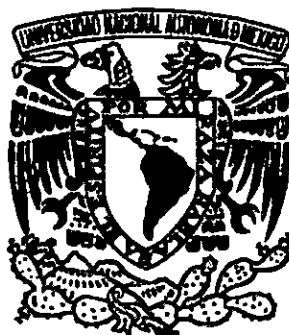


11
2ej

Universidad Nacional Autónoma de México



Escuela Nacional de Artes Plásticas

"Agenda Informativa de Eventos Culturales
para Niños y Niñas en Edad Escolar"

Tesis profesional que para obtener el título de
Licenciada en Diseño Gráfico
presenta:

Barragán Pérez Martha Alicia

Director de tesis: Profr. Luis Enrique Betancourt S.

México, D.F. 1998.



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.

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1: LA INDUSTRIA EDITORIAL Y EL DISEÑO.	
1.1 Historia y desarrollo de la industria editorial	3
1.1.1 Escritura	6
1.1.2 Materiales	11
1.1.3 Ornamentación e ilustración	19
1.1.4 Encuadernación	26
1.1.5 Difusión y comercio	30
1.1.6 Impresión	42
1.1.7 El libro en México	48
1.2 El diseño gráfico	57
1.3 Clasificación de los medios impreso	59
1.4 El proceso editorial	61
1.5 Áreas que auxilian al diseño editorial en su producción	
CAPÍTULO 2: LA AGENDA Y LOS NIÑOS.	
2.1 Antecedentes inmediatos de la agenda	66
2.2 Generalidades de la agenda	69
2.3 Participación del diseño gráfico y editorial en la concepción de la agenda infantil	71
2.4 Descripción gráfica de las publicaciones dedicadas a difundir actividades culturales para el público infantil	73
2.5 Los niños en edad escolar	75
2.6 Ideas de los niños acerca de la realidad	77
2.7 Una agenda óptima para los niños	81

CAPÍTULO 3: LA PROPUESTA GRÁFICA.	
3.1 Definición del nombre	83
3.2 Definición del logotipo	84
3.3 Definición del formato	87
3.4 Suaje	89
3.5 Diagramación	90
3.6 Diseño de portada	92
3.7 Descripción de las páginas interiores	94
3.8 Tipografía	97
3.9 Definición del color	98
3.10 Requerimientos técnicos editoriales	100
CONCLUSIONES	102
CITAS TEXTUALES	106
BIBLIOGRAFÍA	108

Introducción

INTRODUCCIÓN

Cotidianamente nuestra sociedad se enfrenta a un inmenso bombardeo de información, presentada generalmente a través de imágenes, de ahí que la vista se ha considerado como el más evolucionado de los sentidos humanos, pues al ejercitarlo *"retiene y graba más profundamente en la memoria que todos los fenómenos sensoriales"*.

Auxiliado por los demás, el sentido de la vista permite adquirir una información más cercana de los seres y las cosas, lo que le otorga un papel protagónico en el proceso para llegar al conocimiento.

Es por tanto que en esta investigación se sostiene que, mientras el sentido de la vista no pierda su labor protagónica en el proceso para llegar al conocimiento, el diseño editorial (como una especialización del diseño gráfico), es uno de los principales medios para cumplir la función comunicativa de la información.

Es bien sabido que el diseño editorial ofrece una gran variedad de medios impresos para satisfacer dicha función en ciertos sectores de la población (libros, revistas, carteles, folletos, etc.). No obstante siempre existen carencias o deficiencias que por una u otra razón no cumplen en su totalidad las necesidades de información y comunicación, al respecto un sector al que se ha descuidado de manera especial es el infantil. Hasta ahora no se ha encontrado un medio que permita a los niños y niñas capitalinos tener conocimiento de las diversas actividades culturales en las que puede emplear su tiempo libre.

Así pues el objetivo de este trabajo de tesis, es proponer y realizar una agenda infantil que satisfaga las carencias de información antes mencionadas.

Para cumplir con este objetivo, la parte teórica del trabajo ofrecerá una visión del papel que el profesional del diseño gráfico debe desempeñar en el proceso comunicativo de la información, para lo cual se bosqueja de manera general los antecedentes de la industria editorial, la función del diseño gráfico y editorial, de igual manera se tratarán los antecedentes y funciones del tema a ocuparnos, la agenda; también será necesario mencionar las ideas que los niños tienen acerca de la realidad con la finalidad de adecuarlas conceptualmente con una gráfica conveniente a su desarrollo y comprensión.

Por último, se hará una descripción de los elementos gráficos que constituirán la "agenda infantil".

Capítulo I

Historia y Desarrollo de la Industria Editorial	3
Escritura	6
Materiales	11
Ornamentación e Ilustración	19
Encuadernación	26
Difusión y Comercio	30
Impresión	36
El Libro en México	42
El Diseño Gráfico	48
Clasificación de los Medios Impresos	57
El Proceso Editorial	59
Áreas que Auxilian al Diseño Editorial en su producción	61

HISTORIA Y DESARROLLO DE LA INDUSTRIA EDITORIAL

Esta investigación será respaldada por la historia y desarrollo del libro (considerado como el medio de comunicación escrita más antiguo y principal objeto de la producción editorial) y la industria editorial ya que gracias a ellos, y en particular a la imprenta, surgieron gran variedad de medios impresos de comunicación (como las agendas), lo que en consecuencia provocó que se requirieran de áreas especializadas en la confección y planeación de los mismos, es decir, posterior a la imprenta se estableció como profesión el diseño gráfico para dejar de ser una actividad artesanal.

Las fuentes que permitieron adivinar y deducir la información a continuación descrita son: *El libro* del autor Juan Iguiniz, *La historia del libro* de Dahl Suen, *El libro* de Jorge de León y la consulta de algunos datos enciclopédicos.

Debido a que las primeras manifestaciones de comunicación del hombre (anteriores a la escritura) eran expresadas en forma oral, surge la necesidad de preservarlas como legado cultural e histórico.

Como resultado de esta necesidad se dio origen a la escritura, y consecuentemente, al plasmarla en distintos materiales aparece y comienza la historia del libro, la cual se divide en dos periodos:

El primero, el del libro manuscrito, abarca desde la antigüedad (antigüedad abarca desde los primeros escritos plasmados sobre diversos materiales a partir del surgimiento de la escritura) hasta el siglo XV.

El segundo, el del libro impreso abarca desde mediados del siglo XV hasta nuestros días.

De estos dos periodos se sugiere la siguiente catalogación que pretende ser más clara y precisa:

Precursores del Libro: Aquí se consideran los escritos en ladrillos de arcilla, tablillas de madera recubiertas de cera pintadas de albayalde, de marfil y también de lámina de plomo.

Manuscritos: Son considerados los rollos o *volúmenes* formados de tiras de hojas de papiro y pergamino de varios mts. de longitud, sujetando una de sus orillas con una varilla de ébano, cedro o marfil a la que llamaban *umbilicus* (ombligo) y que era donde se enrollaba la tira. Este rollo junto con otros se guardaba en una caja cilíndrica de madera o cuero más o menos lujosa a la que se le daba el nombre de *scrinia* o *capsa*. Si la obra consideraba un conjunto de rollos se le llamaba *biblios* (de donde nace el nombre de biblioteca).

Los códices o *codex* también forman parte de los manuscritos. Estos son libros confeccionados de hojas de pergamino cocidas o pegadas en forma de cuadernillo (análoga a los de hoy en día).

Los Libros Xilográficos: Libros impresos con la técnica del grabado en madera fueron el antecedente inmediato de los libros impresos. Su auge terminó por completo a mediados del siglo XV con la aparición de la tipografía.

Los Incunables: Son aquéllos libros impresos en el siglo XV hasta 1500 inclusive, es decir, que corresponden a la cuna o inicios del arte tipográfico.

Los Libros Impresos: Libros que a partir del siglo XVI, con el desarrollo de la tipografía utilizan este medio de reproducción y advierten mayor calidad y legibilidad en su contenido.

Libro Moderno: Se pueden designar de esta forma a los libros impresos a partir del siglo XIX hasta nuestros días.

Así pues, a continuación se hace una reseña de algunos acontecimientos históricos, materiales, técnicas y tecnologías que ambos periodos aportaron y desarrollaron la industria editorial.

ESCRITURA

"Cuando los hombres sintieron la necesidad de representar y perpetuar sus ideas, inventaron la escritura o sea el arte de fijar el pensamiento por medio de signos gráficos inteligibles a la vista".¹

En esta evolución destacan tres sistemas de escritura:

Representativo: Consistió en representar los objetos por su propia imagen.

Simbólico: Fijó las ideas abstractas utilizando los objetos materiales relacionados con ellas en alguna forma.

Fonético: Otorgó sonidos articulados a los signos gráficos.

La combinación de estos tres sistemas originó la escritura jeroglífica, atribuida a Egipto y utilizada por todos los pueblos civilizados de la antigüedad.

Poco a poco, con el transcurrir de los años y hacia el siglo IV a.C., el avance definitivo de la escritura fue el alfabeto o conjunto de signos o letras que expresan los sonidos del lenguaje; este se le atribuye a los fenicios, en particular a Cadmo.

El alfabeto se propagó en diversos pueblos del Oriente y aproximadamente en el siglo VI a.C. los griegos crearon y adicionaron las vocales y nuevas consonantes.

HERAFICA EGIPCIA	FENICIO	GRIEGO CLASICO		LATIN
Ⲁ	Ⲁ	Α α	ALFA	A
Ⲃ	Ⲃ	Β β	BETA	B
Ⲅ	Ⲅ	Γ γ	GAMMA	G
Ⲇ	Ⲇ	Δ δ	DELTA	D
Ⲉ	Ⲉ	Ε ε	EPSILON	E
Ⲋ	Ⲋ	Ϝ ϝ	DIGAMMA	F
Ⲍ	Ⲍ	Ζ ζ	ZETA	Z
Ⲏ	Ⲏ	Η η	ETA	H
Ⲑ	Ⲑ	Θ θ	THETA	
Ⲓ	Ⲓ	Ι ι	IOTA	I
Ⲕ	Ⲕ	Κ κ	KAPPA	K
Ⲗ	Ⲗ	Λ λ	LAMBDA	L
Ⲙ	Ⲙ	Μ μ	MU	M
Ⲛ	Ⲛ	Ν ν	NU	N
Ⲝ	Ⲝ	Ξ ξ	KSI	
Ⲟ	Ⲟ	Ο ο	OMICRON	O
Ⲡ	Ⲡ	Π π	PI	P
Ⲣ	Ⲣ	Ϛ ϛ	SIGMA	S
Ⲥ	Ⲥ	Ϙ ϙ	PHI	Q
Ⲧ	Ⲧ	Ρ ρ	RO	R
Ⲩ	Ⲩ	Υ υ	UPSILON	V
Ⲋ	Ⲋ	Χ χ	PSI	X
Ⲍ	Ⲍ	Τ τ	TAU	T
Ⲏ	Ⲏ	Ω ω	OMEGA	

Origen del alfabeto latino.

A su vez, los caracteres griegos sufrieron alteraciones que dieron como resultado cuatro géneros de escritura: *la capital, mayúscula regular y bien proporcionada; la uncial, mayúscula de grandes dimensiones, llamada así porque debía tener la altura de la doceava parte del pie (uncia); la cursiva, corriente y rápida, que se usó desde el siglo II de nuestra era; y la minúscula, que siendo de ejecución más rápida, acabó por sobreponerse a los demás géneros*".²

Las modificaciones y estilos de las diversas escrituras que hasta hoy conocemos se han llevado a cabo en el transcurso del tiempo, la idiosincracia, evolución y costumbres de cada país y sus pueblos.

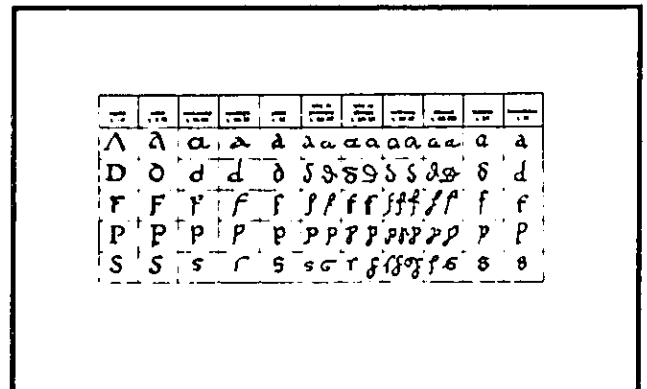
La escritura latina, de la que procede la nuestra, se divide en tres grandes periodos:

El primero comprende las escrituras romana, capital, uncial, semiuncial y cursiva, usadas del siglo V al IX.

El segundo comprende las llamadas escrituras nacionales, derivadas de la cursiva romana, por ejemplo, la merovingia, la longobarda, la insular y

la visigótica; este periodo subsistió hasta el siglo XI y principios del siglo XII.

El tercer periodo está caracterizado por la reforma carolina y la introducción de su escritura en las demás naciones y modificada más tarde en la gótica y humanística, usada entre los siglos XII y XVI.

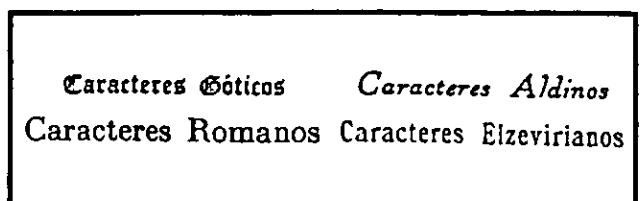


Principales tipos de letra manuscrita.

La evolución de la letra latina terminó en el primer siglo de la imprenta adoptando la gótica y la humanística definitivamente como letra impresa de mayor auge a mediados del siglo XVI.

Hacia 1504 se fundió un nuevo tipo llamado aldino o itálico, éste de forma un poco inclinada de derecha a izquierda, la cual perdura actualmente en la letra cursiva.

La letra impresa desde 1540 se ha enriquecido con la fundición de nuevos tipos que toman el nombre de famosos fundidores de tipos fundamentales y tipógrafos antiguos (Garamond, Elzevir, Baskerville, Bodoni, Didot, etc.)



Tipos fundamentales.

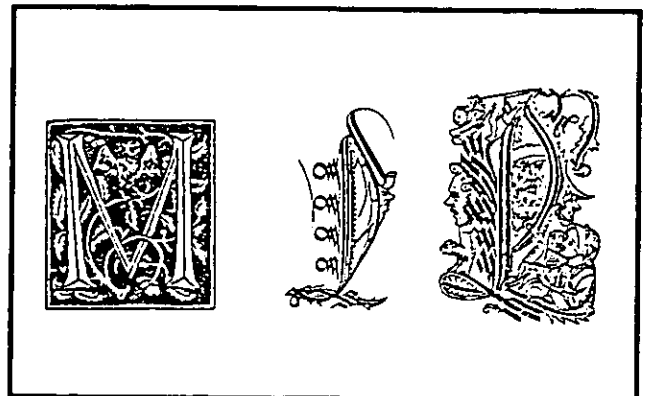
Aparte de los tipos descritos (llamados fundamentales o característicos de lectura), se derivan "los llamados de fantasía, que son innumerables, como los denominados alargados o capilares, los redondos, los alsacianos, los egipcios, los bastardos, los sombreados y otra infinidad".³

LETRAS FINAS ALARGADAS
LETRAS SOMBREADAS
Letras Bastardas
LETRAS NEGRAS

Tipos de fantasía.

Cabe mencionar que las letras *capitales* o *capitulares*, o sea de mayor tamaño y distinta figura empleadas al principio de capitulo y de párrafos de libros fueron objeto de artísticas ornamentaciones.

Estas letras fueron grabadas en el libro impreso y su uso hoy en día es muy reducido.



Letras capitales del siglo XV.

Por su parte la letra manuscrita siguió su evolución en escritos administrativos, notariales y particulares haciendo uso en el siglo XIX de la escritura redonda, la gótica y, en especial la bastardilla.

En la actualidad se cuenta con diferentes e innovadores tipos de letras (antigüos, clásicos, gestuales, de fantasía, etc.), cuerpos y tamaños que cubren las necesidades visuales y conceptuales que requieren los diferentes medios de comunicación escrita. De igual manera, el acceso y reproducción de los diferentes tipos de letras va desde las planillas transferibles, catálogos, computadoras y la propia creación de los mismos. Al respecto, hay que mencionar que la creación de las nuevas tipografías la realizan calígrafos, diseñadores y comunicadores gráficos que hacen uso de sus conocimientos y capacidad creativa para llevar a cabo esta tarea.

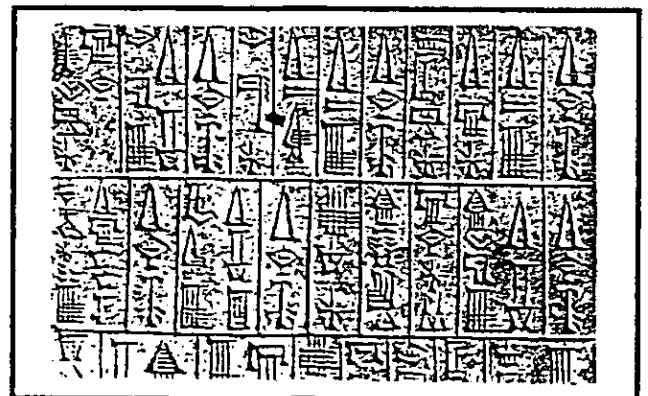
MATERIALES

Tras haber inventado la escritura, los hombres buscaron los medios de fijarla y conservarla, para ello se valieron de diferentes materiales.

Al respecto, los diversos materiales escriptóreos que permitieron la transcripción de conocimientos, se encontró que es muy probable que el material usado antes que ningún otro fue la corteza de árbol, siguiendo a ésta las piedras, las maderas, los metales, el pergamino, las telas, etc.



Detalle de un papiro funerario egipcio con escritura demótica.



Tablilla de arcilla mesopotámica.

Algunos de estos materiales eran inadecuados al fin que se les destinaba debido a la falta de solidez o por no ser manuales como las tablillas de arcilla y de madera.

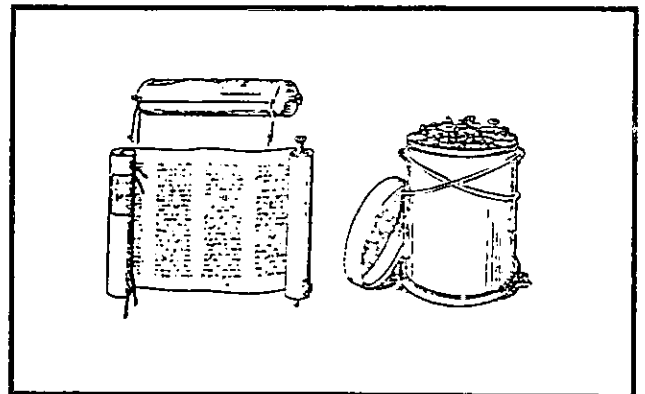
En Mesopotamia y Asia se utilizaron tablillas de arcilla en las que, estando aún húmedas, se trazaban los signos de la escritura cuneiforme con un instrumento de metal, marfil o madera de corte triangular, enseguida se secaban o cosían en un horno para que adquirieran la dureza de un ladrillo. Cabe mencionar que la escritura se realizaba en ambas caras. En el reverso, generalmente de forma abombada, se contemplaba el título de la obra, nombre del propietario y del escriba, junto con una advertencia de usar con cuidado la tablilla.

Respecto a las tablillas de madera, escribían sobre ellas con un punzón de metal al que los griegos nombraron *graphion* (grafio) y los romanos *stylum* (estilo). Posteriormente se recubrían con una ligera capa de cera para evitar el roce de la escritura por contacto de unas con otras al unir las.

El libro manuscrito hace su aparición en Egipto, lugar donde se fabricaba una especie de papel con el tallo de una planta llamada papiro. Debido a las cualidades con las que era fabricado (flexibilidad, suavidad y calidad), siempre tuvo la forma de rollo, generalmente con una longitud de 6 a 7 mts., la altura era variable pero con tendencias de medidas uniformes entre 20 y 30 cms. ó entre 12 y 15 cms. y el grosor era de 5 a 6 cms. En los textos se escribía exclusivamente con capitales sin mantener una separación entre cada letra, lo que dificultaba la lectura. Era escrito en columnas divididas en una especie de páginas que se conservaban en jarras de barro o estuches de madera. La escritura utilizada era la *hierática* o escritura sacerdotal y la *demótica* o escritura popular. El final de un bloque de texto se señalaba con un rasgo llamado *paragraphos*. El título, que pocos de estos textos poseen, generalmente se encontraba al final del texto y se hacía visible en una especie de etiqueta a la que los romanos llamaron *titulus* o índice y los griegos la nombraron *sillybos*. Como instrumento para escribir se usaba un *junco* (bambú) cortado en forma inclinada, se suavizaba su punta y funcionaba como pincel blando. En el siglo III a.C. la pieza de bambú fue sustituida por el *calamus*, caña rígida y

afilada que se convirtió en el instrumento común e indispensable de todo escriba de la época logrando subsistir aproximadamente hasta los siglos VI y VII. La tinta estaba compuesta de hollín o carbón vegetal, agua y goma. El lugar donde se conservaban los rollos era una cavidad de madera o piedra que recibió el nombre de *bibliothēke*, palabra que adquirió el significado de colección de libros.

