos encontramos mundos increíbles donde vi-

ven personajes maravillosos, "La literatura del nonsense regala a los animales una vida propia, desatinada por entero, como nunca jamás corresponde a la Naturaleza. Arranca al niño de la realidad y lo lleva al mundo de la fantasía. En definitiva, el nonsense, también en Carroll, no es otra cosa que un aflojar las riendas de la razón, que sujetan y guían los pensamientos. La fantasía pasa entonces a empuñar esas riendas. Y en todos los tiempos, también en los nuestros, como veremos, los niños se sienten muy a gusto viajando con este estilo" ⁽¹⁾.

Otros escritores hacen uso de su imaginación y de la realidad en sus obras; MARY POPPINS de P.L. TRAVERS (1935) es una historia en donde se refleja la forma de vida de los ingleses con sus reglas sociales rígidas, mezcladas con la magia de una institutriz muy especial, la cual esta a cargo de los hijos de una familia inglesa. EL MAGO DE OZ de FRANK BAUM, es la historia de una niña, un perro, un león un espantapájaros y un hombre de hojalata, quienes viven aventuras muy emocionantes. El deseo a nunca ser adulto marca la característica de la fabulosa historia de PETER PAN de JAMES BARRIE en donde 4 niños, un cocodrilo y un capitán con un garfio, son sus principales protagonistas, siendo el peligro parte importante de ella. PINOCHO de COLLODI^(1.6), es la historia de un títere que surge a la vida por amor, y que si en algún momento llega a mentir su nariz le ira creciendo, mas por esfuerzo y tenacidad, logra alcanzar uno de sus mas profundos anhelos, ser un niño de verdad.

Las aventuras de los jovencitos y los niños, fueron también tema para abundantes historias que han tenido éxito. Muchas han servido como ejemplo de una vida provechosa, o como denuncia a los malos tratos y a los abusos de que son objeto los pequeños, algunos han surgido como documentos que avalan hechos dramáticos o heroicos en donde fueron protagonistas niños o jóvenes. MARCELINO PAN Y VINO trata un tema muy especial, la relación de un pequeño con DIOS, su inocencia y su amor lo llevan a ser favorecido por el Señor; MUJERCITAS y HOMBRECITOS DE LUISA MAY ALCOTT nos hablan sobre las vivencias de los miembros de una familia principalmente de los hijos. TOM SAWYER y HUKLEBERY FYN, hablan de las aventuras de unos niños huérfanos que están al cuidado de unos parientes, HEIDI dJOHANNA SPRURI y CORAZON de AMICIS nos dan una lección de humanismo y compañerismo; LA PEQUEÑA CASA DE LA PRADEIRA, obra autobiográfica de LAURA INGALLSS WILDER, nos narra sus vivencias en una Norteamérica que apenas se esta conformando



1.6 EL COFRECHITO DE LOS CUENTOS DE HADAS
EDI. TORMONT, QUÉBEC, CANADA. LIBRO 5, FASC. III

como nación. EL DIARIO DE ANA FRANK, es un documento real sobre la dramática vida de una jovencita que trata de huir de los nazis. En OLIVER TWIST y ANITA LA HUERFANITA se denuncian el maltrato a los niños.

La AVENTURA, tiene como exponentes a el CORSARIO NEGRO, de EMILIO SALGARI o las grandes AVENTURAS DE SHERLOCK HOLMES, que escribiera SIR ARTHUR CONAN DOYLE (obra que habla sobre la vida y los casos de un famoso detective Ingles). Esta serie de novelas abrirían el camino a las novelas policíacas y de detectives que ahora abundan y de las cuales muchas carecen de calidad narrativa y temática.

Algunos autores han incursionando en temas políticos, como ejemplo tenemos, LA CABAÑA DEL TIO TOM, en donde se ataca la esclavitud de los negros en estados unidos durante esa época, fue escrita por HARRIET BEECHER STOWE quien vivo en esos años, la novela narra las desventuras de un negro esclavo y la búsqueda de la libertad, EL REY BABAR, es una historia que habla de un pueblo de elefantes gobernado por un rey justo que trata de inculcar y hacer triunfar en su reino EL VALOR, TRABAJO, ESPERANZA, BONDAD, INTELIGENCIA, AMOR, Y SABER, CONTRA LA COBARDIA, PEREZA, IGNORANCIA, FLOJEDAD, ESTUPIDEZ, Y DESALIENTO.

La literatura, también puede llegar a inducir a las personas a realizar ciertos actos, por eso algunas personas la han utilizado como arma para propagar su ideología o sus pensamientos.

En cuanto a su aspecto gráfico, el libro ha evolucionado considerablemente. Introdujo las ilustraciones y la fotografía como un recurso y apoyo gráfico a su texto, favoreciendo así su aceptación por parte del niño. Este apoyo visual fue un recurso que facilito y facilita la enseñanza, así mismo logro que los pequeños pusieran mas atención en los libros. Según menciona el escritor Jesualdo "El niño comprende, antes que ningún otro lenguaje, el de las bellas laminas, y estas en color, sin siquiera la presencia de la palabra, deben ser su primer libro de lectura. Nada hay que se grabe tan profundamente en el alma del niño como las imágenes gráficas."⁽¹⁾

El primer libro ILUSTRADO de que se tiene conocimiento fue el ORBIS SENSUALIUM PICTUS, DE JOHANN AMOS KOMENSKY (1592-1671), se le conocía también como COMENIUS. Fue un profesor de ideas reformistas, que pensaba que la mujer también debía estudiar para poder convertirse en una excelente mujer que se pudiera desenvolver en todos los ámbitos, para así también ser una excelente madre. Escribió importantes libros pedagógicos; su libro infantil al que titulo ORBIS SENSUALIUM PICTUS, se convirtió en el primer intento de enseñar a través de imágenes gráficas a la niñez. Fue durante mucho tiempo el único ejemplo de literatura infantil ilustrada, por lo que se le considera el padre de esta. Después de el, siguieron años de oscurantismo en cuanto al uso de imágenes gráficas en los libros infantiles. COMENIUS, logro ver la necesidad del niño de aprender a través de materiales mas didácticos que un libro lleno de puras letras.

1 La literatura Infantil, Jesualdo pag. 230

EL ORBIS es un libro alfabético con ilustraciones que tenía como intención enseñar a leer el latín, colocaba el texto acompañado por otro en lengua nativa; su autor los concibió gracias a un interés por mejorar la enseñanza. "Fue su interés por conseguir una instrucción viva del idioma lo que lo impulsó a la creación de ese librito, que no era más que una especie de abecedario de imágenes para enseñanza de la lengua materna y el latín. Apoyándose en filósofos de su época (especialmente en Francis Bacon), hizo de la contemplación del mundo real el fundamento de su método, lo cual significaba un enorme cambio en el sistema de enseñanza que regía por aquel entonces, puramente abstracto..., aquel librito diminuto, abundantemente ilustrado con primitivos grabados populares en madera, constituyó por igual una sensación. En él, las cosas y las acciones del mundo circundaban más próximo y de la más remota lejanía se mostraba representada en pequeños y sugerentes grabados en madera, debajo de los cuales figuraba la frase latina correspondiente y la misma frase en el idioma materno del niño."⁽¹⁾

Pasaron muchos años, antes de que surgieran otras personas que se interesaran en mejorar la enseñanza infantil a base de libros ilustrados. Afortunadamente, algunos artistas plásticos, profesionistas y científicos lograron ver esta necesidad, por lo que, comenzaron a incursionar en la literatura ilustrada, aplicada a la enseñanza de los pequeños. CHODOWIECKI fue uno de estos artistas que se iniciaron en esta nueva tendencia que comenzaba a dar sus primeras

muestras, realizó las ilustraciones de su libro LOS BURILES. Por otra parte, otros artistas empezaron a adaptar obras científicas e históricas para el pequeño. Los primeros libros educativos resultaban muy técnicos, por lo que se dificultaba su comprensión por parte del pequeño, ya que aun no se tenían los conocimientos adecuados sobre pedagogía y psicología infantil moderna.

Al evolucionar el libro ilustrado, se desarrollaron dos tendencias: los libros dedicados a enseñar y los de entretenimiento. Los primeros procuran enriquecer la cultura y educación de los niños, mientras que los segundos buscan desarrollar sus habilidades manuales y mentales, además de entretener. En la actualidad, una gran cantidad de libros infantiles son minuciosamente revisados y actualizados; manejan los adelantos pedagógicos y psicológicos que están de moda; sin esconder nada a los pequeños, el tabú a ciertos temas desapareció.

Las ilustraciones también han evolucionado considerablemente, han pasado por todos los estilos que el arte de la pintura ha creado, así mismo la fotografía también a contribuido a enriquecer gráficamente los libros infantiles. Hoy en día encontramos libros educativos y recreativos que hacen gala de todas las técnicas gráficas que existen.

Como mención aparte, Los alburnes o historietas (historietas ilustradas) se han convertido en una verdadera plaga, la cual a incursionando en un tipo de lectura comercial que en algunos casos resulta dañina, ya

que contiene un alto grado de agresividad y malos hábitos que influyen notablemente en el desarrollo del niño.

Las historietas nacieron como hojas sueltas que intercalaban texto con imágenes, hablaban de temas cotidianos los cuales caricaturizaban, con el paso del tiempo comenzaron a ser historias acompañadas de texto que entretenían y alegraban; lograron su desarrollo en el siglo XX, y han proliferado bastante, incluso han llegado a desplazar los libros infantiles. Incurسیونan en toda clase de temas, su fin inicial se ha perdido "...el lenguaje por medio de imágenes perdió poco a poco su propósito original o se convirtió, todo lo más, en ilustración de un texto impreso."⁽¹⁾ que ahora vuelve al hombre flojo para leer, ya que las imágenes cuentan por sí solas la historia, y el texto que las acompaña no enriquece la narración.

La historieta nació como un intento de mejorar la educación y hacer menos tediosa la lectura, pero lamentablemente se ha encaminado hacia una línea comercial, con temas no del todo apto para los pequeños.

Entre las primeras historietas que nacieron tenemos a MAX Y MORITZ, SUPERMAN, BATMAN, DICK TRACY, BABAR EL REY ELEFANTE, ARCHIE, FANTOMAS, etc.; algunas de ellas se volvieron más tarde en caricaturas, otras por el contrario nacieron de caricaturas como las de los personajes de WALT DYSNEY⁽²⁾, WALTER LAING, o HANNA BARBERA.



1.7 HISTORIETAS DE WALT D. EDICIONES NONARO, 1983

Los personajes de WALT DYSNEY, fueron pioneros en las caricaturas infantiles y en las historietas. Sus películas que retomaron los cuentos clásicos son también a su vez operas primas en el cine animado infantil. El éxito de muchos de los personajes creados por Disney, Laing o Barbera, pudo ser favorecido gracias a la televisión, y a las historietas, que contribuyeron a que el niño los favoreciera.

América latina, también cuenta con una gran herencia literaria infantil, Las culturas prehispánicas nos legaron una amplia gama de leyendas, mitos y cuentos que nos hablan de su vida, sus creencias y conocimientos, y que por su lenguaje son aptas para ser leídas por nuestros niños. Claros ejemplos de su obra son el POPOL VHU y EL CHILAM BALAN ambos son libros que reúnen relatos anónimos de esos pueblos. También existieron grandes poetas como NEZAHUALCOYOLT y TECAYEHUATZIN quienes le escribieron a los animales, a la naturaleza, al hombre, como ejemplos de sus obras tenemos, los relatos de MI HERMANO EL HOMBRE, EL COLIBRI, LA FLOR Y EL CAMPO, etc.

¹ Tres siglos de literatura infantil B. Harillman pag. 125

Al igual que en Europa, en América también surgieron escritores que recopilaron y publicaron estas historias. La autora BLANCA LIDIA TREJO realizó una compilación a la cual tituló CUENTOS Y LEYENDAS INDIGENAS (1947), los cuales están llenos de una gran sabiduría Popular.

El dorado grano de las mazorcas
trae la vida en primavera
los granos rubios de la mazorca tierna
nos dan su fuerza
Un hermoso collar de Jade
nos pone al cuello
la primavera;
pero un tesoro aun más rico
nos da la vida
si la fidelidad anima
el corazón de los amigos

TECAYEHUATZIN

En México la historia de la literatura es muy vieja, nuestros antepasados contaban con una riqueza literaria muy grande, la cual recopilaron en una gran cantidad de libros y códices; lamentablemente muchos de ellos se perdieron durante la conquista.

Con la llegada de los españoles a nuestro continente, se realizó una mezcla de culturas que dio vida a otras, igual de ricas e importantes.

En 1539 aparece la primera imprenta en el continente Americano, está se estableció en México. Para 1543 aparece el primer impresor autorizado por los españoles para publicar libros en la Nueva España. Las primeras

publicaciones impresas en el continente correspondían a textos cristianos, los cuales eran ilustrados con grabados realizados por los indios. Para 1798 aparecen los primeros periódicos nacionales y con ellos surge la imprenta nacional que jugaría un papel importante en la independencia del país. Surgieron periódicos que lucharían por abrir conciencia en los mexicanos, también surgirían grandes periodistas e ilustradores. Uno de los más famosos ilustradores que ha tenido el país y que ha sabido plasmar gráficamente la vida nacional, fue el artista gráfico José Guadalupe Posada, a quien se le deben los más famosos grabados de finales de siglo. Comenzó a trabajar desde muy pequeño en el año de 1871 a la edad de 19 años, realizaba pequeños grabados para envolturas y cigarros, con el paso del tiempo Posada ilustraría periódicos y volantes que plasmarían todo el folklore y la cultura de México.

Pero lamentablemente, la literatura infantil en México tardaría en tener representantes. Durante el nacimiento de la imprenta en nuestro país los escritores estuvieron más preocupados por un tipo de lectura que abriera conciencia al pueblo oprimido. Existían escritores y editores que más bien publicaban obras cristianas o imprimían copias de obras traídas del extranjero. El analfabetismo, la censura a ciertos libros, las guerras y los movimientos políticos que se vivieron en esa época, relegaron en gran medida la literatura nacional infantil. Las lecturas infantiles que llegaban eran de autores Europeos.

A finales del siglo XVIII y principios del XIX, se observa un pequeño crecimiento en cuanto a publicaciones nacionales dedicadas a los niños, algunos profesores y escritores comienzan a crear o recopilar historias para los pequeños. El siglo XX marca un notable crecimiento de escritores que emplezan a dedicar parte de su obra a los niños, algunos de estos escritores fueron Gabriela Mistral, Antonio Machado, Lope de Vega, Rubén Darío, Manuel Payno, Martín Luis Guzmán, José Vasconcelos, Carlos Pellicer, Juan Rulfo, Jaime Torres Bodet, Juan José Arreola, Gabriel García Márquez, Jacinto Benavente, Nicolás Guillén etc. Algunas de sus obras han sido escogidas para aparecer en los libros escolares, incluso obras de literatura prehispánicas como las de Nezahualcoyotl, Tecayehuatzin, canciones populares, cuentos populares, leyendas de diversas culturas como la maya tolteca, zapoteca, han sido escogidas como lectura infantil.

Dentro de los géneros literarios para niños, también encontramos lo que es la poesía, las canciones de cuna, canciones infantiles, las rondas, los juegos y los trabalenguas; cada uno dentro de su estilo también han llegado al gusto de los pequeños. En México las rondas, y canciones infantiles han tenido gran aceptación; nuestro país cuenta con uno de los más famosos compositores de canciones infantiles del mundo FRANCISCO GAVILONDO SOLER, quien logró cautivar y continúa cautivando a generaciones de pequeños que oyen su música con gran regocijo; sus canciones son hermosas y divertidos cuentos acompañados de una música rítmica y alegre.

El niño, es más sensible a aquel tipo de poesía o canciones que tienen un alto grado rítmico. Pero desgraciadamente, en la actualidad todos estos géneros se están perdiendo y olvidando para dejar paso a la televisión y los juegos electrónicos.

El teatro también ha gustado mucho a los niños. Aunque es un género que merece un estudio aparte, solo mencionaremos que el teatro es un elemento muy útil y que si se maneja con el debido cuidado, puede ayudar a los pequeños a expresar sus sentimientos y vivir las historias, en forma más física y real. El teatro tiene la capacidad de mostrar físicamente todo lo que el escritor expone en su obra. En la actualidad con las luces, el sonido, la magia, los efectos visuales, la vestimenta, la música, la tecnología y los recursos humanos con que se cuenta, podemos realizar un trabajo digno para los pequeños.

En cuanto a la publicación de libros infantiles en México existen varias editoriales dedicadas a ello. Encontramos publicaciones de todo tipo, para todos los gustos y presupuestos, algunas ediciones nacionales son económicas, aunque muchas de ellas no alcanzan la calidad de las ediciones extranjeras. Algunas de estas editoriales dedicadas a la impresión de libros infantiles son AMAQUEMECAN, EL CONSEJO NACIONAL DE LAS ARTES, FONDO DE CULTURA NACIONAL, FERNANDEZ EDITORES, BRUGUERA.

La ilustración en nuestro país, apenas está encontrando un estilo propio que identifique a sus autores, y el cual pueda mejorar los libros ilustrados para niños.

Las formas de los libros actuales son muy variadas, podemos encontrar cuadradas, redondas, ovaladas, verticales, horizontales, de formas raras. La riqueza visual que ofrecen así como su contenido es enorme.

La herencia literaria con la que cuenta el mundo de hoy, es reflejo de su historia y evolución, así mismo es parte importante de nuestra vida; ha demostrado por su larga permanencia, que resulta un artículo de valiosa importancia para el hombre puesto que con ella el puede plasmar sus sentimientos mas íntimos. No toda la literatura contiene temas de provecho, pero existe una gran cantidad que merece ser leída tanto por nosotros como por nuestros hijos.

En conclusión, la literatura infantil es un elemento muy importante en la vida y desarrollo del niño, por eso es importante no privar al pequeño de ella, debemos enseñarles a apreciarla.

Aquella semilla que sembraron nuestros padres en nosotros, al darnos nuestro primer libro y que cultivaron con el paso del tiempo deberá crecer y perdurar en nosotros, si la alimentamos. Esta semilla sembrémosla en nuestros hijos para aumentar cada día mas su interés por el hermoso mundo de la literatura. NO DEBEMOS DEJARLA MORIR. Una frase lamentablemente cierta, es aquella que menciona la escritora Bettina Hurlman

" Las madres que, durante el año entero, casi nunca proporcionan a sus hijos otra cosa que los cuadernos de Mickey Mouse, o

cualquiera que sea la especialidad de la familia o del país, y que si acaso en Navidades compran por excepción un verdadero libro, tropiezan de pronto con el fenómeno, para ellas incomprensible de que sus hijos no pueden, o no quieren, leer esos libros superiores, que exigen un esfuerzo intelectual ⁽¹⁾. Esta situación es real, cada día que pasa a los niños les cuesta mas trabajo leer un libro verdadero, por eso buscan mejor las historietas que son mas digeribles que los cuentos o las novelas.

CAPÍTULO I

EVOLUCION DE LA REVISTA INFANTIL EN MEXICO

LA REVOLUCION INDUSTRIAL marco cambios importantes en la forma de vida y trabajo del hombre. La tecnología evoluciona rápidamente, se producen grandes cantidades a menor costo; la vida se acelera. Las exigencias del hombre moderno propician la demanda de nuevos productos. La vida transcurre rápidamente, los medios de comunicación se extienden, los periódicos incrementaron sus tirajes, nacen nuevos medios impresos como la revista; que apareció en el mundo ya pasada la mitad del siglo XVIII, alcanzado su desarrollo a principios del siglo XIX. La revista logro gran aceptación por parte del publico; comenzó como una publicación que mantenía el aspecto y la estructura de un periódico o de un libro, pero que con el desarrollo de la fotografía y de los medios de impresión (que fueron su complemento ideal), logro alcanzar una de sus mejores etapas de desarrollo entre los años de 1945 y 1968; convirtiéndose en un medio que busca estar siempre a la vanguardia, en una constante evolución, es uno de los medios impresos mas atractivos y con mayor auge de nuestra época. Trata toda clase de temas, incluso llegaron a especializarse en algún tema.

Fue tal el éxito que alcanzo la revista, que se retomo como un apoyo para informar y actualizar; esto gracias a su versatilidad y periodicidad. Resulta un medio práctico para periodistas e investigadores que desean hablar sobre algún tema en forma mas continua, además de tener la posibilidad de incluir imágenes gráficas y de mantener correspondencia con el público.

En México, la revista comenzó a desarrollarse a finales del siglo XVIII, para después ir creciendo poco a poco. Por otro lado, como ya vimos, la imprenta llego a nuestro país durante la conquista, en sus principios estaba controlada por los españoles, quienes publicaban temas que ayudaban a controlar al pueblo y a evangelizarlo, mas tarde, a causa de los movimientos políticos y sociales que se registraron en nuestro país, los medios de comunicación le daban prioridad a este tipo de temas, por lo que descuidaron las publicaciones infantiles. Pero aunque existieron grupos de personas que siempre estuvieron preocupadas por los niños, y que lucharon por mejorar su educación y su vida, estos esfuerzos fueron casi aislados, y no es hasta nuestro siglo, cuando realmente estos intentos comienzan a tener mayor fuerza y apoyo.

Las primeras revistas infantiles que se imprimieron, eran mas bien folletitos de catequesis que la iglesia publicaba para entretener a los pequeños, otros se parecían más a un libro y eran revistas que se coleccionaban hasta completar un número para encuadernar. Los últimos años del siglo pasado y principios del siglo XX, presentan las primeras publicaciones que se acercan más al concepto actual de lo que es una revista.

A continuación, realice un breve análisis de estas publicaciones hasta nuestros días, esto es, para dar una idea de por donde a caminado la revista infantil y hacia donde se dirige.

1.- HISTORIA Y EVOLUCIÓN

Un grupo de personas vieron en la revista un auxiliar ideal para ayudar a educar y entretener a los niños. Estas personas, preocupadas por la niñez se dieron cuenta que podrían abarcar un mayor grupo de pequeños a través de este medio, por lo que su labor en pro de la infancia sería más amplia, más constante y entretenida.

(LOS DATOS QUE AQUI APARECEN FUERON OBTENIDOS DE LA HEMEROTECA NACIONAL, Y DE PUBLICACIONES ACTUALES)

Los primeros indicios que se tienen, sobre la aparición de la Revista infantil en México, surgen a finales del siglo pasado, cuando aparecen pequeñas revistas con un diseño más acercado a lo que es un folleto. Estas publicaciones fueron impresas y distribuidas bajo supervisión eclesiástica, informaban sobre las festividades religiosas, la vida de los santos, y de personajes históricos, incluían un pequeño cuento, poema o fábula, como parte del entretenimiento. Su aspecto gráfico como ya mencionamos era el de un folletito, en formato media carta, impresas a una tinta, en algunos casos incluían pequeños grabados, el tipo de letra era de imprenta con patines o sin patines, a un tamaño de 9 a 12 pts, los títulos eran un poco más grandes; manejaban de 1 a 2 columnas. La portada presenta su nombre abarcando un 30 por ciento de la página aproximadamente. Algunos complementaban su portada con alguna ilustración alusiva al nombre de la revista.

También encontramos otro tipo de publicaciones que tenían el aspecto de un libro; su contenido era educativo y en la mayoría de los casos, estaban bajo supervisión y

aprobación religiosa. Las buenas costumbres y la educación eran básicas en ellas. En cuanto a su aspecto gráfico, mantenían la estructura de un libro; los formatos iban de media carta a carta, a veces venían acompañadas de ilustraciones. El tipo de letra que manejaban, era de imprenta con o sin patines, empleaban un tamaño de 9 a 12 pts; los títulos eran un poco más grandes, diseñadas en 1 o 2 columnas, de 15 a 32 páginas por número, fueron impresas a una tinta sobre papel revolución o bond. Su portada presentaba el título en la parte superior y en algunos casos iba acompañado de una ilustración. Raro era el caso de que alguna de ellas presentara color en su portada, y si llegaban a tener color este probablemente era aplicado a mano. Una de las últimas publicaciones del siglo pasado, presenta como innovación una sección recortable.

Con la llegada del nuevo siglo surgen mejoras en las formas de impresión. La fotografía se retoma como un recurso gráfico en la revista, su formato y diseño es más cuidado, empiezan a establecerse las características que ahora la distinguen, la publicidad también hace su aparición en las páginas de la revista. A mediados de nuestro siglo, la revista infantil es más amena. Surgen personajes que le dan vida a las mismas y se mantiene una comunicación con los lectores. El color comienza a tener peso en ellas. De los años 70 a los 90 las revistas son de mayor atractivo gráfico, y manejan una diversidad de temas en sus páginas. Lamentablemente, durante todo este tiempo ninguna de las revistas infantiles que han nacido se han logrado mantener por mucho tiempo en el mercado, al año o a los dos años desaparecen.

A continuación, mencionaré brevemente algunas de las revistas infantiles que han surgido en nuestro país y que han ido marcando su evolución, para hacé tener una mejor visión de ellas, de su importancia, del interés que a motivado a algunas personas en pensar en ella como un medio adecuado y grato para comunicarse con los niños.

La primera publicación de la que tenemos conocimiento aparece en el año de 1839, cuando sale a la luz la revista que llevo por nombre DIARIO DE LOS NIÑOS, es una publicación que dista mucho en acercarse al concepto actual de lo que es una revista, mas bien tiene el diseño de un libro de consulta general; desaparece en el año de 1840. Su Diseño era sencillo, su formato se aproximaba al tamaño carta, tenía como portada una ilustración a color (probablemente pintada a mano). su logotipo se localizaba en la parte superior diseñado en un tipo de letra con patines; el diseño interior era a dos columnas, manejaba un tamaño de letra de 10 pts. y títulos en 36 pts.; fue impresa a una tinta. Trataba temas en general; intercalaba grabados e ilustraciones en los artículos, que ocupaban un 35% del contenido total; hablaba sobre ciencia, historia, matemáticas, geografía, economía, turismo, literatura, pasatiempos, hechos históricos, etc. fue una publicación que salió por fascículos coleccionables y que al final conformaban tres tomos de unas 420 páginas cada uno, tuvo como primera intención cultivar al niño intelectual, moral y socialmente. Por su estructura podía ser utilizada por toda la familia.

Posterior a esta publicación aparecen mas adelante otras revistas como, EL PORVENIR DE LA NIÑEZ (1870-75), EL OBRERO DEL PORVENIR (1870), EL ANGEL DE LA GUARDIA (1870-1871), EL ESCOLAR (1872), estas revistas tenían el aspecto de un folleto, con las características de un librito de catequesis, diseñadas a media carta, 8 pág., trataban temas cristianos y morales, uno que otro cuento biográfico o tipo moraleja; estaban impresas a una tinta, con un tipo de letra Romana a unos 10 pts., los titulares en helvetica a unos 20 pts.. Algunas llegaban a intercalar pequeños grabados; salían a la venta semanalmente. Su portada presentaba el logotipo en la parte superior, ocupando un 30% de la portada; en algunos casos venían acompañados de un grabado, el otro 70 % de la portada, era utilizado para los primeros artículos.

En 1872 aparece EL CORREO DE LOS NIÑOS (1872-83), semanario dedicado a la infancia mexicana, con una estructura más de revista, y su interior mas ameno, introduce por primera vez (de acuerdo a mi investigación) un personaje ficticio, creado para entablar una comunicación con los niños a través del correo; este personaje se llamo el postillon, con el paso del tiempo desaparece, pero lo sustituye una persona que asume su función. La revista fue elaborada gracias a la mano de obra de los niños pobres de TECPAN, que obtuvieron becas de estudio. Trata temas de interés general, y dedica un espacio a los niños sobresalientes; diseñada a dos columnas, 8 páginas, con un tamaño de letra de 9 pts., y títulos a 34 pts., estaba impresa a una

tinta, contenía un 40% entre grabados e ilustraciones, los cuales intercalaba en sus artículos; su logotipo se localizaba en la parte superior de la portada, el cual no es constante en su diseño tipográfico.

La revista infantil continúa evolucionando y presentando algunas cambios muy significativos, tanto en su diseño como en su contenido; incluso algunas comienzan a introducir artículos para los padres de familia.

Algunas revistas para poder solventar sus gastos, empiezan a vender espacios publicitarios dentro de sus páginas, los cuales, promovían productos infantiles, como ocurrió en la revista LA EDAD FELIZ (1873), semanario dedicado a los niños y a las madres de los niños. Así también hace su aparición la fotografía en blanco y negro como recurso y apoyo gráfico, EL NIÑO MEXICANO (1895-96).

Las revistas infantiles del siglo pasado, están muy apegadas a la promoción de la enseñanza, de las buenas costumbres y de la religión. Esto perduró hasta principios de siglo, pero al pasar el tiempo, la influencia religiosa va desapareciendo de sus páginas.

El nuevo siglo, comienza a marcar nuevos conceptos en cuanto a imagen y contenido. Como primeros ejemplo tenemos PINOCHO (1925), EL NIÑO (1919-1927), ALADINO (1933-35) entre otras. Las portadas de estas revistas empiezan a utilizar color. PINOCHO tenía como símbolo la ilustración del personaje del cuento, su logotipo estaba diseñado en un tipo de letra que tenía ciertos trazos alusivos al estilo de la ilustración, este se localizaba

en la parte superior de la portada (a partir de esta revista podemos hablar de un logotipo y un símbolo con más diseño). El diseño interior era a 1 columna, con 15 páginas y un tamaño de letra de 11 pts., impresa a una tinta, incluía un 30% de ilustraciones y fotos en blanco y negro, también contenía anuncios publicitarios en las últimas páginas. Los temas que trataba eran de tipo literario.

ALADINO por su parte fue una revista diseñada en formato carta, a 2 y 3 columnas, 35 páginas, con un tamaño de letra de 9 pts.; contenía un 50% entre ilustraciones y fotos, promovía concursos entre los niños, tenía una sección recortable, así como un personaje ficticio el cual se llamaba el Mago de la Ciencia, estaba encargado del área científica; publicaba los dibujos de sus lectores e incluía manualidades, información sobre exposiciones, cultura y educación; su símbolo-logotipo se localizaba en la parte superior de la portada que mostraba una ilustración a colores al tamaño de la hoja.

PILOTO (1941-44), FARITO (1942), EL AMIGO DE LA NIÑEZ (1947-50), fueron revistas que aun mantenían una relación con la religión y las buenas costumbres de esa época, trataban temas en general, PILOTO, incluía en sus páginas una tira cómica muda, su portada presentaba el símbolo-logotipo en la parte superior acompañada de una ilustración, no era constante en la imagen gráfica de la portada.

CHAPULIN (1943), EL AMIGO DE LOS NIÑOS (1961), fueron revistas que comenzaban a promover el deporte, la ciencia, las noticias nacionales e internacionales, así como la par-

ticipación de los adultos en sus artículos; se imprimieron en varias tintas. EL AMIGO DE LOS NIÑOS, manejaba su logotipo verticalmente, del lado izquierdo de la portada acompañado de una ilustración.

PEQUEÑA (1962), esta revista fue creada exclusivamente para las niñas; trataba temas que hablaban de la moda, el mundo artístico, la vida social, manualidades y buenas costumbres. Tuvo un cambio drástico al cabo de unos meses, reduciendo su formato e intercalando hojas verticales con horizontales.

Todas estas revistas que hemos analizado no lograron alcanzar al 100% un estilo gráfico y temático que las identificara, algunos de sus elementos cambiaban con cada número. Lo que se mantuvo en casi todas es la localización del logotipo, que siempre estuvo en la parte superior de la portada ocupando aproximadamente un 30% de esta. El tamaño de letra del texto se mantuvo entre los 9 y los 10 pts.; la mayoría fueron impresas a una tinta, el número de páginas variaba entre 8 a 32; el número de columnas iba de 1, 2 y hasta 3 columnas. En cuanto al símbolo, no encontramos uno que realmente cumpliera la función que ahora se le reconoce. Por lo que respecta al contenido, este tuvo mejores avances, los artículos y articulistas logran adelantos en los temas y la forma como deberían ser tratados para gusto del niño.

Las revistas que analizaremos a continuación, tienen una estructura gráfica más definida, presentan las características propias de este género mejor definidas. Contienen una imagen constante, un formato y estilo propio.