La invención del papiro introdujo el *volumen*, palabra que definía al rollo formado de hojas escritas en dicho material y posteriormente de pergamino que unidas por sus extremos conformaban tiras de varios metros según la extensión de la obra. *"La palabra volumen denotaba únicamente un rollo, esto es la unidad material, al paso que liber, en general, significaba la unidad intelectual, de donde en un volumen podía haber varios libros, y un libro podía estar escrito en varios volúmenes. Tomus y charta designaban con preferencia los documentos".⁴*



Volúmenes y capsas.

Las cualidades del papiro y su aceptación, provocaron que se fabricara en serie desde tiempos muy tempranos (siglo III a.C.), así pues, pronto comenzó a exportarse y de igual manera, a escasearse, por lo que tuvieron que utilizarse otros materiales escriptóreos como el cuero, tablillas recubiertas de estuco, placas de piedra caliza y cerámica; sin embargo durante varios siglos el papiro fue la materia más apropiada para la escritura.

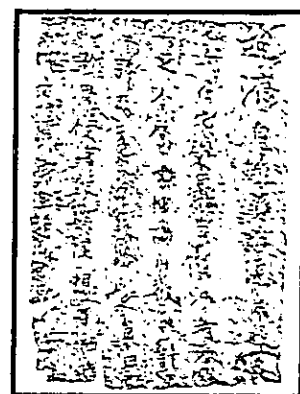
Hacia épocas posteriores el papiro es sustituido por un nuevo material, el pergamino, del cual Iguiniz en su obra *El libro* hace la siguiente reseña de su origen: *"Cuenta la leyenda que Eumenes II, rey de Pérgamo queriendo fundar en su corte una biblioteca que rivalizara con la de Alejandría, la más famosa de la antigüedad, hizo a Egipto considerables pedidos de papiro para proceder a la copia de las obras que deberían formarla; mas los Tolomeos, envidiosos de la importancia que pudiera llegar a adquirir la proyectada institución, y con el fin de desbaratar los planes de su competidor, prohibieron la exportación del papiro, medida que obligó a Eumenes a buscar una nueva materia que la substituyera. Esta fué el pergamino, palabra con que se designan las pieles de animales curtidas y dispuestas para recibir la escritura".*⁵

Las ventajas del pergamino (resistencia, solidez y el poder utilizarse por ambas caras) sobre el papiro lograron generalizar su empleo en la escritura y una nueva forma de confeccionar los libros llamada *códices o codex*, libros cuadrados constituidos de un grupo de hojas sujetadas por una costura en su orilla izquierda, cubiertas con tapas de madera o piel, forma análoga a los libros actuales. Hacia el siglo I el pergamino, debido a la divulgación de los libros en forma de código, se propagó para la copia de los mismos. Si por alguna circunstancia escaseaba el pergamino (se habla de una escasez de los siglos VII al IX), se frotaba o lavaba la cara superior de las hojas de los códigos para desaparecer la escritura y poder utilizarla de nuevo; este tratamiento se conoció con el nombre de *palimpsesto* (del griego *palin*, de nuevo y *psistos*, borrar o raspar).

Por otro lado, en China las producciones literarias no eran conocidas propiamente como libros pues los documentos escritos eran conservados en materiales como hueso, concha de tortuga, cañas de bambú hendidas y tablillas de madera.

Es importante señalar aquí que el año 213 a.C. se ordena la quema de libros por Shihuangti como castigo a los editores por criticar su política. Esto provocó que se desarrollara una intensa actividad literaria reparando, recopilando y publicando de nuevo todo cuanto podía salvarse. A partir de este momento se comenzó a emplear, además de los

materiales mencionados, la seda, escribiendo sobre ella con pluma de bambú o pincel de camello; en cuanto a la tinta, era extraída del llamado árbol de barniz y más tarde se utilizó la tinta china que era una mezcla de hollín de pino y cola. El uso de la seda en la producción literaria resultaba demasiado costoso, así que se intentaron métodos más económicos, entre ellos se inventa el papel en el año 105 d.C. (cuya aportación se debe a T'sai Lun) resolviendo dicho problema. El papel cobró una aceptación general inmediata y más tarde tuvo suma importancia en la producción del libro. Para entonces, la creciente difusión de libros desplazó al pergamino e impuso el uso del papel favoreciendo notablemente su propagación.



Fragments de documentos en papel.

Como ya se mencionó, a China se le atribuye el invento del papel, pues ya en el siglo II lo fabricaban con fibras de bambú y corteza de morera. Este proceso de elaboración llegó a Corea y Japón en el siglo VII y de ahí los árabes obtuvieron el secreto de su fabricación en el siglo VIII, sustituyendo la materia prima por trapos de algodón y cordelajes viejos; así, instalaron la primera fábrica de papel en Samarkanda, siendo también los responsables de difundir y extender la fabricación del mismo por el Cairo, Norte de África, España y Europa hacia el siglo IX.

En el siglo XII la fabricación del libro con papel es llevada por los árabes a España; también en este siglo se estableció el primer molino de papel en Italia. El molino era de agua, con una rueda se movían varios mazos de madera que empujados por el agua desmenuzaban la materia prima (consistente en trapos de lino y algodón, sogas y otros) hasta quedar una fina masa o pasta de papel que se vertía en una tina en la que se sumergía un molde compuesto por un marco de madera con una red

tenza de alambres de latón que daban forma y dejaban rayas en las hojas, lo que se prestó para componer diferentes figuras llamadas *filigranas* (desde el nombre o iniciales del fabricante y motivos de flores o animales); por último, se enjuagaba la hoja con un fieltro, se prensaba, se secaba y finalmente se encolaba.

Por otra parte, el uso del codex y el pergamino continuó hasta la Edad Media. Los monjes se consagraron a la lectura, copia y ornamentación de los manuscritos, llegando a formar verdaderos centros de copiado y escuelas de caligrafía. Los instrumentos de escritura que se usaron en esta época fueron la *penna*, pluma de ave cortada en punta y partida por la mitad, y el *penicillus*, pincel empleado solamente en el trazo y ornamentación de los manuscritos.

En cuanto a la tinta usada en la Edad Media, ésta era la misma que usaron los griegos y romanos, era de color negro, compuesta de negro humo (carbón), goma y agua. Con el uso del papel se utilizó la sanguina y el carboncillo para dibujar y las tintas de color extraídas de diferentes plantas (principalmente azul, rojo, verde, amarillo, oro y plata), se empleaban en los títulos, las letras capitales y demás ornamentos de los códices.

La lentitud con que se llevaban a cabo las copias de los libros obligó a la búsqueda de nuevos y eficientes métodos que reprodujeran el libro en un menor tiempo. Para resolver el problema Europa adquiere hacia el siglo XII un método primitivo ya conocido y aplicado en China desde el siglo VI que consistía en grabar letras en relieve sobre una plancha de madera, pasarle tinta por encima y transferirla al papel; a este método se le llama xilografía. Los libros impresos con este método recibieron el nombre de *libros de planchas*.

Sin embargo, el auge y propagación del libro provocaron que la copia de los mismos por medio de la xilografía no cumplieran con las demandas de producción. De esta forma se buscan nuevos métodos de reproducción rápidos y económicos, así a mediados del siglo XV se descubre la *tipografía* o imprenta, que por medio de tipos o caracteres móviles se componía todo un texto, se entintaban y con la ayuda de una

prensa se llevaba a cabo la reproducción del texto. La tinta que se usaba en la imprenta consistía en una composición grasa y de color negro generalmente.

A partir de la invención de la imprenta el uso, consumo y demanda del papel para la confección del libro cobró tal auge que Europa se convirtió en el principal productor de papel, su difusión seguía rebazando fronteras llegando a América en 1690.

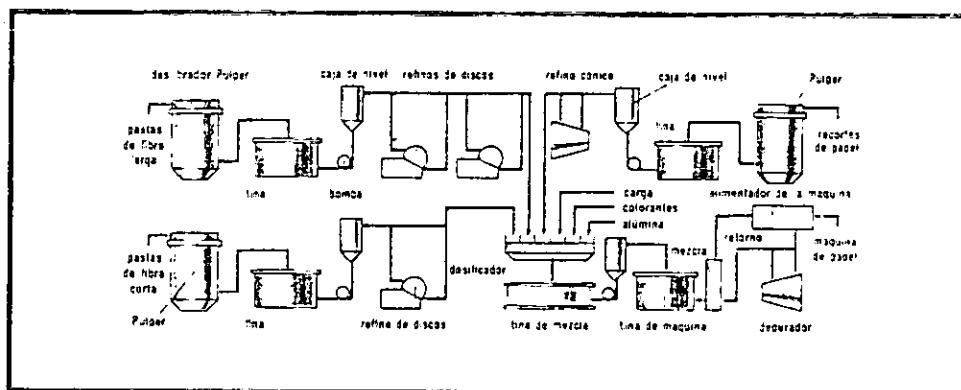
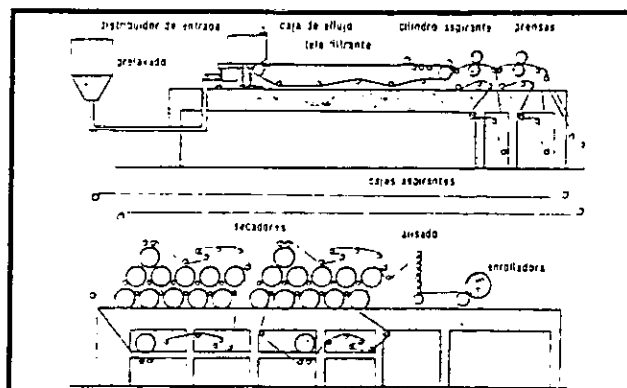
Durante el siglo XVI las llamadas filigranas o marca de agua denotaba el tamaño y calidad del papel y se cree que el significado de dichas marcas remitía cierta posición social del fabricante.

En esta larga travesía las materias primas para elaborar el papel sufrieron algunos cambios que poco modificaron el sistema original de su fabricación; fue hasta mediados del siglo XVIII que la fabricación manual del papel llega al límite de las necesidades del momento. Los progresos y aportes en la mecánica y la química ofrecieron nuevas manufacturas del papel, invención atribuida al francés Luis N. Robert. A principios del siglo XIX, por medio de este nuevo sistema de fabricación se implantan las máquinas de papel continuo, nuevos métodos que satisfacían la creciente demanda de papel provocada por el progreso cultural y el desarrollo de la imprenta. Hacia 1845 el suministro de las materias primas tradicionales (hilos telas trapos, etc.) eran insuficientes ante la demanda, así que se sustituyó y comenzó a utilizarse la fibra de madera y, posteriormente la paja, la alfalfa, papel viejo y otros.

Con lo que respecta a la obtención de las tintas y el esfuerzo que significaba obtener los materiales para realizar los distintos colores se convirtieron en una problemática de adquisición, así que al iniciarse la edad de las máquinas el hombre comenzó a inventar nuevos colorantes químicos que le redujeran costos, tiempo y trabajo. Como las exigencias de las máquinas impresoras difieren a las de la escritura, la tinta de imprenta se elabora como una especie de barniz (generalmente con aceite de linaza, resina y jabón) mezclado con la sustancia colorante; la tinta resultante se adhiere al tipo o caracter en forma exacta y al transferirse a la página da como resultado un secado rápido, una forma nítida y clara, características

que la tinta y materiales de escritura comunes no adquieren a pesar de la gran cantidad que se ha desarrollado (lápices de grafito, de color, plumines, plumas, crayones, etc.)

Esquema de la preparación de pastas para fabricar papel de impresión.



Esquema de una máquina para fabricar papel.

Hasta nuestros días el papel es el material escritórico más común y la inmensa variedad de papeles que se han logrado producir, contemplando diversos usos, costos, dimensiones colores, texturas, etc. contribuyen e intervienen en el desarrollo material y artístico del libro y demás impresos, sin embargo dentro de la industria editorial también se pueden mencionar soportes como los diskets, los C.D. y las páginas del internet, aportes de las nuevas tecnologías que sorprenden por su multifuncionalidad y que junto con el papel desempeñan de manera eficaz la labor de comunicar y difundir información.

ORNAMENTACIÓN E ILUSTRACIÓN

La confección del libro adquirió un carácter artístico con la utilización de ornamentos e ilustraciones que definen en particular diferentes tendencias y estilos de cada región y época.

La actividad de ornamentar e ilustrar los libros sigue vigente y es de suma importancia pues además de las posibilidades gráficas que le otorga al libro, esclarece, refuerza o amplía los conocimientos o información que integra una obra o impreso.

Antes de desarrollar este tema, se considera necesario definir los términos ilustración y ornamentación:

Al hablar del término ornamentación se hará referencia a elementos artísticos añadidos o integrados en una obra, en este caso en el libro.

La ilustración se refiere aquí a las imágenes, dibujos, láminas, grabados, serigrafías, fotografías, etc. que adornan un impreso.

A continuación se hará mención de los elementos que generalmente ornamentaron e ilustraron las diferentes épocas del libro.

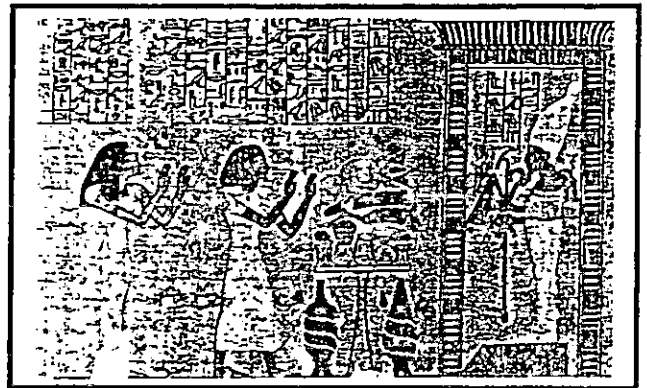
En cuanto a los manuscritos en forma de rollo, hay indicios de que algunos contemplaron ilustraciones referidas al tema del libro y en algunos casos el retrato del autor.

Posteriormente al integrarse en los códices la paginación o foliación, y al otorgarles un sentido práctico (mismo que no podía ser aplicable al papiro), la aplicación de ornamentos sobre este tipo de libros no se hizo esperar. Existen códices generalmente ilustrados en color y que igualmente

hacían referencia al texto o a simples decoraciones. Las iniciales de los capítulos cobran un mayor tamaño y la mayoría aparecen coloreadas en color rojo y negro.

La miniatura, destacado recurso para decorar las páginas de los manuscritos remonta sus orígenes a los egipcios quienes ya realizaban pinturas de tamaño pequeño (por ejemplo las escenas del Libro de los Muertos), para el siglo V la forma de realizar estas pinturas pasó a los griegos.

Fragmento de un papiro
funerario egipcio.



Bizancio propagó la miniatura medieval entre los siglos V y VI realizada en esencia por los monjes manifestando una etapa de transición clásica y bizantina.

Monje copiando
e ilustrando textos.



Durante los siglos VII y VIII la producción de miniaturas cesó y volvió a resurgir en el transcurso de los siglos X al XIV con influencias persas y árabes que junto con las influencias bizantinas establecieron un gran número de escuelas; a continuación se mencionaran las más destacadas y sus características:

La escuela de Armenia se inició en el siglo IX, caracterizada por formas planas y lineales.

Las escuelas en Siria y Palestina surgieron en el siglo X y destacan las figuras de trazos muy marcados y colores vivos.

La miniatura anglosajona se extendió del siglo VI al IX, sus características son la ornamentación de las iniciales, la abstracción geométrica y los motivos zoomorfos entrelazados. El uso del color es muy rico. Cabe destacar que las imágenes que ilustraron las miniaturas no tenían relación alguna con el texto.

La miniatura mozárabe alcanza su mejor momento en el siglo X y es completamente distinta a las demás corrientes por la evidente influencia árabe.

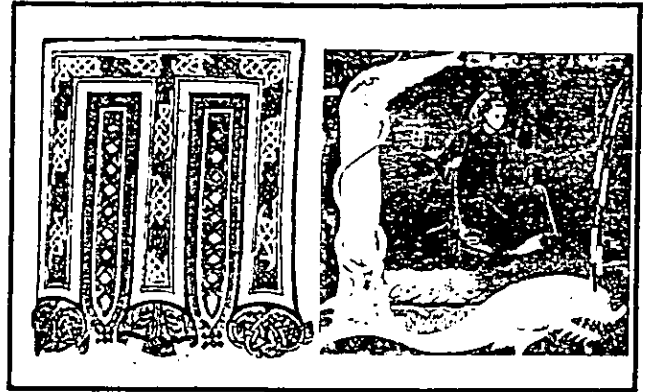
Las características de la miniatura románica (siglo XI) son las iniciales de figuras humanas y el aumento de ilustraciones relacionadas con el texto.

En el siglo XII, hacia la época del gótico las iniciales son miniadas, es decir con escenas enteras en ellas y las miniaturas consideran una página entera.

Iniciado el siglo XIV el realismo cede el paso al naturalismo que hace de la miniatura toda una obra.

El auge y desarrollo de la ilustración a través de la Edad Media es de sorprender, destacando la ornamentación realizada en las capitulares, toman una mayor dimensión como ya se mencionó y son acompañadas de entrelazados encuadres, y figuras zoomorfas e iluminadas en diferentes colores. En ocasiones se decoraron con oro y plata y hasta se llegó a pintar escenas enteras en ellas, originando la llamada miniatura.

Letra "M" geométrica y
letra "L" en forma de pez.



Avanzado el siglo XIV el grabado en madera fu el método que permitió reproducir un mayor número de copias de libros, además de enriquecerlo gráficamente incluyendo ilustraciones en sus interiores, destacando las representaciones de los pasajes de la Sagrada Escritura. La facilidad relativa del grabado en madera no llegó a cubrir la demanda de copias que requería la época, ésto aunado a la decadencia de la labor ilustrativa del grabado, originaron hacia el siglo XV la aparición de nuevos y eficaces métodos de impresión como diversos sistemas de grabado (para ilustrar esencialmente) y la imprenta; la combinación de ambos en la reproducción, enriquecían gráficamente el libro y satisfacían el número de copias demandadas.

En un inicio los libros ilustrados de esta manera hacían uso de una sola lámina a manera de portada; después incluyeron algunas viñetas decorativas y, finalmente, los grabados se relacionaron con la temática que trataba la obra.

Página del libro xilográfico Biblia Pauperum.



Los libros del siglo XVI y XVII fueron enormemente influenciados por los manuscritos medievales (libros litúrgicos) de ornamentos religiosos. En el siglo XVI las portadas consideraban un grabado en madera de grandes dimensiones disponiendo el título de la obra en la cabeza o pie de la misma; conforme transcurrían los años se integraron en las portadas un escudo de armas (regularmente el de mecenas) o la marca del tipógrafo, ambos decorados con viñetas y adornos, la página inicial del texto o las cabezas y remates de los capítulos se ornamentaron generalmente con follajes y uvas.



Portada del libro *Carmine de passione Domini de Vallibus*.

Para mediados del siglo XVI, la portada e interiores ilustrados del libro mediante el grabado en madera poco a poco se sustituyeron por el grabado al buril y posteriormente por el agua fuerte. Los follajes también se remplazaron por pequeñas composiciones de carácter histórico o alegórico referidas a la temática del libro.



Portada del libro *Il Decamerone de Boccaccio*.

El libro del siglo XVII se vió invadido de encuadradas composiciones cargadas y complicadas de columnas, altares, pórticos, estatuas de santos, ángeles y otros personajes.

Portada de la obra De Origine Seraphicae Religionis Franciscanae de Gonzaga.



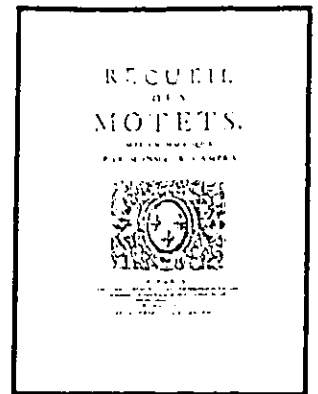
Se dice que las decadentes arquitecturas religiosas de la época y su influencia en la ilustración del libro provocó la pérdida de lo que llamaban "buen gusto" (referido a la sencillez y armonía) en la ornamentación del mismo.

La arquitectura pagana, ya empleada a principios del siglo XVII, también influyó en la ilustración del libro provocando que estos se cubrieran de símbolos mitológicos como templos de gloria, astros, dioses empelucados, diosas acorazadas, musas, animales fabulosos, genios, etc.

Grabado en lámina del Dictionnaire de l'Académie.



"En la primera mitad del siglo XVIII el libro sufrió otra evolución sacando nuevos elementos decorativos del gusto y las tendencias naturalistas de la época. Los caracteres tomaron formas más elegantes y las viñetas llegaron a ser más espirituales".⁶



Portada del libro: Recueil des motets de Campra.

Pero, a comienzos del siglo XIX el libro acabó por despojarse de los elementos antiguos y tradicionales (viejos moldes) que aunados a los progresos en las artes gráficas y la industria papelera arrojaron resultados enteramente distintos a los siglos anteriores en cuanto a ilustración y ornamentación se refiere, por ejemplo:

Las páginas encontraron nuevos elementos decorativos como las orlas a una o varias tintas.

Resurgió el grabado en madera como método principal para ilustrar libros, igualmente la litografía contribuyó a la ilustración en color de cubiertas e interiores (ahora solo alusivos a la obra).

Toda esta transición de tendencias y estilos artísticos que han influenciado la ornamentación e ilustración, así como el desarrollo en las artes gráficas (principalmente fotomecánica y fotoquímica) y el surgimiento de nuevas tecnologías para la reproducción de las mismas, hoy en día han innovado el llamado arte del libro con nuevos procesos y técnicas orientando la selección del material gráfico dentro de una tónica general precisa y de calidad satisfaciendo las necesidades de información que requiere el texto para ofrecer un contenido más completo y claro a fin de ser comprendidos con rapidez y sin dificultades por el lector, es decir, la necesaria claridad del diseño debe equilibrar tanto la información textual como el material gráfico en la planeación y confección del libro e impresos que lo requieran.

Encuadernación

ENCUADERNACIÓN

A través del tiempo y debido al material con que se fabricaba el libro este se vió deteriorado tanto en su contenido gráfico como en su aspecto físico. Con el desarrollo de los materiales se hizo posible una forma de proteger el libro por medio de la encuadernación.

La encuadernación (o pasta) es considerada como la vestimenta del libro que cubre y resguarda sus hojas además de encargarse del aspecto físico del mismo.

Puede decirse que una de las formas de encuadernación más primitivas fue aquélla en que el pergamino cubría los rollos de papiro.

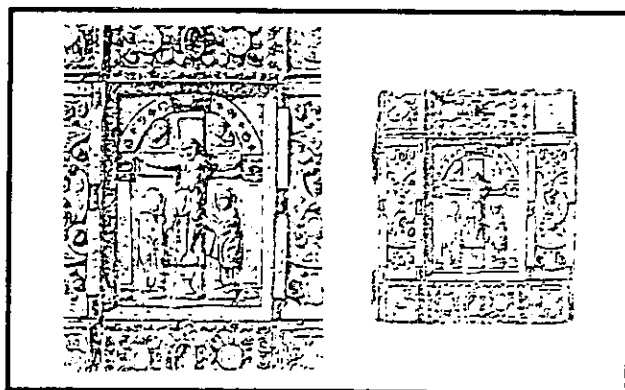
Recuérdese que al generalizarse la escritura sobre pergamino en ambas caras y retomando la forma de cuadernillo de las tablillas de madera, el libro como volumen (tira enrollada de hojas escritas en papiro), adquiere la forma de códice (cuaderno de hojas de pergamino dobladas o superpuestas y cosidas por un lado) y estos se protegían con tapas de madera, indicio de encuadernación en forma rústica. Más sin embargo para el siglo I la forma de códice se adaptó y aplicó a los libros de hojas de papiro sin resultados satisfactorios, obligando a los rollos de papiro a seguir coexistiendo junto con el códice.

El lujo de las encuadernaciones surge en el Imperio de Oriente en el siglo IV, apreciándose en ellas artísticos trabajos de orfebrería adornados con incrustaciones de marfil y de oro repujado o grabado, esmaltes y piedras preciosas.

En el siglo VI los materiales de encuadernación eran menos lujosos, consideraban solo tablillas de madera cubiertas de terciopelo y guarnecidas con adornos de plata.

Desde la época romana y hasta el siglo XI, las encuadernaciones emplearon el marfil grabado, y en las dos centurias posteriores el márfil se usó en placas montadas en marcos de metales preciosos adornados con piedras finas; para el siglo XIV las tapas se revisten de oro, plata y pedrería.

En cuanto a la encuadernación medieval, ésta era obra de monjes, orfebres y tallistas, a quienes se les atribuye el uso de los hierros para grofar y dorar. El estilo de las mismas, corresponde al tiempo y lugar en que fueron realizadas, expresando la imaginación más rica y variada, destacando las que *"se componen de placas de madera decoradas con relieves en marfil o cinceladas en plata y oro engarzadas con piedras preciosas, perlas y esmaltes"*.⁷ La tapa anterior, que quedaba al descubierto, era decorada con mayor riqueza. Estas encuadernaciones eran propias para libros litúrgicos y se les llamaba *encuadernaciones de altar*.



Encuadernación de altar.

Los manuscritos monásticos corrientes utilizaban la encuadernación en cuero. Las tapas eran de madera y recubiertas con cuero decorado de diversas formas, posteriormente, en el siglo XV este tipo de encuadernaciones hizo uso del repujado, técnica que *"sobre el cuero húmedo se dibujaba un modelo, que después era grabado con un cuchillo"*

y retocado con un instrumento romo o punzón",⁸ destacando la ornamentación vegetal, figuras grotescas, angeles, santos, cazadores y escenas amorosas.

Otro tipo de encuadernación corriente es la estampada en seco, la cual se realizaba "con troqueles calientes, en los que estaban cincelados los modelos, se imprimían sobre el cuero de forma que la decoración quedaba en relieve",⁹ aquí destacaron figuras geométricas, el tema vegetal, animal, imágenes de santos y caballeros.

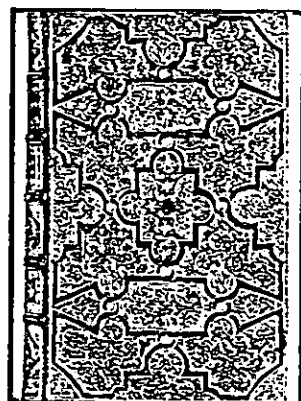
En la época del gótico la encuadernación la caracterizaban los ángulos de las tapas con guarniciones de latón y chatones; el libro se mantenía cerrado con broches de metal, el título era escrito con tinta sobre el canto inferior o lateral y para mantener sujeto el libro al pupitre y evitar su caída, se usaban cadenas de hierro fijas a las tapas.

Cabe señalar que la decoración del lomo no era importante, pues la colocación del mismo al descubierto fue hasta el siglo XVII.

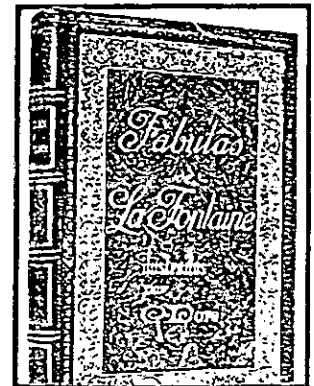
La madera en la fabricación de las tapas de los libros se substituyó por el cartón a principios del siglo XVI, material que sigue subsistiendo hasta nuestros días.

Con la introducción del cartón, desaparecieron las aplicaciones metálicas y de piedras preciosas para ser substituídas por ornamentos decorativos estampados en frío, a fuego, en oro o color negro por medio de matrices especiales o relieves geométricos.

Encuadernación con pastas de cartón tipo mosaico.



Las épocas posteriores modificaron el género de encuadernación trayendo como resultado a finales del siglo XVII la llamada encuadernación rústica, la cual consiste en coser ligeramente el volumen y resguardarlo o protegerlo con un forro o cubierta de cartoncillo o papel de color, en los cuales se reproduce la portada de la obra o alguna ilustración referida al contenido de la misma.



Encuadernación industrial.

En arte de encuadernar decae en la primera mitad del siglo XIX, tanto artística como técnicamente hasta sufrir una verdadera transformación debido al surgimiento e influencia de nuevos procesos mecánicos, a la diversidad de materiales y a las nuevas corrientes artísticas.

Actualmente dichos aspectos ofrecen variadas posibilidades de técnicas y estilos de encuadernar, así que es difícil mencionar una línea o corriente característica de nuestra era.



Encuadernación industrial actual.

DIFUSIÓN Y COMERCIO

En este apartado se destaca la importancia que cobra la lectura del libro como medio difusor de cultura, de que manera se difunde y comercializa.

La necesidad de preservar y difundir la cultura por medio del libro provocó el establecimiento de gran cantidad de bibliotecas (lugar o local donde se tiene un considerable número de libros ordenados).

En cuanto a lectura se refiere, en Egipto y los países del Medio Oriente, ésta era privilegio de la sociedad sacerdotal solamente.

Pocos y escasos son los datos acerca de la existencia de bibliotecas de épocas primitivas, las cuales se establecían unidas o cerca de los centros culturales, es decir, templos y palacios.

En Asiria se fundó la primera biblioteca en Kalach o Arbela en el año 1300 a.C., sin embargo, alcanzaron mayor fama las de los templos de Babilonia y Nínive, ésta última consideraba en su haber unas 22000 tablillas. En Caldea destacaron las de Nippur, Kuta, Borsipa y Uruk a la que se le llamó "ciudad de los libros". En Egipto sobresalieron las bibliotecas de Ramaseun, Karnak, Dendera y destacando la del faraón Ossimandias en su palacio de Tebas.

Hasta que se desarrolla la escritura alfabética en Grecia, la lectura se despoja de su carácter sagrado, accesándola al pueblo.

En Grecia los primeros coleccionistas de libros fueron Pisístrato, Polícrates, Eutidemo, Platón, Jenofonte, Eurípides, Isócrates y Aristóteles. Así, en Atenas, hacia el año 330 a.C. se abrió la primera biblioteca pública. *"El hábito de la lectura se extendió de tal manera que la producción y difusión del libro se amplió notablemente"*,¹⁰ incrementando tanto las bibliotecas públicas como las privadas.

Las relaciones entre la cultura griega y egipcia se cimentaron y florecieron notablemente. Estos acontecimientos propiciaron que en el Imperio de Ptolomeo I, se fundara la Biblioteca de Alejandría, considerada la de mayor fama e importancia en el mundo antiguo. En ella se recopilaban las mejores copias posibles de la literatura, que en aquél entonces ya se acatalogaban por autor. Para dar una idea de su capacidad literaria, valdría la pena mencionar que su colección principal contemplaba 700 000 rollos y 45 000 la menor.

Dahl Suen, en su libro "Historia del libro" comenta que en el siglo V a.C. el comercio de libros se hace evidente en Atenas, teniendo como principal cliente a la Biblioteca de Alejandría, tanto por la acumulación de manuscritos como por la multiplicación y adquisición de nuevas colecciones y es de suponer que esta debió de haber dispuesto grandes sumas tanto para la compra y la copia de manuscritos, así como para escribas y correctores. Sin embargo y pese a todos estos acontecimientos todavía no se puede hablar de una actividad editorial como tal.

Otra importante biblioteca fue la de Pérgamo, fundada por Atalo I en Asia Menor, se desarrolló y estableció en un ambiente acusador y restringido por parte de Alejandría al verse amenazada y suponer ser desplazada. Si bien es cierto que Pérgamo tomó como ejemplo la catalogación y ordenación de Alejandría para su propia aplicación, también hay que mencionar de que nunca alcanzó la posición e importancia cultural que tuvo esta última, independientemente de dichos actos, la aportación de Pérgamo en la historia del libro es de suma importancia.

Cabe recordar que los papiros cobraron una demanda tal que pronto se pusieron a la venta varias marcas y se instalaron fábricas que

importaban el material en bruto, de esta manera, se impuso un gravamen sobre dicha exportación hasta hacer de este comercio un monopolio.

Ante la insuficiente producción del papiro y la restringida exportación del mismo hacia Pérgamo, éste introduce un nuevo material escritórico llamado pergamino. Las cualidades del mismo, que ya se mencionaron, lograron que este material formara parte de la confección del libro no solo como material escritórico sino también como cubierta, pues no hay que olvidar que una de las formas de encuadernación más primitivas que se conocen es empleando el pergamino para cubrir los rollos de papiro.

En tiempo de la República, y practicado en una modesta escala se fue estableciendo un comercio de libros y fue hasta tiempos del Imperio cuando éste alcanzó un gran desarrollo en Roma y otras ciudades. En esta época las librerías eran un punto de reunión entre poetas y sabios. En sus puertas y paredes pegaban listas de nuevos libros, además, el escritor y los editores reunían un grupo de amigos o gente interesada en la literatura para presentar una nueva obra y despertar el interés por la misma.

Cabe mencionar que el editor solo podía producir un número determinado de ejemplares, pues el autor decidía que editorial y que cantidad de ejemplares permitía publicar. Sin embargo, y como se estila hoy en día, cualquiera podía obtener un ejemplar y sacarle copias, lo que ocasionaba que el autor no percibiera retribución alguna, solo cuando elaboraba un libro por encargo de algún rico recibía dinero en efectivo.

A partir del siglo I, puede hablarse ya entonces de una actividad editorial y librera propiamente dicha. Para ese entonces, en Roma ya había librerías y talleres de copia organizados donde la transcripción de textos era realizada por los *servi litterati o librarii* (esclavos especializados en la transcripción de textos).

Ante dicha actividad, el acceso a los libros se hizo más demandante, las colecciones privadas aumentaron en gran número y en muchos de los casos, solo para decorar, dar lujo y aumentar el prestigio de los propietarios y sus bibliotecas, solo la gente pudiente tenía el privilegio

de adquirir un libro, no obstante, se conoce la existencia de bibliotecas públicas que hacían posible el acceso del pueblo a la literatura.

En Roma la primera biblioteca pública a base de manuscritos se estableció en el año 39 a.C., y a ésta sucedieron otras como la biblioteca Palatina, la Octaviana, la Ulpiana (semejante por su importancia a la de Alejandría y Pérgamo). Hacia el siglo IV de nuestra era se hablaba de la existencia de entre 28 y 30 bibliotecas públicas en Roma, independientemente de las establecidas en Bizancio como Constantinopla, Hipona, Antioquía, Cesarea, entre otras (éstas tres últimas eran bibliotecas cristianas).

Entre el transcurso de las invasiones bárbaras y la invención de la imprenta (aproximadamente 10 siglos) se evidenció la escasa propagación de la cultura, misma que quedó restringida y se refugió en las iglesias (situación que perduró hasta la Alta Edad Media, es decir, hasta el siglo X) desarrollando notablemente las bibliotecas monásticas ya que en éstas solían tener un *scriptorium* o lugar destinado a la copia de manuscritos. De esta época destacan bibliotecas como la del monasterio Montecasino, la de San Juan de Letrán, la de Fulda y Corvey de Alemania; la de San Gall en Suiza; las de Canterbury, York y Wearmouth de Inglaterra; en fin.

"La fabricación del papel fue determinante para la cultura europea medieval, ya que influyó en la secularización de la cultura y en el desarrollo de las Universidades".¹¹ Las diferentes órdenes monásticas impulsaron y contribuyeron a la actividad literaria gracias a la influencia que ejercieron en la fundación de las primeras Universidades, accedando el libro a un público más variado (entre los siglos XI y XIII).

El coincidente declive de la cultura monástica con la fundación de las Universidades en el siglo XIII, marcó una nueva fase en la historia de las bibliotecas; las más famosas estuvieron en París, Padua, Bolonia, Oxford, Salamanca, entre otras. En consecuencia, en toda universidad existía y/o se requería de una biblioteca; la demanda de libros dió origen a los copistas profesionales quienes recibían encargos seculares y eclesiásticos, surgiendo gran variedad de libros tanto literaria como artísticamente.

Para el siglo XV se desarrolla un incipiente comercio de librería que como ya se mencionó, propagó e incrementó la cultura, en el que los libreros (*estationarii*) y escribas vigilaban la universidad y se comprometían a poseer ediciones correctas de los libros y prestarlos a los estudiantes para ser copiados mediante el pago de un determinado precio. Sólo se podían vender libros en comisión, de una universidad a otra y a estudiantes de otros países.

La creciente propagación de libros y el afán de obtener copias de los mismos, resultó favorecida con el uso del papel y la aparición de la tipografía como medio de impresión. El invento de Gutenberg se extendió y popularizó rápidamente por los países civilizados (siglo XVI) y fue perfeccionado en respuesta a la economía, rapidez y crecientes tiradas del libro. Algo semejante sucedió con el papel, la máquina para fabricarlo apareció en 1790 y la pasta mecánica en 1845, con ellas se produjeron nuevos tipos y calidades de papel para impresión que producidos en cantidades industriales abarataron también la economía del libro.

"Los conocimientos podían transmitirse ampliamente, pues a causa de lo económico que resultaba la fabricación del papel, la producción de libros se desarrolló en gran escala; en consecuencia, el mercado de los libros tuvo gran importancia y permitió ampliar el poder de difusión de éstos"¹²

Es importante señalar también que la fisonomía y contexto de las bibliotecas también evolucionó, fueron consideradas como un servicio público de uso directo, colectivo y gratuito.

A fines del siglo XIX el grabado fotomecánico, el libro y los demás medios impresos, especialmente científicos y de información adquieren un alto valor documental. *"El libro no sería suficiente por sí solo en los tiempos en que vivimos para desarrollar las ideas e impulsar la civilización. Tanto el libro como el periódico coadyuvan en tan alta tarea y ambos desempeñan en ella una misión especial: aquél expone las ideas y los conocimientos y éste los difunde y populariza".¹³*

Los medios y materiales de y para la impresión siguen en constante evolución y la cantidad de los mismos es tal que la reproducción y difusión de impresos responden a las necesidades y exigencias estéticas, económicas y culturales tanto del productor como del consumidor.

IMPRESIÓN

Pronto se hizo evidente que la literatura satisfacía las necesidades de conocimiento y recreación de los lectores, por lo que se hace necesario utilizar medios más rápidos y económicos de reproducción de libros.

Una solución la aportó China en el siglo II, el método propuesto se conoce como litografía y consistía en tallar el texto de forma que quedara inciso sobre una piedra lisa para posteriormente ser impreso en una hoja. Existen evidencias posteriores (siglo VIII-IX) de textos grabados en madera (xilografía), donde, a diferencia del grabado en piedra, los signos quedaban en relieve. El proceso de impresión para ambos métodos era el mismo, los signos se entintaban, se cubrían con una hoja de papel, se presionaba, y de esta manera quedaba impresa la o las hojas, pues de las planchas grabadas (piedra o madera) se podían realizar varias impresiones.

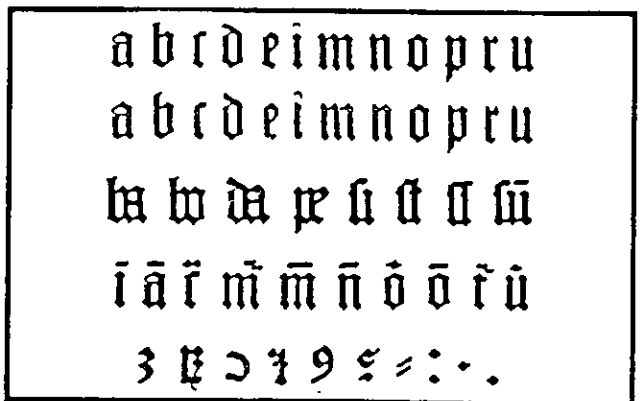
En Europa se imprimió también con planchas de madera y metal, métodos enteramente análogos a la xilografía y litografía respectivamente. Inicialmente estas planchas fueron hechas para imprimir telas, pero cuando el papel se generalizó se emplearon para la producción, xilográfica primordialmente, de naipes, estampas religiosas, impresos de hojas sueltas y libros. Sin embargo la xilografía resultó insuficiente para cubrir las demandas del mercado del libro quedando relegada a los trabajos de ilustración, de ahí la necesidad de encontrar un método para la impresión de libros aún más cómodo y barato, así se inventó la impresión con tipos móviles.

En el siglo XI, en China, ya se usaban caracteres móviles inicialmente de barro cocido y más tarde de metal. Cada signo se tallaba

individualmente en un tipo y se componía con todos ellos el texto de la obra, más este método no se explotó ampliamente debido al gran número de signos chinos; en cambio, en Europa la impresión con tipos sueltos cobró un sentido revolucionario siglos después.

Hacia 1483, Johann Gutenberg ya trabajaba en un invento que en aquél entonces se decía "se trataba de la impresión"; su invento despertó largas discusiones pues se consideraba más apropiado atribuírselo al holandés Lauren Jansoon Coster, y no cabe duda de que éste haya podido imprimir con tipos móviles, sin embargo su procedimiento para la fundición de los mismos era complicado y poco práctico. Se cree que los impresos de Coster inspiraron a Gutenberg para ocuparse de la imprenta, sin embargo, y solo por mencionar uno de tantos ejemplos, ya existían encuadernaciones de las primeras décadas del siglo XV con inscripciones impresas con tipos sueltos de metal "y, de todas maneras, Gutenberg debe seguir siendo considerado el padre de la imprenta, ya que fue él quien ideó la construcción de un instrumento de fundición práctico para la producción de los tipos y con ello hizo posible el empleo efectivo del método".¹¹ La matriz (donde se funde el tipo) utilizada por Gutenberg era de cobre o latón, material que con el uso se desgastaba y provocaba que los tipos no conservaran la misma dimensión, creando errores en la composición de las líneas. "Los tipos se hacían de una aleación de plomo, antimonio y bismuto, la misma utilizada hoy, y resulta asombroso que ya Gutenberg inventase este material"¹² que con facilidad era fundido y vaciado, y una vez sólido resistía la presión de la prensa.

Tipos de Gutenberg
según Otto Hupp.



Entre los impresos que se le atribuyen a Gutenberg, ninguno contempla su nombre ni fecha de impresión, sólo identificando los tipos utilizados y con criterios históricos y cronológicos, pueden atribuirse a su taller, solo la Biblia Latina se le atribuye con unanimidad.

En los años posteriores a 1470, el arte de la imprenta se extendió a otros países con gran éxito hasta difundirse por todo el mundo civilizado, manuscrito, pero pese a todo, el libro impreso ganó terreno rápidamente; la introducción de la imprenta desplazó el grabado en madera para utilizarlo en la ilustración de los libros, alcanzando un notable perfeccionamiento, más a finales del siglo XVI decayó dando paso al grabado en hueco que también ofreció buenos resultados, pero inigualables al grabado en madera, el cual, a principios del siglo XIX logró renacer.