Algunas de estas revistas surgieron gracias al patrocinio de alguna institución que se preocupó por la niñez, por ejemplo La SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA comienza a publicar diversos libros y folletos para niños, uno de ellos fue COLIBRI (1979) que es una revista que trata sobre temas de arte, ciencia, y técnica. Busca mostrar al niño en forma amena las ciencias. Su diseño interior es a una columna, el texto maneja familias diferentes a un tamaño entre 13 y 15 pts., incluye ilustraciones que ocupan casi la mitad de la página, esta impresa a color. Su logotipo utiliza una tipografía de la familia de palo seco, de formas bien definidas, a un tamaño bastante visible, para que el niño distinga bien el nombre, viene acompañado de un símbolo que es la ilustración de un colibrí y el cual se localiza encima del logotipo. La portada incluye una ilustración sobre alguno de los temas que trata; todos estos elementos de la portada se localizan sobre un fondo blanco.

Para 1980, aparece la revista CHISPA, editada por innovación y comunicación S.A. de C. V. Es una revista que en sus principios hablaba sobre temas en general, pero con el paso del tiempo se especializó en impulsar la ciencia junto con el entretenimiento; impresa a color, hace uso de las ilustraciones y la fotografía que ocupan un 40% de sus páginas; diseñada a 1, 2 y 3 columnas, 32 páginas, en formato carta. Es una impulsora de la nueva revista para niños, que ha logrado mantenerse por varios años; aun hoy en día se sigue imprimiendo. Su logotipo ha evolucionado, aunque no presenta cambios muy notorios; esta diseñada con una tipografía de la familia de palo seco pero que presenta

algunas adaptaciones que nos ayudan a evocar visualmente el concepto de lo que es una chispa; su símbolo es la ilustración de una chispa con una cara simpática; la portada maneja un collage de fotos e ilustraciones que aluden a alguno de los artículos que trata el número, además aparecen los títulos de algunos de los principales artículos en diferentes tamaños y letras, acomodados dependiendo de la ilustración de la portada.

EL SEÑOR TLACUACHE (1984), fue una revista de literatura infantil, que manejaba un formato tamaño esquila. Aunque en su aspecto gráfico no resulto muy atractiva, fue un intento de impulsar la literatura entre los pequeños.(1.1)



1.1 EL SEÑOR TLACUACHE, REVISTA DE LITERATURA INFANTIL, No. 2, EDIT. CUICA A.C. 1984

Algunas revistas, comenzaron a incluir un suplemento desprendible, que apoyaba la información que presentaban. Estos suplementos traen experimentos, consejos y actividades.

TEDI (1987), es una revista para padres pero contiene una pequeña sección de entretenimiento para los niños. Maneja un formato tamaño carta, su símbolo-logotipo, se localiza en la parte superior.

CANTINFLAS SHOW fue una revista que se concibió como un cuento, que retomaba como personaje narrador, al cómico CANTINFLAS, (del cual se realizó una caricatura), es una revista biográfica, es decir que habla sobre la biografía de famosos personajes del mundo; estas biografías son narradas a través del personaje de CANTINFLAS en forma de cuento. Fue patrocinada por la compañía BARCEL. Su diseño interior era a 1 y 2 columnas, el tamaño de la tipografía era a 15 pts., su logotipo fue diseñado en una tipográfica de la familia Romana moderna, tenían un acomodo que le daba ritmo visual al nombre. Incluía en la portada una ilustración alusiva al tema, sobre un fondo blanco.

BARBIE (1985), es una revista que se concibió a partir de la famosa muñeca para niñas que lleva este nombre. Es una revista para niñas que ha logrado mantenerse bastante tiempo en el mercado. Trata temas del mundo del espectáculo de la moda, la cocina y el entretenimiento, incluye además una pequeña historieta fotográfica sobre aventuras de la muñeca. El diseño interior hace uso de 2 y 3 columnas, el texto utiliza un puntaje entre los 11 y los 15 pts., incluye ilustraciones y fotografías que ocupan un 50% de sus páginas. Su logotipo está diseñado en un tipo de letra romano, con patines modernos y una sombra que le da realce al mismo; en la portada aparece una fotografía de la muñeca realizando alguna actividad, además de los títulos.

los de algunos de los artículos que contiene ese número, a un tamaño de 27 puntos, localizados del lado derecho de la página.

También encontramos algunas revistas extranjeras que fueron traídas a México, como son ECOGUARDIANES (1991) CHILE, ESPANTAJAROS (1992) COLOMBIA, ZIG-ZAG (1992) bajo la Lic. de Highlights for children, PLAZA SESAMO (1994) bajo la autorización de children's televisión work shop. Son revistas que tratan temas de ecología, ciencia, educación, manualidades, entretenimiento y pasatiempos entre otros. todas tienen gran colorido y un diseño constante. Algunas ya desaparecieron de nuestro país y otras son muy difíciles de conseguir. Zig-Zag es publicada en México bajo la autorización de los editores extranjeros, es una revista 100% de entretenimiento. Plaza Sesamo es otra revista que se publica en México bajo autorización de editores extranjeros, esta contiene un suplemento para los padres, es una revista que nació de un programa de televisión y que tiene como concepto ayudar en la educación de los niños durante la primaria.

ECOLOGITO (1993) fue una publicación patrocinada por la compañía BIMBO. Habla sobre ecología y trataba de hacer conciencia en los pequeños para que aprendieran a respetar la naturaleza. Su diseño era agradable. Contaba con un personaje que guiaba a los niños en los diferentes artículos ayudándolos a comprender su contenido, mantenía una estructura ordenada en su diseño interior, el cual era a 1 y 2 columnas, con un tamaño de letra de 12 pts., los títulos se localizaban en la parte superior de la hoja, a unos 30 pts.. Cada número tenía entre 30 y 36

páginas. Las ilustraciones ocupaban un 50% del contenido. Incluía un suplemento, con un diseño a 3 columnas en un tamaño de letra de 10 pts. y un 30% de ilustraciones. Su logotipo fue diseñado en una familia de palo seco que rompía con la rigidez de los trazos por su acomodo y formas, el símbolo era un mundo y sobre este mundo se encontraba el personaje de ecologito, así como el Osito Bimbo. En la portada aparece una ilustración alusiva al tema de ese número junto con los títulos de algunos de los artículos de la revista.

CHACHALACA (1994) es una revista publicada por MEXICO DESCONOCIDO. Habla sobre la naturaleza, la ecología y el medio ambiente, diseñada a 1, 2 y 3 columnas, con un tamaño de letra de 12 pts. Su logotipo hace uso de un tipo de letra con patines, las letras están tratadas a diferentes tamaños, posiciones y colores, en altas y bajas, dándole vida al mismo. Su símbolo es la caricatura de una chachalaca. En la portada aparece una fotografía o ilustración sobre alguno de los temas que trata ese número, aparecen también los títulos de algunos de los artículos que vienen con el mismo tratamiento tipográfico del logotipo. Incluye un 40% de ilustraciones y fotos.

PAPALOTE (1994), es una revista publicada por el Museo del Niño. Impresa a una tinta y diseñada a 2 y 3 columnas, con un tamaño de tipo de 12 pts. su interior es agradable y bien cuidado, mantiene una uniformidad, maneja márgenes amplios, que le dan aire a las hojas. En cuanto a su logotipo, este está diseñado en un tipo de letra de palo seco, tiene unido su símbolo que es un papalote; en la portada aparece una fotografía acompañada

da por lo títulos de algunos de los artículos. Contiene un suplemento educativo con información sobre actividades culturales y recreativas, trata temas en general.

DISNEY AVENTURAS (1994), es una revista publicada bajo la licencia de la compañía Disney. Diseñada en un formato de media carta, a 1, 2 y 3 columnas, con un tamaño de tipo de 11 pts, hace uso de ilustraciones y fotos en un 50%. Su logotipo está realizado en un tipo de letra de palo seco con una sombra. En la portada aparece una fotografía, con algunos de los títulos de los artículos que trae el número, trata temas en general, además incluye una historieta cómica de los personajes de la compañía.

EL OSO BUSSI (1995), es una revista publicada por Dispaña, S.L.S. en C. Madrid, España, distribuida en México por Intermex S.A. de C.V., su formato es tamaño carta, diseñada a 1, 2 y 3 columnas, utiliza un tamaño de tipo de 14 pts, hace uso de la ilustración en toda la revista, ocupa un 60% de esta, la revista maneja un diseño estilo cuento, además de que incluye una pequeña historieta donde participa el personaje de la revista, que es el Oso Bussi, dedicada a niños entre los 5 y 8 años de edad, es una revista autodidáctica, que incluye actividades infantiles, contiene 34 pág.. El tipo de letra que maneja es de la familia de Palo Seco, su logotipo está diseñado también en una familia de letras de palo seco, en mayúsculas, en su portada incluye una ilustración, y los títulos de algunos de sus artículos.

INGENIO (1996), es una revista publicada por Metáfora Visual S.A. de C.V. México D.F., el formato que maneja es tamaño carta, su tipografía está compuesta en un tamaño de punto de 12 a 16 pts., los títulos son diseñados en diferentes familias tipográficas, incluye ilustraciones y fotografías que ocupan un 60% de esta, trata temas en general, pero relacionadas a la ciencia y el descubrimiento, su portada incluye una ilustración que ocupa toda la hoja, su símbolo-logotipo, está diseñado en una tipografía de la familia de palo seco, la tiene una adaptación ilustrativa de un foco, tiene una pequeña sombra, también cuenta con personajes, que guían al niño en la revista, contiene 32 pág.

En general, todas las revistas antes mencionadas manejan su logotipo en la parte superior de la portada, ocupando un espacio entre el 30 y el 35% de la página, diseñados con un tipo de letra bastante legible, de trazos definidos, ya sea en altas, bajas o combinadas. La mitad de ellas, están acompañadas por un símbolo que representa o hace alusión al nombre y concepto de la revista, el cual se ubica en diversas posiciones.

En cuanto al color del símbolo logotipo, este se adapta al fondo de la portada; este fondo puede ser una ilustración o una fotografía, que ocupa entre el 60 al 100% de la página, puede llevar a parte un fondo de color, en la portada también aparecen los títulos de los principales artículos que el número trae, en un tamaño de letra de 30 a 50 pts., los cuales están situados a la izquierda a la derecha o acomodados en tal forma que

no interfieran con los elementos principales de la portada, el color de los títulos también se adapta al color predominante del fondo. La mitad de estas revistas contienen anuncios publicitarios entre un 5 a un 15% del total de la revista.

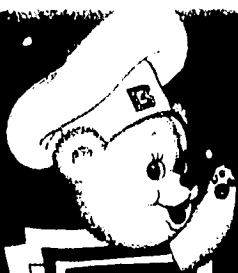
El tamaño de letra que predominó fue de 12 pts. para el texto, utilizando familias tipográficas que mostraban las letras del alfabeto bien definidas y legibles, ya sea con patines o sin ellos. En cuanto al diseño de los títulos interiores, estos variaban considerablemente, se hacía uso de todo tipo de familias y tamaños. La mayoría incluía entre un 40 a un 60% de ilustraciones y fotografías en sus páginas. Algunas llegaron a intercalar hojas verticales y horizontales. El formato que predominó fue el tamaño carta en forma vertical. Impresas en papel couche o bond, algunas intercalaban en el centro hojas en revolución o bond (según sea el caso). El número de páginas que manejan esta entre 30 y 40, fueron o son publicaciones mensuales, o bimestrales.

El uso de secciones desprendibles y de páginas recortables a aumentado en ellas. Su contenido es más ameno y agradable, aunque su costo es variado, esto a sido un impedimento para que las clases con menos recursos puedan tener acceso a algunas de ellas o en muy contadas ocasiones puedan adquirirlas. Los tirajes no son tan grandes como los de otras revistas para jóvenes o adultos. Además, no las podemos comprar en cualquier puesto de periódicos o centro

comercial, por ejemplo, algunas solo las pude localizar en lugares específicos; esto es un punto en contra para su difusión y venta.

Como hemos visto, la revista infantil a evolucionado considerablemente, pero lamentablemente, el esfuerzo de muchas de las personas que lanzaron al mercado estas revistas no ha dado frutos, la mayoría ha desaparecido rápidamente del mercado; muy pocos son los ejemplos que podemos mencionar como supervivientes en este campo. Pienso que la falta de distribución y difusión de este tipo de publicaciones, además del desinterés por promoverlas, son factores que han impedido que la revista infantil en México fructifique y cumpla su cometido. Debemos hacer un mayor esfuerzo para obtener mejores resultados, ya que la revista es un excelente medio para informar, entretener y educar. Se ha tenido mejor suerte en las revistas dedicadas a los adultos; ¿por que no, en las dedicadas a nuestros niños?

En las siguientes páginas añado algunas copias de portadas, e interiores de varias revistas, para ilustrar un poco el análisis que hice anteriormente sobre ellas.



presenta



No. 7 LA ENERGIA

Ecologito

¡CONSERVA LA ENERGIA!

■ ¿Cómo puedes AHORRAR ENERGIA?

■ ¡Una planta eléctrica más poderosa que DIEZ SOLES!

■ ¡Tú puedes descubrir la solución al grave problema de la contaminación!



¡BUSCA AQUÍ LA GRAN AVENTURA DE ECOLOGITO!

馬球



第一弄

México
\$ 20.00
Otros países
\$ 1.25 U.S. Dlls.

MARCO POLO

¡NUEVO!
PADRES DE PLAZA SESAMO
¡PADRES!

CTW

PLAZA SESAMO

L A R E V I S T A

¡Estoy creciendo!



Juega con un dinosaurio



Conoce tus huesos

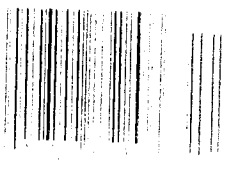


Haz una máscara de león



Cuenta con el Conde Contar

Mostrar el código de barras y el precio.



**¡OBSEQUIO!
UN PÓSTER PARA
RECORTAR**

Ptas 275
Canarias 295
México N\$ 6,00

Una revista de juegos educativos recomendada
para niños de tres a ocho años. DM 3,80

Rolf Kanka^s

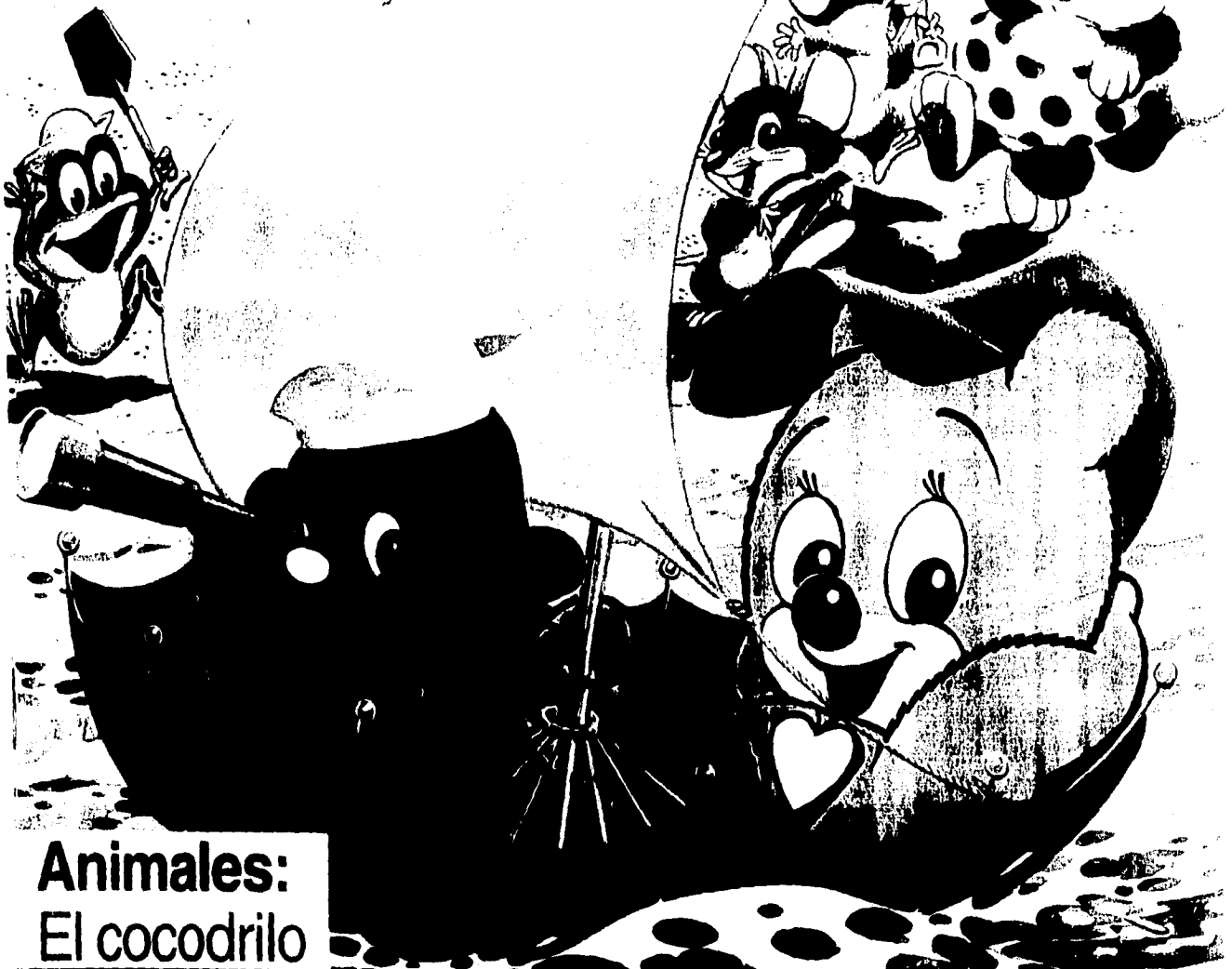


EL OSO BUSSI

Con la colaboración de psicólogos y pedagogos

Número 45

¡Menudo recortable!
Vestidos para tu Bussi
y preciosas postales



Animales:
El cocodrilo

¡Es guay! Móntate un mini-golf
Hazlo tú solo: Un ketchup rico, rico



CAPÍTULO III

CARACTERÍSTICAS DE UNA REVISTA

La revista, al igual que cualquier otro medio de comunicación se rige bajo ciertas reglas que la distinguen de las demás. Es un medio de comunicación impreso que se publica periódicamente, (semanal, quincenal, mensual, bimestral o trimestralmente, según así se determine) trata de dar una información fresca y actual sobre diversos temas que al hombre interesan. Es un medio que puede mantener contacto con sus lectores a través del correo, incluso, publica muchos de sus comentarios y sugerencias, es versátil y moderna, la información de los artículos se obtiene por medio de trabajos de investigación o bien por trabajo periodístico. El contenido de la revista busca informar, aconsejar y entretener, también puede reforzar, ampliar o actualizar nuestros conocimientos. La revista se convirtió en un producto de gran demanda por todos los grupos y niveles sociales. Muchas de ellas pueden llegar a ser un documento histórico para futuras generaciones.

Un elemento que esta en contra de la revista es el tiempo, que hace que pierda actualidad y por con siguiente se vuelva un medio efímero. En algunas, sus artículos pueden estar vigentes, mientras no surjan avances, descubrimientos o novedades sobre el tema.

Una definición de lo que es una revista nos la da el autor WILLIAN OWEN, quien dice "... una revista es mas flexible que un libro y mas rígida que un periódico; tiene mayor periodicidad que un libro (que no tiene ninguna) y menos que un periódico, y tiene una estructura híbrida de material de lectura en

serie y en paralelo. Se podría añadir, incluso, que el rigor intelectual requerido por una revista y por su lector está también en un punto intermedio entre libro y periódico, pero esta norma se rompería con demasiada frecuencia. Lo que importa no es el nivel, si no la proximidad de la relación intelectual entre la revista y sus lectores; relación compleja ésta que la revista dirige y alimenta a través de su contenido editorial y de su diseño."⁽¹⁾

Muchas revistas utilizan un estilo periodístico, producido entre el escritor, el fotógrafo, el editor y el diseñador; este último, a su vez tendrá la tarea de convertirse en algunos casos en periodista e investigador, con el fin de poder ayudar a mejorar el producto. El papel del diseñador es expresar gráficamente lo que el cliente quiere. Debe actuar como un intermediario entre la revista y el receptor

Como hemos visto, una revista esta conformada por una serie de elementos que deben cumplir una función. Aunque tiene como base el diseño de un libro y de un periódico, la revista es mas versátil, mas gráfica y mas contextual. Tiene un formato, una retícula, un estilo tipográfico, imágenes que complementan la información de los artículos, una portada y un diseño que la caracterizan. El diseño es determinado, como ya mencionamos, por el equipo de creativos y por el grupo al que va dirigida (las sociedades se dividen en grupos, cada grupo tiene una cultura y una ideología que los caracterizan). El genero y estilo literario, son determinados por el editor y los articulistas que participan en ella.

¹ Diseño de Revistas, Willian Owen, pag. 126

Cuando se diseña una revista, debe contemplarse su funcionalidad y competitividad con otras publicaciones de su género, así como el lugar donde va a ser distribuida. Mantener una imagen visual constante en la publicación es importante, ya que una vez que el consumidor la tiene identificada, siempre buscará esa imagen visual y contextual. Puede ser rediseñada, pero hay que tener cuidado de no perder su esencia gráfica y temática, para que el lector no la pierda de vista, o cambie desfavorablemente el concepto que tiene de ella.

En resumen, el entorno cultural y el nivel social y económico al que va dirigida la publicación, determinan las pautas a seguir en cuanto al estilo gráfico y temático que la revista contendrá. También influyen las características propias que el escritor y el diseñador gráfico le den. Para un diseñador es fundamental conocer estos datos, así como el presupuesto que se destinara al proyecto, ya que ambos determinan los pasos a seguir para su elaboración. Si el diseñador logra esquematizar todos estos puntos tendrá la mitad del terreno ganado, la otra mitad será la habilidad de este para representar el esquema gráficamente. A esto le llamamos, "estilo de expresión común a un grupo de personas determinadas". El grupo al que se dirija la revista puede ser grande o pequeño.

El presupuesto determina el manejo de color, la calidad de impresión, el material, la fotografía, las ilustraciones, así como el tiempo y el personal dedicado a la producción de la revista. Se debe cuidar perfectamente el tiempo dedicado a cada uno de los

pasos que intervengan en su elaboración e impresión, ya que si se sobrepasan estos, puede no lograrse sacar la revista para el día en que sale a la venta.

Cuando nace un nuevo producto, su permanencia en el mercado es determinada por la necesidad que exista o se cree de él. La necesidad ha sido un factor determinante que los productos, los servicios y los medios de comunicación han manejado para obtener un mejor resultado. Desde el momento en que se crea esta necesidad en el consumidor, se tiene un buen augurio para el éxito del producto o servicio. Por eso, cuando se piensa en lanzar algo nuevo, antes que nada se debe tener una investigación de mercado que lo respalde y que nos permita conocer que tanta necesidad hay de él y por lo tanto que tan bien será recibido por el consumidor; aunque esto no asegure al 100% su éxito, si nos puede dar una visión general de él.

1.- ESTRUCTURA Y DISEÑO

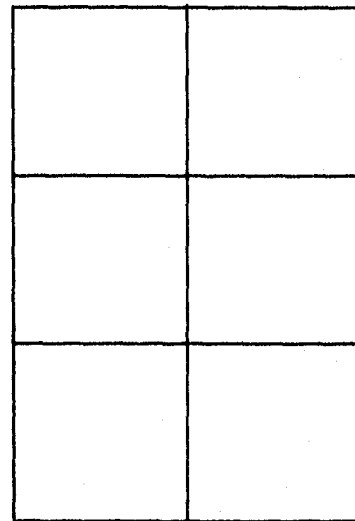
FORMATO Y RETÍCULA

El factor tiempo en las publicaciones periódicas es básico, y en muchos de los casos determina la rapidez como debe diseñarse una revista, impidiendo al diseñador entretenerse mucho en la parte creativa; por eso y otros factores mas, la retícula debe ser versátil, para que pueda adaptarse a las diversas necesidades que se presentan, como son: el material, que cambia con cada nuevo numero.

FORMATO

En muchos casos, el formato a elegir para las diferentes publicaciones que se realizan, es determinado por el tamaño del pliego de papel que el fabricante pone a la venta⁽¹⁾, o bien, por un diseño y colección que lo antecede; si se desea un formato libre y raro este debe justificarse. Pueden realizarse formas raras y extrañas a las básicas, que son verticales, cuadradas o apaisadas; la mas usual es la vertical, ya que resulta la mas cómoda y la que mayor apoyo da al impreso cuando se abre. El tamaño de la publicación influye también en el tipo de papel que se maneje, mientras mas grande sea, se recomienda un papel de mayor peso y resistencia, por que de lo contrario se pueden presentar problemas de manejo. Mas que nada, el tamaño del pliego de papel y sus características, serán las que nos ayuden a determinar el formato que buscamos; esto es aconsejable por economía, ya que nos ayudara a evitar un mayor desperdicio de material.

El formato no atiende a criterios arbitrarios, mas bien, es producto de la valoración de un determinado numero de factores. "Se han hecho y pueden hacerse libros de formas extrañas: de hoja, de muñeco de trapo, pelotas de golf, botellas y muchas otras. Las formas básicas son verticales, cuadradas o apaisadas. Lo normal es que los libros sean verticales, y es normal porque se trata de la forma más adecuada para sostenerlo en la mano, abierto cuando se va a leer. Así pues, debe existir una buena razón para alterar esta forma." ⁽¹⁾



1.1 Pliego de papel con medidas 57 x 87, de donde se pueden obtener hojas tamaño carta, sin tener desperdicio de papel.

Es importante que el pliego seleccionado para nuestro trabajo sea ocupado si no en su totalidad, si en lo mas posible, para evitar un desperdicio que aumentaría nuestros costos

El gramaje, también es importante, con el podemos controlar la manejabilidad del trabajo

¹ Manual de Tipografía, Ruari Mclean, pag. 127

RETÍCULA

Cuando ya tenemos establecido nuestro formato, pasamos a la retícula o diagramación de las hojas. La retícula que se seleccione, debe ser lo bastante flexible y apta para el diseño y acomodo del material que se reciba.

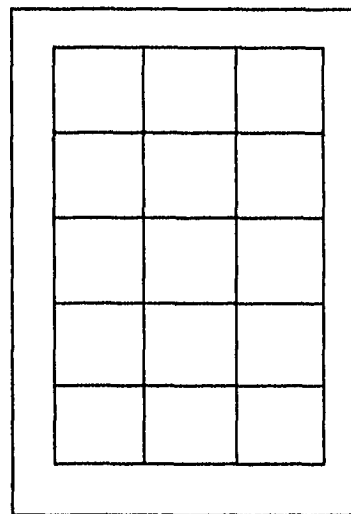
Debemos tener en cuenta, que en una revista siempre habrá una gran variabilidad con respecto al material que se reciba para cada nuevo número, por lo que la retícula debe cubrir las diferentes necesidades que se presenten; está a su vez, tiene mucho que ver en la composición tipográfica que se cree, todo tiene que fusionarse perfectamente. "La retícula, o pauta, es la división geométrica de un área en columnas, espacios y márgenes medidos con precisión" ⁽¹⁾. Nuestra hoja o espacio en blanco a diseñar, debe ser dividida en columnas y módulos que sirvan de base para colocar los elementos que constituirán la revista como son: texto, anuncios, fotografías, ilustraciones etc.. La retícula nos ayuda a determinar el juego visual que cada uno de estos elementos cumplirá dentro de la página, pueden llegar a trazarse dos o tres retículas para la revista y así obtener una mayor versatilidad en el diseño.

Las columnas, los márgenes y los medianiles que se determinaron en nuestra retícula, son el esqueleto que sostendrá nuestro diseño, y el que nos ayudara a crear un juego de blancos y negros junto con la tipografía y las imágenes. Podemos seleccionar columnas pares o columnas impares ^(1,2y3), el resultado que obtendríamos con cada una de ellas sería diferente, "el número par de columnas permite al diseñador mantener una distribución pareja y equilibrada en la página, aunque esto suponga cierta restricción de libertad y pueda desembocar en composiciones vulgares y poco imaginativas.

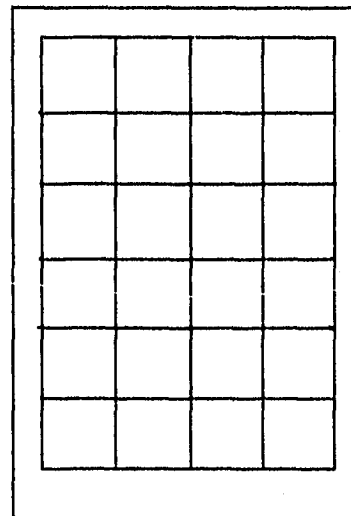
Por otra parte, las retículas de un número impar de columnas, como 5, 7 o incluso una doble página con un número impar de columnas encarado con un número par de ellas, darían un estilo diferente al concepto global." ⁽²⁾

1 Como Diseñar Retículas, Alan Swan, pag. 7
2 idem pag. 30

1.2 Ejemplo de una retícula con columnas impares y módulos impares.



1.3 Ejemplo de una retícula con columnas y módulos pares



Podemos combinar varias retículas en una misma revista para darle mayor versatilidad



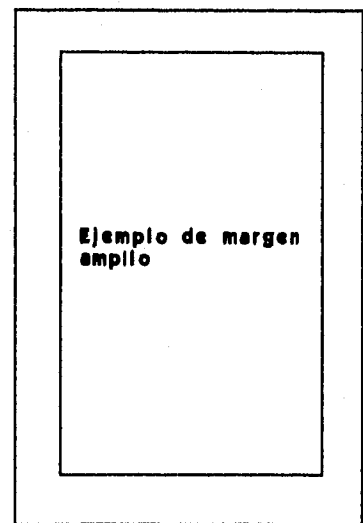
La elección de las columnas, dependerá de nosotros, y será determinada una vez definido el concepto gráfico que se desea buscar. Debemos tomar en cuenta que mientras mas columnas tengamos el largo de la línea disminuirá y por lo tanto el tamaño del tipo también, pero, la ventaja que tenemos con un numero mayor de columnas es la variedad que podemos obtener al jugar con nuestros elementos. Se deben probar varias posibilidades de retícula, hasta encontrar aquellas que se adapten mejor a nuestras necesidades. Aunque, debemos ser muy cuidadosos si elegimos más de una retícula para la revista, por que, podemos perjudicar en lugar de favorecer el diseño de la misma, ya que corremos el riesgo de crear un caos visual, perdiendo identidad y unificación gráfica, las retículas seleccionadas deben armonizar perfectamente entre sí.

1.4 El primer ejemplo de margen, nos permite meter mas información en menos páginas; con el segundo utilizamos un mayor numero de páginas

MARGENES

Los márgenes son los espacios en blanco que rodean la zona impresa, son áreas donde no entra el texto o las imágenes a menos que así se planee. Podemos hacer uso de las impresiones a sangre, que son impresiones de fotografías o texto decorativo que salen de la hoja y son determinados a propósito por el diseñador. Los márgenes, por lo regular están libres de información y solo llegan a contener los folios; también fungen como un área para poder sujetar la revista, evitando que los dedos estorben la lectura, o bien son un colchón para la hora de suajar o para posibles encuadernaciones posteriores.

Los márgenes tienen como fin enmarcar el texto y las imágenes gráficas. Crean un contraste estético de quietud respecto de la zona impresa; si son lo bastante amplias pueden dar un espacio al lector para colocar anotaciones, protegen la impresión de daños en las orillas. Aunque la economía es un factor que a veces impide utilizar márgenes amplios debe buscarse la manera de obtener el mayor espacio posible, sin que esto aumente el costo⁽¹⁴⁾; Los espacios en blanco han



sido reconocidos como parte del espacio a diseñar, tienen un valor visual que debe ser cuidado para que no choquen con el diseño.

MEDIANILES

Los medianiles son el espacio entre columnas, que ayuda a separarlas⁽¹⁵⁾. Este al igual que las columnas será determinado por el diseñador, en base a sus cálculos. Contamos con medianiles verticales y horizontales, los primeros, son los que separan las columnas y los segundos son los que separan los campos que subdividen nuestras columnas. Los campos nos ayudan a obtener mayores posibilidades de diseño y distribución para nuestro texto e imágenes.

DISEÑO TIPOGRÁFICO

La elección de la tipografía es un punto básico en el diseño de toda revista, es una parte importante de la misma, es la que contiene la información que recibirá el lector; si bien, también contamos con las imágenes que apoyan al texto, este debe ser lo suficientemente legible para él.