Hacia el siglo XVI y con la introducción de la imprenta, la ilustración del libro comenzó a imprimirse junto con los tipos sueltos al incorporarse a la misma plancha.

Ejemplo de la conjunta impresión de texto e ilustración.



En el transcurso del siglo XVIII la tipografía progresó en calidad y tecnología: se sustituyó el husillo de madera (tornillo) por uno de latón y la platina de piedra (superficie plana sobre la que se coloca la forma) por material de fundición. Este tipo de prensa fue perfeccionado por Didot en 1777, por Stanhope en 1795 y por Clymer en 1797. No obstante el número de impresiones no excedía de 100 por hora, pues el entintado de las formas seguía siendo a mano.

Para el siglo XVIII los procesos en la tipografía o imprenta se hicieron evidentes en la calidad de los impresos, libros nítidamente estampados, papel de buena calidad, finas y elegantes ilustraciones, etc. A finales de este siglo se observa el primer intento para la construcción de la prensa mecánica gracias al alemán Federico Koenig quien logró realizar su invento, aunque con algunas imperfecciones.

Los siglos XIX y XX se han centrado en la invención de nuevas máquinas, basando su composición mecánica en tres principios:

La estereotipia que se lleva a cabo por medio de metal en fusión; convierte en planchas sólidas una composición tipográfica de caracteres móviles (prensa rotativa).

La linotipia, inventada en 1884 por Ottomar Mergenthaler se basa en componer y fundir las letras de cada línea obteniendo una sola pieza (linotype).

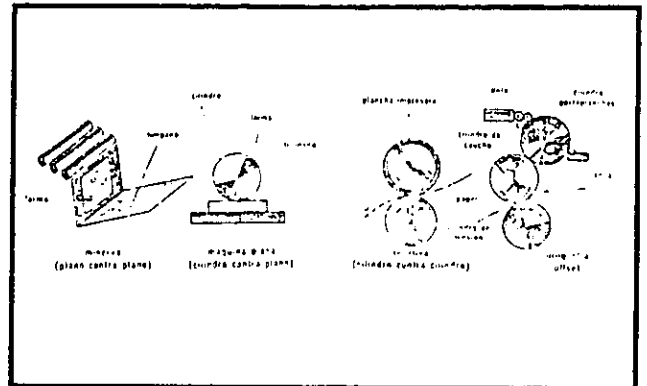
La monotipia, inventada en 1892 por Tolbert Lanston funde las letras aisladas (una a una) y móviles para ser compuestas en el orden indicado (monotype).

Sin embargo, la invención de la fotografía y su actual aplicación en la imprenta la han desarrollado enormemente al prescindir en absoluto del metal tipográfico mediante la fotocomposición, con este procedimiento (fotoquímico) es posible obtener los textos en películas o fotolitos que se transfieren por insolación a las planchas impresoras para trasladarlas al papel según el tipo de impresión (directa, indirecta, sin contacto).

La impresión directa aplica la forma entintada sobre el papel empleando prensas rotativas o planas.

La impresión indirecta o el offset imprime la forma entintada sobre un cilindro de caucho y éste la transfiere al papel. Este proceso emplea máquinas rotativas.

La impresión sin contacto se basa en principios electrostáticos (xerocopia), fotoconductivos (xerografía y eléctricos). Copia cualquier tipo de documento, texto, lamina, etc. revelando la imagen en seco. Este tipo de impresión se lleva a cabo con máquinas fotocopiadoras.



Esquema de los principales tipos de prensas tipográficas.

Así, la imperiosa necesidad actual de comunicación ha propiciado la producción de grandes tiradas de libros más económicos. No hay que olvidar que es hasta a finales del siglo XIX cuando las clases populares tienen acceso al libro y que en forma paralela, la presentación física del mismo (portada, ilustración, encuadernación, etc.) se vuelve más rústica, procura ser más personal y atractiva para el lector sin importar la baja calidad de la materia prima.



Ejemplos del libro de hoy en día.

Para finalizar este apartado, es necesario resaltar que, en esta lenta pero constante evolución, se ha manifestado innegablemente el triunfo de la técnica, contribuyendo a ello el acelerado ritmo y constante desarrollo de las nuevas tecnologías. El surgimiento en los últimos años tanto de técnicas como tecnologías poseen un ritmo de desarrollo y renovación muy rápido que resultaría complicada su ennumeración, lo importante es que estos avances incorporados o aplicados en las artes gráficas y el diseño, nos proporcionan innovadoras cualidades gráficas y de contenido que en prioridad atienden a las necesidades de comunicación e información.

EL LIBRO EN MÉXICO

Para conocer como se llevó a cabo la actividad editorial en nuestro país, se cree importante realizar en este apartado una breve reseña de la historia del libro en México, desarrollándolo de manera similar a los apartados anteriores.

Con lo que respecta a la escritura, los antiguos mexicanos expresaban gráficamente sus ideas por medio de dibujos objetiva e ideográficamente; posteriormente sus expresiones gráficas se llevaban a cabo por medio de un procedimiento llamado "silábico-figurativo" que consistía en expresar una palabra silábicamente por medio de varias figuras.

Los materiales escriptóreos que emplearon fueron:

El papel en diversas clases (atribuído por cierto a los otomíes), de acuerdo a las plantas con que se fabricaba, por ejemplo, pencas de maguey, la corteza de un árbol llamado *amacuahuitl*, de algodón y de fibras de una palma llamada *iczotl*.

Amatl fue el nombre común para el papiro, el cual no sólo se usaba para los códices, también se usó en diversos adornos y objetos de culto gracias a las distintas calidades que existían.

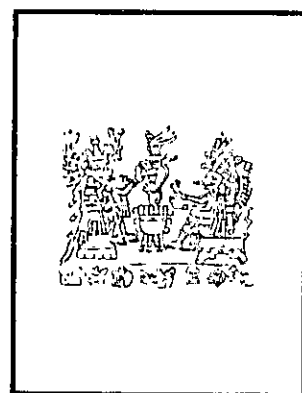
Las tintas para la escritura y la decoración de los códices se extraían de diversas sustancias minerales y vegetales, por ejemplo, el rojo se obtenía de la grana, el vermellón del achiote, el negruzco del palo de Campeche, el amarillo oscuro del ocre, el anaranjado del xochipalli y nitro, el azul del añil, el blanco del tizate, el negro del huizache, etc., y la mezcla de estas sustancias proporcionaba nuevos colores y diversos matices.

Por otro lado, los encargados de realizar o copiar los jeroglíficos y manuscritos se llamaban *tlacuilo* (escribas o pintores) quienes formaban una especie de gremio privilegiado, transmitían sus conocimientos de padres a hijos y además interpretaban y explicaban las pinturas, las cuales estaban prohibidas para los profanos.

El instrumento que empleaban para dibujar era una caña (semejante al *calamus* de los romanos), una púa de maguey y quizás un pincel para iluminar.

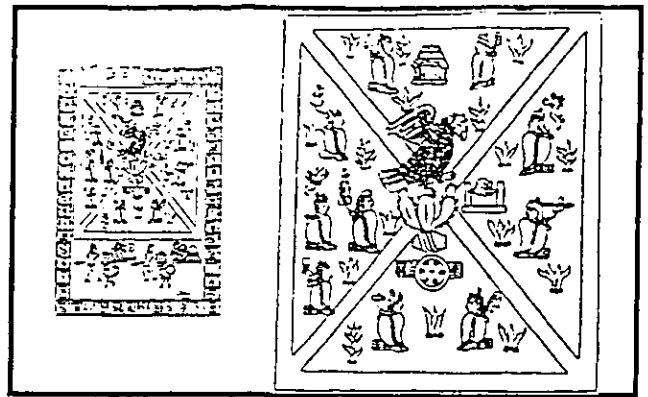
En cuanto al libro propiamente dicho, los primeros indicios del mismo se encuentran en los códices (manuscritos usados por los pueblos indígenas), éstos consistían en largas tiras de papel, compuestas de varias hojas unidas por costuras, las cuales se enrollaban o plegaban a manera de biombos y resguardadas por cubiertas de madera o piel, lo que le otorgaba una apariencia semejante a la forma actual del libro.

Ilustración del códice Troano-Cortesiano
con la representación de pronósticos sobre epidemias.



La forma de los libros actuales se adquirió en la época cercana a la conquista. Al respecto, los códices post-cortesianos, generalmente poseen la forma y estilo del libro europeo, el texto o inscripciones son escritos en lengua castellana e india. Conforme transcurría el tiempo, se iban acentuando marcadas diferencias: los elementos hispanos son más frecuentes al igual que las inscripciones en lenguas indígenas o española que facilitaban la descripción de los jeroglíficos.

Fragmento del códice
Mendocino post-cortesiano.

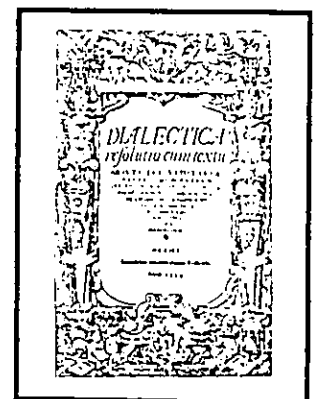


El papel que se consumía en México para la elaboración de libros en la época colonial, era importado de España; fue hasta que se consumó la Independencia que comenzaron a hacerse gestiones para la creación de la industria papelera en el país, estableciéndose en el año de 1822 la primera fábrica de papel en la Cd. de Puebla, y, alrededor de 1849-50 se fundaron varias fábricas de cierta importancia en el D. F., sin embargo, debido a las revoluciones que asolaban al país, éstas no prosperaron. El establecimiento y explotación exitosos de las fábricas paperas, se hace evidente hacia el siglo XIX.

Con respecto a la imprenta, ésta fue introducida a México por el obispo don Fray Juan de Zumárraga, siendo la primera ciudad del Continente Americano en adquirir este benéfico invento.

El primer impresor que se estableció en la Cd., fue Esteban Martín y el primer libro impreso en su taller fue una versión en romance de la obra titulada Escala Espiritual de San Juan Clímaco en el año de 1535. Cabe resaltar que los libros de esta época eran ilustrados por medio del grabado en madera.

Portada de la Dialéctica resolutio de Fray Alonso de Veracruz.



El auge que adquirió la imprenta, provocó en los siglos posteriores el sucesivo establecimiento por todo el país de nuevos talleres tipográficos con innovadores artífices que evolucionaron y siguen evolucionando la producción editorial.

Para el siglo XVIII se habla de una fecunda producción tipográfica (que contribuyó a la difusión de la cultura por medio del libro y el periódico) pero decadente artísticamente.



Gazeta de México de Sahagún de Arevalo.

La introducción y auge de la litografía al iniciar el siglo XIX provocó la decadencia del uso del grabado en madera, pero los intentos por retomarlo e integrarlo a la imprenta fueron posibles al finalizar el siglo gracias a que el grabador Guadalupe Posada demuestra su maestría en este arte al ilustrar varios periódicos y corridos populares con caricaturas por medio de dicho sistema; ésto provocó, además del resurgimiento, práctica y establecimiento de talleres de grabado, el origen de nuevos procedimientos de grabado como el agua fuerte, al humo, el topográfico, etc., los cuales ofrecen variados resultados de muy buena calidad, sin embargo, hacia 1889 se introduce un nuevo sistema, los grabados fotomecánicos (fotograbado, rotograbado, fotoipia, etc.), desplazando a los anteriores enormemente (no en su totalidad), ya que han logrado la reproducción de cualquier ilustración o imagen con una apreciable calidad y perfeccionamiento que los sitúan como los más demandados por los talleres o imprentas actuales.

En cuanto a la encuadernación, el antecedente más antiguo que se conoce, como ya se había mencionado, fue la forma en que se recubrían los códices con tapas de madera o piel.

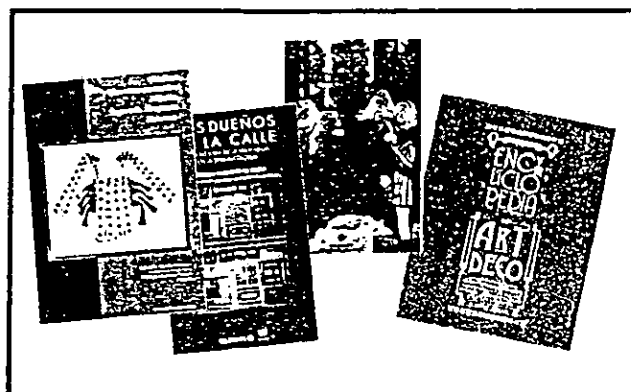
En la época colonial los libros se empastaban en pergamino y piel de becerro integrando en éstas correas o presillas para asegurar las tapas, el título y el lomo era escrito y adornado con tinta negra y roja y con pequeños hierros estampados en negro u oro. En esta época la madera se reservaba para los libros de gran tamaño como los de los monasterios y catedrales.

Hacia el siglo XVII los libros de lujo comenzaron a encuadernarse en tisú, damasco, terciopelo y brocado. Los libros de grandes dimensiones se encuadernaron en piel de becerro o vaqueta adornados con clavazones y cantoneras de hierro. Las encuadernaciones simples solo consideraban adornos dorados o estampados.

El arte de encuadernar inició una época floreciente en el año de 1830, fabricándose pastas románticas a la catedral, en mosaico y otros estilos en diversas pieles y telas con abundante decoración y calidad de ejecución.

En el siglo XVIII se elaboraron pastas de badana manchada artificialmente, así como en piel de color, ornamentadas con cantoneras de hierro, filetes y florones en oro. Las encuadernaciones a la rústica solo consideraban las cubiertas de papel jaspeado o pintado.

El surgimiento de nuevos procesos mecánicos, los nuevos estilos artísticos y la diversidad de materiales interfieren en la entera confección del libro, es así como el arte de encuadernar decae hacia 1917, generalizando la encuadernación rústica, es decir, tapas de cartón o papel de diversos colores y texturas en los que se dispone el título, ornamentos e ilustración (si ésta es considerada) referidos a la obra.



Encuadernación industrial
del libro en México.

La actividad editorial (en cuanto al libro) actual en México se considera escasa debido a los siguientes puntos:

Existe problemática en cuestiones administrativas y fiscales que entorpecen la edición del libro.

Existen pocas editoriales (alrededor de 500) y librerías (considerando la población mexicana).

No se fomenta el hábito de la lectura.

La adquisición de libros es económicamente elevada.

Aunque se han hecho esfuerzos por acercar y facilitar la adquisición de libros, se considera que el problema está enraizado en la educación al no fomentar el gusto por la lectura, pues si no hay lectores, no hay mercado librero.

EL DISEÑO GRÁFICO

Se ha visto que con la invención de la imprenta, la información escrita se hace más demandante atendiendo a las necesidades y exigencias específicas de los consumidores, de tal forma se hace necesario que la entera presentación del libro y de los medios impresos requieran de ser planeados y diseñados respondiendo a las necesidades y características particulares de uso buscando o/y ofreciendo una especie de respuesta e identificación con el usuario; para ello, las artes gráficas requieren de la colaboración de diseñadores y maquetistas que planeen y supervisen el proceso de elaboración de la imagen física de los impresos: elección del papel, formato, tipo de impresión, colocación de tipografías, ilustraciones, confección de portada, color, composición, etc.

Ahora bien, definir y comprender el diseño ofrece ciertas dificultades que hacen necesario, en primer término, dejar en claro el origen de esta palabra. A pesar de que el tema ha sido estudiado en numerosas publicaciones, principalmente en forma de ensayos, se encontró que es un terreno ambigüamente explorado.

La palabra *diseño* tiene su origen en el latín, después pasa al italiano y por último al español: "*diseño se define como traza o delineación de un edificio o de un aparato; en italiano, designo es 'diseño o dibujo' de designare 'dibujar, indicar' del latín designare 'indicar'. Según el Diccionario Garzanti de la lengua italiana (1965), en su primera acepción, la palabra diseño se relaciona con 'imágenes de cosas, personas, lugares, figuras representadas con líneas y signos' (p. 546); también incluye significados como arte de diseñar, esquema, huella, plan, propósito, etcétera. La palabra es un derivado de 'designare'. En esta última vemos la idea de 'representar la imagen de alguna cosa por medio de líneas y*

signos' (p. 546). Se aclara que el origen de la palabra está en el latín 'de' y 'signare' derivada a su vez de "signum".¹⁶ Por lo tanto el original latino guarda estrecha relación con la palabra signo, la cual pierde en el italiano una de sus raíces "segno", de aquí que se traduzca la palabra *diseño* como "designare" y solo se conserve el significado de dibujar. De esta manera, cuando se hable de *diseño*, entiéndase desde la significación de su propia raíz "signum".

Abundando en el tema se mencionarán algunas definiciones de *diseño*:

"Trazo o delineación" de la forma de un objeto.

Apariencia exterior, línea o forma.

"Descripción gráfica de algo que va a realizarse materialmente".

"Práctica en la cual se forjan y determinan ideas y formas que han de materializarse posteriormente mediante procesos manuales o mecánicos".¹⁷

En consecuencia se definirá *diseño* como un proceso de creación en constante experimentación gráfica (limitado por los requerimientos del equipo y herramientas de trabajo), que lleva implícito un carácter de uso o de lenguaje en el que se le otorga signo o significación a algo (recordando su origen derivado del latín).

Al hablar de creación en constante experimentación se quiere hacer referencia a la búsqueda de nuevas alternativas echando mano de los conocimientos, capacitación y experiencia adquiridas en la formación académica universitaria, así como los avances tecnológicos que día a día sorprenden más por los resultados visuales que enriquecen el *diseño* gráfico y editorial.

Ahora bien, la actividad del *diseño* gráfico y editorial ya se practicaba desde tiempos remotos más su tarea no pasaba de un mero trabajo manual sin ser reconocido como profesión, al respecto se considera importante realizar una breve referencia de los movimientos o influencias significativas que dieron pie al *diseño* gráfico actual:

La principal, el Movimiento de Artes y Oficios, fundado por William Morris hacia 1860, éste apoyaba la teoría de llevar a cabo todos los productos a mano, "por el pueblo y para el pueblo".

La influencia más importante fue sin duda La Escuela Bauhaus de Arte y Diseño fundada por Walter Gropius en 1919; en esta escuela se adquirían los principios fundamentales para casi todos los aspectos del diseño. Su éxito, reunir el arte y la tecnología.

"El diseño gráfico como entidad propia y conciencia de sus posibilidades no aparecerá hasta el advenimiento de la revolución industrial",¹⁸ estableciéndose como profesión a mediados del siglo XIX, evolucionando paralelamente y a través de las corrientes estilísticas del arte y técnicas de diferentes áreas (arquitectura, industria, ingeniería, tecnología, comercio, etc.), que lo han obligado a cambiar o incrementar los parámetros en su actividad, desarrollándose y perfeccionándose admirablemente.

Pese a todo, la experiencia y aplicación de los conocimientos y herramientas básicas del diseño en el proceso de creación es insustituible, por ello a continuación se hará un esbozo general de dichas herramientas (elementos básicos, técnicas gráficas o categorías formales, tipografía, color y composición).

La elaboración de un diseño está estructurada por elementos básicos que constituyen la sustancia básica de lo que vemos, éstos son *"el punto, o unidad visual mínima, señalizador y marcador del espacio; la línea, articulante fluido e infatigable de la forma, ya sea en la flexibilidad del objeto o en la rigidez del plano técnico; el contorno, los contornos básicos como el círculo, el cuadrado, el triángulo y sus infinitas variantes, combinaciones y permutaciones dimensionales y planas; la dirección, canalizadora del movimiento que incorpora y refleja el carácter de los contornos básicos, la circular, la diagonal y la perpendicular; el tono, presencia o ausencia de luz, gracias al cual vemos; color, coordenada del tono con la añadidura del componente cromático, elemento visual más emotivo y expresivo; la textura, óptica o táctil, carácter superficial de los*

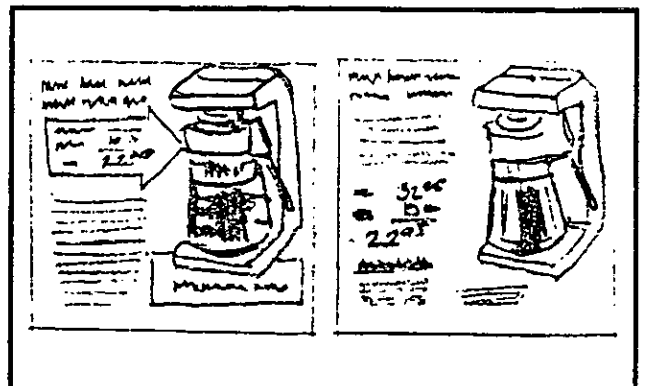
materiales visuales; la escala o proporción, tamaño relativo y medición; la dimensión y el movimiento, tan frecuentemente involucrados en la expresión".¹⁹

Estos elementos serán manipulados mediante las técnicas gráficas o de comunicación visual para responder al propósito y finalidad determinados de un diseño, sin olvidar que las soluciones visuales deben estar regidas por los conocimientos y capacidad creativa del diseñador. Dichas técnicas ofrecen "un número considerable de modos de expresión objetiva, derivados de la estructura y ordenación (composición) de los signos gráficos sobre el papel o superficie",²⁰ éstas serán regidas entre la técnica más dinámica llamada contraste y por su opuesto, la armonía. La extensión entre esta polaridad ofrece diferentes modos de expresión (categorías formales), por ejemplo: reticencia y espontaneidad; acento y neutralidad; fragmentación y unidad; audacia y sutileza; transparencia y opacidad; variación y coherencia; distorción y realismo; representación y abstracción; yuxtaposición y singularidad; inestabilidad y equilibrio; etc.