La elección de un tamaño y una familia tipográfica apta para la lectura, favorecerá mejor la comprensión del mensaje; la elección de un tamaño y una familia tipográfica no apta para la lectura, ocasionaría problemas visuales y de comprensión. **"La tipografía esta sometida a una finalidad precisa: comunicar información por medio de la letra impresa...La obra impresa que no puede leerse se convierte en un producto sin sentido."** ⁽¹⁾ Un buen diseñador debe preguntarse que tamaño, que peso y que forma tipográfica son los mas aptos para el público al que va dirigido el medio impreso. Un texto siempre debe leerse con facilidad y agrado.

1.5 Medianiles

columna	
medianil horizontal	
medianil vertical	

"La labor del tipógrafo, como cualquier otra artesanía, está estrechamente unida a su época y sometida a las exigencias y a los medios de su tiempo, la tipografía ofrece dos carices: por una parte, está condicionada por la finalidad práctica y por la otra, se expresa en un lenguaje artístico formal." (1) Un diseño tipográfico, además de ayudar a la comprensión del texto, debe ser visualmente agradable al lector.

Otro factor que se debe tomar en cuenta, es la edad de los lectores, ya que los niños y los ancianos requieren de un tamaño de tipo mayor al de los adultos; en el caso de los primeros se debe a que están en una etapa en la que comienzan a leer y a reconocer el alfabeto; los segundos por que su vista se esta deteriorando y realizan un mayor esfuerzo para ver.

Cuando se trabaja con un tamaño de tipo bastante grande, sobre columnas grandes, deben evitarse márgenes pequeños que realicen ilusiones ópticas que los hagan ver muy juntos, los márgenes y el texto deben ocupar espacios armónicos entre sí^(1.6). El tamaño del tipo debe adaptarse adecuadamente al ancho de la columna; los tipos de 20 pts., requieren un ancho de columna relativamente grande, los de 8 pts. una columna relativamente mas estrecha. Las reglas tipográficas marcan, que para tener una lectura fluida y fácil debemos tener entre 7 y 10 palabras por línea, además, esto ayuda a evitar que la vista se canse rápido.

Los textos largos se leen aproximadamente a unos 30 o 35 cm. de distancia, el tamaño de los tipos debe calcularse para esa distancia. Cualquier dificultad en la lectura significa pérdida de comunicación y capacidad de retener lo leído. Tanto líneas muy largas como muy cortas fatigan la lectura, en ambos casos se obliga al ojo a mantener una rutina que lo agota; el primero lo fuerza a retener la mirada por mucho tiempo hacia una línea, el segundo lo obliga a cambiar demasiado rápido la vista. La vuelta al principio de cada línea actúa como estímulo, si se alarga o si se corta ese estímulo, disminuirá el

Ejemplo de composición tipográfica no apta para las lecturas dedicadas a niños y ancianos

las letras pequeñas dificultan su lectura, principalmente en gente que esta perdiendo la vista o aprendiendo a leer.

1.6 Ejemplo de margen muy estrecho que pega el texto a los bordes de la página.

el éxito de un diseño editorial, un texto siempre debe leerse con facilidad y agrado, la tipografía has

deseo a seguir leyendo, convirtiéndose la lectura, en una tarea dificultosa; las líneas cortas ocasionan frecuentes divisiones de palabras.

Los tipos pequeños, por debajo de 8 puntos nos dificultan su lectura, los tipos de 8 pts. para arriba son mas fáciles de leer, nuestro ojo los distingue con mayor facilidad.

Al realizar el calculo tipográfico también debemos tomar en cuenta el interlineado, este debe permitirnos leer la línea sin dificultad (la interlínea es aquel espacio que separa una línea de texto con otra), ayudan a evitar que interfieran en el campo de lectura las líneas de abajo o de arriba, por que si se encuentran muy cerca, nuestro ojo las alcanza a ver de tal forma que interfieren con la lectura de la línea en la que estamos colocados, si por el contrario, el interlineado es muy grande el ojo llega a perder la secuencia de la lectura por ir en busca de la línea que sigue. La magnitud del interlineado determina el numero de líneas que entraran en una página impresa, "Una tipografía en la que se han espaciado bien las líneas tiene efectos relajantes y estimulantes sobre el lector."⁽¹⁾

Como hemos visto, la tipografía marca reglas que permiten a un texto ser leído sin dificultad. Por ejemplo una línea de mas de 60 espacios traba la legibilidad, un interlineado demasiado estrecho destruye la linealidad del texto, un interlineado demasiado grande rompe con la lectura. El numero de letras por línea, el tamaño y la distancia entre estas es importante para no cansar la vista.

También contamos, con diferentes tipos de alineación de texto. Podemos alinearlo a la izquierda, a la derecha, centrarlo o completo; cada uno da un aspecto gráfico diferente a los bloques de texto y por tanto a nuestra hoja.

Actualmente, el diseñador cuenta con una gran diversidad de familias tipográficas, con las que puede jugar, hasta encontrar aquellas que se amolden mejor a las necesidades del

Interlínea muy estrecha que ocasiona interferencia de lectura al unir visualmente las líneas de arriba con las de abajo cuando se lee

Interlínea demasiado amplia que provoca que perdamos la secuencia de la lectura

Texto justificado a la izquierda

el éxito de un diseño editorial, un texto siempre debe leerse con facilidad y agrado, la tipografía hasta cierto punto debe expresar gráficamente lo que el autor trata de comunicar.

Texto justificado a la derecha

el éxito de un diseño editorial, un texto siempre debe leerse con facilidad y agrado, la tipografía hasta cierto punto debe expresar gráficamente lo que el autor trata de comunicar.

Texto justificado al centro

el éxito de un diseño editorial, un texto siempre debe leerse con facilidad y agrado, la tipografía hasta cierto punto debe expresar gráficamente lo que el autor trata de comunicar.

Texto justificado completo

el éxito de un diseño editorial, un texto siempre debe leerse con facilidad y agrado, la tipografía hasta cierto punto debe expresar gráficamente lo que el autor trata de comunicar.

1 Sistema de Retículas, Jossef Muller, pag. 37

diseño. Existen cuatro grupos tipográficos y dos derivaciones que encierran a todas las familias tipográficas; estos grupos tipográficos son: ROMANO ANTIGUO, ROMANO MODERNO, EGIPCIO, PALO SECO, CARACTERES DE ESCRITURA, Y CARACTERES DE FANTASIA. Cada uno a su vez presenta las variaciones de positivas o negativas (negras o blancas), delineadas o rellenas; negritas, medium o light (o sea de estructura gruesa, mediana o delgada), itálicas (inclinadas), condensadas y extendidas, además de las posibilidades que ahora da la computadora para deformarlas y adaptarlas a un sin fin de formas. Por sus características cada una es apta para una determinada necesidad; pueden cumplir diferentes funciones según se necesite.

La Romana antigua tiene patines triangulares en su base. La Romana moderna presenta estos mismos patines nada más que en forma más estilizada. La Egipcia presenta formas más cuadradas y gruesas en sus trazos y patines. La de Palo Seco presenta forma rectas sin patines con gruesos equitativos en sus formas. Las Manuscritas tienen formas onduladas que se unen unas con otras, nacieron de la mano del hombre sin seguir un trazo diagramado. Las de Fantasía u Ornamentales como su nombre lo dice son más decorativas y por lo regular no muy legibles, se utilizan más como un elemento decorativo.

De estos seis grupos se derivan todas las demás familias tipográficas que existen en el mercado. Muchas de ellas presentan un diseño muy parecido, que en algunos casos pudiera hacerlas ver igual, pero llegan a variar en algo, esta diferencia puede ser imperceptible a primera vista. En cuanto al tamaño del tipo, aunque se elija un tamaño de 10 pts para varias familias, al compararlas, algunas de ellas presentarán una gran diferencia en el espacio que ocupan; esto se debe a su estructura, que las hace ver más grandes que otras, incluso algunas pierden o ganan legibilidad en un cierto puntaje.

Otro problema que se puede presentar en un cálculo tipográfico, es el aspecto que presenta el texto a un cierto tamaño y con el cual puede verse perfectamente calculado,

Familias Tipograficas

ROMANA ANTIGUA

ROMANA MODERNA

EGIPCIA

PALO SECO

MANUSCRITA

FANTASIA

Estilos de letra

MEDIUM

BOLD

LIGHT

CURSIVA

CONDENSADA

EXTENDIDA

pero si se agranda o se reduce, pueden aparecer problemas, como empalme de letras o separaciones muy bruscas; causando desequilibrio en la palabra o en el texto.

Las letras que tienen rasgos más góticos, serán siempre menos legibles que unas de Palo Seco. Las negritas nos ayudan a enfatizar un texto o mejorar su legibilidad, las medianas son las más usuales para componer un texto. Las lights también nos sirven para componer texto creando un efecto visual más delicado, no son muy recomendadas para los ancianos quienes se les dificultaría verlas, tampoco son muy recomendables en un tamaño muy pequeño ya que podrían perderse. Las Itálicas, condensadas y extendidas nos ayudan a darle un juego visual al texto, además de ayudar a distinguir párrafos o líneas del conjunto.

A la hora de hacer el cálculo tipográfico para la revista. "El tipógrafo tiene que idear un tratamiento tipográfico tan sencillo como sea posible: el más sencillo consiste en que todos los artículos se compongan utilizando el mismo carácter de imprenta, del mismo tamaño y la misma medida, con los mismos encabezamientos. Así no es necesario corregir cada artículo por separado. Al recibir las galeradas, el diseñador debe hacer un empaste página por página, en el que incluirá todas las ilustraciones que haya utilizado, y casará el texto con los anuncios." (1) Si se desea hacer uso de varias familias en la revista, debemos verificar que estas muestren una visión armónica entre ellas, además todas deben adaptarse a las columnas seleccionadas (1.7).

El texto impreso crea un efecto de plasta grisacea en la página, por lo que debe pensarse en su perfecta integración de forma y fondo. Por ejemplo en los diarios, libros o revistas, la mayoría de sus textos están supeditados a uno, dos o tres tipos de familia, que deben mostrar una plasta gris homogénea o bien contrastada, sin que ningún elemento se dispare demasiado para no romper con el conjunto y la armonía del contenido. Titulares, pies de página, textos aclaratorios, fotos e ilustraciones, ayudan a dar fuerza a la página, a sí mismo el color contribuye a darle vida.

1 Manual de Tipografía Rauri M. pag. 203

Nuevos Cuales

Pablo Andrés
Calle...
8 años
Jardines # 22
Los Cedros
57140 Mexico
Estado de Mexico

Fernando Barré
Honduras
Calle...
11 años
Abarca # 130 - C
Fracc. Las Palmas
95360 Acapulco - Gro

Lucía B. Bonafide
Honduras
Calle...
8 años
Playa Naranja # 147
Calle...
20260 Aguascalientes, Ags

Myra Hernández Díaz
Calle...
13 años
Barré # 203
Calle...
03400
Mexico
D.F.

La foto de Nuevos Cuales está diseñada así para que...
Si le gusta tener siempre por casa...
láminas...
Se debe con tu nombre, dirección, código postal, correo, ciudad, estado, localidad, lo que más le guste hacer.

¡y empieza a escribir!

28 Disney Aventuras

1.7 Ejemplo de una página de revista en donde se manejan diferentes familias tipográficas revista Disney Aventuras

"Letras palabras y grupos de texto forman elementos perfectamente legibles dentro del espacio, pero son al mismo tiempo figuras que se mueven sobre el escenario del papel, el diseño y distribución de los tipos, la tipografía se convierte en cierto modo en obra de teatro." ⁽¹⁾

En una revista. **"Las estructuras tipográficas convencionales determinan el estilo de los elementos de la página; es decir, los títulos, para introducir la historia concreta y atraer la atención del lector hacia ella; los subtítulos, introducción mas detallada, pero todavía breve y concisa, y el texto, que puede resaltarse mediante la pérdida de las mayúsculas o con letras versalitas, y romperse por medio de títulos corridos y citas, por pautas verticales o columnas. Además están el conjunto esencial de accesorios formado por los pies de ilustración, créditos y notas, y los artificios de orientación: firmas, números de página y símbolos de la página."** ⁽²⁾

Es básico que la familia escogida resulte lo mas funcional posible. La forma y la funcionalidad son igualmente importantes; mientras una busca lo estético la otra busca cumplir el objetivo para lo que fue creado el texto.

IMÁGENES VISUALES

Los espacios reservados a ilustraciones, fotografías o leyendas, deben mantener una visión armónica en relación al texto, los recuadros de las ilustraciones deben coincidir con alguna de las líneas de este. Debemos tener en cuenta que imágenes, textos, y áreas en blanco deben encuadrar adecuadamente en la página. El tamaño de la imagen visual debe ser determinado por su importancia en relación al texto; además, ampliar o reducir una fotografía debe valorarse cuidadosamente, para evitar ampliar imperfecciones o bien desaparecer datos interesantes al reducir; imprimir una foto a sangre debe ser perfectamente planeado para evitar que el elemento principal de esta, se corte o pierda.

El manejo de diferentes imágenes visuales en una página o publicación siempre debe ser planeado perfectamente para que cada una cumpla una función bien determinada dentro de esta

1 Manual del diseño Tipográfico Emil Rude pag. 5
2 Diseño de Revistas Willian Owen, pag. 158

A la hora de combinar letras e imágenes debemos procurar que ambos combinen o contrasten agradablemente entre sí. Podemos manejar ilustraciones tenues con textos más agresivos, o manejar una igualdad tonal entre una ilustración con su texto. Todo es cuestión de acomodar y combinar los elementos perfectamente; hasta llegar al diseño que más convenga.

La fotografía, es la columna vertebral de las revistas ilustradas, por lo que debe colaborar con el texto y con la composición.

Fotografía e ilustración juegan un papel de ayuda visual para el texto, ambos tratan de hacer más comprensible el mensaje. El diseñador, el fotógrafo y el ilustrador deben aprender a trabajar juntos, para que todos los elementos muestren un mismo lineamiento.

La fotografía puede ser un elemento que puntualice algo importante; que lo realce. Puede servir como fondo o como directriz, guiando al lector hacia el interior de la página. El diseñador, debe saber cuando debe encuadrar una fotografía, cuando mandarla a primer, segundo o tercer plano, cuando recortarla "La fotografía proporciona información visual, pero sin embargo esto no significa que no pueda evocar, además emociones o adoptar formas figurativas." (1). El fotógrafo puede imprimir efectos que distorcionen la realidad de la imagen captada, que inyecten mayor agresividad, importancia, color y textura a la misma, ayudando a enfatizar algo. La fotografía es color, luz, textura, expresión e idea, y por lo tanto, se debe saber que es lo que se quiere transmitir a través de ella

La fotografía puede expresar emociones como, alegría, dolor, temor, amor, agresividad, tranquilidad, etc., puede ser un arma excelente para el diseñador^(2,8); la fotografía es reflejo de una realidad consiente, cosa que la ilustración no tiene (es más fruto de su autor), la fotografía cuenta además con los trucos del fotógrafo y del laboratorio para llegar a resultados más conceptuales, abstractos y modernos.

1 Diseño de revistas William Owen pag. 200

F.8 Ejemplos de fotos que muestran imágenes que expresan visualmente un concepto o idea



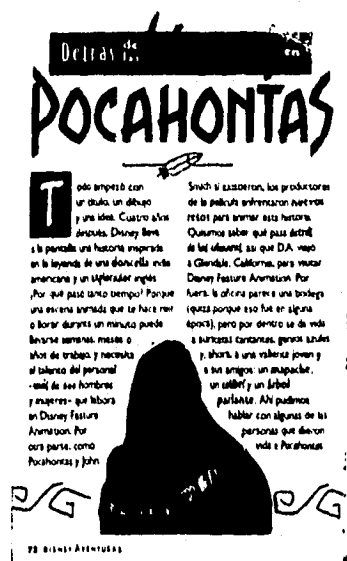
La ilustración tiene como ventaja de la fotografía que puede representar gráficamente conceptos que esta no captaría. Con ella podemos reafirmar, caricaturizar o representar eso que la fotografía no podría. La ilustración debe justificarse para poder ser incluida en la página de una revista^(1.9). Por otro lado, la ilustración puede ser muy expresiva, aunque refleja en mayor grado el estilo del artista y por lo tanto resulta aun mas conceptual e individual. "La ilustración es una forma mas individualizada y subjetiva, basada en la experiencia e interpretación personal; su mensaje es, por lo general, indirecto y retórico"⁽¹⁾

EFFECTOS OPTICOS

Nuestros ojos, no siempre perciben linealmente las formas geométricas, es decir que para ciertos objetos o formas construidos geoméricamente, el ojo ópticamente los percibe distorcionados y fuera de lugar, percibiendo formas muy diferentes a las trazadas geoméricamente. Por ello, en algunos casos, el diseñador debe optar por guiarse con la vista y no con cálculos matemáticos y geométricos, a la hora de acomodar algunos elementos. Las ilusiones ópticas pueden ser parte del diseño, ya que permiten obtener resultados agradables y acertados; pueden funcionar como un auxiliar de gran potencial para el artista; aunque se deben cuidar y controlar perfectamente para que no se vean como un error de diseño.

Las imágenes visuales también crean efectos visuales dependiendo como se manejen. No causaría el mismo efecto visual una cabeza de un animal que ocupe un 25% de la página, a esa misma cabeza de animal que ocupe un 60% de esta o mas. La impresión que causaría al espectador sería diferente. Por otro lado, si esta fotografía esta impresa en alto contraste, color, blanco y negro, positivo o negativo, sobre fondo blanco, negro, color o textura, su impacto visual variaría; lo mismo ocurriría con un texto al aplicarle color y textura.

1.9 Ejemplo del manejo de ilustraciones en las páginas de una revista (página de la revista Disney Aventuras)



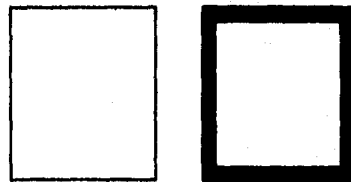
1 Diseño de revistas Willian Owen pag. 200

"El ojo tiene tendencia a ampliar todos los valores horizontales y de registrar de modo más débil los verticales. La visión, pues, exige ciertas rectificaciones en el diseño de las letras y todo artista deberá conocer perfectamente los problemas que plantean las ilusiones ópticas" (1).

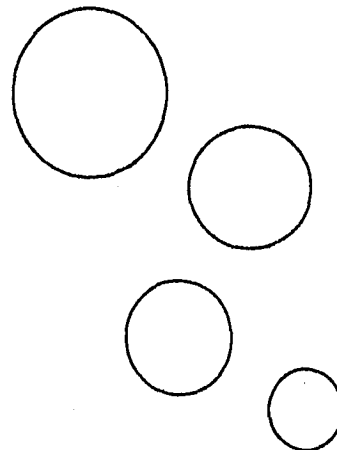
Entre los diversos fenómenos ópticos que nuestro ojo suele percibir, están los producidos por algunas figuras, las cuales, a causa de sus trazos pueden dar la sensación visual de formas diferentes a distintas personas. La profundidad, pueden ser también un efecto óptico que cree figuras distintas. El tamaño, grosor, color o perspectiva, pueden hacer que nuestro ojo perciba formas más grandes o pesadas que otras, siendo que ambas son del mismo tamaño^(1.10). Otro efecto óptico es el movimiento y la tensión, una imagen dibujada, utilizando varios tamaños, colores, grosores y posiciones en la hoja, pueden ocasionar ópticamente una sensación de movimiento o de fuerza de gravedad^(1.11).

Dependiendo como se manejen los elementos de una página, estos podrían ópticamente crear un conjunto interesante, en donde cada uno de vida a la hoja. Podrían irse hacia atrás, hacia adelante, ser parte del fondo o un elemento aparte del conjunto, podrían ser más grandes o más pequeños, de un color más claro o más fuerte, de lo que en realidad son.

1.10 Estas dos figuras son del mismo tamaño pero la que tiene un borde más grueso parece ligeramente más grande



1.11 Estos círculos dan la sensación de que están flotando en la hoja



CONTRASTES

La búsqueda de armonía entre los elementos del diseño (sean estos de formas comunes o contrastantes), nos puede ayudar a crear efectos agradables; además, apoyados con el color, la forma y el tamaño, pueden ser grandes auxiliares para la realización de nuestro trabajo. Las formas contrastantes se deben manejar con cuidado para no caer en situaciones extremas. La combinación de estos elementos tienen como intención el que visualmente se ayuden, sin que uno ni otro se opaquen entre sí, ya sea para que presenten una imagen armónica y agradable que ayude a que sobresalgan sin chocar ambos o para ayudar a que uno destaque sin opacar

al compañero, "Al combinar contrastes, hay que vigilar atentamente en no romper el efecto de unidad del conjunto. Si los contrastes son demasiado violentos, como entre claro y excesivamente oscuro, o grande y demasiado pequeño, un elemento puede predominar hasta tal punto que el equilibrio entre los dos se rompa, incluso niquilera exista" (1).

RITMO

Dentro del diseño, también encontramos diversos valores rítmicos, marcados por el tamaño, altura, peso, grosor, color, forma, palabras e imágenes gráficas. Cada uno crea ritmos en el espacio diseñado; una composición que haga uso de una variación de tamaño la cual siga una secuencia, puede crear un ritmo (1, 12).

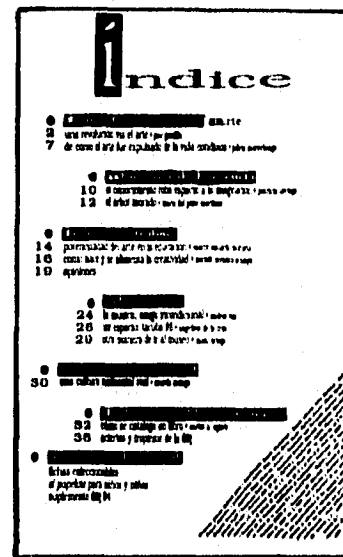
ESPONTANEIDAD Y AZAR

La espontaneidad, puede ser un auxiliar en el diseño. Debemos estar seguros de lo que queremos y buscamos para poder utilizar esta opción, ya que puede resultar un error en lugar de un acierto si no la manejamos con sumo cuidado. El colocar un elemento al azar dentro del espacio a diseñar es un arte. Debemos saber perfectamente lo que buscamos al realizar esta acción para que funcione adecuadamente dentro del diseño.

CINETICA

La secuencia de la lectura o de una serie de imágenes visuales, puede crearle un efecto óptico de movimiento, al individuo que lo esta observando. La escritura occidental tiene como regla leerse de izquierda a derecha, sin embargo podemos llegar a componer ciertos textos que sigan direcciones mas libres de movimiento visual. Para esto, debemos planear muy bien estos movimientos cinéticos, podemos ir

1.12 Ejemplo del manejo de ritmos visuales en una pág. de la revista *Papalote*



1 Manual de Diseño Tipografico Emil Ruder pag. 112

de abajo hacia arriba, de arriba hacia abajo de esquina a esquina, en forma circular etc. todo depende de la intención y las posibilidades.

COLOR

El color es un auxiliar muy importante para el diseñador, además de que es un elemento básico en la revista. Con el se puede resaltar algún elemento importante de los demás; dar mayor realce y atractivo a muchas de las imágenes y texto impreso. Al hablar de color incluimos también lo que es el blanco y el negro, quienes también pueden mostrar con gran impacto una imagen visual. Cuando se aplica color no siempre se puede pensar en un acierto en el diseño, ni que este mejorara o será mas atractivo al público. El color también tiene que cubrir ciertas reglas para su aplicación, pues hay que combinarlo perfectamente, para que cumpla su mejor cometido en el trabajo impreso.

REGLAS PARA LA APLICACION DEL COLOR

El concepto que se tiene de los colores es variado, cada persona tiene sensaciones diferentes a un mismo color y estas sensaciones se rigen ya sea por su cultura, país, educación y gustos propios. La combinación de los colores varia de acuerdo a estos factores, ya que para unas personas, cierta combinación pudiera ser agradable y para otras no, **"Personas diferentes pueden tener opiniones distintas acerca de la armonía o la ausencia de armonía...En general los términos "armonioso", "no armonioso", sólo conciernen a las sensaciones "agradable", "desagradable" o " simpática", "antipática" (1), "llamamos armonioso a aquellos grupos de colores que producen un efecto agradable" (2)** estos conceptos son hasta cierto punto subjetivos, porque cada combinación esta sujeta a la opinión de cada sujeto, por lo tanto variaran los conceptos entre combinaciones armoniosas o no.

1 El arte del color Johannes Itten pag. 19

2 idem pag. 21

Los colores pierden o ganan de acuerdo a como se les maneje. La función que realiza el color dentro del trabajo debe ser bien planeada para así poder representar el tema que se esta planteando. No se puede pedir el uso de un color arbitrariamente, este debe ser justificado adecuadamente. Todos somos sensibles a los colores y si no se manejan con precaución podemos crear una sensación de desagrado a una persona o grupo de personas.

El color puede crear una infinidad de sensaciones. Cualquier color que se sobreponga a un fondo mas oscuro que éste, se observara mas claro o viceversa^(1,19). La yuxtaposición de los colores determinara que algunos colores se oscurezcan o aclaren mas de lo real. Si se combina un color muy oscuro con uno muy claro cada uno reforzara mas su valor cromático.

El color da una gran variedad de juegos ópticos que engañan nuestra vista, o que pueden reforzar las formas y los tamaños. Por ejemplo, si colocamos un objeto con un borde bastante grueso, sobre un fondo que lo favorezca, cobrara mayor impacto visual dentro de la hoja, por el contrario si este contorno se difumina y coloca dentro de un fondo que lo mezcle, el objeto perderá poder visual^(1,14), convirtiéndose en un elemento mas del fondo." Cuando son yuxtapuestos dos o mas colores se advierte que los de la gama cálida parece que avanzan hacia nosotros, saliendo del plano en que están, mientras que los de la gama fría parecen alejarse y entrar más en aquel plano.

Los colores cálidos y fríos aun ofrecen otra particularidad de interés; los primeros hacen que los objetos parezcan mas grandes y pesados y los segundos que aparentemente sean mas pequeños y ligeros " (1),

"Una línea nos parece larga cuando junto a ella se encuentra una línea pequeña; pero la misma línea nos parecerá corta si es acompañada por una línea más larga. De la misma manera, los efectos de color pueden intensificarse o debilitarse por contrastes coloreados." (2)

1 El Color en la publicidad y las artes gráficas, CEAC pag. 26 y 27

2 El Arte del Color Johannes I, pag. 83

I.13 Yuxtaposición de colores



I.14 Yuxtaposición de colores



El color también tiene efectos psicológicos y fisiológicos sobre el hombre, influyendo y representando sus estados de animo. Cada color transmite un sentimiento que el cerebro percibe y codifica dependiendo de su condición anímica e intelectual. Estas cualidades pudieran ser muy científicas, pero si las analizamos bien, nos podemos dar cuenta, que nosotros vivimos en un mundo pintado de colores, el cual nos ha dado la pauta de remitir cada color cuando lo vemos a ciertos elementos o sentimientos. La naturaleza es verde, una planta es sinónimo de vida, de esperanza; cuando estamos cerca de ellas sentimos tranquilidad y paz; por lo que al ver un cuarto pintado de verde evocamos esos sentimientos que nos produce la naturaleza. Esto no quiere decir que todos los verdes creen estas sensaciones ya que los verdes muy oscuros con tonalidades grisáceas por el contrario, alteran nuestros nervios, los verdes vivos y puros son los que nos remiten sensaciones agradables.

Por ello, el diseñador debe estudiar los efectos del color en el hombre, para poder aplicar el que mejor represente el producto que se esta promoviendo.

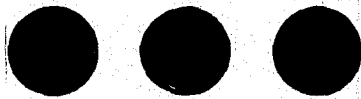
Los colores también se dividen en cálidos o fríos⁽¹⁾. Al grupo de los colores cálidos se les conoce así, por que emiten una sensación de calor a nuestro cuerpo; el grupo de los colores fríos, transmiten una sensación mas baja de temperatura a nuestro cuerpo. "El grupo de los colores cálidos- rojos, amarillos y amarillos-verdes- produce un efecto alegre, vivo y caliente, siendo, a medida que se acercan al rojo, estimulantes y excitantes; el de los colores fríos- azules-verdes y violetas- es tranquilo, sedante, silencioso y fresco y a medida que se acercan al azul, mas fríos y deprimentes"⁽¹⁾. Estudios científicos han demostrado que los colores pueden alterar nuestra temperatura.

A continuación hablaremos algo sobre la connotación de algunos colores.

1.15 Colores de la gama cálida

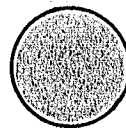


1.15 Colores de la gama fría



1 El Color en la artes graficas y la publicidad, CEAC pag. 33

El amarillo es el mas luminoso de los colores; es el que en mayor grado refleja la luz; simbólicamente el hombre le ha dado la connotación de representar la Inteligencia y la ciencia (que son características de una mente brillante, es decir luminosa); pero cuando este amarillo se va apagando, hacia tonalidades mas grisaceas, llega a simbolizar envidia, traición (que serían el lado contrario de una persona brillante).



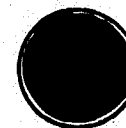
El naranja representa el máximo resplandor y reflejo de calor y luminosidad. En una llama la parte anaranjada del fuego es la mas caliente; es donde el fuego arde con mayor fuerza; por lo que su estimulo es mas excitante. El fuego estimula al hombre, por lo que el naranja le da la sensación de mayor actividad; pero al alcanzar tonalidades muy oscuras, estos sentimientos se revierten.



El rojo es un color caliente y cuando pasa a una tonalidad anaranjada se encuentra en su máxima expresión calórica; la sangre es roja y es la que activa nuestras emociones; simbólicamente el rojo expresa las pasiones mas fuertes del ser humano, como son el amor y el deseo, el rojo tendiente al color de la sangre, según se emplee, puede remitirnos a la muerte o al terror; mezclado con el blanco forma el rosa, (color al que se le ha atribuido el concepto de inocencia). El rojo tiene un mayor numero de tonalidades, que van de un rosado muy claro (al mezclarlo con blanco) hasta un púrpura (al mezclarlo con un azul), siempre que predomine su esencia rojiza.



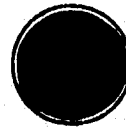
"El verde es un color intermedio entre el amarillo y el azul. Modifica su expresión según se incline hacia el azul o hacia el amarillo" ⁽¹⁾, por ser el color de la naturaleza, simboliza la vegetación, que como ya mencionamos, nos transmite calma, frescura, esperanza y sugiere la primavera. Dependiendo a donde se incline, si al amarillo o al azul; las sensaciones varían dependiendo de las tonalidades que adquiera.



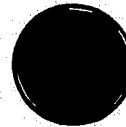
El amarillo es el mas luminoso de los colores; es el que en mayor grado refleja la luz; simbólicamente el hombre le ha dado la connotación de representar la inteligencia y la ciencia (que son características de una mente brillante, es decir luminosa); pero cuando este amarillo se va apagando, hacia tonalidades mas grisáceas, llega a simbolizar envidia, traición (que serían el lado contrario de una persona brillante).



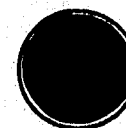
El naranja representa el máximo resplandor y reflejo de calor y luminosidad. En una llama la parte anaranjada del fuego es la mas caliente; es donde el fuego arde con mayor fuerza; por lo que su estimulo es mas excitante. El fuego estimula al hombre, por lo que el naranja le da la sensación de mayor actividad; pero al alcanzar tonalidades muy oscuras, estos sentimientos se revierten.



El rojo es un color caliente y cuando pasa a una tonalidad anaranjada se encuentra en su máxima expresión calórica; la sangre es roja y es la que activa nuestras emociones; simbólicamente el rojo expresa las pasiones mas fuertes del ser humano, como son el amor y el deseo, el rojo tendiente al color de la sangre, según se emplee, puede remitirnos a la muerte o al terror; mezclado con el blanco forma el rosa, (color al que se le ha atribuido el concepto de inocencia). El rojo tiene un mayor numero de tonalidades, que van de un rosado muy claro (al mezclarlo con blanco) hasta un púrpura (al mezclarlo con un azul), siempre que predomine su esencia rojiza.



"El verde es un color intermedio entre el amarillo y el azul. Modifica su expresión según se incline hacia el azul o hacia el amarillo" ⁽¹⁾, por ser el color de la naturaleza, simboliza la vegetación, que como ya mencionamos, nos transmite calma, frescura, esperanza y sugiere la primavera. Dependiendo a donde se incline, si al amarillo o al azul; las sensaciones varían dependiendo de las tonalidades que adquiera.

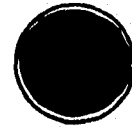


El azul, lo ligamos al agua y al cielo, por lo que nos transmite una sensación de frío, humedad, profundidad e inmensidad. Como el agua tiene una función sedativa y tranquilizante, dependiendo donde se observe, si en un pequeño riachuelo o en una laguna o mar tranquilos, con tonalidades azules, brillantes, claras o transparentes, nos dará la sensación de tranquilidad, quietud, profundidad; pero si se observa en un mar muy turbulento con tonalidades muy oscuras, casi negras, puede darnos la sensación de miedo y terror.

El blanco significa reposo, limpieza, pureza, inocencia, virtud y castidad; el negro tinieblas, muerte, duelo; el gris resignación y neutralidad.

Como hemos visto, los colores, según se escoja su tonalidad y su pureza, transmiten ciertas sensaciones ligadas al mundo en que vivimos, cada color es representante de una parte de él, por eso cuando pintamos un atardecer, el sol que dibujamos es de tonalidades naranjas. La luz es un elemento importante en las tonalidades de los colores, un verde, puede estar lleno de vida en un día muy soleado, pero puede parecer tenebroso en una noche muy oscura "En general los colores aclarados representan el lado luminoso de la vida mientras que las tonalidades oscurecidas simbolizan el lado oscuro y negativo de las fuerzas naturales" (1). En la actualidad, el color ha adquirido un sin fin de connotaciones; las cuales están regidas por distintas características tanto físicas como conceptuales, la tonalidad, la luz, la cultura, la educación y nuestros sentimientos son algunas de las características que intervienen a la hora de percibir el color. Sería difícil encasillar un color a determinados conceptos; lo más importante al aplicar color, es tomar en cuenta lo antes señalado, así como realizar un pequeño análisis de las personas a las que va dirigido el trabajo y de las características propias del producto.

Ahora bien, cuando jugamos con el color en nuestra hoja de papel, éste cumple diferentes funciones según se sitúe (1, 16). "El efecto de una mancha azul es diferente si se sitúa, abajo,



Tonos claros



Tonos oscuros



1 El arte del Color J. Itten pag. 89

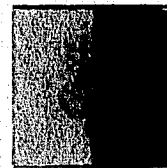
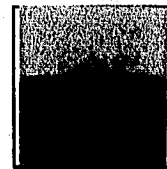
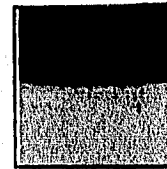
a la derecha o a la izquierda de la composición. Abajo, el azul es más pesado, arriba, parece ligero. Arriba, el rojo oscuro es pesado, amenazador; abajo expresa calma y espontaneidad. Arriba, el amarillo es ligero y vaporoso, abajo, se rebela como si estuviera encarcelado" (1). Los colores tienen un peso visual, por eso cuando se aplican en diferentes áreas este peso afecta la sensación que se percibe de ellos, para algunos colores el arriba, abajo, a un lado u otro, crea impactos visuales diferentes.

Si se manejan plastas de color, estas suelen ser más pesadas y de mayor impacto visual que una mancha difuminada o degradada.

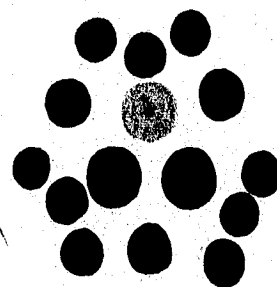
En cuanto a la composición de los colores impresos, la naturaleza nos ha dado tres colores o pigmentos básicos, de los cuales se derivan todos los demás, estos colores los ubicamos en un círculo cromático. Dependiendo del lugar que ocupen dentro de este círculo cromático (1.17), el color puede crear un mayor o menor contraste. Colores complementarios y vecinos producen menor contraste, colores complementarios pero opuestos producen un efecto más contrastante.

Podemos decir que el color se puede clasificar por, "tonalidad, claridad, luminosidad y saturación la "tonalidad" está constituida por el color en sí, es una característica de la superficie "claridad" y "luminosidad" corresponden a la sensación de que un color puede parecerse más o menos claro y luminoso que otro; el efecto esta condicionado también por la intensidad del estímulo... La "saturación" se verifica en el grado de pureza e intensidad según características que nos permite ver los colores como más o menos ricos o llenos," (2) es decir que los colores tienen ciertos valores que los caracterizan, "la tonalidad o "cromaticidad" es el atributo que hace posible clasificar un color como rojo, amarillo, verde, azul u otro; la luminosidad, "es el valor según el cual un color se ve como oscuro o brillante, la saturación, un índice de cuanto se diferencia un color dado de un blanco de luminosidad

1.16 Un mismo color puede ofrecer diferentes posibilidades, dependiendo del lugar posición y espacio que ocupe dentro del diseño



1.17 Círculo Cromático



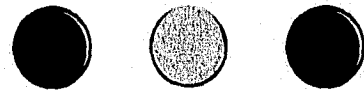
1 El arte del color J. Itten pag. 92
2 Diseño Grafico, Baroni Daniele pag. 184

equivalente. Se sobreentiende que la luz y el ojo son dos factores determinantes para diferenciar la tonalidad, la saturación y la luminosidad." (1)

Segun Johanes Itten, existen 7 contrastes de color:

1.- Contrastes de los colores puros^(1.18) o en sí mismos. El rojo, amarillo, y azul son la expresión más fuerte de color puro, y a su vez son los contrastes más marcados, sus derivados es decir los secundarios y terciarios (segun el lugar y posición que ocupen dentro del circulo cromático, los colores se clasifican en secundarios y terciarios; que son producto de la mezcla entre los pigmentos básicos) van perdiendo contraste conforme se alejan a cada uno de los colores puros. "Para crearlo basta la aproximación de cualquier color al más alto punto de saturación"⁽²⁾

1.18 los Colores puros son el rojo, amarillo y azul



2.- Contraste de claro y oscuro^(1.19). Aquí determinamos lo que llamaríamos blanco o negro, conforme el color se acerque al blanco o al negro este se aclarara o se oscurecerá, un color puede ser aclarado u oscurecido de diferentes maneras, como con la luz natural, si este color se someta a la luz del día o a la oscuridad de la noche ganara o perderá intensidad, "el tono de los colores produce a la luz del día un efecto que corresponde a la realidad, pero a la luz del crepúsculo origina un efecto falseado" (3). "El punto extremo de contraste claro oscuro esta representado por la proximidad del blanco y el negro." (4)

1.19 Un color puede ir de un tono claro a un tono oscuro



3.- Contraste de cálido y frío^(1.20). Físicamente se ha comprobado que los colores pueden producir sensaciones de calor o de frío. Los colores clasificados como, fríos dependiendo de su intensidad pueden producir a la persona que los observa una disminución en su temperatura corporal, así bien los colores clasificados como cálidos por el contrario pueden producir una elevación en la temperatura. "En un paisaje, los objetos situados en la lejanía parecen siempre más fríos a causa de las capas de aire que se intercalan. El

1.20 Los colores pueden producir sensaciones de frío o de calor

Color clasificado como cálido

Color clasificado como Frío



1 Diseño Gráfico, Baroni Dantelli 184
2 Diseño, Gráfico, Baroni Dantelle pag 187
3 El Arte del Color J. Itten pag. 44
5 Diseño Gráfico Baroni Dantelle⁵ pag. 187

contraste caliente-frío, contiene así, elementos susceptibles de sugerir la lejanía y la proximidad. Es un importante medio para representar los efectos de perspectiva y de relieve" (1). Este contraste también tiene efectos de tranquilidad o agitación, los colores fríos suelen dar una sensación de relajación, por el contrario los colores calientes suelen alterarnos. **"... Todas las tonalidades pueden hacerse más cálidas añadiendo una porción de amarillo o de rojo; o más frías añadiendo pequeñas cantidades de azul o de blanco" (2)**

4.- Contraste de los complementarios^(1,21). **"Se trata de parejas de colores totalmente singulares que en el disco Cromático tienen posiciones de máxima contraposición, pero que tienden a atraerse recíprocamente"**⁽³⁾. Estos colores dan un efecto estático y solido, se localizarían en lo que pudiéramos llamar colores intermedios.

5.- Contraste de simultaneidad, **"Cada color produce simultáneamente su opuesto, y el efecto resulta tanto más intenso cuanto más tiempo dura la observación del color dominante, y cuanto más luminoso es este"** ^{(4)(1,22)}, es decir que al mantener nuestra vista por un tiempo sobre un color y después volver la mirada hacia otro lugar, se producirá una mancha de color que será el complementario al observado.

6.- Contraste de calidad o cualitativo^(1,23). **"Por calidad cromática se entiende el grado de pureza y, por tanto, de saturación de los colores, como ya hemos mencionado. El contraste puede darse entre colores puros o bien en la contraposición...Aclarados u oscurecidos los colores pierden parte de su luminosidad y modifican sus atributos de cálides y frialdad"** ⁽⁵⁾, cada color acepta solo cierto grado de negro o blanco; cuando se sobrepasan ciertas proporciones de estos, se vuelven grisáceos o manchados; a un azul puro mientras no se le agregue otro color, representa el mas alto grado de su pureza, pero si se le añade una porción de otro color, esta pureza va disminuyendo.

1.21 Colores complementarios



1.22 Colores opuestos



1.23 Color con grado de pureza que va hacia la saturación



1 El Arte del Color pag. 46

2 Diseño Gráfico B. Danielle pag. 188

3 idem pag 188.

4 idem pag. 189

5 Diseño gráfico Danielle B. pag. 190

7.- Contraste de Cantidad⁽²⁴⁾; este contraste se realiza en base a un área más grande o más pequeña, los colores tienden a contraerse o extenderse ópticamente engañando nuestra vista, volviéndose mas grandes o mas pequeños, por lo que hay que adaptarlos segun sea la intención.

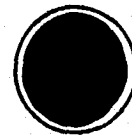
Los colores pueden dar la sensación de un estado gravitacional en la hoja. Visualmente algunos colores por su tonalidad y peso quedan como estáticos, otros por el contrario parecería que están flotando. Este efecto puede ser un auxiliar para el diseñador que desee crear algún tipo de efecto gravitacional.

El color es también positivo o negativo, femenino o masculino (el hombre le ha dado esos atributos). Los anuncios de publicidad hacen uso de ese doble significado del color, utilizándolo como un elemento de apoyo para reforzar una idea o un concepto y que a su vez venda. Los colores seleccionados están relacionados con el mensaje que el anuncio quiere comunicar. Con el color podemos hacer resaltar un elemento o un detalle.

En las revistas, se utiliza cada vez mas el color, porque este atrae y capta con mayor rapidez la vista, que las inserciones en negro. El color tiene poderes sobre los sentidos y el sentimiento; como hemos visto, por el color puede expresarse casi todo. **"El color tiene una cualidad propia de identidad y es mas fácil de recordar que una forma o texto; un anuncio en color entrega su mensaje con mas vida y dice mucho mas que las palabras"** ⁽¹⁾.

La edad del receptor influye en la preferencia a determinadas gamas de colores. Los jovenes y niños gustan mucho de los colores vivos y alegres, mientras que los adultos comienzan a buscar colores mas serios. El niño tiene preferencia a los colores vivos y contrastantes, los cuales se interrelacionan mas con su carácter, alegre, curioso y juguetón. (no existen reglas estrictas en cuanto al color y como se dice vulgarmente en gustos se rompen géneros).

1.24 El color tambien ofrece la sensación diferente en cuanto al espacio y la area que ocupa



DISEÑO DE UNA REVISTA

Una revista, es el punto intermedio entre un periódico y un libro, sus noticias son frescas y actuales, contiene información útil para todos; incluso podemos consultarlas al igual que un libro o un periódico. Su diseño, a diferencia del periódico y del libro es mas vanguardista, permite al diseñador realizar un diseño mas novedoso en sus hojas. Una buena revista, no debe perder su identidad gráfica, tanto exterior como interiormente. Muchos diseñadores caen en el error de querer diseñar una revista muy versátil, pero en su intento pierden su identidad. Deben existir elementos que se manejen siempre de igual forma y que sean una característica propia de sus páginas. Se pueden variar otros elementos para darle frescura al diseño, pero nunca al grado de cambiar o alterar por completo el diseño original. No deben caer en el caos visual sus páginas.

Cuando comenzamos a diseñar, la hoja blanca nos ira dando las bases para crear la retícula y mas tarde el diseño. Es aquí, cuando debemos aplicar los conocimientos que hemos estudiado durante todo este capítulo. Los espacios, la tipografía, las imágenes, el color, el ritmo, los contrastes, el movimiento etc., comenzaran a tomar vida en sus páginas. Debemos buscar una composición que este fuera de la monotonía y que muestre diversidad en las hojas que se diseñan, sin perder su identidad.

Los espacios en blanco son parte del diseño de la página y deben recibir la atención que merecen. Su aspecto debe ser deliberado y no accidental; deben agradar a la vista para que no cansen al lector. Si los perdemos crearemos un efecto de saturación; si abusamos de ellos daremos la idea de un texto demasiado recortado o pobre.

"El mejor diseño es el mas limpio y claro, sin caer en cuestiones sumamente artísticas, "la funcionalidad del diseño es primordial: la revista de noticias requiere un formato sistematizado que facilite la producción rápida en plazos de ejecución muy ajustados, y una jerarquía tipográfica apropiada.

En las últimas páginas de este capítulo, anexo ejemplos de algunas páginas de revista que ilustran este tema.

da a la importancia de las noticias." (1). En si una revista debe saber combinar acertadamente sus elementos para que estos puedan simplificar gráficamente lo que el artículo contiene, "... el diseñador de una revista compite por atraer la atención del lector con otros muchos pasatiempos; así, pues, las páginas de la revista no deben estar formadas (siempre que pueda evitarse) por columnas de letras compactas." (2) O imágenes saturadas que perjudiquen el trabajo final.

Debemos recordar siempre que un diseñador está sujeto a varias restricciones y puntos que afectarán su trabajo. "El diseñador-tipógrafo debe ser muy consciente de que su lugar en la industria gráfica significa, por una parte, que depende de elementos de trabajo ya determinados por otros, papel, tintas, herramientas, máquinas y, por la otra, que deberá permitir que su propio trabajo sea sometido a posteriores procedimientos de impresión, acabado. Por lo tanto, no es libre de tomar decisiones independientes; deberá obrar teniendo en cuenta tanto las limitaciones de una fabricación previa, como las exigencias engendradas por las actividades posteriores a la suya." (3). Nunca hay que tomar una decisión sin conocer antes, con que se cuenta y hacia donde se quiere llegar.

El formato y la retícula, son el esqueleto de la revista y la base de su identidad, los demás elementos ayudan a reforzar esta identidad como son: un esquema de tipografía y espacio, márgenes, los títulos, subtítulos, los folios y demás elementos; los cuales estarán sometidos a un manejo específico para cada nuevo número.

Al diseñar una revista debemos estar siempre abiertos a todas las posibilidades. No por que existan limitaciones en cuanto al material o a la disposición del cliente o el impresor, el diseño perderá; por el contrario esto debe ser un reto, para demostrar nuestra capacidad de resolver el problema con los medios con los que se cuenta; las limitaciones son también armas importantes para el diseñador pues le permiten demostrar su capacidad creativa.

En las últimas páginas de este capítulo, anexo ejemplos de algunas páginas de revista que ilustran este tema.

1 El color en las artes Gráficas y en la publicidad CEAC pag. 128
2 Manual de Tipografía Ruari M. pag. 204
3 Manual de diseño tipográfico E. Ruder pag. 10

Cada elemento que conforma nuestra revista cumple una función específica dentro de sus páginas como los títulos. **"En la publicidad los títulos y subtítulos tienen por función llamar la atención. Deben obligar al ojo del lector a leer su mensaje."** (1). El texto tiene la función de informar al lector sobre algún tema, las imágenes ayudan a tener una mejor comprensión de lo que se está leyendo.

Existen revistas de todo tipo y debemos estar conscientes de que nuestro trabajo tiene que competir con todas ellas. Las encontramos en los puestos de periódicos y en los centros comerciales, junto a un sin fin de publicaciones. Es aquí cuando la imagen visual, la tipografía y el color juegan su papel más importante, tratando de resaltar nuestro trabajo sobre todas las demás.

En una revista, la portada es la primera en llamar la atención, si esta funciona, el público la hojeará y probablemente la comprará. La portada es un espacio relativamente pequeño, que debe contener la información suficiente para que el lector sepa del contenido principal de la revista. No es fácil que el diseñador pueda romper con la estructura actual de una portada de revista, ya que la mayoría, casi el 100% presentan su logotipo y su símbolo en la parte superior ocupando entre un 30 a un 40% de la página, esto se debe en muchos de los casos, a los stands donde son expuestas, ya que por espacio y acomodo se deja ver solo los titulares de ésta; también aparecen, los títulos de los principales artículos, ya sea del lado derecho, del lado izquierdo o distribuidos en tal forma que no interfieran con la foto o ilustración de la portada. El diseñador debe ser hábil para buscar una imagen propia de la revista, puede romper con esta distribución común de los elementos en la portada, pero al hacerlo debe tener presente que no importa como desee acomodarlos, siempre y cuando sean visibles y legibles rápidamente, que no interfieran unos con otros y que cada uno tenga un orden y valor dentro de la portada. "Hay que recordar también que

En las últimas páginas de este capítulo, anexo ejemplos de algunas páginas de revista que ilustran este tema.

es en la portada donde librereros y catalogadores, además de lectores, buscan la información básica que necesitan para identificar el libro." ⁽¹⁾ o la revista.

La combinación de todos los elementos en nuestras hojas diseñadas, crearan un conjunto, el cual dará una forma global a la revista; esta forma global será el primer impacto que tenga a la vista el lector. El primer impacto debe ser agradable, para que el público se interese en saber su contenido, de una forma mas detallada. El diseñador es el que creara la tarjeta de presentación de la revista ante el lector y mientras mas llamativa, legible y agradable sea, tendrá mas oportunidad de ser seleccionada; la otra parte dependerá del contenido temático de la misma.

Antes de diseñar. "El primer paso es establecer la cantidad de texto, el título o títulos y todos los subtítulos, citas y pies, así como la identificación de toda información especial que requiera prioridad,"⁽²⁾ lo correcto es trabajar primero con los elementos grandes y terminar con los pequeños, el espacio en blanco que queda después de hacer nuestro cálculo tipográfico nos puede servir para hacer innovaciones o modificaciones, el siguiente paso es acomodar las fotografías e imágenes que se vayan a incluir así como los elementos decorativos, ya sea tipográficos o ilustrativos. Debemos seguir un orden para no tener dificultades a mitad del camino. En las fotografías o ilustraciones que aparecen en la portada, predominan los zoom de caras y aptitudes expresivas, también encontramos fotos a medio cuerpo y cuerpo completo.

Debemos tomar en cuenta, que el papel elegido será sometido a impresión, y algunos tipos de papel sometidos a algunos medios de impresión, presentan al final una pequeña alteración de forma, la cual, afectara el trabajo final, al ocasionarle una distorción al diseño ya impreso, puede ser una alteración sin importancia, pero debe tomarse en cuenta. Otro aspecto que también debe preverse, es la superficie del papel; al imprimirse en papeles rugosos, lisos, brillantes, o con textura, cada uno asimila la tinta en distinta forma. Cada

En las últimas páginas de este capítulo, anexo ejemplos de algunas páginas de revista que ilustran este tema.

1 Manual de Tipografía Ruari M. Pag. 152
2 Diseño de Retículas Alan Swann pag. 100

medio de impresión tiene una calidad de acabado propia, la cual podría mejorar o perjudicar el diseño. La impresión también interviene en la legibilidad, pues un trabajo mal impreso o en un papel no adecuado puede ocasionar fallas de legibilidad.

En una revista donde abundan infinidad de artículos, es necesario que el diseñador ayude a destacar aquellos que son más importantes. También debe tomarse en cuenta la extensión del texto, para evitar que el lector se fatigue o pierda el interés.

Casi todas las revistas modernas basan su economía en la publicidad, vendiendo grandes espacios a las empresas que desean anunciarse en ellas. Estos anuncios publicitarios pasan a ser parte de la revista, y hay que tomarlos en cuenta desde el momento en que esta se está armando. Por lo regular estos anuncios ya llegan diseñados a las manos del creativo, el cual, tiene que acomodarlos dentro de la revista respetando las áreas que fueron reservadas a ellos. El diseñador no puede alterar el diseño ni el tamaño de los anuncios.

Los anuncios publicitarios presentan más variedad de platas, y por lo tanto están expensos a desentonar con el diseño de la revista. Hay que pensar en ellos, ya que se integraran al diseño siendo parte de su aspecto visual. Como ya vimos muchos de éstos anuncios son creados por diversas agencias, y solo llegan para ser insertados en la revista, debemos procurar que armonicen lo mejor posible con el diseño interior. Tratando de evitar que nuestros artículos se confundan o choquen con ellos y aunque es una tarea difícil debemos hacer el mejor esfuerzo. Lo ideal es ubicarlos en las primeras, y últimas páginas de la revista.

La revista es un medio que debe mantener su estilo e imagen en cada número; el primer número dará las bases para las posteriores publicaciones. Su identidad gráfica, solo puede ser modificada, cuando se desea actualizar o rediseñar; o cuando se realiza algún número especial (para cualquiera de

En las últimas páginas de este capítulo, anexo ejemplos de algunas páginas de revista que ilustran este tema.

los casos anteriores, se debe evitar romper bruscamente con la imagen original), esto es, para evitar que sus consumidores la pierdan de vista, o cambien desfavorablemente el concepto que tenían de ella. Se puede ayudar a la aceptación de la nueva imagen con un despliegue de publicidad.

LOS COMPONENTES DE UNA REVISTA

Los principales componentes de una revista, son los titulares, texto e imágenes gráficas, sin embargo una revista se estructura en base a los siguientes elementos:

PORTADA: lleva el título y/o slogan, fecha, precio, número y edición, código de barras, títulos de los artículos más importantes así como su símbolo y/o logotipo.

LICENCIAS: Son un pequeño apartado en donde aparecen las licencias, los permisos, los nombres de los colaboradores, de los impresores, editores y las direcciones. Se localizan en la hoja del índice.

AGRADECIMIENTOS: Estos aparecen en el caso de que hayan colaborado algunas personas o instituciones que no pertenecen a la editorial.

INDICE: Presenta los artículos que aparecen en la revista, así como su localización. Aparece en las primeras páginas.

FOLIOS: Son los que enumeran las páginas.

CITAS: Se colocan aparte del artículo y son las que hacen mención a otro tipo de bibliografía o medios de los que se sacó la información.

PIES DE FOTO: Dan información específica de la foto impresa y suelen ir en otro tipo de letra para que se diferencien del texto normal.

En las últimas páginas de este capítulo, anexo ejemplos de algunas páginas de revista que ilustran este tema.

LOMO: Algunas revistas por su tipo de encuadernación presentan un lomo, el cual contiene el título de la publicación, el número y la fecha.

ARTICULOS: Son los que contienen la información de la revista y suelen ocupar 1, 2, 3 o más páginas, según sea su extensión; si son muy pequeños comparten la página con otros artículos.

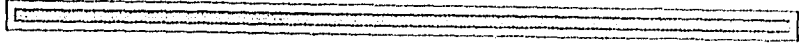
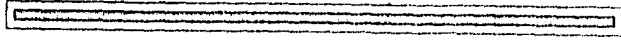
ILUSTRACIONES O FOTOS: Ayudan a reforzar la información del artículo mediante imágenes visuales.

Para analizar estos puntos favor de ver la hoja que anexa en la siguiente página.

SIMBOLO-LOGOTIPO

El logotipo, es la imagen tipográfica que identifica un producto, persona o servicio (los representa gráficamente ante sus clientes o público). Este logotipo puede ser elaborado tomando como base el nombre o la actividad que realiza; se puede manejar el nombre completo, sus iniciales, o un diminutivo del mismo; puede llegar incluso a una abstracción o esquematización de la palabra.

La familia tipográfica elegida para el diseño del logotipo debe representar o connotar visualmente en algo a la empresa, producto o servicio, es decir, que por sus trazos o tratamiento, nos remitan a un aspecto o actividad de la empresa, el producto, o el servicio al que representa. Cuando se diseña un logotipo, se plantean ciertas especificaciones, que se tienen que respetar siempre que se utilice en algún medio de comunicación visual; el logotipo, es un elemento que nos antecede, es decir que antes de entablar una comunicación de persona a persona o de prestar un servicio, lo primero que ven los posibles clientes o público es la imagen visual, (que en muchos de los casos es la marca), ésta será la primera impresión que tengan de uno. Lo ideal sería que esta primera impresión sea favorable para ayudar a vender más rápidamente el producto o servicio. Una persona es más



PRECIO
NUMERO
FECHA

SIMBOLO-LOGOTIPO

TITULO

ILUSTRACION
O FOTOGRAFIA

ARTICULOS

CODIGO
DE BARRAS

fácil de convencer si obtuvo una buena impresión de nosotros, y por tanto, es menos probable que oponga alguna resistencia al contratarnos o adquirir el producto.

Un logotipo puede ir acompañado de un símbolo. El símbolo es una imagen gráfica, que bien podría ser un signo que asume una serie de significados que representan las características de la empresa, producto o servicio a la que representa, "El símbolo nació de la propensión a la metáfora de la fantasía humana. El simple signo se elabora para que asuma toda una serie de significados"⁽¹⁾. El símbolo puede ser elaborado en base a diversos estilos, ya sea realista; abstracto, geométrico etc.; lo importante es que dentro de el, se sintetizen las actividades y características más importantes de la empresa, servicio o producto.

Cuando diseñamos un símbolo-logotipo, podemos hacer uso de todos los conocimientos con los que cuenta un diseñador, podemos manejar atributos como positivo-negativo, pesado-suave, línea-plasta, color, tamaño, figura-fondo y demás. No importa que técnicas se empleen para su elaboración, siempre y cuando cumpla con los requisitos que hemos estado mencionando. "En el grafismo contemporáneo, la marca que es el elemento simbólico en el que se reconoce un grupo de actividad una sociedad comercial o industrial, un movimiento de ideas o político, puede interpretarse o estudiarse según diversos conceptos a) la marca como monograma y como síntesis de las letras del alfabeto que componen el nombre u objeto (marca escrito sustitutiva de la firma); b) la marca como elemento figurativo más o menos estilizado, según la pertenencia a un sector, convencional o simbólico (marca ilustrada) y c) la marca como impacto formal, símbolo abstracto o elemento estructural sin particulares referencias a significados o contenidos específicos."⁽²⁾ Es decir que podemos hacer uso de tres conceptos para crear un símbolo, el primero a base de las letras y el mismo nombre de la empresa, el segundo a base de un elemento que ilustre la actividad de la compañía, y por último la representación abstracta de la empresa sin ninguna connotación bien definida.

1 Diseño Gráfico Daniel Baroni pág. 85

2 Diseño gráfico Dantelli B. pag. 109

Ejemplos de varios logotipos de revista



ZIG-ZAG



fácil de convencer si obtuvo una buena impresión de nosotros, y por tanto, es menos probable que oponga alguna resistencia al contratarnos o adquirir el producto.

Un logotipo puede ir acompañado de un símbolo. El símbolo es una imagen gráfica, que bien podría ser un signo que asume una serie de significados que representan las características de la empresa, producto o servicio a la que representa, "El símbolo nació de la propensión a la metáfora de la fantasía humana. El simple signo se elabora para que asuma toda una serie de significados" ⁽¹⁾. El símbolo puede ser elaborado en base a diversos estilos, ya sea realista, abstracto, geométrico etc.; lo importante es que dentro de él, se sintetizen las actividades y características más importantes de la empresa, servicio o producto.

Cuando diseñamos un símbolo-logotipo, podemos hacer uso de todos los conocimientos con los que cuenta un diseñador, podemos manejar atributos como positivo-negativo, pesado-suave, línea-plasta, color, tamaño, figura-fondo y demás. No importa que técnicas se empleen para su elaboración, siempre y cuando cumpla con los requisitos que hemos estado mencionando. "En el grafismo contemporáneo, la marca que es el elemento simbólico en el que se reconoce un grupo de actividad una sociedad comercial o industrial, un movimiento de ideas o político, puede interpretarse o estudiarse según diversos conceptos a) la marca como monograma y como síntesis de las letras del alfabeto que componen el nombre u objeto (marca escrito sustitutiva de la firma); b) la marca como elemento figurativo más o menos estilizado, según la pertenencia a un sector, convencional o simbólico (marca ilustrada) y c) la marca como impacto formal, símbolo abstracto o elemento estructural sin particulares referencias a significados o contenidos específicos." ⁽²⁾ Es decir que podemos hacer uso de tres conceptos para crear un símbolo, el primero a base de las letras y el mismo nombre de la empresa, el segundo a base de un elemento que ilustre la actividad de la compañía, y por último la representación abstracta de la empresa sin ninguna connotación bien definida.

1 Diseño Gráfico Daniel Buroni pág. 85

2 Diseño gráfico Dantelli II. pag. 109

Ejemplos de varios logotipos de revista

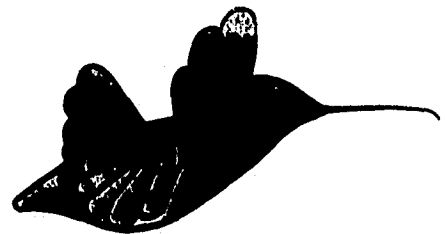


El logotipo puede ser tratado de tal forma que en su tipografía aparezcan elementos ilustrativos que connoten gráficamente alguna característica del producto o servicio; también podemos jugar con la tipografía y el símbolo para que se unifiquen visualmente y ayuden a redundar un mismo concepto, es decir que si la tipografía representa una compañía que se llama balón sus letras sean redondas y su imagen gráfica represente a un balón.

El símbolo, es una imagen visual que representa gráficamente a un producto, persona o servicio. **"Al nombre y su forma gráfica, el logotipo suele sumarse con frecuencia un signo no verbal que posee la función de mejorar las condiciones de identificación, al ampliar los medios. Se trata de imágenes estables y muy pregnantes que permiten una identificación que no requiere la lectura en el sentido estrictamente verbal del termino."** (1); esta imagen puede ser real, o simbólica, esto quiere decir que si se habla de una empresa que maneja tornillos su símbolo puede ser un tornillo, el cual puede ser dibujado de manera realista, abstracto, expresionista o estilizada, es mas podemos hacer uso de alguna de las características mas notorias de este objeto para plasmarlas en el logotipo o en el símbolo; estamos hablando de una pregnancia. La pregnancia es un algo que nos refiere otro algo, inconsciente o conscientemente; esta relación puede ser visualmente clara o sin ninguna relación visual real de lo que representa. No importa que se utilice o como se maneje el símbolo-logotipo para representar una empresa, lo importante es que este claramente justificado el uso de este para la representación de aquella. La relación símbolo-logotipo, puede ser armónica o contrastante.

Al igual que cualquier diseño, el simbolo-logotipo esta supeditado también a un presupuesto, que en algunos casos determinara mas que nada el color a emplear.

Ejemplos de varios símbolos de revistas



de cómo el arte fue expulsado de la vida cotidiana

(entrevista a Jorge Alberto Manrique)

-¿Podría esbozarnos de manera muy general el panorama actual de las actividades artísticas?

-Hoy existe una división entre el arte popular y el arte "culto" (y digo culto por distinguirlo de alguna manera). El arte popular tiene un peso cotidiano y una influencia poderosa en el público. La gente escucha música durante buena parte del día y va a bailar, pero no asiste a una sala de conciertos. La gente lee las revistas de monitos, pero no lee literatura. El problema radica en que esas formas de arte popular están sujetas a intereses comerciales y suelen ser de dudosa calidad. Por su parte, el arte "culto" no es accesible para la mayoría de la población. Permanece encerrado en museos, galerías, centros culturales. En resumen: no está expuesto. El público no está expuesto al arte ni el arte al pú-

blico. En consecuencia, adopta una actitud desinteresada o de rechazo.

-¿Qué proporción tiene este problema en relación con otros países?