Respecto a los signos gráficos, a continuación descritos, entiéndase como las herramientas esenciales con las que trata el diseñador al ejercer su actividad creadora:

Dibujo: Conocimiento óptimo para bocetar. Permite representar ideas e imágenes del entorno mediante la observación y considerando composición, proporción, perspectiva y tono.

Empleo del dibujo para llevar a cabo un bocetaje.



Tipografía: Signos formales y abstractos que corresponden a un sonido (fonogramas) para dar origen a la composición de palabras. La tipografía es el arte de producir o reproducir letras, números, símbolos y formas que precisan ser planeados y diseñados *"como forma independiente, teniendo en cuenta sus proporciones, la relación entre gruesos de los trazos, las alturas y espacios internos, y que defina los pormenores que han de conferirle identidad y claridad de signo"*.²¹

El número de familias tipográfica existentes es tal que se creó una forma sencilla para clasificarlas:

Clasificación de tipos.

Serif: Caracterizada por sus trazos horizontales y el uso de patines. **Diseño**

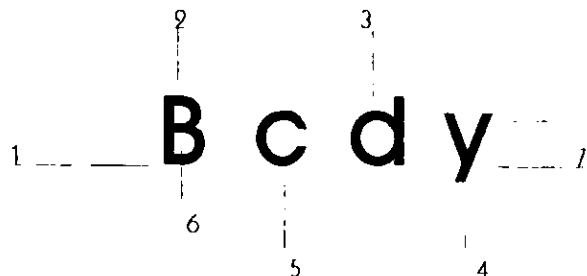
Sans Serif: Palo seco o sin patines, el ancho de sus trazos siempre es uniforme. **Diseño**

Script: Diseñada para simular escritura. *Diseño*

Tipografía de fantasía o creativa: Es diseñada para evocar conceptos por atributos formales. **Diseño**

Componentes básicos:

1. Altura de mayúscula.
2. Letra mayúscula o de caja alta.
3. Letra de trazos ascendentes.
4. Letra de trazos descendentes.
5. Letra minúscula o de caja baja.
6. Contraforma blanca conocida como intersticio.
7. Altura X conocida como ojo medio y que es la distancia entre la línea base y la parte superior de los caracteres de caja baja.



Variantes de un mismo tipo:

Cuerpo:	a	a	a
	Light	Medium	Bold
Estructura:	o	o	o
	Extendida	Bock	Condensada
Dirección:	f		f
	Vertical o normal		Inclinada o itálica
Representación:		J	J
		Plasta	Out line

Color: Las sensaciones visuales del color son función fisiológica normal del ojo "asociada con la luz y con el modo en que esta se refleja"²² en los cuerpos.

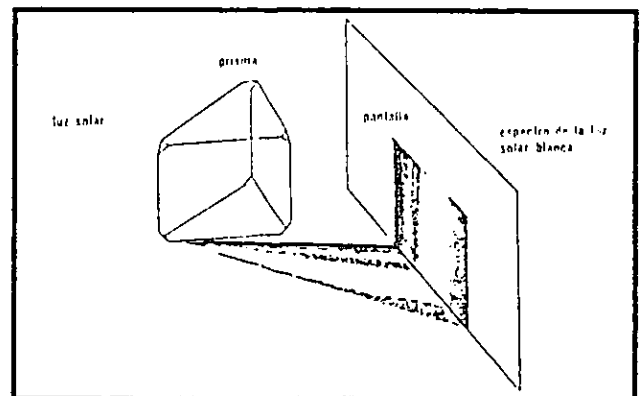
Los colores generalmente se dividen en:

Primarios: Son los que se producen por descomposición espectral: rojo magenta, azul cyan y amarillo limón.

Secundarios: Resultan de la mezcla de los primarios: verde, rojo naranja y azul violáceo.

Complementarios: Son los que se oponen entre sí, por ejemplo, el rojo es complementario del verde y viceversa, el amarillo del violeta y el azul del naranja.

Todo color guarda, principalmente, relaciones de orden psicológico y estético; ejercen en la persona que los observa una triple acción: "de impresión, puesto que atrae la atención; de expresión, en cuanto provocador de emociones, y de construcción, porque, por su significado, adquiere un valor simbólico susceptible".²³



Descomposición espectral de la luz solar blanca a través de un prisma.

Cada color posee de forma subjetiva tres atributos:

Tono o matiz: Propiedad de clasificar los colores como rojo, violeta, amarillo, etc., por la posición que ocupa en el espectro.

Valor o brillantez: Grado y clasificación de oscuridad o claridad de un color.

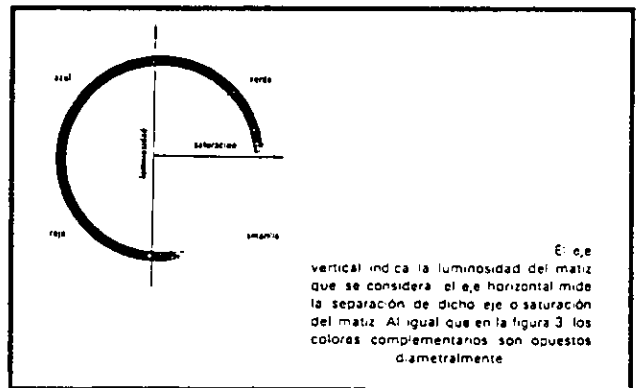
Intensidad o saturación: Indica la pureza de un color, a mayor intensidad, mayor brillo (color vivo); menor intensidad, menor brillo (color apagado).

De estas características surgen dos clasificaciones:

Colores acromáticos: Obtenidos con la mezcla del color blanco y negro, que en diferentes proporciones produce una serie de grises a los que se les clasifica como colores neutros o acromáticos.

Colores cromáticos: Se refiere a la idea común que se tiene del color y se relaciona con el espectro que puede observarse en el arco iris.

Esquema que representa el grado de saturación y luminosidad de cada color.



Es importante tomar en cuenta la amplia categoría de significados simbólicos y la carga de información que se le atribuye en el diseño, "el color nos ofrece un enorme vocabulario de gran utilidad en la alfabetidad visual".²⁴

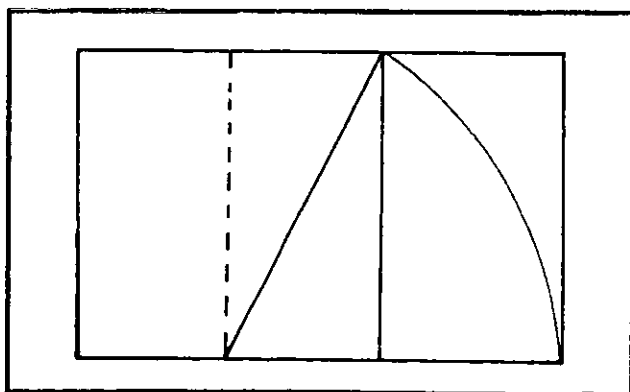
Composición: Toda profesión que se precie de producir formas, debe tratar con métodos de composición, misma que está sustentada por la armonía (base de cualquier juicio de belleza universal o individual) y ésta a su vez, apoyada por la proporción y la simetría.

La simetría se encarga de estudiar las relaciones de orden en los elementos formales, y, la proporción, las relaciones de dimensión de los mismos.

La composición entonces, es la organización de los elementos gráficos de una manera ordenada, equilibrada y proporcional, *"aunque esto no garantiza una disposición perfecta, proporciona un marco dentro del cual puede operarse"*.²⁵

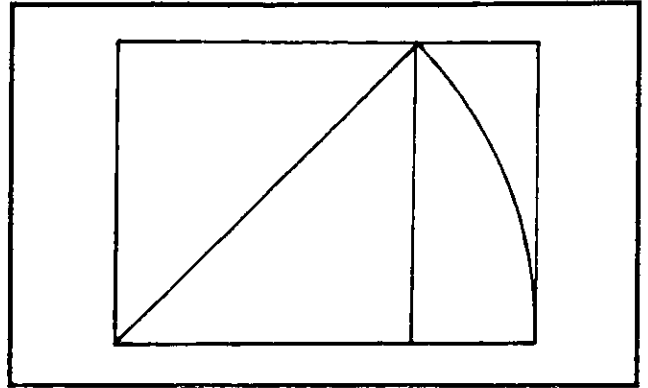
Entre las normas más comunes para organizar los elementos gráficos se encuentran:

La sección áurea: Se basa en un método matemático que da como resultado proporciones "ideales" correspondientes con las partes de un todo que lo hacen perfecto.



Formato dividido en sección áurea.

Los rectángulos armónicos: Poseen cualidades de proporción geométricas y formales, sin embargo, su condición de armonía no es tan perfecta.



Rectángulo armónico raíz de dos.

En resumen, el diseño gráfico y su área especializada, el diseño editorial, experimentan e interpretan un gran cúmulo de información pues como individuos diariamente interactuamos con los y lo que nos rodea (gente, arquitectura, medios de comunicación, eventos sociales, eventos culturales, etc.), esta información, aunada a la habilidad creativa, a la aplicación de los fundamentos básicos del diseño, al conocimiento de medios de reproducción, al manejo de nuevas tecnologías, etc., proporciona soluciones a un determinado problema comunicacional de manera concisa, clara, lo suficientemente comprensible, claro está, expresando un contenido visual, verbal o ambos mediante un soporte gráfico que en consecuencia provoque un carácter de convención (respuesta) en el sector poblacional al que va dirigido.

CLASIFICACIÓN DE LOS MEDIOS IMPRESOS

La invención de la imprenta y el establecimiento del diseño gráfico como profesión, dieron pie a una gran diversidad de impresos en respuesta a la creciente necesidad de información y comunicación gráfica.

Un impreso es el término con que se designa a los distintos productos de la industria gráfica, es decir, todo soporte que lleve plasmado un mensaje ya sea en volantes, revistas, hojas publicitarias, catálogos, en fin, su enumeración resulta tan extensa que se les ha clasificado (de acuerdo al Diccionario Enciclopédico de las Artes Gráficas de Martín Euniciano) de la siguiente manera:

Impresos Editoriales: Trabajo propio de la edición y de las editoriales; el principal es el libro como volumen suelto o conjunto de tomos.

Dentro de los impresos editoriales se encuentran los llamados paraeditoriales, que son aquéllos que sin entrar en la categoría de libros, contienen muchos aspectos afines en cuanto a la manera de confeccionarlos y a su forma, por ejemplo: revistas, periódicos, diarios, boletines, etc.

Impresos Extraeditoriales: Todo impreso de hoja sencilla o con uno ó más dobleces que no forma parte de los trabajos de la edición. La diversidad de estos impresos queda clasificada de la siguiente forma:

Impresos comerciales: facturas, recibos, notas, etc.

Impresos para correspondencia: son aquéllos con finalidades epistolares y postales como saludas, memorandos, volantes, circulares, oficios, sobres, etc.

Impresos de fantasía: son aquéllos que no están sujetos a normas fijas en cuanto a su confección y acabado, por ejemplo, programas, minutas, felicitaciones, diplomas, homenajes, etc.

Impresos de información comercial e industrial: éstos son catálogos, muestrarios, listas de precios, folletos, plegables, etc.

Impresos de presentación e identificación: son los que cumplen con estas finalidades, por ejemplo, tarjetas de visita, tarjetas comerciales, carnés, pasaportes, ex-libris, etc.

Cabe mencionar que a pesar de sus características, la agenda no se contempla en esta clasificación, pero debido a que se encontraron varias afinidades con las características físicas del libro, la agenda podría entonces, clasificarse dentro de los impresos paraeditoriales.

Es evidente que las clasificaciones de los medios impresos aquí descritas suelen tener formas de representación muy peculiares, pero todas ellas coinciden en una misma función, la comunicación.

Hay que destacar que impresos como el cartel, portadas de discos, las agendas, entre otros, no se incluyen en ninguna de las clasificaciones descritas, sin embargo, de acuerdo a la información, características y semejanzas físicas que contengan estos impresos con los aquí descritos, se les ubicará de manera propia.

EL PROCESO EDITORIAL

El proceso de creación de un objeto gráfico, se produce gracias a la conjunta colaboración y participación del diseño gráfico y editorial; y para resaltar la importancia que éstas dos áreas tienen en dicho proceso de creación, se dividieron en tres etapas sustentadas fundamentalmente por el autor Arthur Turnbull y su libro *Comunicación Gráfica*:

1. Planeación: En esta etapa el editor y el diseñador visualizan en forma conjunta la organización del contenido y la forma del producto a realizar, *"es primordialmente un ejercicio de la mente"*²⁶ donde el diseño se apoya en bosquejos rápidos seleccionando en común acuerdo con el editor el formato, la tipografía, las ilustraciones, el color, etc., para después elegir la idea que se considere efectiva, directa y atractiva para el consumidor. Por otra parte, el diseñador va visualizando las posibles técnicas de impresión para predisponer materiales y costos.

2. Preparación: Ya establecidos los materiales y el proceso de reproducción que se van a utilizar, el diseñador procede a aplicar los requerimientos específicos del diseño gráfico y editorial, se llevan a cabo el arreglo tipográfico de acuerdo al texto y bocetos previamente recopilados así como la adecuada disposición de las imágenes u ornamentos en caso de que estén considerados. Algunas veces el diseñador se verá en la necesidad de reelaborar bocetos que optimen el producto final, pues a menudo (no siempre) sucede que de estos cambios surgen nuevas propuestas que cumplan en mayor medida con los requisitos demandados. Finalmente, al estar bien definida y estructurada la solución que se cree conveniente, se procede a elaborar los originales mecánicos correspondientes para presentarlos ante el impresor y despejar las dudas que se presenten.

3. Producción: En ésta etapa no deja de ser menos importante la participación del diseñador, pues *"la selección del método (de reproducción) más adecuado para el trabajo que se esta realizando es el factor de responsabilidad más importante para el diseñador,"²⁷* todas las indicaciones ordenadas por éste, no se deben permitir error alguno, por esta razón es sumamente importante que el impresor tenga una clara interpretación de los originales así como respetar las indicaciones referidas al tipo de papel, el doblado, la encuadernación y los acabados, supervizando el proceso de impresión y acabados para verificar si el producto final es el óptimo.

Cabe mencionar que en cada una de las etapas descritas, el diseñador gráfico dispone de un espacio de creación (la cual está a merced de varios aspectos que se explicarán más adelante), reflexión y determinación, esencialmente abogado por la aplicación de los conocimientos y capacidad técnica adquiridos en la formación universitaria y, por supuesto, de la propia capacidad creativa.

ÁREAS QUE AUXILIAN AL DISEÑO EDITORIAL EN SU PRODUCCIÓN

El diseño editorial se vale de algunas áreas (que integran al diseño gráfico) para llevar a cabo la producción y materialización precisa del objeto gráfico o impreso específico.

Así pues, en las áreas que intervienen en la producción del diseño editorial se mencionarán en primer término y como elemento esencial a la literatura, expresada generalmente con la palabra escrita y en ocasiones con la palabra hablada.

Como elemento complementario, se encuentra la representación gráfica o plástica de las imágenes de los objetos. Algunas de las formas de representación gráfica que generalmente auxilian al diseño editorial son:

Dibujo: Es la representación o creación gráfica, trazada en una superficie ya sea de un cuerpo o un objeto.

Empleo del dibujo en el libro.

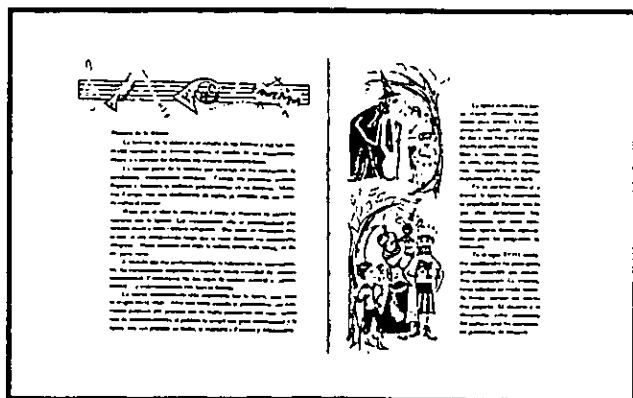


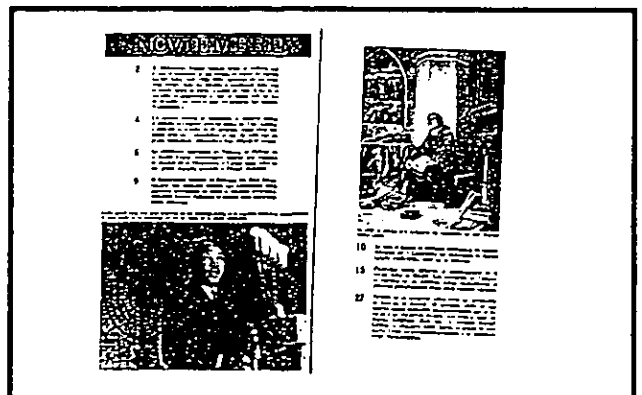
Ilustración: Aquí se consideran las técnicas de representación gráfica de las cuales se vale el diseñador para plasmar, reproducir o crear imágenes, por ejemplo, el grafito, el óleo, la acuarela, el aerógrafo, el pastel, etc.

Ejemplos de la ilustración en el libro.



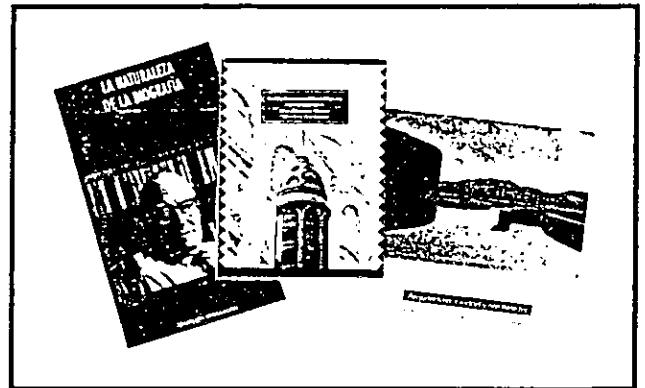
Grabado: Incisión o labrado en hueco o relieve de una figura, imagen o representación de cualquier objeto sobre una superficie ya sea de piedra, madera, metal, etc., para posteriormente ser reproducida o impresa.

Ejemplos del uso del grabado en el libro.



Fotografía: Es un procedimiento que consiste en fijar en una placa o película impresionable a la luz, las imágenes obtenidas con la ayuda de una cámara oscura, las cuales posteriormente, mediante procesos químicos serán impresas.

Ejemplos del uso de la fotografía en el libro.



En cuanto a las áreas que definen el producto editorial se mencionarán las siguientes:

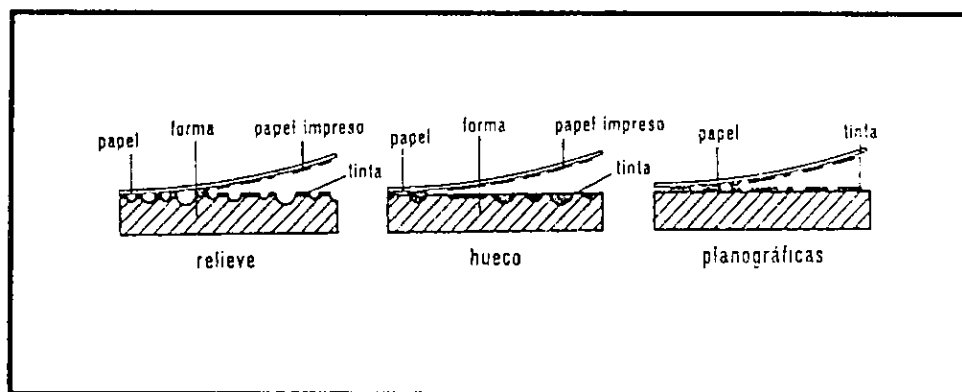
Los Medios de Impresión: Ésta área se refiere a los procesos de impresión. Al respecto cabe mencionar que la impresión se basa en la transferencia de la forma (texto, dibujo, foto, etc.) al papel mediante la tinta.

Los procesos de impresión se pueden dividir en tres formas básicas:

1. Formas en relieve. Las partes impreoras, que están en relieve y en el mismo plano son entintadas, obteniendo una impresión uniforme sin tonalidades medias. Los procesos en relieve más comunes son: la xilografía, grabado manual sobre madera; el fotograbado, grabado fotográfico sobre metal; y la tipografía, método de composición de textos por medio de tipos metálicos.

2. Formas en hueco. Las partes impresoras están por debajo de la superficie de la forma. El entintado se lleva a cabo de tal forma que solo las partes huecas queden entintadas. La impresión se produce por la presión que ejerce la prensa sobre la forma. La impresión en hueco puede ser de talla dulce que se realiza manualmente sobre madera, o de heliograbado, que logra los mismos resultados sobre metal con medios fotográficos y consta de formas tramadas o de formas al grano de resina.

3. Formas planográficas. Las formas impresoras y no impresoras se encuentran en el mismo plano, las impresoras se convierten en receptoras de tinta mediante un proceso especial, mientras que las no impresoras rechazan la tinta. Según el grado de absorción de las distintas zonas impresoras, se dividen en litográficas, que presentan el mismo grado de absorción, y fototípicas, en que hay distintos grados de absorción que dependen de la intensidad de la luz recibida en la preparación de la forma.