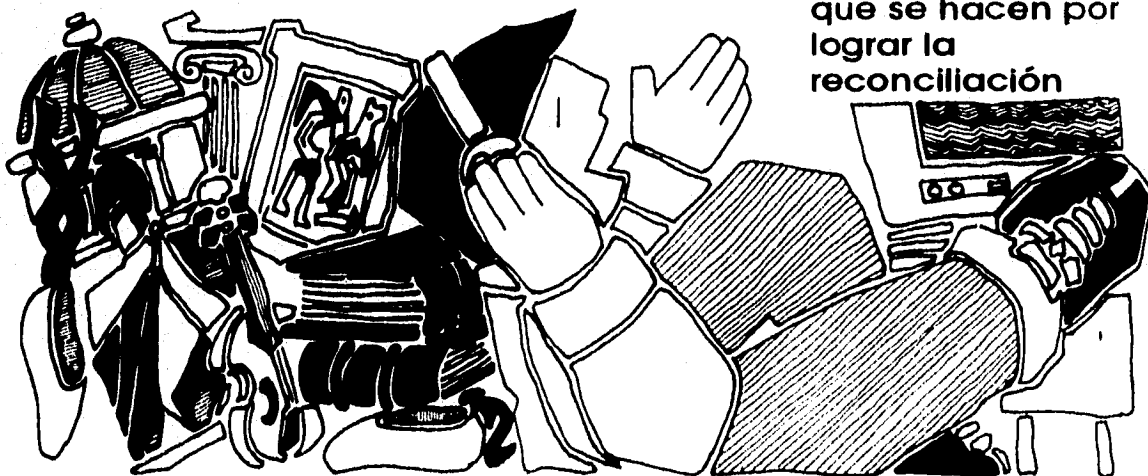
-Se trata de un fenómeno mundial, pero en países con sistemas educativos deficientes como el nuestro -y en general en países tercermundistas-, se acentúa. Sin exaltar, por ejemplo, el sistema de educación francés, se puede afirmar que es más consistente: que llega a un público mayor; que existen los hábitos de la lectura y la asistencia a eventos culturales; que la población está más expuesta a los fenómenos artísticos, y que, por lo mismo, disfruta más de ellos. Si un niño nunca ha escuchado música clásica, si las paredes de su casa están vacías, no tiene por qué disfrutar el arte. La decisión está tomada de antemano.

durante siglos, el arte convivió estrechamente con el ser humano; era parte integral de sus ritos, de su vida

**¿en qué recodo del camino se divorciaron arte y vida?,
¿qué razones provocaron tan contundente separación?**

el crítico de arte Jorge Alberto Manrique nos habla de este rompimiento y de los vanos intentos que se hacen por lograr la reconciliación

JULIETA MONTELONGO





Verde Magia

Imagínate que mientras lees las palabras se vuelven mágicas y te transportan a otro mundo: la selva. ¿Pero por qué decimos que es otro mundo? ¿Qué la hace tan especial?

En la selva existe el mayor número de plantas, animales y organismos microscópicos del planeta.

A esta gran variedad biológica se le llama **biodiversidad**.

Aunque la selva parezca fuerte e indestructible, es en realidad **frágil**. Plantas y animales están ligados entre sí por una gran cadena alimenticia, en la que se comen unos a otros. Si se rompe uno solo de los eslabones la selva corre el riesgo de acabarse.

El agua es a la selva lo que la sangre a tu cuerpo: le da vida. Gota a gota se condensa la humedad del aire y se convierte en lluvia. Al caer forma pequeños arroyos que, al juntarse, dan lugar al nacimiento de caudalosos ríos —como el Amazonas—. De grandes alturas caen maravillosas cascadas que contra los verdes misteriosos parecen rayos plateados de luna.

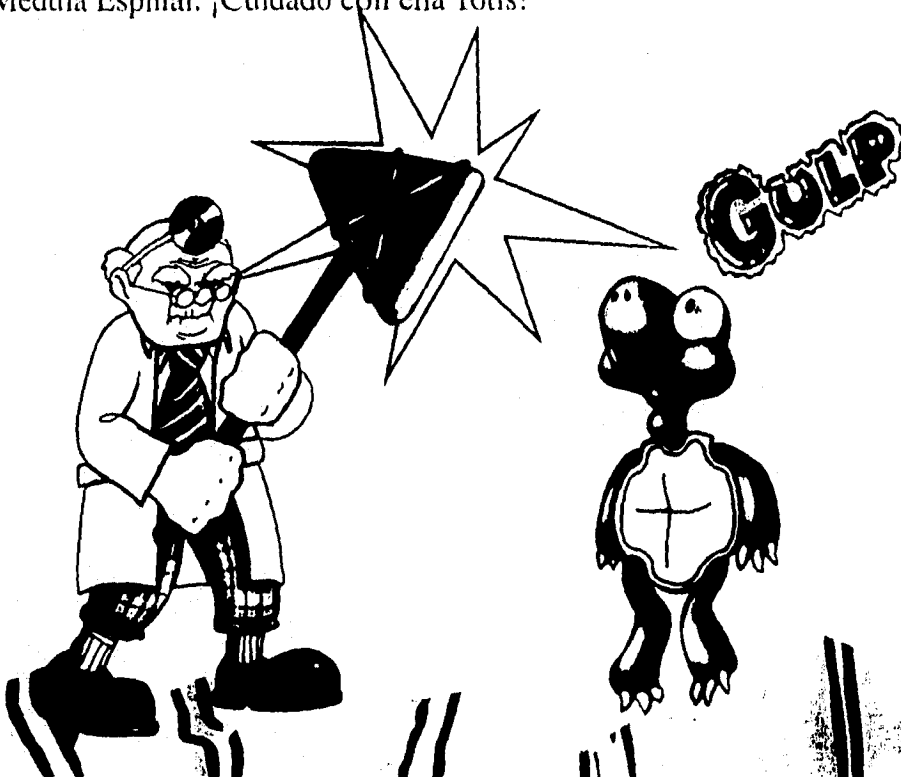
¡Algo increíble! En la selva crecen enormes árboles en **suelos tan delgados**; su máximo espesor es como el largo de uno de tus dedos. Debajo de esta fina capa de tierra encontramos **mucho**. El crecimiento de estos gigantes en tan poca profundidad debe a que los mismos árboles y otras plantas que

Los reflejos

Sí, muchas veces y sabes que eso se debe a nuestro sistema nervioso, suena sencillo, pero es muy interesante todo lo que sucede en nuestro cuerpo cuando experimentamos este tipo de reacciones.

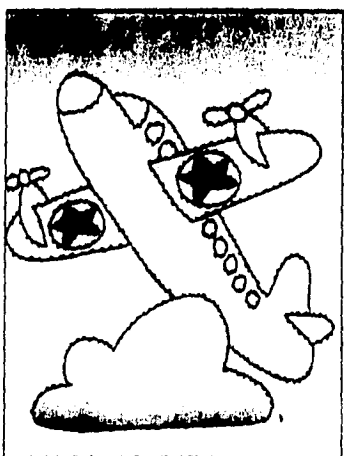
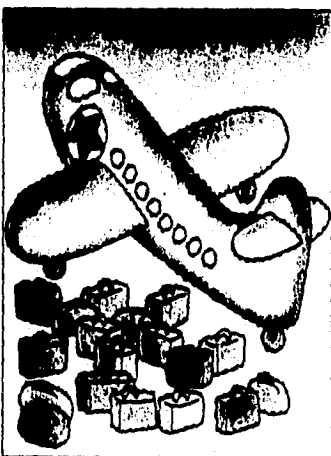
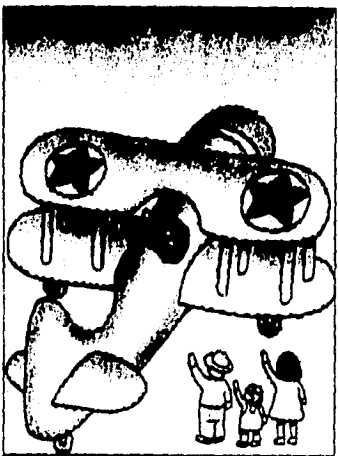
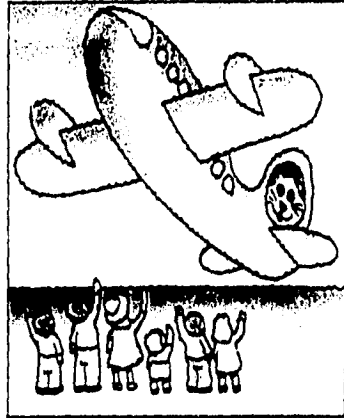
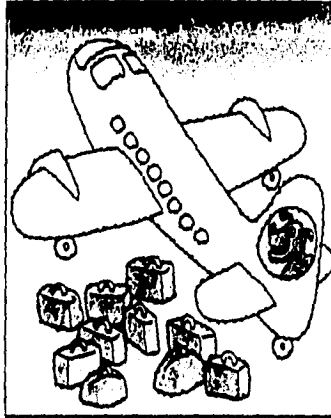
-Y, ¿qué es lo que hace el Sistema Nervioso?

- Ven Totis te voy a mostrar. Visitemos el increíble mundo del Sistema Nervioso. EL Sistema Nervioso regula todas las funciones del organismo y se divide en: Sistema Nervioso Central y Sistema Nervioso Periférico o Autónomo. Pero solo te platicaré sobre el Sistema Nervioso Central, ya que es en él donde se generan los Reflejos; mira, sígamos por éste camino. El Sistema Nervioso Central está formado por varias partes, y una de las más importantes es la Médula Espinal. ¡Cuidado con ella Totis!



HILA, HILA, HILERA

Cada aeroplano tiene algo en común con los otros dos en la misma hilera. Por ejemplo, todos los aeroplanos en la hilera superior, de izquierda a derecha tienen un animal en la cola. Observa las otras hileras hacia el lado, hacia abajo, y diagonalmente. ¿En qué se asemeja cada hilera de tres?



8 ZIG-ZAG

Respuesta en la página 48.

CAPÍTULO IV

EL NIÑO Y SU MUNDO

Cuando se realiza un trabajo encaminado a un tipo de público en especial, es importante conocer (aunque sea en forma general) sus gustos y pensamientos.

En este capítulo hablaré un poco del niño, de como piensa y actúa, esto me ayudara a encaminar de mejor manera la revista.

El niño es una personita que con el paso del tiempo va aprendiendo a vivir. El comienza viendo el mundo de una forma muy sencilla, tiende a reproducir lo que ve en la forma mas natural. Cuando alcanza cierta etapa de desarrollo, empieza a buscar cosas cada vez mas complicadas, emocionantes y que le enseñen algo nuevo.

Un niño puede ser moldeado y para crear este molde intervienen diversos factores como la familia, la educación, cultura, hábitos y medios en el que se desenvuelve. Si bien su carácter y parte de sus gustos ya están determinados en él desde que nace, estos aun pueden ser modificados hasta cierto punto durante su desarrollo.

Antes el niño era una persona que no tenia libertad de elección, tenia que acatar las ordenes de los adultos, aunque estas no fueran de su agrado. Ahora, eso a cambiado ya que padres y maestros ya no son impositores, reconocen que el niño también tiene carácter y facultad de decisión (a su nivel claro esta). Por eso, ahora toman en cuenta sus opiniones y los invitan a participar. Algunos padres lamentablemente no han sabido medir esta libertad, yendose a los extremos, dejando que el niño haga lo que quiera y que

imponga su voluntad. Tenemos que aprender a modular cada uno de nuestros actos y el de nuestros hijos, tanto es malo una disciplina muy estricta, como una libertad sin limites.

Seria equivoco educar a todos los niños bajo las mismas reglas; cada uno es diferente y por lo tanto no se les puede tratar igual; las reglas deben ser flexibles y adaptables a las necesidades y exigencias de cada niño. Debemos observarlos para conocerlos mejor y poder así tomar las decisiones mas acertadas en favor de ellos.

1.- COMO VE EL MUNDO

Cuando un niño comienza a conocer el mundo, este le resulta un gran misterio, por naturaleza el niño es curioso, siempre está investigando el por que de las cosas y de la vida. Desde que nace comienza su aprendizaje (el cual nunca acaba), siendo los primeros años de vida muy importantes, ya que conforman la base de su futuro: esos años comenzaran a determinar su personalidad.

Al niño se le debe vigilar y cuidar mas no sobreproteger o desproteger, la información que le llega debe ser apropiada a su entendimiento, ya que aun no son capaces de procesarla correctamente y pueden confundirse o malinterpretarla; el adulto tiene la obligación de guiarlos durante este periodo.

El pequeño por instinto rechaza algunas veces aquello que tenga la intención de enseñarle algo por obligación. Pero por otro lado, el niño es una personita muy inquieta que siempre anda en busca de temas frescos que le enseñen algo nuevo, busca temas que no estén, "condicionados a un libro y sean enseñados por obligación, muchas publicaciones fracasan en este sentido debido a ese erróneo concepto de encasillar las cosas "solo puedes leer esto" o "solo puedes aprender esto" el niño es mas inteligente y siempre buscara y aprenderá aquello que a el le haga falta, la labor del adulto debe ser de guía no de impositor". Debemos aprender a mostrar a nuestros hijos el mundo sin miedo ha cometer un error, el niño solo asimilara lo que su mente entiende, lo demás lo desecha o no le hace caso"⁽¹⁾, "... se puede decir que existe una literatura dirigida a los niños; escrita en un léxico especial, que pretende consultar

sus características psíquicas y responder a sus exigencias intelectuales y espirituales, pero que esta literatura no es la que interesa a la edad infantil. Y que hay mucha expresión, dentro de cualquier literatura, cuya finalidad no fue la de dirigirse especialmente a los niños para fomentar en ellos determinadas corrientes psíquicas y que, sin embargo, les interesa más vivamente que esa preferentemente rotulada "infantil" o la verdaderamente infantil sin rotulación." ⁽²⁾. Gran cantidad de la literatura dirigida a los niños, no resulta de su agrado, la mente infantil es muy difícil de entender; por eso, debemos dejarnos guiar, ellos mismos serán los que nos marquen las pautas a seguir, para una mejor comunicación.

Se debe enseñar al niño a ser selectivo, para que aprenda a escoger entre lo bueno y lo malo, lo útil y lo que no lo es, lo valioso y lo superfluo.

Cuando un niño capta un tema con interés, no se le debe imponer constantemente ya que puede llegar a causarle aburrimiento y fastidio.

Como se ha observado al niño le gusta aquello que es fresco y sin disfraces, que sea natural, sencillo y claro, que contenga muchas emociones, por ejemplo, a Anderson le gustaba narrar primero sus historias antes que escribirlas, "Contándolo antes de escribirlo, Anderson adquiría cierto clima de confianza, el más inmediato al entendimiento infantil, que le asegurara un mayor éxito ya que está demostrado que el niño ve, antes que oye, una historia, en especial cuando el narrador

1 pag 31 función de la literatura infantil

2 La Literatura Infantil Jesualdo pag. 19

tiene interés y recurre a elementos adicionales como la mímica que la completa." (1) Perrault por su lado decía que "Ellos mismos me han enseñado sus necesidades. Sus reacciones me hacen ver los defectos de mis narraciones, y, poco a poco, entrando en sus vidas y comprendiendo sus maneras de pensar, me he esforzado en hablar su lengua" (2). Un escritor infantil debe asumir características infantiles en sus actitudes y pensamientos en el momento en que escribe para los niños, debe reír, jugar, sorprenderse, etc. para así poder transportar esas emociones a sus libros.

Es necesario tener contacto con los niños, cuando se desea realizar un trabajo para ellos, y tomar en cuenta sus opiniones e inquietudes. El tener contacto con ellos puede evitar un posible fracaso de la publicación, alejándonos de esos libros que a ellos no ilusionan ni interesan y que solo leen por compromiso u obligación.

En cuanto a las historias infantiles que más éxito han tenido, destacan aquellas en donde los protagonistas viven aventuras que mantienen en suspenso al pequeño y que tienen un alto grado de imaginación. La aventura, el peligro y las emociones que viven los personajes, son también de gran importancia para que el niño se identifique con los protagonistas de las historias. Por otra parte, cada autor imprime un estilo propio a su obra, el éxito de ellas o su fracaso dependerá de su habilidad para atraer la atención de los pequeños.

Las situaciones de miedo en las historias para niños pueden servir también como un recurso para atraer su interés, siempre y cuando terminen de una forma agradable. Fantasía, aventura, finales felices, son características que se han visto son de gran éxito en las lecturas infantiles. Los personajes que atraen más la atención de los pequeños, son aquellos que sufren más, que viven las aventuras más emocionantes, que son los más inteligentes y fuertes, o los más tiernos y dulces de la historia. Estos personajes son los que se les quedan más grabados en su memoria y en sus gustos.

La curiosidad es un sentimiento natural con el cual nace el hombre. Por lo tanto el niño es por naturaleza curioso (siendo un aspecto muy característico de él). En su proceso de desarrollo, gusta de investigar todo aquello que no conoce: el mundo es un enorme misterio. Siempre encontraremos a un niño preguntando sobre algo, no debemos matar en él este sentimiento de curiosidad, ya que es parte importante de su crecimiento y aprendizaje; por el contrario, si esta en nosotros ayudar a resolver aquello que le inquieta, saquémoslo de esa penumbra.

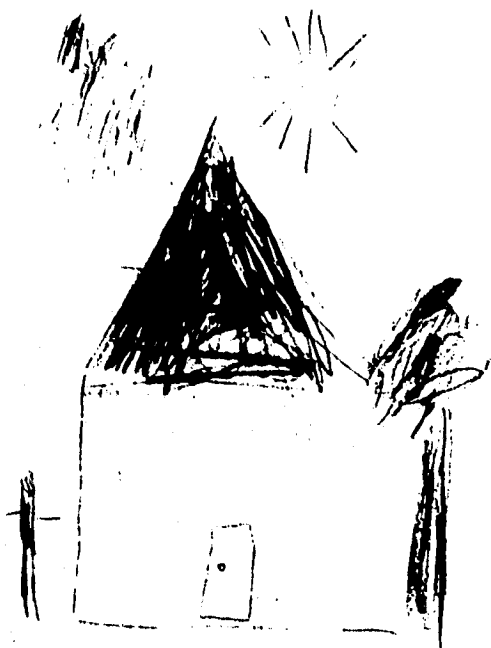
Los niños son capaces de externar sus opiniones, sus gustos e inquietudes, a su manera; no los menospreciemos, ni subestimemos, al igual que todos, tienen sentimientos y si nos burlamos o no les hacemos caso en cuanto a lo que desean, podemos dañarlos interiormente.

La percepción permite al ser humano captar todo aquello que lo rodea, si no se percibe no se asimila el hecho. La percepción se

1 La literatura infantil, Jesualdo 21
2 Iden 23

da en mayor o menor grado dependiendo de las necesidades del individuo. El niño es muy perceptivo, casi de inmediato percibe las cosas y situaciones, que más le llaman la atención.

La percepción la sentimos a través de los diversos sentidos que llevan el mensaje al cerebro, el cual lo codifica de una forma más concreta. La percepción y el aprendizaje se llevan de la mano.



No debemos tener miedo si nuestro hijo por casualidad o error lee una lectura muy complicada o de las clasificadas no aptas para niños. Debemos ser capaces de afrontar la situación y tratar de la mejor manera, de explicar a nuestro hijo lo que acaba de leer o ver, (para esto también interviene el tipo de educación y moral que le inculquemos), si actuamos y tomamos las cosas con la naturalidad que se debe, no debemos tener problemas.

Aislar lecturas no aptas para niños, era antes un fenómeno muy usual; muchas de esas lecturas no eran tan perjudiciales como se pensaba para el desarrollo de ellos; se clasificaban por edades y a expensas del criterio de los adultos. Si bien, si existen lecturas que no son adecuadas para los niños; hay otras que debemos volver a analizar, para ver si realmente dañarían su educación y desenvolvimiento en la sociedad. El niño lee y aprende aquello que considera interesante y está dentro de su capacidad de entendimiento. Todos buscamos cosas nuevas y diferentes que atraigan nuestra curiosidad. Si se nos impone algo que no es de nuestro agrado (al igual que a un niño), será muy difícil que lo asimilemos al 100%. En el caso del niño. "Ellos toman de sus lecturas, "Lo que les conviene y es afín a su naturaleza, para asimilárselo según sus fuerzas y el alcance de su inteligencia, igual que les ocurre a las personas mayores. Interpretan los hechos a su modo; describen puntos de vista peculiares, prescindiendo de lo que supera su capacidad o no encaja en su esfera espiritual y todo esto con facilidad maravillosa... Son así los mejores adaptadores que pudiera soñarse pues dejando la obra en su primitiva y hermosa integridad, saben acomodarla a sus necesidades " (1).

Conforme el niño crece su interés por la lectura va cambiando, sustituyendo los temas y estilos por otros más complejos que le enseñan algo nuevo. Es importante estar pendiente de sus necesidades, para saber cuando y en que momento se le puede dar

1 La literatura infantil, Jesualdo 33

tal o cual cosa. Si conocemos sus necesidades y aptitudes seremos capaces de saber que tipo de lectura necesitan y quieren.

El niño pide un libro que le habrá el interés por algo y no uno que encierre información, que sea un peso y una obligación que el no pidió, esto puede repercutir en su educación; puede comenzar a poner una barrera a todo aquello que implique una obligación no deseada por el. Siempre rechazara la lectura meramente educativa que no venga mezclada con el entretenimiento.

Los niños son capaces de aprender rápidamente y aunque son indefensos físicamente, eso no es obstáculo para que sean tan inteligentes como un adulto, ellos a su nivel y conocimiento responden a la vida con inteligencia.

El hecho de que algunos adultos tengan una gran cantidad de compromisos profesionales y sociales, ocasiona que el niño sea relegado al cuidado de terceras personas o que permanezcan un largo período de tiempo solos, por lo que tratan de cubrir sus horas libres con la televisión o los video juegos, quienes matan en el su maravilloso ingenio para el juego, así como su fantasía e inocencia. Estos medios no son malos en si, lo malo es tratar de ocupar al pequeño todo el tiempo con ellos, o de permitir que se enagenen. Estos aspectos negativos de la sociedad y la vida moderna, van acabando con la convivencia familiar, por lo que hay que procurar que esto no suceda, debemos dedicar aunque sea una hora diaria de juego y convivencia a ellos.

Se debe impulsar al niño, ayudarlo, guiarlo y mostrarle la vida lo mas natural posible, conforme va creciendo, sin forzar las cosas. El debe crecer de acuerdo a su desarrollo físico y mental; no todos los niños de la misma edad se desarrollan igual, algunos van mas avanzados que otros; cada niño pedirá aquello que necesite en su momento. Para el niño que esta conociendo el mundo, sus padres son una base y un apoyo importante para que acepte los cambios y para que los asimile sin miedo. Es importante también, respetar su independencia, dejándolo tomar decisiones (siempre que este bajo la supervisión de un adulto). A la hora de reprenderlos debemos hacerlo con cuidado explicándoles el motivo del castigo. Nuestro deber es enseñarles a apreciar las cosas importantes y que sepan ser selectivos. Todo ser humano comete errores y de ellos aprende, pero hay situaciones que se deben evitar desde un principio, para no lamentarse toda la vida después, como son los vicios.

La edad es un factor importante para el tipo de lectura que los pequeños gustan. Lo que le gusta a un niño que apenas esta aprendiendo a leer, quizá a un niño que ya sabe leer no le atraerá mucho. No podemos darle la misma lectura a un niño de 6 años que un niño de 12, cada uno tendrá un gusto y un interés diferente. Al primero una historia sencilla le será agradable ya que todo para el es nuevo y por tanto es interesante. A un niño de 10 años, una historia sencilla ya no le resulta de interés, el busca algo mas complejo a su entendimiento, el autor G.K. Chesterton dice, "Cuando somos niños muy pequeños no necesitamos cuentos de hadas.

La simple vida es suficientemente interesante. Un niño de siete años se emociona por que se le dice que tomasito abrió una puerta y vio un dragón. Pero un niño de tres se emociona porque le dicen que tomasito abrió una puerta. A los niños les gustan los cuentos románticos; pero a los bebés les gustan los cuentos realistas porque los encuentran románticos" (1).

El niño de 2 a 12 años comienza a ver las cosas más apegadas a la realidad cotidiana que vive. Conforme va creciendo se vuelve más capaz de entender y comprender la realidad que vive, así como de descifrar las situaciones irreales y abstractas que observa en los diferentes medios de comunicación.

Los niños entre los 7 y los 10 años de edad comienzan a independizarse de los padres, a convivir más con sus amigos con quienes forman grupos de juego, estos grupos le sirven al niño para empezar a poner en práctica mucho de lo que ve a su alrededor. "La amistad proporciona un contexto en el que pueden expresar los sentimientos originariamente suscitados por las experiencias familiares: celos, rivalidad, competencia, envidia... también aprenden el valor de cooperar en su propio grupo." (2), El colegio es importante para su desarrollo social e intelectual; empieza a distinguir los horarios del día, a tener un sentido de organización, a diferenciar las situaciones de trabajo con las de juego y a saber diferenciar las diferentes actividades sociales a las que comienza a asistir. Sus necesidades físicas como el aseo y el vestirse las realizan ya ellos solos. Sus trabajos

manuales resultan con un mejor acabado, les empieza a llamar la atención el coleccionar cosas. Cabe señalar que las actividades y gustos entre los grupos de niños y niñas de esta edad se llegan a diferenciar bastante, mientras el niño busca pertenecer a una pandilla, a ser el líder de ella y a buscar actividades físicas cada vez más interesantes, la niña es más tranquila le llama en menor grado la idea de pertenecer a una pandilla, su idea de competir no entra en la cuestión de fuerza o resistencia física, si no en la de belleza y pertenencia.

"Piaget sostiene que, en el período que va desde alrededor de los siete hasta los once años, el niño alcanza un nivel de pensamiento que el denomina pensamiento operatorio concreto. Éste consiste en la capacidad mental para ordenar y relacionar la experiencia como un todo organizado. Este niño que se ha tornado un investigador del mundo, organiza categorías de experiencia y observación. El pensamiento operatorio concreto es un tipo de pensar que depende de la percepción, es decir que el niño, en este momento de su evolución, no puede llevar a cabo operaciones mentales sin percibir concretamente su lógica interna. Piensa y razona dentro de los límites de su mundo realista." (3).

Conforme el niño crece, al igual que el adulto aprende a estereotipizar a las personas y por tanto a los personajes de las historias; Leer una historia donde los personajes que participan realizan actividades que le son familiares, es algo para ellos normal, sin embargo sería para ellos extraño o hasta

1 libros para niños pag. 128
2 desarrollo del niño pag. 166

3 Desarrollo del niño pag. 134

desilucionante que estas personas salgan de esas actividades que ellos les atribuyen. Esta estereotipización de personajes, lugares o cosas, es muy común en las historias, y solo se puede romper con una historia que haci lo amérite y justifique. La estereotipización puede ser real, exagerada o apenas acerada, pero debe existir para que el niño no se confunda y desilusione.

También en este periodo el niño se identifica mejor con los niños de su mismo sexo. **"El niño todavía se siente inmaduro, y a ello se debe que, en este momento, necesite formar grupos de pares, manteniéndose separados los niños de la niñas para afirmar se en su identidad sexual. Ya no juegan juntos, guardan las distancias entre sí y van asumiendo, los niños, su masculinidad, y las niñas su femineidad."**⁽¹⁾ Cada uno se concretara a aquellos juegos característicos de su sexo. También se presentara un deseo en ellos de crecer rápidamente para poder ser grandes y hacer lo que sus hermanos mayores o padres pueden hacer y ellos no.

Cuando el niño alcanza cierta madurez (entre los 10 y los 12 años), puede comenzar a leer historias mas complicadas, en donde se mezclen la historia y la fantasía. La lectura debe cambiar conforme el niño crece, deben aumentar las situaciones complejas y emocionantes. Al llegar a la edad de 11 años, comienza a tener la capacidad de otorgar un doble sentido a las cosas, es decir aprende a darle una connotación contraria a lo que puede representar un objeto o actividad dependiendo de el lugar y la educación donde se desarrolle.

El niño es fantasioso más no de una creatividad prolífica; su actividad fantasiosa nace de las experiencias vividas, las cuales el une y combina en sus juegos.

El juego es parte importante en el desarrollo del pequeño, lo ayuda a desenvolver su cuerpo, sus sentidos y su mente; por eso es importante que salga a desarrollar esta actividad tan favorable para el.

El niño en la actualidad por la facilidad que tiene al acceso a todo tipo de información, esta mas expuesto a perder rápidamente su infancia, actuando mas como un adulto. Si bien el es un actor que repite lo que ve y oye, esto lo hace de una forma natural y al perder esta naturalidad, es cuando pierde su infancia entrando a otra etapa demasiado rápido. La franqueza y la espontaneidad son características naturales en el pequeño.



¹ Desarrollo del niño pag. 166

2.- EL DIBUJO INFANTIL

El niño expresa gráficamente su mundo, mediante el dibujo infantil que realiza sin estudio alguno, se da por naturaleza, e incluso puede considerarse como primitivo, por ser la primera etapa de expresión que el ser humano tiene. El dibujo infantil es natural, no busca imitar lo que ve, si no expresar lo que siente. Los niños captan las formas con unidad, esto puede dar como consecuencia que sus dibujos sean geométricos y que cada parte del objeto y de la persona constituyan una línea, un círculo, una figura. Nunca tratan de copiarlo tal cual. El niño cuando comienza a dibujar plasma una primera impresión de las cosas a su modo y entendimiento: si una raya para él es un tronco una mano o un cuerpo esta raya será plasmada supliendo la forma del objeto real. El niño va recabando una biblioteca de imágenes que sustituyen al objeto real, es decir, estas imágenes resultan una síntesis del original y serán utilizadas cuantas veces se dibuje el mismo objeto. Con el tiempo la biblioteca crece y evoluciona se vuelve mas compleja y se acerca mas al objeto real. **"El niño retoma de su biblioteca visual aquellos elementos que se asemejan al objeto que desea dibujar, para ellos no es importante que una pelota sea redonda, siempre y cuando sea circular, claro que esto cambia con los años."** (1).

El pequeño en su primera etapa de desarrollo suele construir formas completas, líneas seguidas, las cuales no deben ser obstruidas o remendadas con otros objetos; por ello al dibujar una persona suelen omitir alguna parte del cuerpo.

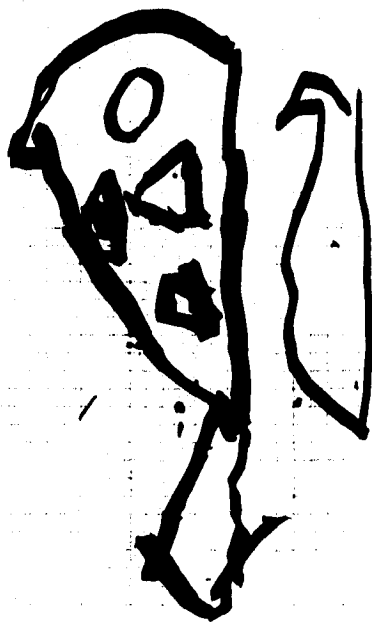
Los niños participan de formas positivas en su aprendizaje y construyen activamente sus propias visiones del mundo. Suelen buscar dentro de su repertorio de imágenes y conocimientos, algo que sea equivalente a aquello que desean representar: un brazo suele ser una línea tal, la cabeza un círculo etc.

Conforme el niño va creciendo, estas formas evolucionan a unas mas complejas, en donde los objetos y las personas comienzan a presentar algunos detalles y volúmenes que antes eran eliminados. Van buscando con el tiempo asemejar en algo al objeto que están representando, para ellos es una manera de hablar sobre un algo adecuado a sus conocimientos y posibilidades. Dibujan y hablan sobre aquello que es característico de la persona a la que están haciendo alusión; o bien su expresión temática se relaciona al mundo donde están viviendo. Un niño que vive en el campo pondrá mayor atención a los sucesos donde vive, por su parte el niño que vive en la ciudad, atenderá mas a su medio ambiente.

Para el pequeño, es mas fácil captar una idea o un concepto a través de una imagen, le resulta mas comprensible la comunicación en base a un dibujo ya que la palabra le resulta un concepto más complejo de entender. El dibujo se ha reconocido como un medio para enseñar y ayudar al niño a su desenvolvimiento, con él el pequeño puede expresar y comunicar ideas, de acuerdo a sus posibilidades; es un medio muy eficaz para la enseñanza.

Durante el tiempo de aprendizaje los niños están en una búsqueda de las formas. Trazan según sus conceptos, al igual que hablan o actúan conforme van aprendiendo van marcando una secuencia y unas reglas a su comportamiento.

Los niños suelen copiar aquello que se les queda más grabado, por ello se diferencian los dibujos de los niños sobre un mismo tema. Cada uno plasmará aquellos elementos que más le llamaron la atención; para ello intervienen, sus gustos, educación, conocimientos, el medio ambiente en el que se desarrollan. El niño otorga un valor a los elementos de su dibujo, cada objeto juega un papel importante y por lo tanto no debe entorpecer o interferir con algún otro elemento a menos que sea completamente necesario, cada elemento tiene un lugar dentro de la hoja.



"El realismo del niño está marcado por su afán de significar y se opone a toda preocupación de servirse de formas por su belleza propia. Pero para significar, el niño se sirve de claves muy diferentes de las del realismo visual. En cada instante los esquemas gráficos de que dispone en función de sus aptitudes motrices y de sus posibilidades de orientación espacial, constituyen un vocabulario que le permite figurar lo real. Figurar, es decir, encontrar en el esquema gráfico cierta analogía con lo que percibe del objeto."

"El gesto gráfico, la manera con que el niño trata la superficie blanca, la elección de las formas y de los colores, expresa ciertos elementos de su estado emocional. Esto es lo que llamaremos el valor expresivo del dibujo."

El estilo general de la figuración revela ciertas disposiciones fundamentales de la visión del mundo del niño y constituye, por tanto, su valor proyectivo propiamente dicho.

Al entregarnos los productos de su imaginación, nos revela también sus centros de interés, sus preocupaciones, sus gustos. Este es el valor narrativo del dibujo... El Dibujo revela además sentimientos y pensamientos inconscientes, en el sentido psicoanalítico de la palabra, es decir que se escapan al conocimiento del sujeto, no sólo por su naturaleza, sino también porque el niño no quiere saber nada de ellos y son objeto de una verdadera repulsa." (1)

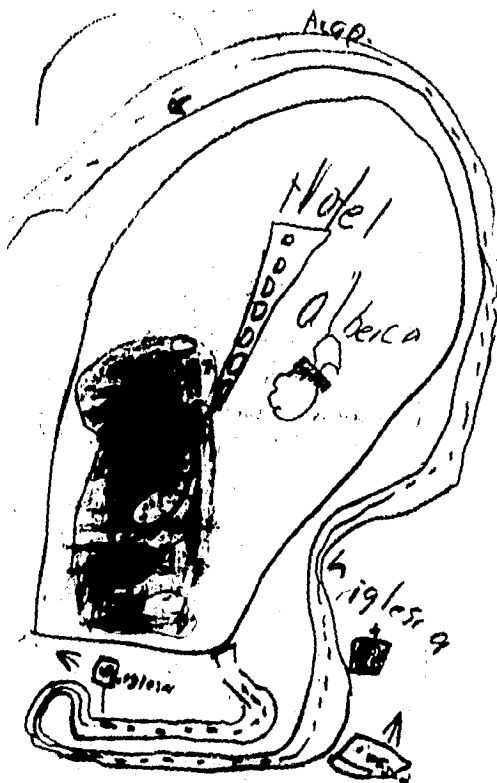
Al aplicar color a sus imágenes, el niño hace uso de aquel que evoque la realidad cromática de lo que ve, mas no pretende aplicar una igualdad visual. Si una pelota es roja el aplica cualquier rojo que tenga a la mano para representarla. El niño pequeño percibe mas fácilmente el color que la forma, solo con la edad va empezando a dar mas importancia a la forma, pero aun así, el color es primordial para llamar su atención. Los colores fuertes y llamativos son los que mas le agradan y llaman la atención, por ello, de las composiciones contrastantes en sus dibujos. Los colores son para el un elemento que lo incita a querer dibujar.

COMENTARIOS

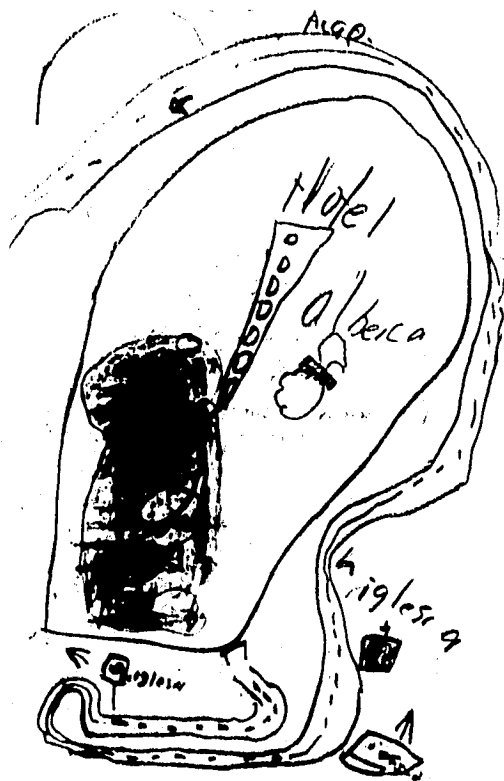
El pequeño se ve cada día mas bombardeado por todo tipo de medios y productos comerciales. Los avances tecnológicos hacen uso de una gran variedad de efectos visuales; los cuales atraen con gran éxito la atención del pequeño, estos efectos suelen distorcionar la realidad de las cosas llegando a engañar al pequeño al hacerlo creer algo que no es. La televisión se ha convertido en el medio de comunicación que mas ha influido en ellos. El niño actual se desarrolla tan rápidamente como el mismo mundo, por eso su capacidad de retención es mayor.

Han sido muchas las teorías y etapas por las que ha pasado la pedagogía y la psicología infantil para encontrar el mejor camino hacia la comunicación con los pequeños, y así poder enseñarles sin que ellos se vean obligados. Como en todo, ha habido errores, pero también aciertos. Actualmente la comunicación con los pequeños es muy abierta, y a su vez ellos cada día mas se han vuelto mas despiertos y listos.

En México, la enseñanza esta presentando cambios, que buscan mejorar la educación de los niños y los jovenes. Así también los libros escolares están actualizando su contenido y diseño. Esperemos que estos esfuerzos den fruto y que los padres apoyen a las escuelas en la mejora para la educación de los niños mexicanos. Y que estas mejoras sean a favor de una educación mexicana y no una educación importada, para crear mexicanos cultos sin identidad nacional.



Al aplicar color a sus imágenes, el niño hace uso de aquel que evoque la realidad cromática de lo que ve, mas no pretende aplicar una igualdad visual. Si una pelota es roja el aplica cualquier rojo que tenga a la mano para representarla. El niño pequeño percibe mas fácilmente el color que la forma, solo con la edad va empezando a dar mas importancia a la forma, pero aun así, el color es primordial para llamar su atención. Los colores fuertes y llamativos son los que mas le agradan y llaman la atención, por ello, de las composiciones contrastantes en sus dibujos. Los colores son para el un elemento que lo incita a querer dibujar.



COMENTARIOS

El pequeño se ve cada día mas bombardeado por todo tipo de medios y productos comerciales. Los avances tecnológicos hacen uso de una gran variedad de efectos visuales; los cuales atraen con gran éxito la atención del pequeño, estos efectos suelen distorcionar la realidad de las cosas llegando a engañar al pequeño al hacerlo creer algo que no es. La televisión se ha convertido en el medio de comunicación que mas ha influido en ellos. El niño actual se desarrolla tan rápidamente como el mismo mundo, por eso su capacidad de retención es mayor.

Han sido muchas las teorías y etapas por las que ha pasado la pedagogía y la psicología infantil para encontrar el mejor camino hacia la comunicación con los pequeños, y así poder enseñarles sin que ellos se vean obligados. Como en todo, ha habido errores, pero también aciertos. Actualmente la comunicación con los pequeños es muy abierta, y a su vez ellos cada día mas se han vuelto mas despiertos y listos.

En México, la enseñanza esta presentando cambios, que buscan mejorar la educación de los niños y los jovenes. Así también los libros escolares están actualizando su contenido y diseño. Esperemos que estos esfuerzos den fruto y que los padres apoyen a las escuelas en la mejora para la educación de los niños mexicanos. Y que estas mejoras sean a favor de una educación mexicana y no una educación importada, para crear mexicanos cultos sin identidad nacional.

CAPÍTULO V

PROPUESTA DE UNA REVISTA INFANTIL

En la actualidad, el mundo vive un estilo de vida tan agitado, que esto ha provocado que los lazos familiares se estén destruyendo y que algunas culturas pierdan sus raíces y esencia por ir en busca de la modernidad y la moda. El niño ha sido afectado por estos cambios, día con día es bombardeado por toda clase de información que le llega a través de los medios de comunicación y del entorno donde vive; no toda esta información es adecuada para él.

El presente trabajo, busca proponer una revista que ayude al niño a conocer el mundo en donde vive, que se divierta, que aprenda y que valore la importancia de tener una familia. Por otro lado, se busca que el diseño cumpla con las necesidades ideales para que el niño reciba sin problemas la información, que sea visual y temáticamente de su agrado. Esta propuesta, sienta las bases del diseño exterior e interior de la revista, de su contenido y objetivos. Trato con ella de apoyar al niño mexicano durante parte de su desarrollo, proponiendo una publicación sana y agradable para él,

Propongo también, una participación indirecta de los niños, en la creación de los artículos, para ello, se pretende entablar una comunicación vía correo, retomando sus cartas como apoyo para el contenido de la revista. Los temas que se trataran, serán sobre la naturaleza, la literatura, la cultura, el deporte, además de sus experiencias personales e inquietudes que deseen compartir, incluirá también una sección recreativa. Con todo

esto, espero que el niño aprenda a expresar sus pensamientos, que quiera compartirlos con otras personas, sin temor a que se le juzgue. Que sepa que su opinión es importante, que ellos valen mucho, y que pueden ser personas activas para el mejoramiento de su familia y de su mundo.

En cuanto al concepto gráfico, se busca una revista que cumpla con las exigencias y necesidades de los niños que están aprendiendo a leer y a desarrollar el arte y gusto a la lectura, (entre los 7 y los 10 años de edad). Para ello, propongo un diseño que sea versátil, que guarde una identidad propia, con un formato adecuado al manejo infantil, con un estilo tipográfico apto para la lectura del pequeño, que sea agradable a la vista, que sea sencillo y de fácil entendimiento.

La economía actual es un factor que afecta a muchas industrias, y que impide a ciertos grupos adquirir productos que no estén dentro de la canasta básica, para muchas familias el comprar una revista para sus niños esta fuera de sus posibilidades, pero si se realiza un pequeño o gran esfuerzo por parte de ellas y por parte de la editorial, tal vez se logre en un futuro que algunos números sean destinados gratuitamente o a bajo costo, para estos pequeños que les es difícil comprar una revista.

Siembra una pequeña semilla y veras
que en un futuro si la cuidas,
alimentas y riegas se convertirá en un
frondoso, fuerte y fructífero

árbol que nos recompensara con sanos
y hermosos frutos, para provecho
nuestro y de la humanidad.
Eso es lo que son nuestros pequeños
para el mundo entero.

ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA

1.- ASPECTOS GRÁFICOS Y TEMÁTICOS

La Revista Infantil, que aquí propongo, plantea en cada uno de sus elementos las características propias para que el niño reciba adecuadamente la información: Como son: una familia tipográfica que permita al niño leerla con facilidad, que sea fácil de manejar y con un lenguaje sencillo, que contenga un número adecuado de ilustraciones y fotos, que informe de los temas que el desea y que tenga una identidad gráfica. Su contenido estará dividido en secciones, estas secciones son: Sección de Canitas, donde se hablarán sobre las anécdotas de este personaje; Sección amiguitos de Canitas, donde se hablara sobre las anécdotas y vivencias chuscas y agradables de los niños que mandaron sus cartas; Sección Literaria, aquí se publicaran los cuentos, poemas y demás obras que escriban los niños; Sección cultural, aquí se incluirán artículos que le ilustren al niño sobre algún tema relacionado a la ciencia y la historia del mundo; Sección ecológica, aquí hablaremos sobre la naturaleza y la ecología, Sección Deportiva, en esta parte incluiremos artículos deportivos; Sección recreativa, en esta parte se incluirán actividades, juegos, y manualidades para que el niño se divierta.

SELECCION DEL NOMBRE DE LA REVISTA

La Revista llevara por nombre EL BAULITO DE CANITAS. Se escogió este título por evocar algunos de los conceptos que la publicación manejara, como son los recuerdos, las experiencias, las anécdotas, la familia, las tradiciones, es decir todo aquello que vale la pena guardar, recordar o comunicar a otras personas, y que podemos simbolizar a través de un BAUL, el cual es un objeto que usualmente se utiliza para guardar las cosas mas preciadas; pero no hay BAUL sin El ABUELO, existen varios conceptos sobre el abuelo, pero nosotros rescataremos a aquel abuelo en quien el niño puede confiar, a quien le puede platicar sus aventuras, con quien gusta sentarse para que le cuente una de sus historias fantásticas; ese abuelo bonachón, alegre, de espíritu joven, al

que le encantan los niños, y que se preocupa por los lazos familiares. Además, la revista trata de evocar un poco las características de lo que es un cuento, por eso también su título parece el título de un cuento. En base a estos conceptos determine el nombre de la revista. EL BAULITO DE CANITAS, en el baulito se guardarán las historias más valiosas de nuestra vida. Nuestro abuelito se llamara canitas, en recuerdo a esas canas que significan sabiduría y experiencia, CANITAS será el abuelito que nos platique y nos guíe por los diferentes artículos; porque el abuelo antes y aun ahora, en algunas familias es el árbol que sostiene los retoños de cada nueva generación, es el forjador de muchas tradiciones familiares, y es el personaje que guarda los recuerdos más sabios de la familia, pero no por ello deja de vivir su presente junto a las jóvenes generaciones, compartiendo con ellos las nuevas experiencias.

Toda Revista, lleva un logotipo y a veces un símbolo que la representan visualmente ante el público, este símbolo-logotipo debe reflejar alguna o algunas características importantes del producto. Por ello, el símbolo-logotipo de nuestra revista debe evocar gráficamente algún concepto importante de ella, en este caso retomaremos los conceptos de recuerdo, convivencia, unión familiar, curiosidad y dinamismo. Este símbolo-logotipo debe ser bastante atractivo y grande para que al niño le llame la atención; sus colores deben ser vivos y alegres.

CONSTRUCCION DEL LOGOTIPO

Para el diseño del logotipo, decidí dividir el título en dos partes, dándole a una mayor peso visual que a la otra, con esto, ayudamos a darle vista a la portada. Si manejáramos el título en una sola línea, este resultaba muy largo para el ancho del formato que elegimos; por otro lado el logotipo aparecería en un tamaño de tipo

muy pequeño, no recomendable para fungir como logotipo de una revista infantil, El logotipo quedo de la siguiente manera.

BAULITO y EL...DE CANITAS; se dividió así, porque baulito es una palabra que por si sola llama la atención, además puede despertar la curiosidad del niño para conocer que es BAULITO, se decidió diseñarla en un tamaño de tipo mas grande que EL...DE CANITAS, para poder darle un mayor peso visual y poder jugar con ella.

Pude haber elegido solamente EL BAULITO o CANITAS como títulos de la revista, pero siento que podía darle mas originalidad y crearle un ambiente más familiar al unirlos y formar esta oración, por que, una palabra no ejerce una acción concreta, una oración sí, y como la intención es de que la revista sea activa y promueva acciones, por eso busque un título que representara estos conceptos, además es un título que incita a la investigación, ¿que es el BAULITO?, ¿quien es CANITAS y que nos ofrecen?.

Para la palabra BAULITO realice varias pruebas tipográficas, quedándome al final con tres opciones, las cuales cubrían las necesidades gráficas del logotipo, de estas tres familias elegí al final una, que era la que mejor encerraba las características solicitadas. Estas propuestas tipográficas fueron las siguientes, Homeward Bound, Kids y Cosmic Two. Las tres familias ilustran las formas del alfabeto bastante legibles, para que el niño las pueda identificar y leer sin dificultad. Kids y Cosmic two evocan un poco el estilo de letra que realizan los niños cuando están aprendiendo a escribir y por su construcción transmiten ciertas sensaciones de dinamismo y movimiento.

Las palabras EL...DE CANITAS también fueron sometidas a una serie de pruebas con distintas familias tipográficas, quedando al final, las familias Cosmic, Merlín y Freeport. Se decidió elegir una familia diferente para

Con este acomodo le damos un juego visual a la portada.

BAULITO EL...DE CANITAS

De estas tres familias se seleccionara aquella que mejor represente el logotipo de nuestra revista

HOMEWARD BOUND

BAULITO

KIDS

BAULITO

COSMIC TOW

BAULITO

De estas tres familias se elegira aquella que apoye mejor el logotipo de la revista

MERLIN

EL...DE CANITAS

FREEPORT

EL...DE CANITAS

COSMIC

EL...DE CANITAS

estas palabras porque se busca un contraste entre los elementos del logotipo. Estas tres familias tipográficas, al igual que las anteriores, ilustran el alfabeto bastante legible para el niño, a su vez, por sus formas evocan visualmente movimiento y dinamismo.

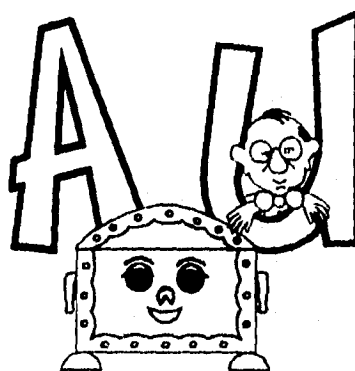
CONSTRUCCION DEL SIMBOLO

En cuanto al símbolo que representará a la revista, este se construye en base a dos ilustraciones, estas ilustraciones fueron un baulito y la cara de canitas, el baulito ayudara al niño que no conoce este objeto, a que lo identifique, por eso se trazo en forma real con una pequeña adaptación caricaturesca que le diera gracia al mismo, la cara de canitas es la de un viejito caricaturizado que a través de sus trazos busca emanar dulzura y jovialidad, así como confianza y alegría.

El baulito se colocó abajo de la U y la A, por ser un lugar apto para su visualización, no rompe con el conjunto y por el contrario ayuda a unir el título y a conservar una secuencia visual entre los elementos, su tamaño está determinado visualmente, para que armonice con el conjunto, su base coincide con la base de EL..DE CANITAS.

La cara de canitas, se seleccionó para que el niño se familiarice con el personaje, además de que nos permite ilustrar la siguiente idea; la cara se asoma dentro de la U para crear una sensación como de una ventana, de esta ventana que es la U, Canitas se asoma, en una actitud de amigo, que desea entremos a su casa, que es la revista, para que nos platique maravillosas historias, las cuales guarda dentro de su baulito, que nos muestra abajo de él, de la U, y que con solo abrir una hoja entraremos a un mundo que el mismo niño ayudado a crear, siendo canitas su narrador. Estos elementos se unen para conformar el símbolo.

Estas ilustraciones serán el símbolo de nuestra revista,



SÍMBOLO-LOGOTIPO FINAL

Después de varias pruebas se desecharon las familias Homeward y Kids. La primera se eliminó debido a que ya aplicada a la portada mostraba una plasta muy pesada y comparada a las otras dos era menos dinámica en su forma. Kids se eliminó porque comparada con Cosmic Two resultó con menor peso visual.

Se eligió COSMIC TWO, por ser la que presentaba un peso visual más equilibrado en la portada, además de ser bastante dinámica y versátil para el logotipo, sin que por ello perdiera legibilidad; en ella pude adaptar mejor el símbolo. Me permitió jugar y crear espacios en blanco para darle fuerza y aire a cada elemento. Su construcción final favorecía la imagen visual de la portada.

En cuanto a las palabras EL...DE CANITAS, se eligió la familia COSMIC, que pertenece al mismo grupo de la familia tipográfica seleccionada para BAULITO, ambas presentan los trazos de sus letras bastante legibles para el niño, además, por su construcción ambas son dinámicas. Sus trazos las remiten al grupo de las familias de Palo Seco, que son letras con trazos rectos y definidos.

Estas familias evocan visualmente una sensación de movimiento en la portada, lo cual nos permite romper con la rigidez y formalidad que le darían otras familias. Estas características de la tipografía nos pueden remitir a características propias del niño, que es inquieto, dinámico y espontáneo.

La retícula donde se trazó el símbolo-logotipo, tomé como base el formato y diagramación de la portada. La retícula de la portada se construyó de la siguiente manera: los márgenes se determinaron de una retícula aurea, quedando las siguientes medidas, margen superior .98 m., margen inferior .98 m., margen exterior .74 m. y margen interior .74 m., la caja que nos queda después de trazar los márgenes, se subdividió en 3 columnas y 6 módulos, con medianil vertical de 8 m. y medianil horizontal de 6

En esta figura mostramos a escala, el formato (que es tamaño carta, 21.5 x 28 cm.) de la portada con su respectiva retícula, la cual tomé como base para trazar el símbolo-logotipo de la revista. En la palabra baulito se respetó el tamaño, forma y espaciado tipográfico original, solo se ensancho la U para poder colocar a canitas. Situamos las palabras EL..DE CANITAS abajo de BAULITO para no romper la secuencia de la lectura, y mantener así unido el conjunto.

Coloque el símbolo-logotipo en la parte superior de la portada, dentro de la retícula trazada, ocupando 1/6 parte de esta, respetando márgenes y módulos.



Símbolo-logotipo final



m.. Para trazar el Logotipo nos ubicamos en la parte superior de la caja, en el primer modulo, que es 1/6 parte de la caja de la portada. Está será el área donde se colocara siempre el símbolo-logotipo de la revista, es un área que el ojo percibe rápidamente. Sobre este espacio y respetando los márgenes, las columnas, los módulos y los medianiles, trazamos nuestro símbolo-logotipo (de esta manera adaptamos desde un principio el título a la portada). El largo de la palabra BAULITO está dado por el ancho de la caja respetando los márgenes; la altura fue dada respetando la altura normal de la letra y del modulo donde se trabajo, la U fue ensanchada un poco para que me permitiera colocar a canitas dentro de ella. BAULITO Y EL...DE CANITAS se ubicaron dentro de la retícula en tal forma que se respetara la oración (es decir siguiendo un orden de lectura), BAULITO quedo arriba y EL ...DE CANITAS en el segundo modulo ocupando una tercera parte de este, es un tamaño bastante visible, que no compite con su compañero, y por su ubicación y peso lo mantiene dentro del conjunto del logotipo.

En cuanto al color del logotipo, este será flexible, para que se adapte a las distintas tonalidades que presente el fondo de la portada en cada número. Se maneja un color para cada elemento del logotipo, es decir uno para BAULITO, otro para EL...DE CANITAS, en combinaciones contrastantes y armoniosas (ver teoría del color), alegres y llamativas, estas combinaciones deben servir de apoyo entre uno y otro elemento; lo importante es que estos colores no se pierdan con el fondo, ni que entren en una misma degradación o valor tonal, es decir que si se maneja un rojo este no debe ser combinado con un naranja o un rosa con el cual no haga contraste, este rojo debe ser combinado con un verde, con un azul o con un morado de tonalidad contrastante (los colores que se utilicen no deberán caer en tonos opacos o grisáceos, que creen un efecto desfavorecedor a la portada) hay que cuidar también que el logotipo no fusione o absorba los símbolos. El color de las ilustraciones del símbolo, será el mismo siempre.

PORTADA

En la portada deben aparecer los siguientes elementos. El símbolo-logotipo que estará ubicado en la parte superior de la caja ocupando 1/6 parte de ésta.

Los títulos de 3 de los principales artículos de cada número, que irán a un tamaño entre 34 y 40 pts. (Son tamaños lo suficientemente grandes para que el niño los distinga de entre los demás elementos), se localizaran y alinearan en el lado izquierdo de la caja reticular, en esta área se evitara que entren en conflicto con la ilustración del fondo, y solo en casos importantes cuando se quiera resaltar un artículo o una información esta será colocada en un área diferente, dentro de la retícula, pero que no estorbe el elemento principal de la ilustración. La familia que se manejara para los títulos que aparecen en la portada será **KABANA BOLD**; es una letra sin patines del grupo Tipográfico de Palo Seco, con trazos que definen bien la letras, evitándole al niño problemas de lectura, su grosor es suficientemente ancho para que no se pierda o confunda con el fondo. Los títulos irán en negro, con una letra de cada palabra a color para darle vida a los mismos y solo en casos necesarios en que el fondo sea muy oscuro, los títulos podrán ir en otro color para que no se pierdan. Cuando aparezca una información especial, esta deberá ir en alguna de las familias tipográficas auxiliares que se propusieron, no menor a 30 pts. y con un color diferente que haga contraste con el fondo.

El código de barras siempre aparecerá en la parte inferior de la portada, alineado a la izquierda, dentro de la retícula. Los datos, como el número, la fecha y el precio, deberán ser colocados arriba del código de barras, en un tamaño de tipo de 10 pts., es un lugar en donde no interfieren o estorban con los demás elementos, además de ser un lugar visible para el público.

La portada llevara una ilustración, que represente uno de los aspectos mas importantes de alguno de los artículos que contiene ese numero. Deberá ser acomodada en tal forma que ninguno de lo demás elementos interfieran con su mensaje principal, es decir que si es una cara, una casa o un animal, este debe ser visible para el niño. También se recomienda manejar una ilustración muy sencilla en la portada para no atiborrarla de elementos que creen conflictos visuales y ópticos en ella, mientras mas limpia se encuentre la portada, se recibirá mejor la información que esta desee mandar.

BAULITO → TITULO

EL DE CANITAS → SIMBOLO-LOGOTIPO

como nació el Baulito de Canitas

una historia de niños

aqui había un parque

Hola yo soy Canitas y este es mi Baulito, te invito a conocer lo que hay dentro

→ ILUSTRACION O FOTOGRAFIA

→ ARTICULOS

→ PRECIO NUMERO FECHA

año 1 num. 1
precio N° 6.00

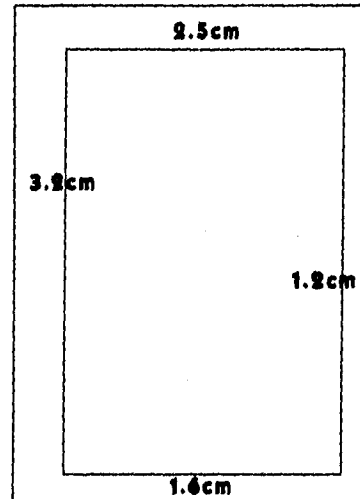
→ CODIGO DE BARRAS

DISEÑO INTERIOR

FORMATO Y MARGENES

El formato elegido es de 21.5 x 28 cm., estas medidas salen del pliego de papel que es de 57 x 87 y el cual nos da 8 páginas tamaño carta por hoja, estas medidas ayudan a evitar desperdicio de material, favoreciendo la economía. Se selecciono el formato vertical que es uno de los mas cómodos y aptos para este tipo de publicaciones. Los márgenes surgieron de una retícula aurea, la cual nos dio las siguientes medidas, margen superior 2.5 cm., margen inferior 1.6 cm., margen interior 1.2 cm. y margen exterior 3.2 cm., estos márgenes, le permiten al niño sujetar la revista sin que sus dedos interfieran con la información, son márgenes que además protegen el contenido de posibles daños o suajes en la orillas.

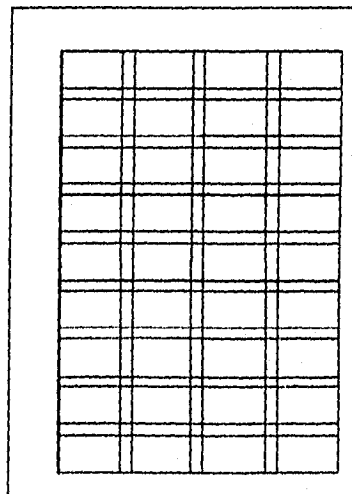
Margenes seleccionados para las hojas interiores de la revista



SELECCION DE LA RETICULA INTERIOR

En cuanto al diseño interior se proponen tres tipos de retícula, que tomaron como base la caja que resulto después de marcar nuestros márgenes. La primera retícula, se dividirá a dos columnas y 9 subdivisiones, 24 módulos, con medianil vertical de 8 mm. y medianil horizontal de 6 mm. esta división reticular nos permite a su vez hacer una segunda subdivisión a 4 columnas. Con la restricción de que aunque se tenga esta subdivisión a 4 columnas, el ancho mínimo para la columna de texto deberá ser el ancho de 1 columna de dos, es decir que la división a cuatro columnas solo podrá ser utilizada para colocar texto central en la página abarcado las dos columnas centrales de esta división a cuatro, esto es para evitar que nuestras líneas de texto se hagan muy cortas o bien que la tipografía resulte muy pequeña para el niño, por otro lado, para la ubicación de ilustraciones, fotos o viñetas podemos hacer uso de la división a 4 columnas, como mejor nos convenga. La segunda retícula ira a 3 columnas, 9 divisiones, 27 módulos,

Retícula a dos columnas, con posibilidad a 4 columnas



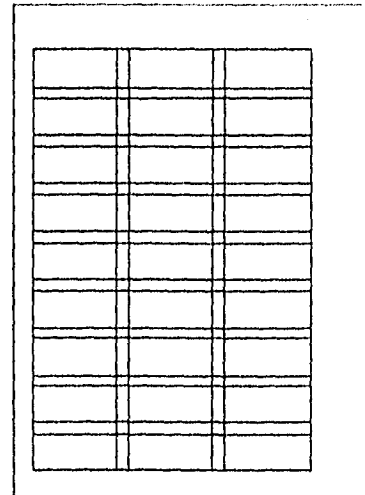
medianil vertical de 8 mm y medianil horizontal de 6 mm, en esta retícula podemos hacer uso de las tres columnas o bien unir dos para formar una, dependiendo de nuestras necesidades. La tercera retícula es a base de divisiones aureas y solo la ocuparemos para ubicar elementos ilustrativos de la revista cuando las otras retículas no sean aptas para lo que buscamos. No deberá ser utilizada para colocar texto. El texto deberá abarcar únicamente el ancho de una columna de dos o de tres, como se propuso anteriormente, contaremos entonces con la posibilidad de tener hojas a 1,2 o 3 columnas.

Las retículas aquí planteadas funcionaran tanto para las páginas izquierdas como derechas, el ajuste que se realizara es un reflejo de las retículas para que los márgenes exteriores e interiores coincidan tanto en unas como en otras.

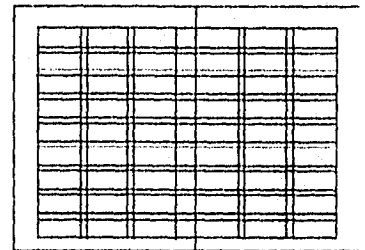
DISEÑO TIPOGRAFICO

La familia tipográfica que se eligió para componer el texto será KABANA BOOK, es una familia que muestra las letras del alfabeto suficientemente legibles para el niño que esta iniciandose en la lectura, tiene un grosor bastante aceptable para ser visualizada por el pequeño, además se adapta bien al ancho de las columnas que se propusieron; sus formas son rectas sin patines, pero con pequeños trazos que le dan modernidad y le quitan rigidez. Los tamaños seleccionados para componer el texto serán de 11 puntos mínimo, con interlínea de 14, de 12 pts. con interlínea de 15 y de 14 con interlínea de 18, (el calculo de 14/18 pts no debe ser manejado en columnas de tres a menos que se unan dos de ellas). El espacio entre letras debe ser ancho. Los cálculos aquí recomendados cumplen con las exigencias para la lectura y legibilidad de los textos destinados a los niños entre los 7 y los 10 años.

retícula a tres columnas



Retícula en hoja izquierda y derecha



Las familias auxiliares que podrán ser manejadas para componer texto serán, Century Gothic, Fujiyama2 y France en el siguiente calculo 11/14, 12/15 y 14/18, con un espaciado de letra ancho. Estas familias también tienen los trazos de su alfabeto bastante legibles para que el niño pueda identificar las letras sin dificultad; serán utilizadas para distinguir un párrafo o un artículo en especial. Sus diseños combinan entre sí, dándole mayor versatilidad a la imagen tipográfica de la revista, sin que por ello se cree un conflicto en su interior. La familia France, tiene patines diseñados en tal forma que la hacen ver moderna, se recomienda para aquellos artículos que se les desee dar un aspecto más delicado y formal (por ejemplo en los artículos literarios). Estas familias pueden ser manejadas en las opciones de bold o italic, en el caso de que se desee resaltar algún texto, párrafo o para pies de página o foto (aunque se tengan estas familias auxiliares, se debe dar prioridad al alfabeto oficial para componer el texto de los artículos). El texto de los artículos siempre ira impreso en negro sobre fondo blanco.