Ejemplo de los procesos básicos de impresión:
sección de la forma y transferencia de la tinta al papel.

Se podría hacer mención de los diversos procesos de impresión que utiliza el diseño editorial en su producción (serigrafía, huecograbado, flexografía, etc), pero se cree conveniente abordar solo el método de impresión offset, pues se considera el más demandado por la industria editorial ya que permite tirajes de impresión muy largos, de buena calidad y bajo costo.

El Offset: El principio de esta máquina (considerado como método litográfico) consiste en ejecutar la impresión de la forma a través de un cilindro de cinc o aluminio (donde previamente ha sido grabada la imagen mediante procesos fotomecánicos) al papel de manera indirecta a través de un rodillo de caucho intermedio.

Los Materiales: Entiéndase como las superficies en las cuales será transferida, por medio de la tinta, las formas o imágenes indicadas. Tales materiales pueden ser papel, cartón, acrílico, madera, corcho, lámina, etc.

El diseñador debe tener amplio conocimiento, experimentar o realizar las prácticas adecuadas del resultado de impresión sobre distintos materiales para que la sugerencia o decisión que lleve a cabo sea la más conveniente y adecuada.

Cabe destacar que las posibilidades de impresión sobre nuevos o diferentes materiales se avocinan ilimitadas ante el constante evolucionar tecnológico de nuestra era, y no es de sorprender que en un futuro inmediato surjan innovadores materiales que de igual forma, innoven el diseño.

Acabados: Se refiere al terminado que se le da al producto editorial de acuerdo a las indicaciones del diseñador, entre estos se encuentran: el corte, el doblado, el cocido, el armado, el pegado, el encuadernado, el suaje, el plastificado, etc.

Capítulo 2

Antecedentes Inmediatos de la Agenda	66
Generalidades de la Agenda	69
Participación del Diseño Gráfico y Editorial en la Concepción de la Agenda	71
Descripción Gráfica de las Publicaciones Dedicadas a Difundir Actividades Culturales para el Público Infantil	73
Los Niños en Edad Escolar	75
Ideas de los Niños Acerca de la Realidad	77
Una Agenda Óptima para los Niños	81

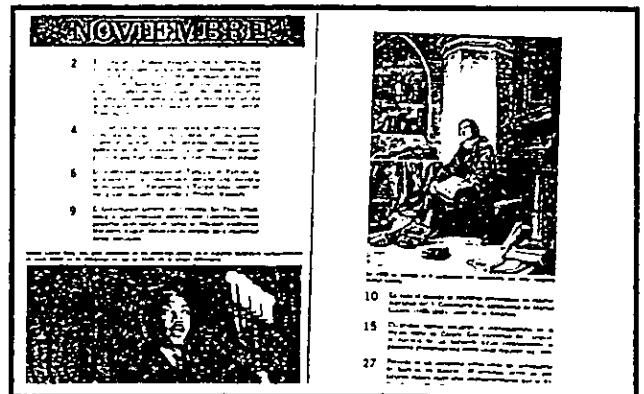
Antecedentes

ANTECEDENTES INMEDIATOS DE LA AGENDA

Para concebir a la agenda como producto primordial de éste proyecto, se considera prudente e indispensable (por la escasa información referida a las agendas) mencionar como antecedentes a algunos medios impresos que se usan para medir el tiempo o que hablen del transcurso del mismo.

El Almanaque: Catálogo o registro de todos los días del año, distribuidos por meses, con datos astronómicos como salidas y ocasos de sol, su entrada en cada signo del zodiaco, inicio de las estaciones, fases de la luna, etc., y con otras noticias relativas a los actos religiosos y civiles, principalmente de santos y festividades propias de la cultura y época de un país. El almanaque tiende a definirse como calendario, y si bien es calendárico, su presentación física difiere de éste, pues generalmente es publicado en un número especial a fin de año, tratando los acontecimientos más importantes del mismo y presentado por lo regular en forma de libro.

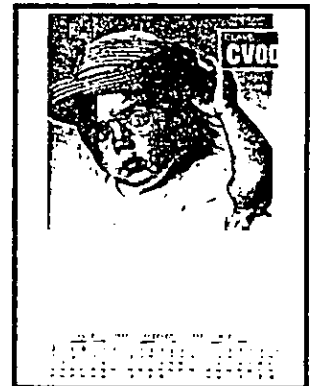
Página de un almanaque.



El Calendario: En toda época civilizada, antigua y moderna ha existido un elemento importante e indispensable, el calendario, el cual ha sido utilizado principalmente para saber cuando ocurre un determinado suceso. El santoral, frases célebres, chistes, y hasta recetas de cocina, es alguna de la información que lo integra.

La trascendencia histórica del calendario ha sido de vital importancia, por ejemplo, a los primeros labradores les permitió planear por anticipado las fechas de siembra, crecimiento y cosecha de cultivos. Casi todos los calendarios han usado los movimientos del sol y la luna para dividir el tiempo en días, meses y años, a diferencia de los de hoy que se basan en el tiempo que la Tierra tarda en completar una vuelta alrededor del sol, es decir, 365 días y unas horas más.

Independientemente de sus funciones, es frecuente que el calendario se use como medio publicitario y a la vez decorativo.



Ejemplo del calendario.

Periódico: Así se le llama a la publicación impresa sometida a una periodicidad regular determinada (diaria, semanal o mensual). Las publicaciones impresas adecuaron su aparición con la llegada de diligencias semanales o quincenales.

La periodicidad diaria fue posible a la estabilidad que demostró el mercado urbano a comienzos del siglo XIX. Las ediciones diarias eran

absorbidas por la demanda de información de un mismo ámbito urbano. No es de extrañar, entonces, que los primeros *diarios* diarios aparecieran en ciudades de cierto nivel económico y cultural determinado. El proceso de transporte, telecomunicaciones y los sistemas de impresión, facilitaron la extensión de la periodicidad diaria como una consecuencia de la importancia que adquiriría la actualidad como factor determinante en la información. Así la periodicidad diaria quedó como atributo del diario y determinó sus géneros, pendiente de las noticias de mayor urgencia y actualidad; mientras que la periodicidad semanal fue propia de la revista ilustrada, y las periodicidades superiores quedaron para las restantes publicaciones (quincenales, mensuales, bimestrales, etc.).

Ejemplo de publicaciones periódicas.



GENERALIDADES DE LA AGENDA

Considerando los medios antes mencionados como antecedentes inmediatos de la agenda, así como las aseveraciones del apartado que hace sobre este tema Raúl E. Cruces en su libro *Publicidad en Medios Impresos*, y la observación física de la misma, se describirá a grosso modo de la siguiente manera:

Es un pequeño cuadernillo de tamaño variado (según las necesidades), que contiene una página semanal o diaria con la fecha impresa, espacio para hacer anotaciones breves, una sección de datos de consulta como el calendario anterior y el consecuente, tablas de equivalencias, horario internacional, teléfonos de emergencia, y por último, un grupo de hojas para directorio particular.

Su función primordial es la de recordar al usuario *"la secuencia de sus actividades diarias"*,²⁸ así como la organización de su tiempo.

Para evitar confusiones entre las diferentes agendas existentes (secretarial, ejecutiva, personal, etc.) y como no se cree necesario hacer mención de todas ellas, se hará una descripción de los elementos de diseño que son constantes en las agendas:

Ubicación en los medios impresos: paraeditoriales.

Sistema de reproducción: offset.

Color: se imprimen generalmente a dos tintas.

Papel: de mediana calidad.

Formato: varia dependiendo del uso de la agenda, generalmente no rebasa las dimensiones de la billetera, lo que las hace de poco peso y volumen.

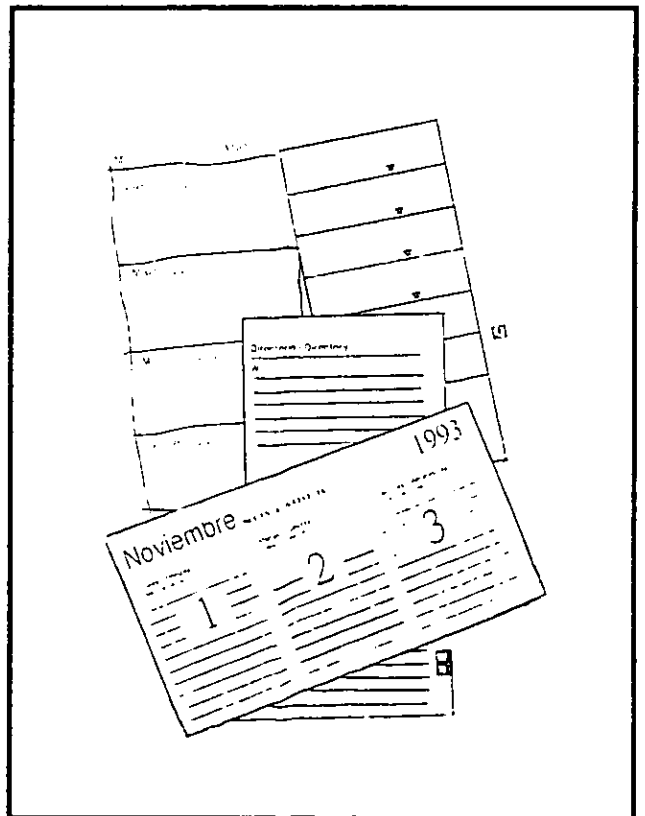
Presentación física: rústica y de lujo.

La de lujo o seria se caracteriza por ser elegante (sobria), de pastas rígidas y terminadas en materiales como vinilo, piel, tela, etc.

La rústica o casual (menos moderada), generalmente esta constituida por pastas de cartón, plastificadas y con gran variedad de colores y texturas.

El conjunto de los elementos que componen las páginas interiores, y tomando como base a las categorías formales que describe D. A. Dondis, son la armonía, equilibrio, continuidad, coherencia, pasividad, estabilidad y regularidad.

Cabe mencionar que el uso de las agendas no es exclusivo de cierto tipo de personas, ya que su presentación es tan diversa que le permite ser accesible a cualquier tipo de público.



Ejemplos de las páginas interiores de los dos tipos generales de agendas

Participación

PARTICIPACIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO Y EDITORIAL EN LA CREACIÓN DE LA AGENDA INFANTIL

La concepción de la agenda infantil y de cualquier otro impreso u objeto gráfico sería nula sin la participación del diseño gráfico y su área especializada, el diseño editorial.

El diseño gráfico, como ya se mencionó, es un proceso creativo en donde se proporcionan soluciones en forma clara y concisa; sin olvidar que *"la forma consiste en elementos visuales y verbales (imagen)"*²⁹ con un tema, un emisor y un perceptor preciso, donde se intentará establecer un intercambio comunicacional satisfactorio, fin común que persigue todo objeto gráfico, en este caso la agenda.

Dicho proceso creativo será interpretado y materializado por el diseño editorial, pues hay que recordar que éste será el encargado de transmitir la voz humana y los sonidos mediante la escritura; e igualmente transmitirá las formas visuales (dibujadas, fotografiadas, ilustradas, etc.) utilizando el medio de la publicación impresa valiéndose de cualquier procedimiento de reproducción gráfica.

Hablar del proceso creativo es hablar de *"la producción de cada concepto o idea de diseño como un ejercicio individual"*,³⁰ el cual no tiene precisado un punto de arranque pues puede depender del entorno al que se esta expuesto hasta del estado de ánimo que se tenga en el momento.

En palabras del filósofo Edwar de Bono, existen cuatro posibles formas para resolver problemas creativos:

"1. Desarrollar un conocimiento de las limitaciones de la forma en que trabaja la mente.

2. *Desarrollar el hábito de emplear un cupo de tres o cuatro modos alternativos de enfocar el problema. A partir de ellos, el diseñador puede escoger la ruta más prometedora. La imposición artificial de un cupo acostumbra a la mente a producir nuevas ideas y enfoques.*

3. *Tomar el concepto básico y darle la vuelta, poniéndolo al revés o cambiando sus relaciones. Esta técnica, usada con asiduidad, hace surgir las ideas.*

4. *Utilizar estímulos aleatorios. La inspiración puede venir de un diccionario o de un thesaurus. La organización sistemática de palabras puede proporcionar valiosos "gatillos" disparadores de la mente".³¹*

Por consiguiente, el diseño gráfico proporcionará soluciones visuales y verbales ante la carencia de un medio que comunique e informe de manera eficaz y específica sobre las diversas actividades culturales propias del niño, que además le permita administrar su tiempo, organizar sus actividades y enterarse también de las efemérides del mes en curso; la solución a tales requerimientos queda determinada por el diseñador gráfico en una agenda infantil que contemple la información anterior y en colaboración con el diseño editorial se constituirá llevando a cabo su producción material teniendo en cuenta como se lleva a cabo el proceso editorial:

Planeación y visualización del producto (formato, tipografía, color, etc.): De acuerdo a las características específicas que se demandan se elige la idea adecuada, atractiva y funcional que responde a dichas demandas. Con esta información se predisponen posibles métodos de impresión, materiales y costos.

Preparación: Se consideran y determinan materiales, acabados y el método de impresión a utilizar para llevar a cabo la realización de originales mecánicos, en donde, tanto el diseño gráfico como editorial aplicarán los conocimientos y requerimientos específicos de cada área.

Producción: De acuerdo a las determinaciones de la etapa anterior, se realiza el arte final, la impresión y supervisión de los resultados del producto final.

Es importante destacar que el diseñador mexicano cuenta con un enorme acervo cultural proveniente de su historia, tradiciones y costumbres, de ahí que existan diseñadores con una gran capacidad creativa, espontánea, que hacen caso omiso de las formas para llevar a cabo la producción de ideas; pero de igual manera habrá quienes se apoyen en las citadas recomendaciones o confíen en la llamada "inspiración". En fin, la forma de creación y planeación gráfica es finalmente, un ejercicio individual.

DESCRIPCIÓN GRÁFICA DE LAS PUBLICACIONES DEDICADAS A DIFUNDIR ACTIVIDADES CULTURALES PARA EL PÚBLICO INFANTIL

Debido a que no existe un medio exclusivo encargado de difundir los eventos culturales propios del niño, esta información es proporcionada y publicada en carteles, dípticos, trípticos, despleables, espacios en periódicos y revistas, los cuales solo contemplan las actividades culturales de un género (danza, teatro, cine, talleres, etc.) y de una institución en particular, por tal motivo a continuación se describen las características gráficas coincidentes en dichas publicaciones.

Generalizando:

Son ilustradas con caricaturas.

Los arreglos tipográficos implican movimiento en su disposición.

Las familias tipográficas son variadas, van desde palo seco, con patines y las llamadas de fantasía o creativas; para diferenciar títulos o parte del texto hacen uso de las bold o negritas y de las itálicas o cursivas.

El formato siempre es rectangular o cuadrado y sus dimensiones varían dependiendo del medio impreso a que se refiera.

Con respecto a la retícula, pocas veces rebasa dos columnas, de tal manera que al interrelacionar o distribuir texto e imagen en ésta, el resultado es generalmente armónico y equilibrado (por ejemplo, texto a la derecha, imagen a la izquierda; texto centrado e imágenes en ambos ángulos inferiores, etc.).

Son impresas en offset a una sola tinta (aquí son frecuentes los contrastes en blanco y negro).

Definen el color por el papel a utilizar, el cual refiere baja calidad.

FESTIVAL
 DEL JAZZ PARA NIÑOS Y JOVENES



A la orilla del viento en la UNAM
 SABADOS Y DOMINGOS DE CULTURA - CENTRO CULTURAL UNIVERSITARIO

El espectáculo musical se dará a las 19:00 hrs. en el Centro Cultural Universitario de la UNAM. Se cobrará un costo de \$10.00 por boleto. Se cobrará un costo de \$5.00 por boleto para niños y jóvenes. Se cobrará un costo de \$2.00 por boleto para estudiantes de la UNAM. Se cobrará un costo de \$1.00 por boleto para niños y jóvenes de la UNAM. Se cobrará un costo de \$0.50 por boleto para niños y jóvenes de la UNAM.





Taller infantil

¿Te gusta jugar con plastilina, barro, masa de sal, migajón, recortes, crayolas, pinturas, etc.?

te invitamos a participar en el Taller infantil (6 a 12 años), que el Instituto Nacional de Estudios Históricos de la Revolución Mexicana, iniciará a partir del 20 de febrero, los días lunes, miércoles y viernes de 17:00 a 19:00 hrs.

ES GRATIS

Inscripciones en:
 Francisco I. Madero n° 1, San Ángel
 Requisitos: 2 fotografías tamaño infantil

Para los niños


Patita de perro



¡¡¡¡¡

¡¡¡¡¡

¿Quieres que te lo lea otra vez?



Compañía Teatral



La Troupe

El Día que la hoja se perdió sus letras

En un día que la hoja se perdió sus letras, se perdió también el mundo. En un día que la hoja se perdió sus letras, se perdió también el mundo. En un día que la hoja se perdió sus letras, se perdió también el mundo.

53

DANZA PARA CHICOS NO MUY GRANDES

PEDRO LOBO

BALLET DE LA CIUDAD DE MEXICO
 DIFUSION ISABEL AVALOS



Ejemplos de publicaciones dedicadas a difundir actividades culturales para el público infantil.

LOS NIÑOS EN EDAD ESCOLAR

La comprensión, asimilación y adquisición de conocimientos de los y lo que nos rodea (sociedad, cultura, arquitectura, etc) se hacen posibles, en primer término y como influencia mayor, gracias a la familia, y, en segundo término, a la escuela.

Cuando el niño comienza la etapa escolar y pasa cierto tiempo lejos de la familia, el grupo de compañeros o amigos de la escuela asumen un papel importante como agente socializador y en el desarrollo de la identidad, las actitudes y los valores, sin embargo la familia y los adultos persiste como influencia mayor.

La influencia familiar y adulta en el proyecto que pretende llevar a cabo ésta investigación es esencial, la interacción adulto-niño es inevitable en el éxito de la agenda infantil y de acuerdo a este apartado es evidente y prescindible la iniciativa por parte de la familia o los adultos para asistir, despertar y generar el gusto por las actividades culturales

Dentro del periodo que conforma la edad escolar de los niños son característicos los siguientes puntos:

El pensamiento es intuitivo, se dejan engañar, vacilan, acierta y fallan. Se adquieren sentimientos de pudor y asco. (4-5 años)

Capacidad para escribir, leer y realizar operaciones matemáticas sencillas. Aquí comienzan a formarse e integrarse conceptos y conocimientos. (5-7 años)

Capacidad de ordenación, combinación y disociación de objetos concretos. Éstas posibilidades se reducen a lo esencial y seguro, es decir, quedan limitadas. (7-10 años)

Formación y modificación de hipótesis de acuerdo a la experiencia. Se puede decir que esta capacidad corresponde ya al pensamiento adulto. (11-14 años)

IDEAS DE LOS NIÑOS ACERCA DE LA REALIDAD

Con el fin de tener un acercamiento y tratar de comprender como perciben el mundo los niños en edad escolar, se estudiará a grandes rasgos el desarrollo intelectual en cuanto a las ideas que los niños tienen acerca de la realidad propuesto por Piaget en el libro Desarrollo Humano.

Para presentar en forma más clara sus investigaciones, Piaget dividió el pensamiento de los niños en estadios:

Realismo: Existe en los niños gran confusión entre sucesos psicológicos y la realidad objetiva, *"consideran los nombres, las imágenes, los pensamientos y sentimientos como entidades reales"*.³²

1er. Estadio (5-6 años). En esta edad el nombre de las cosas y las cosas mismas son tan reales e inmutables que los sueños provienen del exterior y se desarrollan en su habitación. Sueñan y "ven" sus sueños con los ojos. Atribuyen los sueños desagradables a un castigo por su mal comportamiento.

2o. Estadio (7-8 años). *"Ahora los niños piensan que los sueños tienen su origen en la cabeza, en el pensamiento, en la voz, pero están en la habitación, al frente de ellos"*.³³ Se percatan de que son irreales, pero siguen viéndolos como imágenes fuera de la persona.

3er. Estadio (9-10 años). Los niños se dan cuenta de que las personas son las que le otorgan nombre a las cosas y que dentro del pensamiento de la persona se producen los sueños.

Animismo: *"La tendencia egocéntrica de los niños pequeños, a dotar objetos inanimados de vida consciente -como la de ellos- se conoce como animismo".³⁴* Conforme van madurando los niños, atribuyen, cada vez menos, vida a objetos inanimados y progresivamente consideran como únicas cosas vivas en el universo a las plantas y animales.

1er. Estadio (6-7 años). Cualquier cosa que tenga un uso, tiene vida (un vaso, un cepillo, un lápiz, etc.).

2o. Estadio (8-9 años). Sí una cosa se mueve, se ve que se mueve o puede ser movida, tiene vida (una bicicleta, unos patines, un carro, etc.).

3er. Estadio (11-12 años). Aquéllo que se mueve espontáneamente está vivo (el sol, la luna, un río, etc.).

4o. Estadio (hacia los 12 años). Solo consideran vivos a los organismos biológicamente vivientes (plantas y animales). Sin embargo, recientes investigaciones hablan de adolescentes y adultos que atribuyen vida a otras cosas.

Artificialismo: El egocentrismo de los niños crea la idea de que ellos son el centro del Universo. *"Las personas han hecho el sol, la luna y las estrellas y las han colocado en el firmamento".³⁵* Al ir avanzando en los diferentes estadios, contando con orientación adulta, el niño entiende que la creación de fenómenos naturales no dependen de él.