En cuanto a los titulares de los artículos, se recomienda un tamaño de tipo que vaya de 40 a 60 pts dependiendo de las necesidades; para los títulos se puede manejar cualquier familia que cumpla con los siguientes requerimientos, que los trazos de las letras sean lo suficientemente legibles para el niño, es decir que las letras se parezcan en lo mas posible a las letras de molde con las que trabaja el niño, que no sean muy delgadas para que no se pierdan en el conjunto y que tampoco sean muy gordas que opaquen a sus compañeros. Deberán ir en altas y bajas. Los títulos se ubicaran en la parte superior de la retícula, alineados a la izquierda en la hoja izquierda y a la derecha en la hoja derecha. El color de los títulos será negro con una letra de cada palabra a color. No establezco una familia o un grupo de familias en especial para los títulos, por que siento que estos pueden ir un poco mas libres, dándole al diseño una mayor frescura. En cuanto a los subtítulos estos deberán ir en la familia tipográfica seleccionada para componer

Familia Tipografica escogida para el diseño de la revista

KABANA BOOK de 14/18 pts. para la revista

KABANA BOOK de 12/15 pts

KABANA BOOK 11/14pts.

Familias Tipograficas escogidas como auxiliares para la revista

CENTURY GOTHIK de 11/14 pts. para la revista

FUJIYAMA2 de 11/14 pts. para la revista.

FRANCE de 11/14 pts para la revista.

ese artículo, en altas y bajas; se localizaran en la parte superior de la primera columna alineados a la izquierda, impresos en negro. Los textos aclaratorios o pies de página se recomiendan a 11/14 puntos, localizados abajo de la fotografía o imagen a la que pertenecen, impresos en negro.

Por ningún motivo se aceptan familias tipográficas que entren en los grupos de Fantasía o Script (ver diseño tipográfico)

ILUSTRACIONES Y FOTOGRAFIAS

Además de Canitas y Baulito, se han propuesto como personajes complementarios de la revista, a dos niños, que son los nietos de Canitas, estos niños, apoyaran a Canitas dentro de la revista, para darle un aspecto mas familiar a la misma, con el refuerzo de estos dos personajes insistimos en mostrarle al niño lo importante de convivir con los miembros de la familia. Junto con Canitas y Baulito, los nietos apoyaran parte de las secciones de la revista interviniendo en las historias y en los artículos; pero su intervención deberá ser limitada, para no restarle prioridad e importancia a Canitas ni a Baulito, que son los principales narradores dentro de la revista.

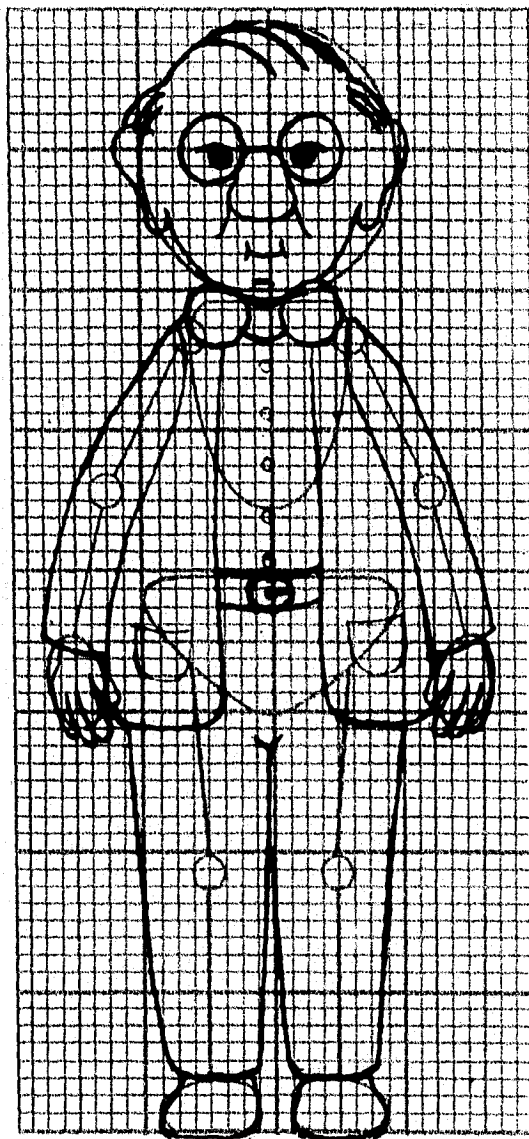
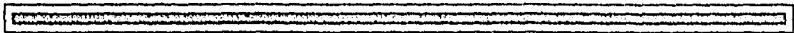
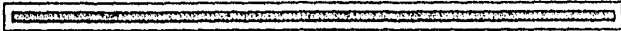
En cuanto a las ilustraciones que se inserten, estas deberán ser sencillas en sus trazos, realistas pero con ciertas tendencias caricaturescas, que permitan al niño distinguir claramente los objetos que esta viendo, pueden ir elaboradas en guache, acuarela o lápiz de color, no deben ser enmarcadas, y deberán abarcar las siguientes medidas, su altura máxima será de 5 módulos, la mínima de 3 módulos su ancho será determinada por el ancho de la columna en la que se trabaje, se marcan estas medidas para que la ilustraciones no se vuelvan demasiado grandes o demasiado pequeñas, que choquen con el diseño.

Con respecto al trazo de los personajes, muestro a continuación los esquemas gráficos que se deben respetar para cada uno de ellos, estos esquemas deberán ser retomados por el ilustrador para trazar los personajes en cualquier actividad en que ellos aparezcan; es importante respetar la fisonomía de cada uno de ellos, para no perder su personalidad ilustrativa que se les determino desde sus primeros trazos. Esto es importante también, para que el niño nunca pierda de vista a estos personajes, y los identifique inmediatamente que los vea.

Esquemas Gráficos de los personajes de la revista

Todos los personajes que aparecen en la revista, se caracterizan por sus trazos circulares y rectangulares, todos parten de un mismo esquema, el cual es adaptado a la necesidad de cada una de las ilustraciones.

El trazo del anciano utiliza líneas circulares que le dan el aspecto de un hombre robusto, mas no gordo, estas mismas líneas, ayudan a que la personalidad del abuelo sea dulce y agradable. La estructura interna, es decir su esqueleto, se conforma de círculos, óvalos y líneas, sobre este esqueleto se deben realizar todos los movimientos que la ilustración requiera para su manejo, la medida base del esqueleto parte de la cabeza; a continuación muestro el esquema gráfico del anciano y sus medidas.



Hombro = $1/8$ de cabeza
es decir un cuarto de cuadrado
El BRAZO, se dividirá en dos partes
La Parte Superior medirá = casi $5/8$ de cabeza, es decir un cuadrado mas un octavo de cuadro
El Codo medirá $1/8$ de cabeza es decir un cuarto de cuadrado
La parte inferior es decir El Antebrazo medirá = casi $1/2$ cabeza, es decir $7/8$ de cuadrado
Mano = $3/8$ de cabeza es decir $6/8$ de cuadrado

1 cabeza es = a 2 cuadrados
1 cuadrado es = a 8×8 divisiones cuadrículares, por lo que una cabeza estara dividida en 16 multiplos iguales por lado

Torax = $3/4$ de cabeza
es decir un cuadrado y medio

Cintura = $1/4$ de cabeza
es decir medio cuadrado

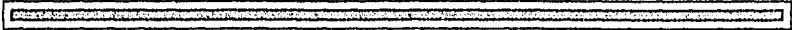
Cadera = $1/2$ cabeza
es decir un cuadrado

Muslo = $5/8$ de cabeza
es decir un cuadrado mas dos octavos de cuadrado

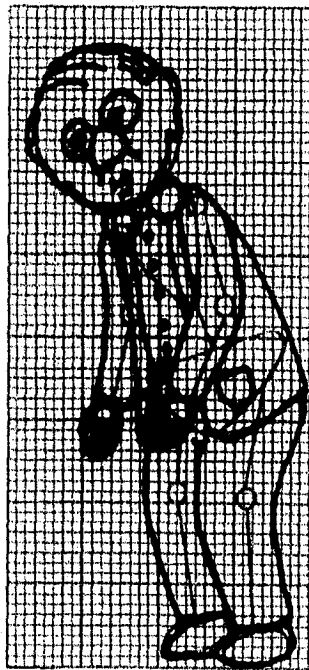
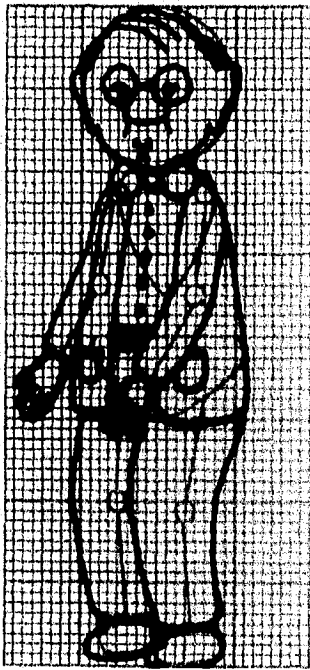
Rodilla = $2/16$ de cabeza
es decir dos cuartos de cuadrado

Pantorrilla = $5/8$ de cabeza
es decir un cuadrado mas dos octavos de cuadrado

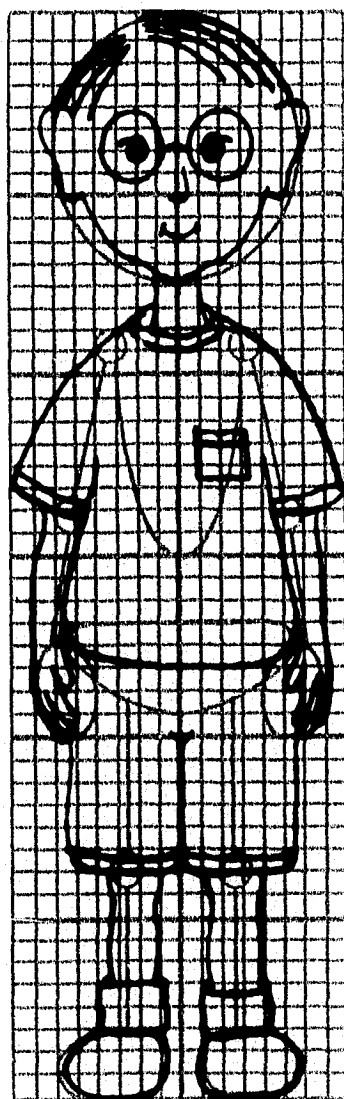
Pie = $1/3$ parte de la cabeza de alto por $3/8$ de cabeza de ancho es decir $1/2$ cuadrado de alto por $3/4$ de cuadrado de ancho



En estas ilustraciones muestro el manejo del esquema para el movimiento del anciano



El nieto mayor, retoma para su trazo el esquema del abuelo, solo que el esquema sufre algunas adaptaciones, que permitan darle una personalidad propia al niño; a continuación mostramos el esquema de este personaje.



Hombro = casi $2/12$ de cuadrícula
 El BRAZO, se dividirá en dos partes
 La Parte Superior medirá = $6/12$ de cuadrícula
 El Codo medirá casi $2/12$ de la cuadrícula
 La parte inferior es decir El Antebrazo medirá = $5/12$ de cuadrícula
 Mano = $4/12$ de cuadrícula

1 cabeza es = a $1 1/2$ cuadrados
 1 cuadrado es = a 8×8 divisiones cuadrículas, por lo que la cabeza estará dividida en 12 múltiplos iguales por lado, medida que retomaremos para el esquema de este personaje

Cuello = $2/8$ de cuadrado

Torax = $10/12$ de la cuadrícula

Cintura = $3/12$ de la cuadrícula

Cadera = $5/12$ de la cuadrícula

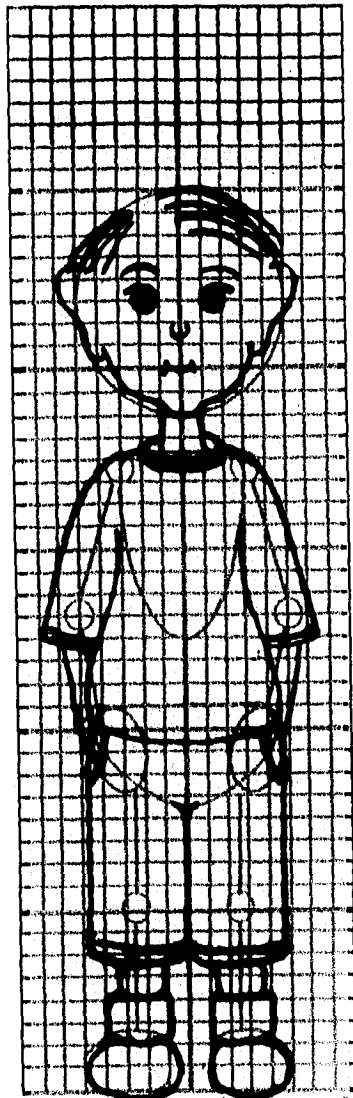
Muslo = $6/12$ de la cuadrícula

Rodilla = casi $2/12$ de la cuadrícula

Pantorrilla = $6/12$ de la cuadrícula

Pie = $3/12$ de cuadrícula a lo alto y $5/12$ de cuadrícula a lo ancho

Para el trazo del nieto pequeño, vuelvo a retomar el esquema del abuelo, y le realizo algunas adaptaciones para crearle su propia personalidad ; a continuación aparece el esquema de este personaje..



Hombro = casi $2/10$ de la cuadrícula
 El BRAZO, se dividirá en dos partes
 La Parte Superior medirá = $6/10$ de la cuadrícula
 El Codo medirá casi $2/10$ de la cuadrícula
 La parte inferior es decir El Antebrazo medirá = $4/10$ de cuadrícula
 Mano = $3/10$ de cuadrícula

1 cabeza es = a $12/8$ de cuadrado, un cuadrado, esta dividido en 8×8 divisiones cuadrículares, por lo que una cabeza medirá 10 divisiones cuadrículares

Cuello = casi $2/8$ de cuadrado

Torax = casi $9/10$ de cuadrícula

Cintura = $3/10$ de cuadrícula

Cadera = casi $5/10$ de cuadrícula

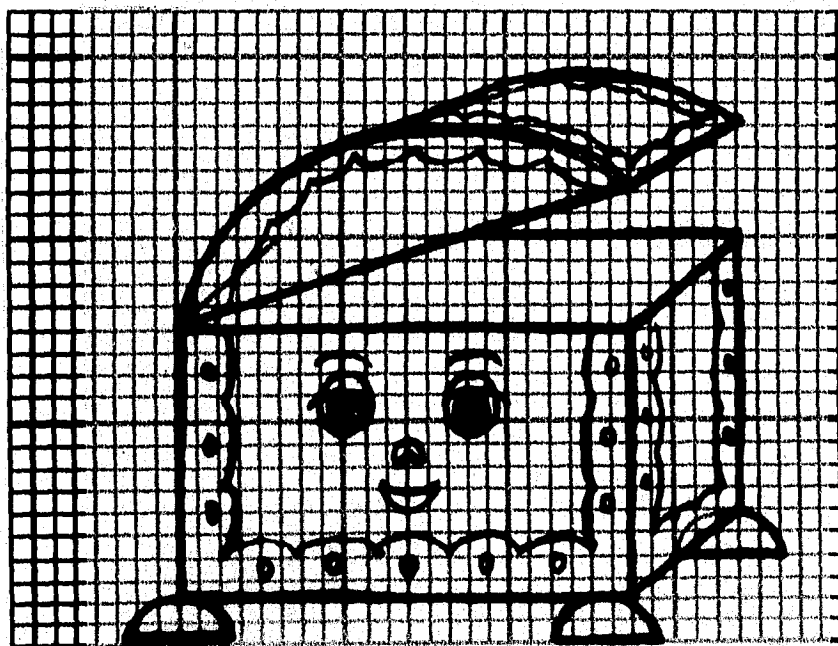
Muslo = $6/10$ de cuadrícula

Rodilla = casi $2/10$ de cuadrícula

Pantorrilla = $6/10$ de la cuadrícula

Pie = casi $3/10$ de cuadrícula a lo alto y $4/10$ de cuadrícula a lo ancho

El trazo del Baúl, parte de un rectángulo, el cual puede ser manejado con perspectiva o sin ella dependiendo de las necesidades ilustrativas, a continuación mostramos este esquema.



El rectángulo medirá 2 cuadrados $\frac{6}{8}$, es decir 22 divisiones cuadrículas, a lo ancho por $1\frac{1}{2}$ cuadrados, es decir 12 divisiones cuadrículas a lo alto, esto es retomando la cuadrícula que se ha manejado anteriormente

De este rectángulo partimos para darle profundidad al mismo, esta profundidad medirá $\frac{6}{8}$ de cuadrícula, viendo la perspectiva ya sea por el lado derecho o por el lado izquierdo

En base a esta perspectiva se trazará la tapa, la cual tendrá de alto $\frac{6}{8}$ de cuadrícula

LOS ANUNCIOS PUBLICITARIOS

Los espacios reservados a los anuncios publicitarios deberán ser determinados desde un principio. Se recomienda no insertar anuncios entre los artículos y si es necesario, que sea en la hojas centrales de la revista, recomendando para los anuncios la segunda y tercera de forros, las páginas 1 y 2 así como las 4 últimas páginas de la revista. Esto es, para evitar que choquen visualmente con el contenido o que se confundan con los artículos. En cuanto a cupones recortables, es importante evitar que estos sean impresos en la misma hoja de un artículo, para evitar que al ser recortados destruyan esa hoja que contiene información.

EL INDICE, LOS CREDITOS Y LAS LICENCIAS.

Esta información deberá aparecer ya sea en la página 1 en la página 2, o en la página 3, según sea el caso. (Es decir, mientras no se hayan vendido estos espacios a la publicidad) El índice se localizará en la parte superior de la hoja alineado a la izquierda en la hoja izquierda a la derecha en la hoja derecha. Los créditos y licencias se colocarán en la parte inferior de la página del índice en forma centrada.

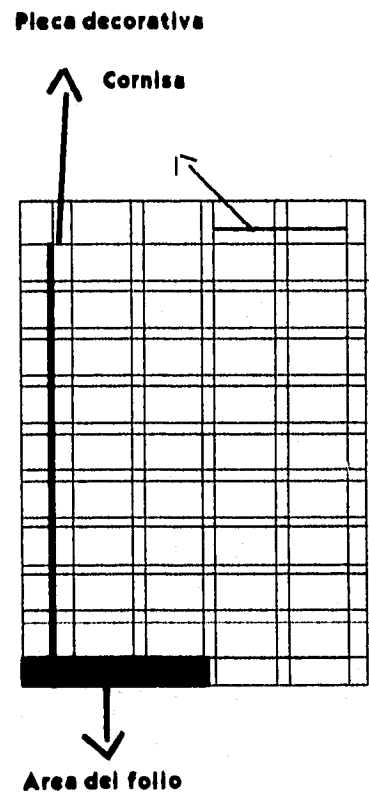
LOS FOLIOS

Estos se localizarán en la esquinas exteriores de las páginas, dentro del margen inferior, el número tendrá un tamaño de 14 pts en Kabana Bold para que el niño lo localice con facilidad, estará alineado con la pleca exterior de la página, que sirve como apoyo gráfico a la misma, Tendrán como fondo un rectángulo de color amarillo, el cual abarcará la mitad del ancho de la página, su alto será dado por el alto del margen. La revista se ha pensado para que contenga un aproximado de 30 pági-

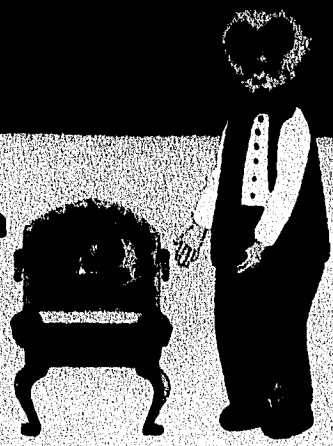
nas por número, esta cantidad de páginas es apta para contener la información suficiente para que al niño no le resulte pesado leerla.

ELEMENTOS CONSTANTES EN EL DISEÑO

En cuanto a los elementos que serán constantes en el diseño interior de las páginas, estarán: el manejo de los folios como se planteo anteriormente, una pleca vertical la cual se localizara en los extremos exteriores de las páginas, tanto izquierda como derecha, dentro del margen pero en un área determinada por la retícula aurea, esta pleca además de ser decorativa, tiene la función de crearle una estabilidad visual a los demás elementos, su color podrá variar cada dos páginas, es decir, que el color de las plecas que pertenecen a las dos páginas que se están observando en ese momento deberá ser igual, podrá cambiar para las otras dos páginas que siguen y así subsecuentemente. También aparecerá en cada página una cornisa localizada en el margen superior, alineada al margen interior, tendrá como información una pequeña frase para el niño. Estos elementos deberán ser constantes en todas las páginas y nos permitirán junto con los demás lineamientos crearle una identidad gráfica a la revista.

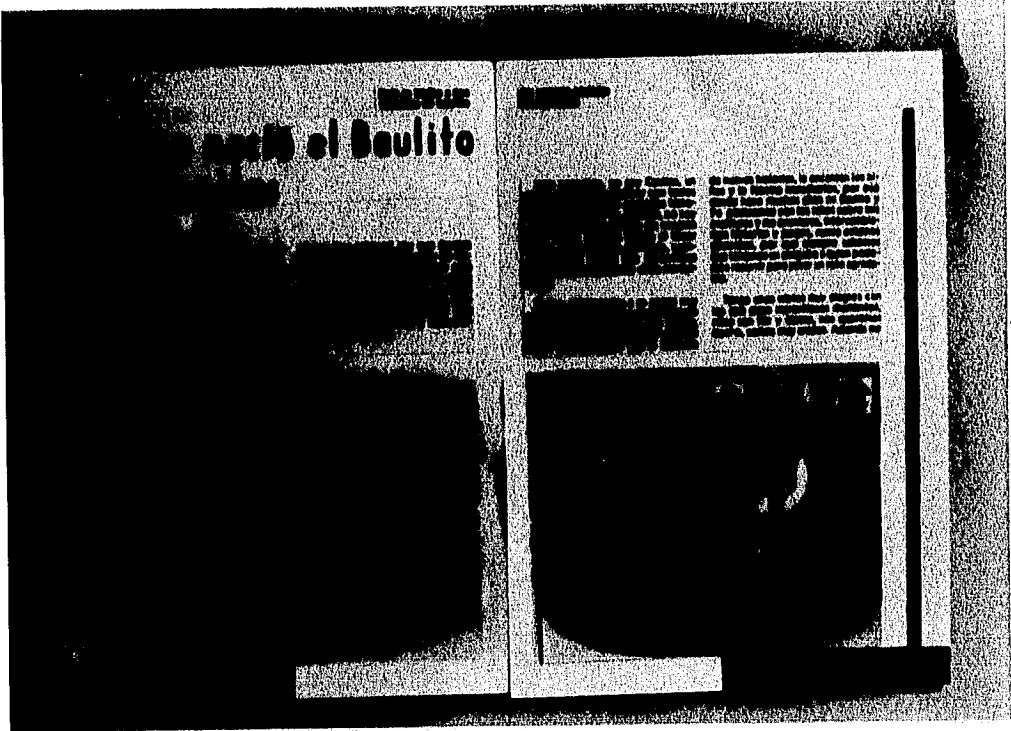


de niños
aquí había
un parque



año 1 num 1
precio \$6.00





ENCUENTRO

El Baulito

ENCUENTRO

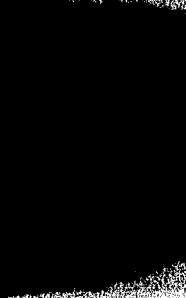
El primer encuentro de la temporada de la...

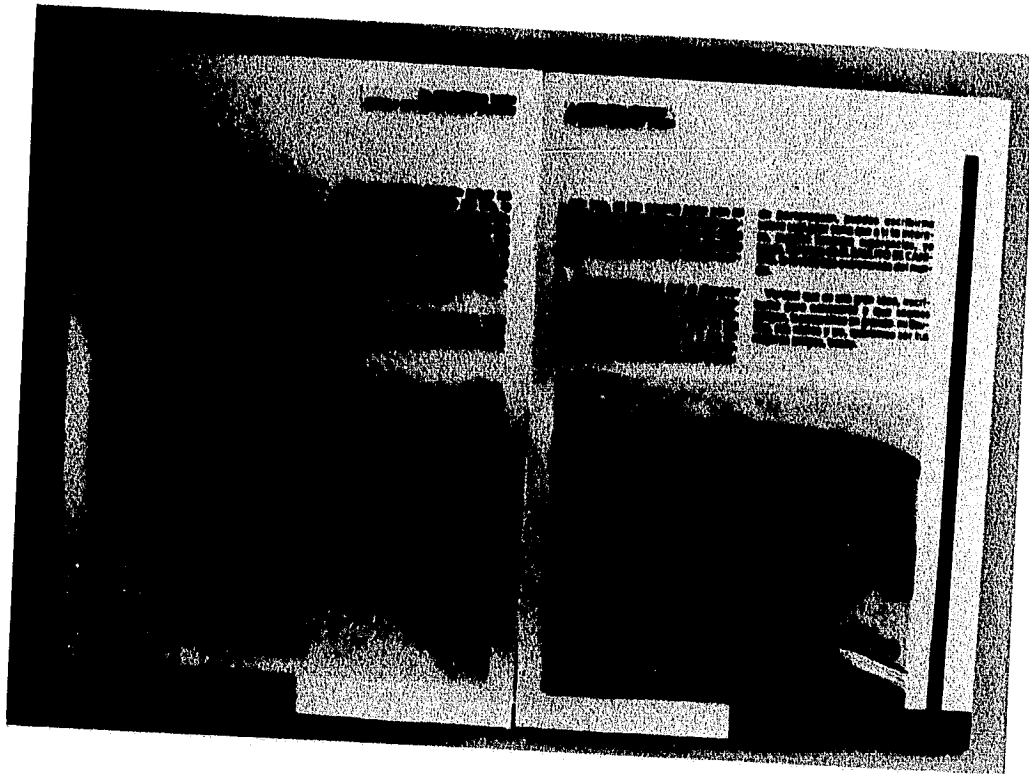
El primer encuentro de la temporada de la...

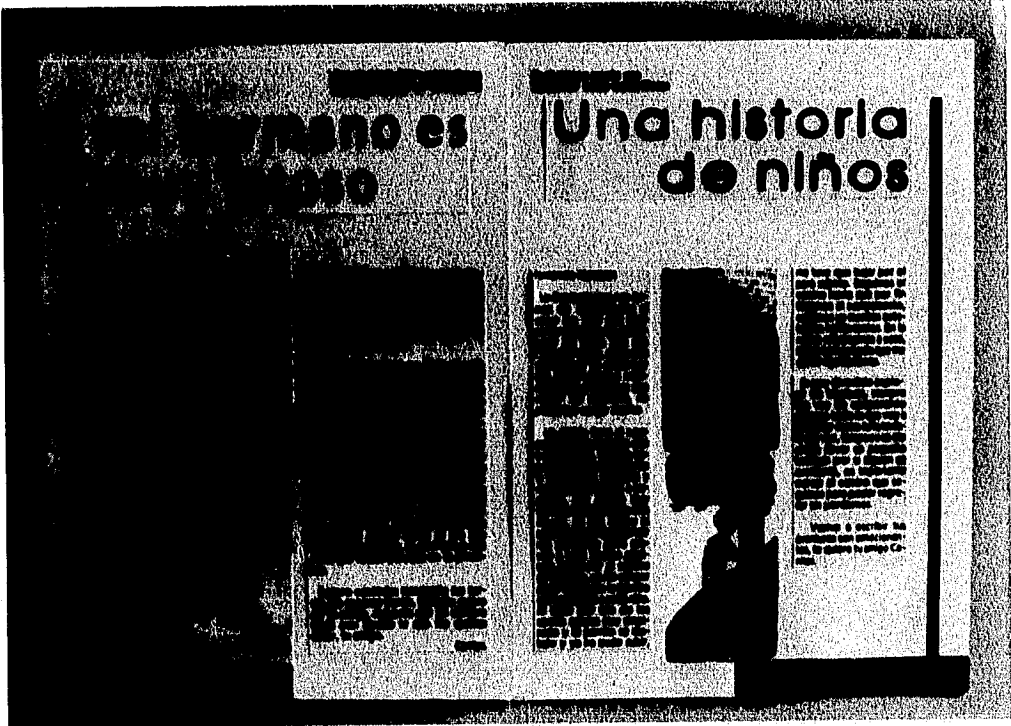
El primer encuentro de la temporada de la...

El primer encuentro de la temporada de la...

El primer encuentro de la temporada de la...

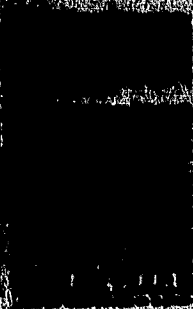






El hermano es
el más querido

Una historia de niños



El hermano es el más querido. Este es el caso de un niño que...

Una historia de niños. Este es el caso de un niño que...



Este es el caso de un niño que...

Este es el caso de un niño que...

Las historias de nuestros
papas pueden ser muy divertidas

aquí había un parque

En aquella era cuando que hace como 30 años, había un parque en donde ahora está el hotel. En ese parque siempre se veía a los niños jugando. Como un recuerdo de esa época los niños juegan, con sus juguetes y juegos sencillos.

En aquellos tiempos cuando de niño jugaba en el parque, me acuerdo que me gustaba mucho jugar con los niños que me rodeaban. Me acuerdo que me gustaba mucho jugar con los niños que me rodeaban. Me acuerdo que me gustaba mucho jugar con los niños que me rodeaban.

En aquellos tiempos cuando me acordaba de los niños que me rodeaban, me acordaba de los niños que me rodeaban. Me acordaba de los niños que me rodeaban.

En aquel CANTAS Y SU BAMBINO

Las historias de nuestros
papas pueden ser muy divertidas

me acaban de regalar un perrito

Guillermo Márquez

Alonso y Carlos, me acaban de regalar un perrito con los que juego mucho, los tengo en el patio y voy por ellos, cuando voy me siento feliz de mí, lo recuerdo los días que me acordaba de ellos, pero me acuerdo de ellos por que me me gusta mucho jugar con ellos, me acuerdo de ellos por que me me gusta mucho jugar con ellos, me acuerdo de ellos por que me me gusta mucho jugar con ellos.

En aquellos tiempos cuando me acordaba de los niños que me rodeaban, me acordaba de los niños que me rodeaban. Me acordaba de los niños que me rodeaban.

una especial, cuando los pongo le invito a su mamá, espero que venga Carlos, bueno así es todo, me voy, le escribiré otro día.

Los perritos son unos animales bonitos, pero los quiero mucho, me los regaló mucho tiempo atrás, me acordaba de ellos por que me me gusta mucho jugar con ellos, me acuerdo de ellos por que me me gusta mucho jugar con ellos.

Que si el evento me gusta mucho te contaré, espero que cuando me vuelvas a escribir, ya me digas que tus perritos son muy obedientes, y si puedo claro que voy a su mamá, me voy hasta el próximo número



CONCLUSIONES

El presente trabajo, como ya he mencionado nació de un interés por aportar algo que apoye la educación y desarrollo de los niños mexicanos. Se busco, mediante varios estudios, análisis e investigaciones llegar a una solución gráfica, temática y conceptual que fuera de fácil uso y del agrado del pequeño.

En cada uno de los capítulos, se plantearon aspectos que fueron importantes para la elaboración de la revista, y que al unirlos me permitieron desarrollar un proyecto que cumpliera con las expectativas que se mencionaron en un principio.

Gracias a toda esta investigación, pude llegar a los siguientes resultados: determinar el lineamiento temático de la revista, plantear el estilo gráfico que esta debería tener, especificar que elementos la conformarían y que características deberían presentar, pude tener una mejor visión de como se debe elaborar una publicación dedicada a los niños, tener presente que la educación y la cultura también pueden ser divertidas, y nunca se debe olvidar el entretenimiento, ya que todo va de la mano.

En resumen, conocimos en forma general las características que deben tener los textos escritos para los niños, los cuales, deben ser emocionantes, fantásticos y mágicos, sus personajes deben tener un toque especial que los diferencie de los demás, como su valentía, ternura, gracia, inteligencia y que vivan grandes aventuras. El niño debe identificarse en algo con la historia y los personajes. El niño es una personita muy inteligente, que busca cosas que sean novedosas.

La Revista, será producto en un 50% de las mismas cartas y sugerencias del niño, manteniendo la línea temática que se planteado, el otro 50% será material recreativo y cultural que cumpla con las especificaciones antes mencionadas, buscando siempre que no resulten una carga si no mas bien una diversión.

En cuanto al diseño, se buscó en su totalidad la sencillez, para poder transmitir la información sin ninguna interferencia, para ello, todos los elementos que en ella intervienen son legibles y bastante reconocibles por el niño. Tiene una imagen gráfica que la identifica. Aparece un personaje principal que sirve como intermediario entre la revista y el niño. El personaje se maneja como un elemento que le quita frialdad a la revista, funge como un amigo con quien se puede platicar, a quien se le puede confiar cosas, e invita al niño a participar.

La revista es un trabajo editorial que necesita de un equipo para poder conformar los artículos de que consta, en este equipo trabajan: Periodistas, Escritores o Especialistas, Fotógrafos, Diseñadores, Capturistas, Impresores y demás personal que ayudan a su elaboración. Cualquier trabajo editorial como la revista y los periódicos se vuelve mas rico cuando se cuenta con un equipo apto para su producción.

En General, la revista logra alcanzar los objetivos que se plantearon desde un principio, legibilidad, identidad gráfica, una imagen agradable para el pequeño, con un contenido llamativo, que incite al niño a participar. Para su creación, se tomo en cuenta desde un principio la opinión de los niños. El diseño final, fue presentado a un grupo de pequeños entre los 7 y los 10 años a quienes les agrado en general la revista, cumpliendo con las expectativas buscadas, ya que algunos de ellos se interesaron en contribuir con un tema, o una historia para la misma.

BIBLIOGRAFÍA

Azuá Román Claudia del Carmen y Calles
Francisco
REDISEÑO DE LAS REVISTAS PORCIRAMA
Y AVIRAMA
TESIS UNAM, 1994

Baroni, Daniele
DISEÑO GRAFICO
Traducción Marge S.A.
Impreso en España, impresiones Edigraft S.A.
Editorial Folio S.A. 1992

Braham, Bert
MANUAL DEL DISEÑADOR GRAFICO
Celeste Ediciones
Traducción Mar Guerrero y Rafael Moral
Impreso en Barcelona España
Primera Edición en Castellano 1991

Cook, Alton y Fleury, Robert
TYPE & COLOR
Editado por Rockport Publisher, Inc.,
Massachusetts USA, Segunda edición 1990

EL NUEVO TESORO DE LA JUVENTUD
ENCICLOPEDIA DE CONOCIMIENTOS
Editorial Cumbre Grolier
Tomo 12, Décimo Octava Edición
México D.F.

Goodnow, Jaqueline
EL DIBUJO INFANTIL
Impreso en Madrid España, ediciones Morata
Tercera Edición 1983, Unigraf

Hayten, Peter
EL COLOR EN LA PUBLICIDAD Y LAS
ARTES GRAFICAS
Editorial Ceac

Hurlimann, Bettina
TRES SIGLOS DE LITERATURA INFANTIL
Traducción de Mariano Orta Manzano
Impreso en Barcelona España, Imprenta
Claraso
Editorial Juventud S.A. primera edición 1968

Itten, Johannes
EL ARTE DEL COLOR 1992

Jesualdo
LA LITERATURA INFANTIL
Impreso en Argentina, Editorial Losada
Octava Edición 1982

Mclean, Ruari
MANUAL DE TIPOGRAFIA
Traducción Catalina Martínez
Impreso en España, Impresión Graficinco
Editorial Herman Blume 1983

Muller, Josef
SISTEMA DE RETICULAS
UN MANUAL PARA DISEÑADORES GRAFI-
COS
Versión Castellana Angel Reparaz
Editorial G.G., Impreso en España,
Ingonoprint
Segunda Edición 1992

Ochoa Tejeda María Guadalupe
DISEÑO E ILUSTRACIÓN DE UN LIBRO
RECREATIVO PARA PREESCOLARES
Tesis, UNAM 1994

Owen, Willian
DISEÑO DE REVISTAS
Versión Castellana de Carlos Saenz de
Valicourt
Impreso en Singapur, Editorial G.G. 1991

Reyes, Victor M.
PEDAGOGIA DEL DIBUJO
Teoría y Práctica en la Escuela Primaria
Ilustraciones de Niños
Editorial SEP. México D.F., Primera Edición
1943

Ruder, Emil
MANUAL DEL DISEÑO GRAFICO
Versión Castellana Caroline Phillips
Editorial G.G. S.A. de C.V.
Impreso en España
Segunda Edición 1992

Sanders, Norman y Bevington, Willian
MANUAL DE PRODUCCION DEL DISEÑA-
DOR GRAFICO
Versión Castellana de Esteve Riambau y
Ricard Riambau
Impreso en España, industria Gráfica Ferrer
Coll S.A.
Editorial G.G., Segunda Edición 1988.

Sierra Escalante Joaquín
DISEÑO DE RETICULAS
Tesis UNAM
Swann, Alan
COMO DISEÑAR RETÍCULAS
Manuales de Diseño, editorial G.G.
Versión Castellana de Carlos Saenz de
Valicourt
Impreso en España, Ingoprint S.A., Primera
Edición.

Tucker, Nicholas
EL NIÑO Y EL LIBRO
Editorial Fondo de Cultura Económica
Traducción de María Martínez Peñalosa
Exploración Psicológica y Literaria
Colección Popular, Edición Española 1985
México D.F.

Widlocher, Daniel
LOS DIBUJOS DE LOS NIÑOS
Biblioteca de Psicología
Versión Castellana de Ramón Strack
Impreso en España, Grafesa
Editorial Herder S.A. cuarta edición 1982

Wong, Wucius
PRINCIPIOS DEL DISEÑO EN COLOR
Versión Castellana de Emili Olcina
Impreso en España, Imprenta Juvenil S.A.
Editorial G.G., Primera Edición 1988

HEMEROGRAFÍA

(1839) DIARIO DE LOS NIÑOS

México D.F., Imprentas de Miguel González, tercera calle Real Nu. 3, costo 3 reales, con opción a suscripción, formato medio oficio, su logotipo viene acompañado de un grabado a color; temas en general, inculca las buenas costumbres; a dos columnas, se coleccionaban los números hasta formar tres libros de 422 pág., cada uno; tamaño de letra 10 pts., impreso a una tinta, 35% de ilustraciones y un 65% de texto, era dirigido a padres e hijos.

(1839) SEMANARIO DE LOS NIÑOS

México D.F. imprentas de I. Escalante; sociedad Católica, segunda calle de San Francisco Nu. 7; Librerías de los Sres. Morales Abadino y Agullar, con un costo de tres Centavos; opción a suscripción; temas religiosos, morales, cuentos cristianos, algunas pequeñas biografías y una lección recreativa, formato media carta, 4 páginas, con aspecto de folleto; dos columnas de 6 cm., tamaño de letra de 9 pts., títulos a 10 o 12 pts. intercalaba pequeños grabados entre las columnas, su símbolo logotipo, estaba adaptado a una curva con el grabado de un Angel abajo de este, localizado en la parte superior de la página, impreso a una tinta.

(1852) LA AURORA.

Periódico de los niños, Temas religiosos, instrucción, Madrid España; Imprentas de A. Vicente, formato 24.5 cm. con ilustraciones (no localizado físicamente)

(1870-71) EL ANGEL DE LA GUARDIA.

Semanario de los niños, México D.F. 2 calle de San Francisco no. 7, Administración de la sociedad Católica, Librería de los Señores Morales Abadino y Aguilar, Imprentas de Ignacio Escalante, costo de 3 ctvs., con opción a suscripción, formato media carta, el logotipo viene acompañado de un grabado de un Angel;

temas cristianos, biografías, lecciones, oraciones y cuentos pequeños; a dos columnas, 4 páginas; tamaño de texto a 9 pts.; impreso a una tinta; 30% grabados y 70% texto.

(1870) EL OBRERO DEL PORVENIR

Semanario para la niñez desvalida, se distribuye gratis, México D.F. surgió de los mismos editores de EL ANGEL DE LA GUARDIA, presenta las mismas características; a excepción de los grabados que son suprimidos; texto en un 100%.

(1870) INSTRUCTOR DE LOS NIÑOS

Periódico para niños, Coatepec Veracruz, Tipografía Rebolledo, formato 23 cm. (no localizado)

(1870-75) EL PORVENIR DE LA NIÑEZ

México D.F. Imprentas Sandoval semanario, formato 31 cm. (no localizado).

(1872) EL ESCOLAR

Periódico dedicado a los niños de las escuelas lancasterianas, México D.F. formato carta; temas en general, 2 columnas 4 páginas; 40% ilustraciones 60% texto; dedicado a los niños que no tienen posibilidades económicas para solventar sus estudios y por lo tanto tienen un benefactor.

(1872-73) EL CORREO DE LOS NIÑOS

Semanario dedicado a la infancia mexicana, México D.F. imprentas del Tecpan, Editorial J. Neve; medio real el número, con opción a suscripción, temas en general, cuenta con una galería para los niños celebres y aplicados; observamos la aparición por primera vez de un personaje ficticio que se dirige a los niños, al que nombran el POSTILLON, este personaje organiza rifas y concursos, no tiene una imagen gráfica, pero mediante sus artículos se comunica con los pequeños; tiene una sección de idiomas

y espectáculos infantiles; con el paso del tiempo el postillon desaparece, quedando en su lugar una persona que mantiene correo con los niños; temas religiosos y de buenas costumbres, formato 30 cm. de alto; 2 columnas, 8 paginas, intercala algunas ilustraciones y grabados; es un trabajo realizado, por los niños de tecpan, niños pobres que han tenido la fortuna de obtener becas de estudio; texto a 9 pts., 60% texto 40% imagen.

(1872) EL PROTECTOR DE LA INFANCIA

Guadalajara Jalisco, editores Tipografía Rodríguez, formato 26 cm. (localizado en periódicos para niños)

(1873) LA EDAD FELIZ

Semanario dedicado a los niños y a las madres de familia, México D.F., imprentas y libros de los niños, esquina del Espíritu santo y portal de la fruta. formato carta, su logotipo esta acompañada de un grabado en toda la pagina; 2 columnas 8 págs. impreso a una tinta; 50% grabados, 50% texto, aparecen anuncios publicitarios en sus paginas, contiene un artículo para las madres, temas en general.

(1874-76) BIBLIOTECA DE LOS NIÑOS

Para enseñanza y recreación de la niñez, México D.F., Imprentas de Bablot y Ramón Araujo, publicación quincenal, abarca temas en general, introduce un cuento en francés para inculcar los idiomas a los pequeños; 2 columnas, 32 paginas; tamaño de letra 10 pts.; formato media carta; 30% ilustración 70 % texto.

(1892) EL ÁLBUM

Semanario dedicado a los niños de ambos sexos Habana Cuba, imprentas la Prensa, 30 cm. ilustrado (no localizado físicamente)

(1895-96) EL NIÑO MEXICANO

Semanario de instrucción recreativa para niños y niñas; México D.F. impresos Ramón Barasa y Cía. editores, Director Lic. Victoriano Pimentel, formato Carta; dos columnas; texto a 9 pts., temas en general; como innovación presenta un suplemento recortable para armar, el cual viene a color en tintas planas, también promueve concursos ofreciendo premios; mantiene correo con los niños; rompe un poco con la sobriedad de algunas de las anteriores revistas; aparece la fotografía en blanco y negro como apoyo visual; impresa a una tinta; 50% texto y 50% imágenes.

(1916-31) PULGARCITO

Periódico Infantil, publicación mensual del órgano de la sección técnica de dibujo del departamento de Bellas Artes, México D.F. impreso en los Talleres Gráficos de la Nación, (no localizado).

(1925) PINOCHO

Semanario ilustrado para los niños México D.F. directora Juana Manríquez de Lara; costo 10 ctvs.; formato 16 x 22 cm.; temas en general; 1 columna, 15 paginas; texto a 11 pts.; 30% ilustraciones 70% texto; incluye en las últimas paginas anuncios publicitarios; dedica un artículo a los padres.

(1929) EL NIÑO

México D. F., revista mensual del órgano de la oficina educativa de Reforma Recreativa y social del Departamento del Distrito Federal; Director Hernan Rosales; costo de 10 ctvs., formato 21 x 32 cm.; la portada es a colores con su logotipo en la parte superior; 2 columnas 30 paginas; texto a 10 pts.; 30% ilustraciones, 70% texto; no es constante en su logotipo; inserta

y espectáculos infantiles; con el paso del tiempo el postillon desaparece, quedando en su lugar una persona que mantiene correo con los niños; temas religiosos y de buenas costumbres, formato 30 cm. de alto; 2 columnas, 8 paginas, intercala algunas ilustraciones y grabados; es un trabajo realizado, por los niños de tecpan, niños pobres que han tenido la fortuna de obtener becas de estudio; texto a 9 pts., 60% texto 40% imagen.

(1872) EL PROTECTOR DE LA INFANCIA

Guadalajara Jalisco, editores Tipografía Rodríguez, formato 26 cm. (localizado en periódicos para niños)

(1873) LA EDAD FELIZ

Semanario dedicado a los niños y a las madres de familia, México D.F., Imprentas y libros de los niños, esquina del Espíritu santo y portal de la fruta. formato carta, su logotipo esta acompañado de un grabado en toda la pagina; 2 columnas 8 pág.. Impreso a una tinta; 50% grabados, 50% texto, aparecen anuncios publicitarios en sus paginas, contiene un articulo para las madres, temas en general.

(1874-76) BIBLIOTECA DE LOS NIÑOS

Para enseñanza y recreación de la niñez, México D.F., Imprentas de Bablot y Ramón Araujo, publicación quincenal, abarca temas en general, introduce un cuento en francés para inculcar los idiomas a los pequeños; 2 columnas, 32 paginas; tamaño de letra 10 pts.; formato media carta; 30% ilustración 70 % texto.

(1892) EL ÁLBUM

Semanario dedicado a los niños de ambos sexos Habana Cuba, imprentas la Prensa, 30 cm. ilustrado (no localizado físicamente)

(1895-96) EL NIÑO MEXICANO

Semanario de instrucción recreativa para niños y niñas; México D.F. impresos Ramón Barasa y Cía. editores, Director Lic. Victoriano Pimentel, formato Carta; dos columnas; texto a 9 pts., temas en general; como innovación presenta un suplemento recortable para armar, el cual viene a color en tintas planas, también promueve concursos ofreciendo premios; mantiene correo con los niños; rompe un poco con la sobriedad de algunas de las anteriores revistas; aparece la fotografía en blanco y negro como apoyo visual; impresa a una tinta; 50% texto y 50% imágenes.

(1916-31) PULGARCITO

Periódico Infantil, publicación mensual del órgano de la sección técnica de dibujo del departamento de Bellas Artes, México D.F. impreso en los Talleres Gráficos de la Nación, (no localizado).

(1925) PINOCHO

Semanario ilustrado para los niños México D.F. directora Juana Manríquez de Lara; costo 10 ctvs.; formato 16 x 22 cm.; temas en general; 1 columna, 15 paginas; texto a 11 pts.; 30% ilustraciones 70% texto; incluye en las últimas paginas anuncios publicitarios; dedica un artículo a los padres.

(1929) EL NIÑO

México D. F., revista mensual del órgano de la oficina educativa de Reforma Recreativa y social del Departamento del Distrito Federal; Director Hernan Rosales; costo de 10 ctvs., formato 21 x 32 cm.; la portada es a colores con su logotipo en la parte superior; 2 columnas 30 paginas; texto a 10 pts.; 30% ilustraciones, 70% texto; no es constante en su logotipo; inserta

anuncios publicitarios; trata temas en general; tiene actividades recreativas; a continuación transcribiremos una carta que la editorial pública para los lectores (padres de familia).

"La revista nació el primero de julio de 1927, surge como una lucha contra la ignorancia de las madres hacia el cuidado y atención de sus hijos, fue una de las primeras en promover una mejor atención hacia la infancia...

La revista el Niño, desde su fundación, determinamos hacerla en una forma enciclopédica, que abarcara todos los puntos científicos que requería la crianza y educación de la infancia; y en este concepto, salió con cuatro secciones fundamentales: Social, Pedagógico, Médica y Psicológica, la primera, para tratar al niño desde el punto de vista de tribunales para menores, reformatorios, legislaciones relativas al asunto y todo lo que tuviera que ver con el problema social de la infancia; la segunda para tratar su educación, con relación a investigar los sistemas y procedimientos más adaptables al niño de nuestro medio; la tercera, atender al niño desde el punto de vista médico, y la cuarta desde el punto de vista psicológico, como medición mental, tendencia, etc." (1) pág. 14

(1929) ABC SOCIALISTA

Para uso de los niños campesinos, Villa hermosa Tabasco, imprentas redención, formato 24 cm. (no localizado)

(1932) EL AMIGUITO

Semanario para los niños, Guadalajara, formato 15 x 20 cm.; temas cristianos y en general; 1 columna 4 páginas; texto a 10 pts.; ilustraciones en un 5% texto a un 75%.

(1933-35) ALADINO

La revista de los niños, México D.F., publicación mensual, Editorial Mercurio; costo 15 ctvs. formato 20 x 28 cm.; temas en general, actividades recreativas; dos y tres columnas, 35 páginas; texto a 8 pts.; ilustraciones 50%, texto 50%; secciones recortables para iluminar; contiene anuncios publicitarios; vuelve a aparecer un personaje al que se le nombra el mago de la ciencia, quien mantiene correo con los niños; publica algunas de sus cartas y una historieta muda.

(1935-40) COMINO

El periódico de los niños, México D.F. publicación mensual, formato 29 cm.

(1941-44) EL RECREO ESCOLAR

Periódico de la niñez, Comalcalco Tabasco, formato 35 cm. (no localizado)

(1941-44) PILOTO

Revista infantil, México D.F. publicación mensual, editorial Amargura; costo 10 ctvs.; temas en general manualidades y temas religiosos, misiones; realiza concursos incluye algunas caricaturas e historietas mudas; formato 18 x 21.5 cm.; 2 columnas, 15 páginas; es una edición de la Secretaría de Educación Pública; encontramos cuentos clásicos en forma de Historietas; vuelve a aparecer la fotografía; impresa a una tinta; 60% texto 40% imágenes; tamaño del texto 10 pts.

(1942) FARITO

Revista mensual de la Iglesia Nacional Presbiteriana, México D.F., costo de 10 ctvs.; formato carta; 1 y 2 columnas, 16 páginas; texto a 10 pts.; 30% ilustraciones y 70% texto, temas cristianos y actividades recreativas.

(1943) CHAPULIN

La revista del niño Mexicano, México D.F., ediciones de la Secretaría de Educación Pública, costo 10 ctvs, formato 16.5 x 22.3 cm.; 1 columna; tamaño de texto 11 pts.; ilustraciones en un 40% y texto a un 60%; tiene cuentos a colores e historietas, temas en general.

(1943) SEMILLITA

Publicación mensual para la educadora y el niño, México D.F., publicación del personal de la 2 zona de jardines de niños del D.F., costo de 35 ctvs. formato 20 x 25 cm.; dedicado a las educadoras; tiene un artículo para los niños; texto a 9 pts.; ilustraciones en un 35% texto a un 65%.

(1943-46) AMIGUITO

Semanario para los niños, Guadalajara Jal.; temas religiosos; con una que otra sección de pasatiempos; formato 15 x 20 cm.; 1 y 2 columnas, texto a 9 pts, 4 paginas.

(1945-63) CHIQUITIN

Revista para muchachos, México D.F., formato 21 cm., director J.A. Romero (no localizada)

(1947-48) ALMA INFANTIL

Organo de la escuela primaria urbana federal, Tuxtla Gutiérrez Chiapas 39.5 cm. publicación mensual Directora Ana María Vázquez (no localizada).

(1947-50) EL AMIGO DE LA NIÑEZ

Semanario para los niños, México D.F. Director Ignacio Arias; editada por la iglesia; formato de 15 x 22 cm., 2 columnas, 4 paginas; intercala un 10% de ilustraciones; texto a 9 pts, tipo folleto.

(1950-52) CHARITAS

Publicación del instituto gratuito de San Juan Bosco, México D.F., formato 20 cm. con ilustraciones, publicación mensual, el primer numero se llamo San Juan Bosco. (no localizado)

(1950-56) EL MAESTRO DE LOS NIÑOS

Manual bíblico, México D.F. editorial Secretaria de educación Cristiana de la Iglesia Metodista, formato 23 cm., publicación bimestral, Director Manuel O. Flores. (no localizada)

(1954-56) EL HERALDO DE LOS NIÑOS

Guadalajara Jalisco, formato 23.5 cm., publicación mensual, director Elsa Gastfson. (no localizada)

(1954-62) EL PEREGRINO INFANTIL

Iglesia de los peregrinos, San Luis Potosí, con ilustraciones, publicación quincenal; directora Nettie W. Soltero.

(1955-66) CRUZADA INFANTIL

Publicación bimestral, Puebla Puebla, Impresos Oaxaca,, formato 24 cm. con ilustraciones, Director Salvador Zamudio. (no localizado)

(1956-57) MENSAJERO INFANTIL

Cuernavaca Morelos, publicación mensual, formato 21 cm. con ilustraciones, Directora Dra. Luz A. de Reyes. (no localizado)

(1960) PRO LA NIÑEZ MEXICANA

Monterrey Nuevo León, formato 22.5 cm. con ilustraciones. (no localizado)

(1961) EL AMIGO DE LOS NIÑOS

Periódico infantil, México D.F., Talleres Imprenta Ortiz Rubio, Directora Profesora Consuelo Pacheco Pantoja, Asociación mexicana de Periodistas, costo 50 ctvs., formato 22 x 16 cm.; 2 y 3 columnas, 20 paginas; texto a 9 y 11 pts.; Impreso a 2 y tres tintas; ilustraciones en un 50%, incluye noticias internacionales y nacionales, publican las cartas de los lectores y de los niños destacados.

(1961-62) En pro de la Infancia de México, D.F. Talleres Impresos, formato 29 cm. con ilustraciones, publicación mensual. (no localizado)

(1962-66) PEQUEÑA

La revista de las niñas mexicanas, México D.F., publicación mensual, impresos San Angel "la Esfera"; costo de 5 ctvs.; su portada tiene el logo en la parte superior acompañado de una fotografía a color; temas en general, dedicado a la niñas; manualidades y religiosos; formato de 15 x 25 cm. posteriormente se reduce a 12 x 25 cm.; maneja dos columnas que con el nuevo formato se reduce a una, texto a 9 y 11 pts.; 25% de ilustraciones y fotos, en el formato mas pequeño se observa el manejo de las págs. en vertical y horizontal y subió a 52 págs. es una revista completamente para niñas de unos 7 a 14 años.

(1962) DUDELIN

Enciclopedia Infantil elemental, México D.F. editorial Publex S.A. formato 23.5 cm. con ilustraciones, publicación semanal. (no localizado)

(1963) DESAYUNITO

Organo del Instituto Nacional de Protección a la Infancia, México D.F. impreso por el imparcial, formato 55 cm. (no localizado)

(1965-68) LA ESCUELA

Revista mensual de actividades escolares México D.F. Fernández Editores S.A. 28 cm. ilustrada Director Luis Fernández G. (no localizada)

(1966-67) INQUIETUD

Boletín de los clubes de orientación infantil y juvenil, México D.F. impresos Edarsa Imprentas S.A., formato 8.5 cm., publicación mensual.

(1979) COLIBRI

Libros del rincón, SEP., Arte Ciencia y Técnica, México D.F. Primera edición para libros, Coedición SEP., SALVAT, Impreso y encuadrado por Gráficos Monte Alban S.A. de C.V., formato 20 x 27.5 cm., su logo presenta un tratamiento formal de diseño a base de un tipo de letra que se adapta gráficamente al estilo de la revista; temas sobre arte ciencia y técnica; una columna, texto a 12 y 15 pts.; maneja color en todas sus paginas; ilustraciones tipo caricatura, en un 65%; exclusivamente educativo.

(1980-) CHISPA

La forma mas divertida de aprender, Revista mensual, México D.F., publicada por Innovación y Comunicación S.A. de C.V. compañía editorial Arma, costo actual N \$7.00, formato 20.5 x 27.5 cm., su logo tiene un tratamiento adaptado al concepto de la revista; la portada tiene un collage de fotos e ilustraciones; 2 a 3 columnas, texto a 12 pts.; maneja color en el interior; 50% ilustraciones; hace uso de la paginas en horizontal y vertical; secciones recortables; revista que ha evolucionado de temas generales a temas científicos en su mayoría actualmente.

(1984-) EL SEÑOR TLACUACHE

Revista de literatura, México D.F., editorial CUICA, A.C. Cultura infantil como alternativa Asociación Civil, costo \$120, formato 13.5 x 20.8 cm. impreso a dos tintas; 1 y 2 columnas, texto a 8 y 12 pts.; 50% ilustraciones, tiene secciones recortables, habla sobre literatura y su diseño es pobre.

(1987) TEDI

México D.F., editorial Armonía auspiciada por Kena, costo \$5,000, formato 19.5 x 27.2 cm., su logo se encuentra en la parte superior acompañado de varias fotos; impreso a colores; maneja 2,3 y 4 columnas; texto a 12, 14 y 21 pts.; se subdivide en dos partes, una para los padres y otra para los pequeños; contiene un 60% de imágenes; trata sobre actividades, tiene anuncios publicitarios.

CANTINFLAS SHOW

Revista quincenal, editada por Diamex S.A. Provenemex, S.A. de C.V. distribuidora Intermex, México D.F. costo \$20.00, formato 21 x 28 cm.; es una revista biográfica, habla sobre personajes famosos de la historia; a color; impresa a 1 y 2 columnas; texto a 15 pts.; 40% de imágenes, fue patrocinada por la compañía Barcel.

(1985-) BARBIE

Publicación mensual, editorial armonía, bajo licencia de Mattel, Puebla México, costo actual N\$7.00, formato 19.5 x 27 cm., el logo se localiza en la parte superior de la portada acompañado de una foto de la muñeca, con los títulos de algunos de los artículos a la izquierda de esta, a color; tiene un 65% de imágenes y anuncios publicitarios; esta dedicada a la niñas; temas comerciales y del mundo del espectáculo.

(1991-) ECOGUARDIANES

Editorial Zig-Zag S.A., bajo auspicio de Shell Chile, Red televisiva Megavisión, Santiago de Chile, costo \$4,000, formato 21 x 27.5 cm., su logo se encuentra en la parte superior, sobre fondo blanco acompañado de varias fotos en la portada y los títulos de algunos de los artículos en la parte izquierda de este., maneja 1, 2 y 3 columnas; tamaño del texto a 12 pts; a color; 50% imágenes; contiene un juego desprendible; temas sobre ecología.

(1992) ESPANTAPAJAROS

Distribuido por Eva Janovitz aquí en México, editado en Santa Fe de Bogotá Colombia, costo N \$8.00, formato 22.8 x 22 cm.; maneja 1, 2 y 3 columnas; tamaño de texto 11 y 14 pts.; a color; 50% imagen; contiene anuncios de sobre nuevas publicaciones infantiles, temas recreativos.

(1992) ZIG-ZAG

Revista infantil, Publicada por Highlights for children, publicada por Comarex S.A., México D.F. formato 19 x 25.5 cm.; 1 y 2 columnas, texto a 11 pts, a color; 60% imagen, temas de entretenimiento.

(1993) ECOLOGITO

Auspiciado por Bimbo, editada y publicada por Provenemex S.A. de C.V. impresos por Oftset Multicolor S.A. con autorización de creative Publishing Concepts, México D.F. costo N\$3.00, formato 19.8 x 27 cm.; 1 y 2 columnas; tamaño de texto de 12 pts.; a color; 50% imagen; tiene una sección aparte de actividades y ejercicios; maneja un personaje que guía al niño dentro de los diversos temas que trata el cual se llama ecologito; temas sobre ecología.

(1994-) CHACHALACA

México desconocido para niños, editorial Jilguero S.A., México D.F., costo N\$ 8.00, formato 21.5 x 27.5 cm., con su logo arriba acompañado de una foto; 1, 2 y 3 columnas; texto a 12 pts.; a color; 50% de imagen; temas sobre la naturaleza y vida en México.

(1994-) PLAZA SESAMO

Editorial América S.A., bajo autorización de Childrens Televisión Work Shop, editada publicada por Provenemex, México D.F., costo N\$ 5.00, formato 20.2 x 27.8 cm.; 1, 2 y 3 columnas, tamaño de texto 12 a 15 pts.; a color; 50% de imagen; temas educativos y recreativos; tiene una sección desprendible para los padres.

(1994) DISNEY AVENTURAS

Ediciones Enigma S.A. de C.V., bajo licencia de The Walt Disney Company, inc., Avenida Tasqueña 1798 Paseos de Tasqueña, México D. F., Costo N\$ 5.00, 13 x 18.5 cm.; 1, 2 y 3 columnas; a color, 50% imagen; temas en general, contiene historietas de los personajes de Disney

(1995) EL OSO BUSSI

Ediciones Dispaña S.L.S. en C. bajo licencia, Impresión Gráficas Monterreina, Alcobendas Madrid, España, Costo, \$12.00; medida tamaño carta, 1,2,3 columnas, a color, 60% ilustraciones, temas autodidacticos, de enseñanza.

(1996) INGENIO

Ediciones Metaphora Visual S.A. de C.V., Descartes No. 54-301/302 Col. Anzures México D.F., Impreso en Arte Gráficas Panorama S.A. de C.V., Costo \$8.00, medida tamaño carta, 1,2,3 columnas, a color, 60% imágenes visuales, temas en general, que enseñan al niño, actividades recreativas.

GLOSARIO

ALINEADO: Se dice que un texto está alineado cuando está compuesto de forma que queden en una misma vertical los principios de las líneas (alineado a la izquierda) o los finales de las mismas (alineado a la derecha).

ARTICULO: Escrito de mayor o menor extensión que es publicado en un periódico o revista. Puede tratar sobre cualquier tema, ser artístico, crítico, informativo y hasta jocoso

COLUMNA: Cada una de las partes en que suele dividirse la página en sentido vertical

COMPONER: Disponer un texto utilizando tipos y cuerpos de letras

COMPOSICION TIPOGRAFICA: Unión de tipos para imprimir manualmente, a máquina o con técnicas fotográficas.

CONTRASTE: La diferencia en un tono entre las zonas más oscuras y las más claras.

GRABADO: Plancha metálica o bloque de madera en el que se ha tallado o grabado al ácido un diseño.

GRABADO DE LINEA: Método de grabado sobre plancha de cobre usando un buril. En el siglo XVI desplazó a las xilografías en la ilustración de libros, alcanza su momento culminante en Francia en el siglo XVIII.

ILUSTRACION: Término usado para describir una imagen dibujada, por oposición a una imagen fotografiada.

IMAGEN: El cerebro remite imágenes después de recibir un mensaje a través de alguno de nuestros sentidos. De ahí tenemos imágenes táctiles, olfativas, gustativas, visuales y auditivas.

IMPRESION: Proceso de imprimir en papel un material compuesto en planchas.

INTERLINEA: Espacio, medido en puntos, existen entre dos líneas de texto.

LOGOTIPO: Iniciales o palabras ordenadas según una sola unidad compositiva que sirven, generalmente, como firma o sello de una empresa o firma.

PORTADA: Es la primera página que tenemos a la vista cuando agarramos alguna publicación, en ella encontramos los datos principales de esta como son el título, autor, editorial, precio, año.

PUNTO O PTS.: Unidad de medida tipográfica estandar, utilizado principalmente en los países anglosajones. Una pulgada tiene aproximadamente 72 pts.

RETICULAS: Hojas utilizadas en diseño para representar una página o área de diseño, en la que se han impreso todas las medidas relevantes: tamaño de página, márgenes, marcas de corte, etc., lo que permite al diseñador situar con precisión todos los componentes del diseño.

SANGRE. Las ilustraciones que llegan hasta el borde de la página y no dejan márgenes se denominan " a sangre ".

TIPOGRAFIA: El principal de los procesos de impresión. También se usa el término para referirse al texto de un libro, incluyendo las ilustraciones de línea, pero excluyendo las laminas