1er. Estadio (7-8 años). En esta edad existe un completo artificialismo. La presencia del sol y la luna es obra de agentes humanos o divinos.

2o. Estadio (hacia los 8 años). Este estadio es considerado como de transición, pues *"el niño considera el origen del sistema solar en parte natural y en parte artificial".³⁶*

3er. Estadio (9-11 años). Gracias a la ayuda adulta, el niño deja de asumírle a la humanidad la creación del sistema solar.

Ahora bien, cuando el niño percibe objetos, percibe grupos o conjuntos organizados de propiedades que no distingue aún claramente.

"De este montón confuso de sensaciones, unas serán poco a poco atribuidas al "yo" (que en el niño se limita ante todo al cuerpo) y consideradas como subjetivas. Ese discernimiento de los objetos, impuesto por la necesidad de la práctica, se opera merced a la actividad, independientemente de nosotros mismos, que manifiesta ciertos grupos de cualidades sensibles, y conducen a la representación de un mundo de objetos exteriores a nosotros mismos, separados unos de otros, y localizados en el espacio".³⁷ El papel desempeñado por la memoria en esa evolución es de esencial importancia, gracias a la cual el ser vivo se enriquece de experiencias que influyen y fortalecen la percepción de los objetos y permiten el reconocimiento de objetos ya percibidos anteriormente.

En una propia conclusión acerca de las ideas que los niños tienen de la realidad, habrá que mencionarse que los estadios que propone Piaget tendrían que ajustarse a las nuevas generaciones, pues hoy en día es más evidente la interacción de los niños con el medio físico, social, cultural y comunicacional, esto, aunado a la propia capacidad intelectual, les permite construir la representación de la realidad a una edad más temprana y en forma más cercana.

Ejemplo del modo de expresión de los niños mediante el dibujo



"Los niños tienen su arte particular, vale decir de una manera de expresarse en imágenes visuales y plásticas apropiadas a su estadio de desarrollo mental, y este lenguaje pictórico característico de los niños existe por derecho propio y no ha de juzgárselo según los patrones de los adultos",³⁸ y, este medio de comunicación propio del niño, servirá para comprenderlos y aportar una gráfica adecuada a la agenda infantil a continuación descrita.

UNA AGENDA ÓPTIMA PARA LOS NIÑOS

Esta investigación propone un tipo diferente de agenda, la cual va dirigida a niños en edad escolar, publicada en fascículos mensuales y renovables, contemplando como fin esencial, proporcionar información de los eventos culturales (propios de los niños) a efectuarse en una Delegación, Museo, Institución o sector en particular y de un mes solamente, ya que el organizar y controlar dichos eventos en toda la ciudad y anualmente es imposible.

Los objetivos de esta agenda son los siguientes:

Se pretende, además de mantener informados a los niños de las actividades culturales, generar una conducta de uso al iniciarlos en la propia administración de su tiempo y la organización de sus actividades anotándolas en los espacios libres que contempla la agenda, así como enterarlos de la importancia y significación de las efemérides a festejarse en el transcurso del mes referido mediante una monografía breve e ilustrada, de tal manera que los niños conozcan y experimenten otras opciones de recreación que le puedan ser satisfactorias y que le proporcionen una temprana educación cultural.

La importancia de dar a conocer las actividades culturales propias para niños como elemento primordial, es con la pretensión de beneficiar al usuario al formar la propia capacidad de elegir cómo amenizar su tiempo (por ejemplo, el niño decide si ve T.V. o asiste a un taller de pintura), de tal manera que al estar enterado de otras opciones para recrearse (talleres, funciones de danza, teatro, etc.) y al asistir a ellas, éstas se conviertan poco a poco en un hábito placentero. *"Debemos hacer que el niño dedique una gran parte de su tiempo a las actividades artísticas, por la*

simple razón de que ellas son, por así decirlo, una válvula de escape, el camino hacia la ecuanimidad".³⁹

Se considera importante la realización de esta agenda por la nula o escasa oportunidad que los niños tienen para informarse de las actividades culturales a las que pueden asistir o participar, y por consiguiente, al poco tiempo que dedican para recrearse en ellas, pues su tiempo libre lo dedican generalmente a formas de diversión inmediata como lo son la televisión y los juegos electrónicos.

Desgraciadamente, los niños se encuentran a merced del medio que les rodea, el cual está hecho por y para adultos, los que generalmente tienden a separar *"la inteligencia de la sensibilidad, creamos hombres divididos (esquizofrénicos, para decirlo en términos psicológicos) y así nos encontramos ante una sociedad también dividida"*⁴⁰ en la que se espera que los niños aprecien, entienden y se ajusten a sus normas, se les educa para sacar buenas calificaciones, pasar el año escolar, obtener a futuro, buenos puestos socioeconómicos, todo en una sociedad invadida por la tecnología, que si bien forma parte de nuestra evolución, igualmente crea individuos dependientes de tales avances, reprimiendo el sentimiento y creando la idea equivocada de que las actividades artísticas son "exclusivas" de cierto tipo de personas, de ahí el interés de que los niños asistan y actúen en actividades culturales, que se permitan experimentar, sentir, ver y escuchar dichas manifestaciones.

Capítulo 3

Definición del Nombre	83
Definición del Logotipo	84
Definición del Formato	87
Suaje	89
Diagramación	90
Diseño de Portada	92
Descripción de las Páginas Interiores	94
Tipografía	97
Definición del Color	98
Requerimientos Técnicos Editoriales	100

DEFINICIÓN DEL NOMBRE

A continuación se describirán las características gráficas y de contenido pretendidas por la agenda infantil propuesta en este proyecto.

La necesidad de crear una identidad visual para la agenda, obligó a elegir entre varios nombres a aquél que reuniera los requisitos que intenta cubrir dicha agenda (información de actividades culturales y las efemérides a festejarse en el transcurso de un mes), es decir, aquél que de alguna manera remitiera al niño a conceptos como el descanso, la diversión, la alegría, el juego, el entretenimiento, etc., así pues, se propuso un listado:

1. Aventura.
2. Distracción.
3. Festival.
4. Ocio.
5. Recreo.
6. Viaje.

Consecuentemente del análisis del listado, se eligió la palabra *Recreo* como la opción más conveniente para dar nombre e identificar a la agenda. Dicho nombre es una derivación del término *recrear* que quiere decir entretener, divertir, alegrar, deleitar y amenizar, conceptos que realiman el giro que pretende llevar la agenda.

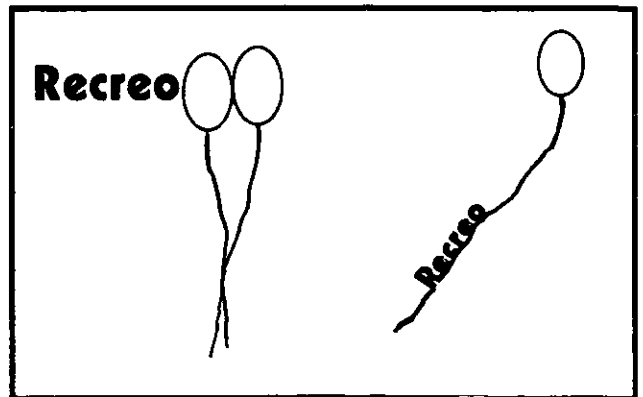
Logotipo

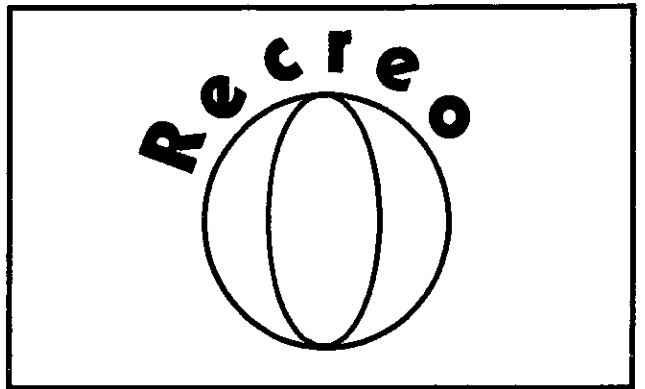
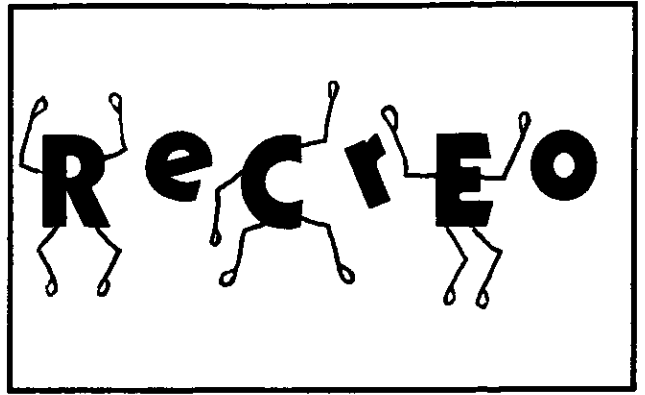
DISEÑO DEL LOGOTIPO

Una vez definido el nombre y considerando su connotación, se desarrolló el bocetaje de ideas trabajando con los conceptos claves de la significación *recreo*. Se manejaron elementos de juego y diversión, eligiendo dos prototipos a partir de los cuales se siguió trabajando en composición y color para lograr la definición del logotipo.

La razón de haber elegido las opciones que cuentan en su gráfica con un globo, es debido a que dicho icono refuerza visualmente el significado de la palabra *recreo*, además de que el globo como objeto de diversión no es exclusivo de un sexo, es decir, niños y niñas juegan con él por igual.

Prototipos elegidos en el desarrollo del logotipo.





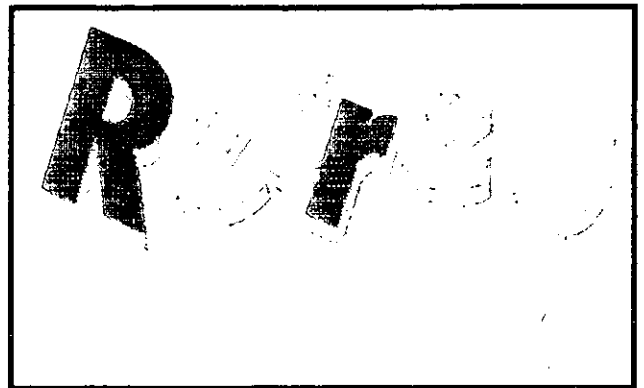
Ejemplo de algunos bocetos.

Así, el logotipo que identifica a la agenda quedó conformado de la siguiente manera, se decidió sustituir a la letra "o" por el mencionado globo, el cual servirá también de apoyo visual; la disposición de las demás letras (r, e, c, r, e) junto con el icono que sustituye a la última letra, quedaron superpuestas en forma dinámica, es decir, que implica o refleja movimiento en su representación, y cada uno de ellos contempla uno de los colores primarios y secundarios tradicionales (de los que posteriormente se hablará) y que igualmente remiten a los colores que constituirá la agenda.

El tipo y tamaño de letra que se consideró adecuado (previsualizando el formato de la agenda) para caracterizar el logotipo es la fuente tipográfica Geometr 231 Hv BT de 140 puntos.

Es importante recordar la asimilación y aceptación visual de los niños hacia la gráfica dinámica y la caricatura (recuérdese las ideas de los niños acerca de la realidad), pues de acuerdo a su estadio mental, el niño tiende a otorgar vida y movimiento al tipo de elementos que constituyen el logotipo.

Por el momento solo se hará mención de que los colores a usar en el logotipo son los primarios y secundarios tradicionales de los que hará una descripción más abundante cuando se aborde el tema sobre la definición del color.



Resultado final para el logotipo.

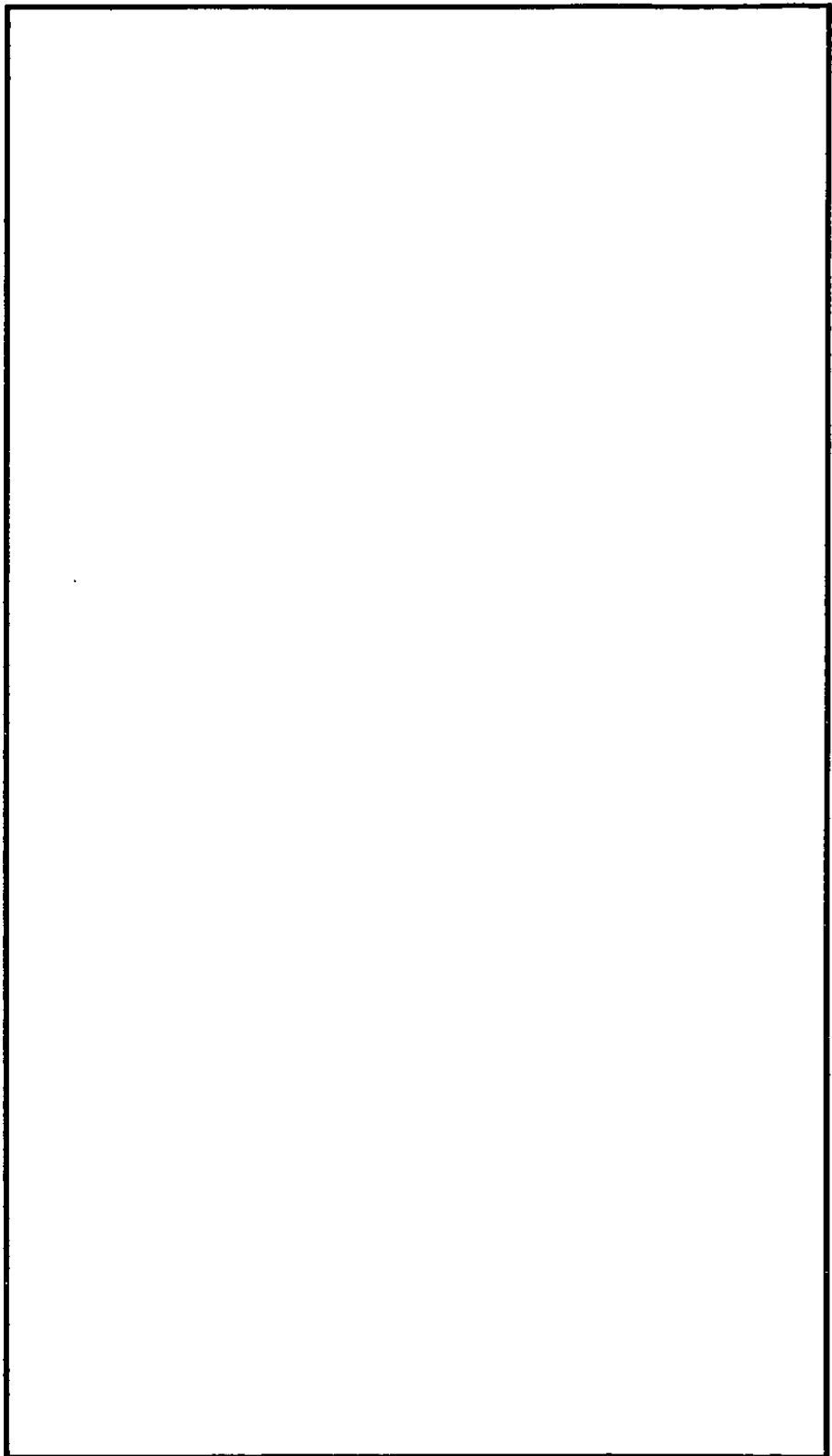
DEFINICIÓN DEL FORMATO

Ya definido el logotipo que identificará a la agenda, se eligió el formato o tamaño que definirá a la misma.

Así, el formato o tamaño que considera la agenda es de 12 cm de altura X 21 cm. de ancho (28.4 picas de alto X 49.8 picas de ancho), poco mayor a las agendas personales convencionales. Cabe mencionar que este guarda estrecha relación con el rectángulo dinámico raíz de 4, el cual posee cualidades geométricas proporcionales y armónicas, *"el formato diseñado mantendrá una proporción con el todo; la proporción es la primera cualidad que se considera de lo bello".¹¹*

Por otro lado, se consideró que el espacio o tamaño propuesto en este formato, es el conveniente para que el niño maneje la información que deseé, y que la manipulación y transportación de dicha agenda le sea factible.

La agenda será impresa en pliegos de papel iris de 57X87 cm., lo que da como resultado 6 hojas tamaño carta por cada pliego, y, de cada hoja carta, se obtienen 2 hojas formato agenda (12X21 cm.), es decir, 12 hojas por pliego, lo que de alguna manera cumple con los requerimientos técnicos de impresión y las limitaciones presupuestales existentes, pues colabora en un menor desperdicio de papel.



21 cm.

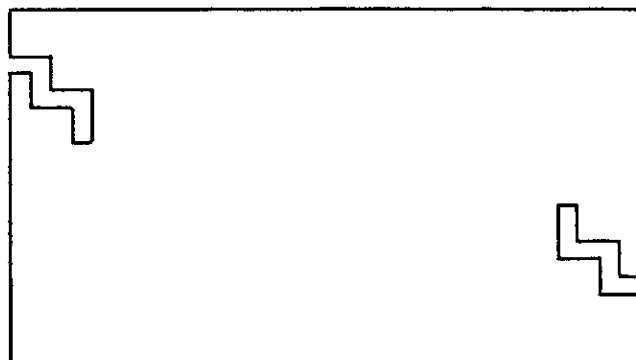
12 cm.

SUAJE

La inquietud por romper con la rigidez del formato rectangular, sin restar las características físicas de la agenda, llevó a la experimentación de algunos suajes sobre la cubierta considerando que esta propuesta provoque la satisfactoria respuesta, aceptación e interés del niño.

De esta manera se experimentó con varios tipos de suajes eligiendo aquél que se consideró más atractivo y funcional visualmente, dando como resultado un suaje de forma regular quebrada situado en ambos lados y en la parte superior e inferior del formato de la agenda.

El suaje como tal solo será contemplado en la cubierta de la agenda, y, usado como ornamento visual en la composición gráfica de las páginas interiores de la agenda.



DIAGRAMACIÓN

Contando ya con el logotipo, el formato y el suaje, se delimitó la diagramación, herramienta de la cual se vale el diseñador para organizar y disponer los elementos visuales en un determinado espacio.

Como elementos esenciales de la diagramación se encuentran los siguientes:

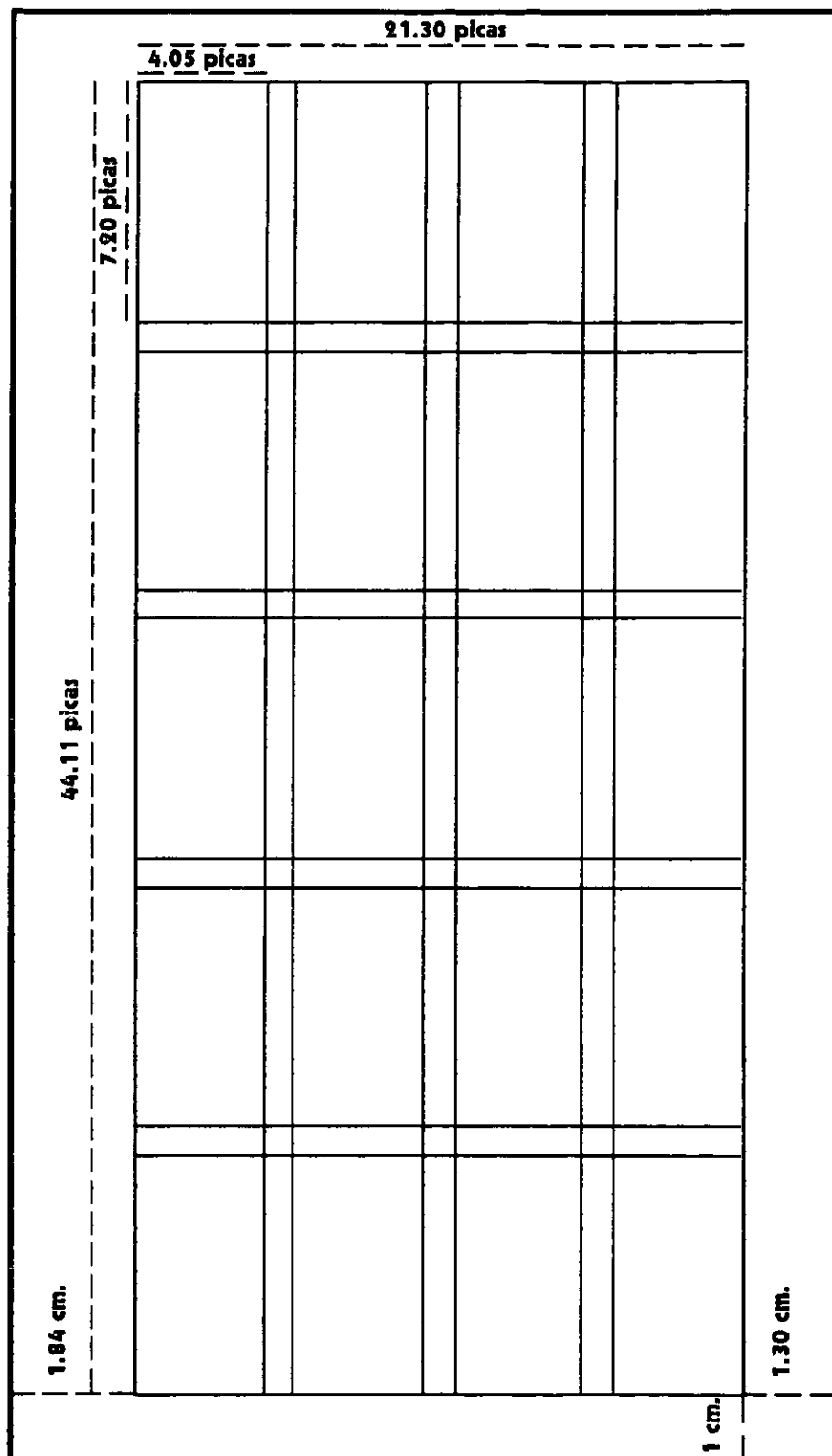
Retícula: Es un sistema de ordenación que intenta ser estético, práctico y funcional; busca la máxima lógica, armonía y claridad posible en la disposición de los elementos gráficos valiéndose de la caja tipográfica.

Los elementos que la componen son las columnas, los campos y la constante.

Para disponer texto e imagen en cada página de la agenda, se estructuró una retícula de 7.20 picas de ancho X 4.05 picas de alto, con un medianil de 1.18 picas, obteniendo 5 campos verticales y 4 horizontales.

Caja Tipográfica: Esta delimitada por el formato de la página y los márgenes utilizados, quedando de esta manera el espacio disponible para los elementos gráficos, el cual quedó de la siguiente manera para la agenda, 44.11 picas de ancho X 21.30 picas de alto.

Márgenes: Son los espacios en blanco que rodean y ubican dentro del formato a la caja tipográfica. Los márgenes determinados para la agenda son los siguientes:



Margen superior: 1.84 cm.

Margen inferior: 1.30 cm.

Márgenes izquierdo y derecho: 1 cm.

DISEÑO DE PORTADA

Ya que se delimitó el logotipo, el formato y la diagramación, se ubicarán y se describirán los elementos que integran la portada:

Ubicados en la parte central de la página está dispuesto el logotipo, que como ya se mencionó, considera la fuente tipográfica Geometr 231 Hv BT de 140 puntos en su modalidad de negritas, apoyado visualmente con una sombra y la forma del suaje ubicada en ambos lados. El icono y los caracteres del logotipo, como ya se mencionó, implican en su disposición movimiento. El mes y año que contemplará la agenda, se dispusieron en el ángulo inferior izquierdo, usando la misma fuente tipográfica del logotipo pero de diferente puntaje, de 40 puntos y dispuestos de forma normal.

De esta manera, el diseño de la portada queda definido como equilibrado asimétricamente, *"el equilibrio puede conseguirse también variando elementos y posiciones"*.⁴²

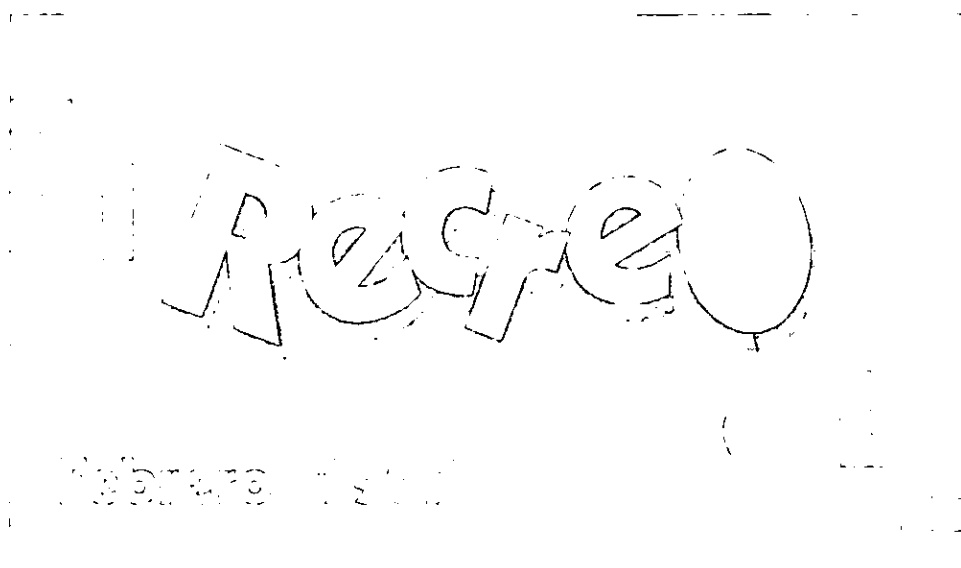
En lo que se refiere al color, se utilizaron los primarios y secundarios tradicionales, de los cuales se hablará solamente de su definición en la portada para retomarlos y profundizar sobre ellos en un apartado posterior.

El color de fondo en la portada será diferente para cada mes del año y en un porcentaje diferente a los colores que integran el logotipo para evitar que éstos se empalmen y dificulten la legibilidad.

En lo que se refiere al mes elegido en la agenda aquí presentada, el color de fondo es el azul, las formas que quedan libres por el suaje definirán su color por la forma simulada del suaje de la página subsecuente

Portada

(la hoja de datos personales), ya se mencionó que las letras que integran el logotipo contemplan uno de los colores primarios o secundarios tradicionales, para la letra *R*, el color es el morado; para la letra *e*, el anaranjado; para la *c*, el verde; para la *r*, el azul; para la *e*, el rojo; y, en el caso del icono (globo), el color que lo define es el amarillo ya que *"es el más visible y reconocible de los colores"*⁴³ lo que retiene y refuerza la significación del giro y nombre de la agenda.



Portada.

Es importante destacar que portada y contraportada requieren y deberán ser impresas en un soporte rígido (cartulina américa 70X100 cm.), debido a que éstas protegen el contenido de la agenda y además consideran dos suajes.

DESCRIPCIÓN DE LAS PÁGINAS INTERIORES

En cuanto a las páginas interiores que integran la agenda es difícil hablar de un número específico, pues su condición de ser mensual no lo permite así que se dividieron en áreas.

Hoja de mes: Aquí se encuentran todos los días del mes al que se refiere la agenda más algunos días del siguiente mes.

Identificación del usuario: Contiene los datos personales del niño o niña (nombre, dirección, escuela y teléfono).

Horario Escolar: Contempla un tabulador con las materias y días de la semana para organizar las horas de clase.

Apartado de páginas para hacer anotaciones: Contemplan la fecha del día referido y algunos renglones para hacer anotaciones, entre este apartado se encuentran e identifican las efemérides a festejar en el transcurso del mes referido con una breve monografía e ilustración según sea el caso.

Información de Actividades Culturales: Es presentada después del apartado para hacer anotaciones. Los géneros (talleres, conciertos, danza, etc) que se contemplen en este apartado dependerá de las actividades culturales que considere cada sector o institución en particular. Es importante mencionar que la información que aquí se presenta es mensual y el acceso y control de la misma, será requerida y proporcionada por las diferentes instituciones que se tienen planeadas. La disposición horizontal cambiará en ésta área a la forma vertical con la intención de obligar o

inducir al usuario a detenerse ante tal diferenciación e interesarlo por saber de que se trata.

Por último, un apartado de páginas para directorio personal; éste contempla, por cada página dos letras del abecedario y un espacio de renglones para anotar nombre y teléfono.

Teniendo ya conformada la diagramación y la forma simulada del suaje en cada página, se aprovecharon y ubicaron en éstos espacios datos como el día referido de las páginas de anotaciones, las letras del abecedario en el caso del directorio personal, así como la identificación del área cultural a informar.

El manejo del color en las páginas interiores considera la utilización de los mismos que se manejaron en el logotipo (primarios y secundarios) por cada hoja, es decir, cada una de las hojas de la agenda, contempla un color diferente.

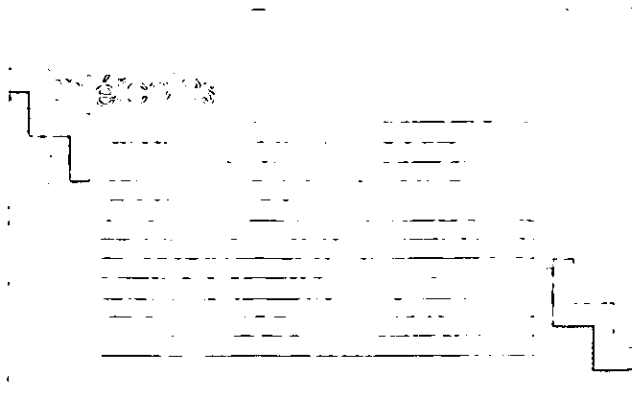
La forma de los suajes que ha sido aprovechada como ornamento visual en la gráfica que constituye la agenda, en especial en las páginas interiores, considera una sombra y un color diferente a la página donde están ubicados; dicho color es el mismo de la página subsecuente, pues recuérdese que cada hoja de la agenda considera un color diferente.

Diagrama de una página de datos con los siguientes campos etiquetados:

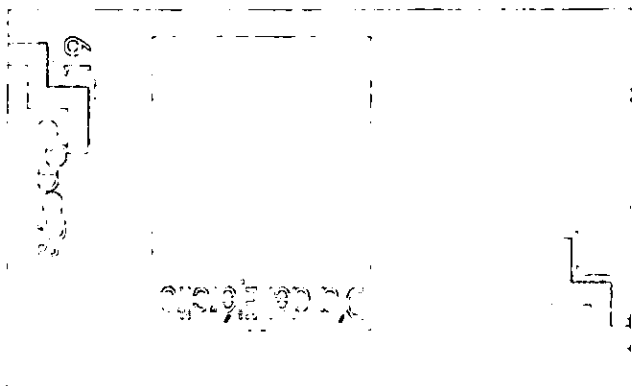
- Nombre:
- Domicilio:
- Escuela:
- Y Teléfono:

Ejemplo de página de datos.

Ejemplo de una página diaria.



Ejemplo de una página de un día festivo.



Ejemplo de una página de información cultural.

Cine

ANASTASIA
Dibujos animados de Don Bluth
y Gary Goldman.
Se exhibe en Cinemas Sía F6,
Lindavista y Latino 3.
Funciones: 3:00, 5:00 y 7:00

FLUBBER
EL INVENTO DEL SIGLO
De Los Mayfield
Se exhibe en
Lumière Prado Coapa,
y Las Américas 2.
Funciones 2:30, 5:00 y 7:30

Ejemplo de una página del directorio personal.

nombre **teléfono**

TIPOGRAFÍA

Las fuentes tipográficas empleadas en la agenda son las siguientes:
Para el logotipo y encabezados de cada área, se utilizó la fuente Geometr 231 Hv BT en mayúsculas y minúsculas, en su modalidad normal y con un puntaje de 140 puntos y 70 puntos respectivamente.

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

Para las páginas interiores se utilizó la fuente Avant Garde Md BT en mayúsculas y minúsculas, en su modalidad normal y con un puntaje de 35 puntos.

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

Las fuentes empleadas, por sus características de trazos uniformes, firmes y de cuerpo mediano, se consideran legiblemente adecuadas y accesibles a la edad escolar del usuario.

Independientemente de dichas características, los caracteres de ambas fuentes poseen cierta similitud con la llamada "letra de molde o de imprenta", escritura de uso común en la edad escolar, lo que permite un funcional y rápido reconocimiento de los caracteres y en consecuencia, una legibilidad más efectiva.

DEFINICIÓN DEL COLOR

El color auxilió y ayudó a todos los elementos compositivos que integran la agenda infantil para darle un estilo y caracterización propios. *"Antes de que hayáis empezado a leer las palabras o a comprender la imagen, los colores ya están emitiendo su mensaje".⁴⁴*

Antes que nada hay que resaltar que en las diferentes agendas y los impresos que difunden información de actividades culturales para niños, el color es limitado y poco explotado, por esta razón, la agenda infantil propuesta contempla la utilización de los tres colores primarios (rojo, amarillo y azul) y los tres secundarios (verde, morado y anaranjado) tradicionales.

Allan Swan, en su libro *El Color en el Diseño Gráfico*, considera a estos colores como *vivos*, caracterizados así porque *"sugieren animación, felicidad, dinamismo y espontaneidad. Son los colores de los juguetes infantiles, y por ello aportan la idea de diversión".⁴⁵* Tienden a atraer y captar la atención de un gran número de público *"pero los niños y los jóvenes, en especial, son los que encontrarán atractivos los diseños que usen colores vivos",⁴⁶* de ahí que la utilización de éstos sea la adecuada en la agenda infantil.

No se cree necesario retomar y explicar como se percibe y divide el color, pero sí es pertinente mencionar de dónde o cómo surgen los colores que integran la agenda (primarios y secundarios).

Todos los colores del espectro se encuentran combinados en luz blanca, ésta puede descomponerse en tres colores primarios: rojo (rojo

intenso), azul (violeta oscuro), y verde (verde hierba fuerte); al adicionarse, combinarse, o superponerse dos de éstos colores, surge un color secundario (ya sea anaranjado, verde o púrpura), el cual tiende a ser más claro que el que lo originó.

Requerimientos

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS EDITORIALES

Para definir o delimitar el método de impresión adecuado para la reproducción de la agenda, se hizo un comparativo entre tres posibles métodos: la serigrafía, el offset y la impresión digital.

	CAIDAD	CAPACIDAD DE TIRADA	VELOCIDAD DE IMPRESIÓN	COSTOS
SERIGRAFÍA	BUENA	BUENA	BUENA	REGULAR
OFFSET	MUY BUENA	MUY BUENA	MUY BUENA	BUENO
IMPRESIÓN DIGITAL	MUY BUENA	REGULAR (sobre demanda)	REGULAR	REGULAR

De esta manera, éste comparativo determinó la elección del método offset (por razones obvias), para llevar a cabo la reproducción en serie de la agenda infantil.

La impresión de la agenda se realizará en selección de color por la cantidad de colores contemplados, utilizando, como ya se mencionó, pliegos de papel iris de 57X87 cm., obteniendo de cada pliego 12 hojas tamaño agenda (12X21 cm.), lo que de alguna manera cumple con la capacidad de las máquinas offset y las limitaciones presupuestales existentes.

El volumen requerido de la agenda es, en inicio, de mil ejemplares mensuales aproximadamente y de acuerdo a la respuesta de comercialización que se obtenga, el tiraje aumentará o disminuirá según sea el caso.

En cuanto a los acabados a realizar, se consideran los siguientes:

Suaje especificado en portada y contraportada.

Éste permite (como ya se mencionó) romper la rigidez del formato rectangular proporcionando cualidades estéticas y funcionales específicas en la agenda infantil sin alterar en exceso las características convencionales de la agenda.

Engargolado con arillo de metal o plástico.

El engargolado se consideró como la opción más adecuada, estética y funcional de acuerdo a las características de la agenda infantil (fascículos mensuales, poco volumen, etc.)

Tomando en cuenta las características y acabados ya descritos para la agenda infantil a continuación se presentan las siguientes cotizaciones:

Precio de 1,000 ejemplares: \$29,815.00

Precio unitario: \$29.82.00

Precio de 5,000 ejemplares: \$78,731.00

Precio unitario: \$15.75.00

Precio de 10,000 ejemplares: \$133,141.00

Precio unitario: \$13.32.00

A éstos precios se les incluirá el 15% por concepto de I.V.A., se requiere un anticipo del 50% al ordenar el trabajo y el resto contra entrega del mismo.

CONCLUSIONES

La labor del profesional del diseño gráfico es una actividad cercada en esencia por la formación académica (fundamentos básicos de diseño), la creatividad y la realidad que nos rodea, por medio de ellas, adecúa, soluciona y atiende las necesidades y carencias de comunicación visual existentes en una comunidad específica con el objetivo de informar, generar criterios y/o conductas.

Las diversas formas de expresión que proporciona el diseño gráfico son interpretadas por el diseño editorial llevando a cabo la reproducción y materialización de dichas expresiones para posteriormente, mediante la difusión y/o comercialización trasciendan masivamente logrando los objetivos pretendidos.

En la presente investigación se detectó una necesidad que precisaba de una solución, en este caso la carencia de un medio exclusivo para el público infantil en edad escolar, que se encargue de promover las actividades culturales propias de los mismos.

En la realización física de la agenda infantil propuesta en la presente tesis, fue conveniente hablar del diseño gráfico, debido a que es el área que nos ocupa, y de su área especializada, el diseño editorial, pues la trascendencia masiva que lleva implícita es uno de los objetivos que persigue la agenda. Es así como en primer término se esbozó de manera general la historia del libro como un acercamiento y antecedente tanto del diseño editorial como del diseño gráfico.

Posteriormente, se hizo una revisión y descripción gráfica de algunos medios informativos de recreación cultural exclusiva para niños con el

objetivo de tratar de superar el contexto gráfico e informativo propuesto por dichos medios. Para cubrir tal objetivo se hizo necesario conocer las ideas de los niños acerca de la realidad, así pues, éstos soportes y demás apartados de la investigación, no menos importantes, así como los propios conocimientos y capacidades técnicas de diseño, ayudaron a aportar lo que se consideró una gráfica adecuada y aceptada al particular modo de percepción de los niños, es decir, una agenda óptima para los niños.

En cuanto a la elaboración gráfica y material del proyecto aquí propuesto, se desarrolló de la siguiente manera:

Se detectó una necesidad que precisaba de una solución, en este caso la carencia de un medio exclusivo para el público infantil en edad escolar encargado de informar y promover las actividades culturales propias de los niños.

Se valoró y contrastó su prioridad en relación con los medios que abordan dicha información y así se concretó la finalidad del objeto que habría de proyectarse, así como sus requisitos y funciones, es decir, una agenda para niños en fascículos mensuales y renovables que contempla las funciones básicas de cualquier agenda, así como las efemérides a festejar en el transcurso del mes referido y, por supuesto, la información de las actividades culturales en las que pueden recrearse los niños, todo con el objetivo de generar una conducta de uso de la agenda, la propia administración de su tiempo y el gusto temprano por las actividades culturales.

Se consideraron los elementos formales que mejor establecieran una relación de comunicación entre el objeto y el usuario, para ello se estudiaron a grosso modo las ideas que los niños tienen acerca de la realidad en la edad escolar para aproximarnos a su particular forma de percepción, y, de igual manera, se hizo una observación y descripción de las diferentes agendas y de los medios difusores de actividades culturales ya existentes dirigidos a los niños, elementos conjuntos que ayudaron para aportar una solución gráfica que cumpla adecuadamente con éste punto.

Se contemplaron algunas limitaciones referidas al uso, duración, y materiales a utilizar, las cuales determinaron las de tipo económico e industrial.

En lo que respecta al diseño que integra la agenda, se comenzó desarrollando visualmente diferentes alternativas mediante bocetos o esquemas, desechando aquéllas que no cumplieran con los criterios establecidos. Se seleccionaron las posibles alternativas, se estudiaron, se eligió y se detalló aquélla que se consideró cumplió con los requerimientos establecidos; después de esta elección, que generalmente se lleva a cabo por medio de dibujos, se construyó un modelo inicial en el cual se observó y experimentó su comportamiento y respuesta, partiendo de ello, se hicieron los cambios y correcciones pertinentes para optimar el objeto.

Una vez definido el prototipo final, se estudiarán costos y posibilidades de comercialización para posteriormente, llevar a cabo la fabricación en serie del producto dentro de los márgenes calculados.

Es así como este proyecto está encaminado a la publicación de una agenda infantil, que enraizada en su entorno socio-cultural, sirva como una aportación en la rama de la educación y la cultura que hasta la fecha no ha logrado situarse en el lugar que por su importancia le corresponde.

Esta agenda infantil, que aún cuando no se utilice como el medio propiamente dicho, podrá formar una vía alterna para despertar el interés, encausar la curiosidad, formar criterios propios, y, uno de los objetivos esenciales, fomentar el gusto por la danza, el teatro, el cine, etc., fortaleciendo el desarrollo integral de los niños.

La problemática que se hizo presente al elegir las líneas de investigación, fue la carencia de material bibliográfico referente al diseño editorial y la agenda, así que se consideró conveniente estudiar y mencionar los temas aproximados y afines a ambos temas para cumplir con los objetivos propuestos.

En cuanto a las rutas de investigación sobre el entorno gráfico de los niños, se comprobó que éste es limitado, deficiente y poco explorado,

es por ello que la agenda, significa entonces, una alternativa que intenta explotar un espacio cultural dedicado especialmente a los niños.

Por último, hay que resaltar la importancia del diseño gráfico en cualquier labor comunicacional encomendada, ya que no solo se trata de asimilar toda la información proporcionada en nuestra sociedad y su cultura, se trata también de hacer uso de los conocimientos y capacitación universitarios, así como la propia capacidad creativa, y por supuesto, no hay que descartar la importancia protagónica que están cobrando día a día los avances y uso de las nuevas tecnologías en el área gráfica, obligando al diseñador a capacitarse y experimentar en dichos sistemas para optimar su labor.

CITAS TEXTUALES

- * Mesa, Antonio, La propaganda y sus Secretos, p. 163.
- 1. Iguiniz, Juan, El Libro, p.13
- 2. ibídem, p. 15
- 3. ibídem, p. 39
- 4. ibídem, p. 19
- 5. ibídem, p. 20
- 6. ibídem, p. 72
- 7. Suen, Dahl, Historia del Libro, p. 69
- 8. ibídem, p. 70
- 9. ibídem, p. 70
- 10. De León, Penagos Jorge E., El Libro, p. 16
- 11. ibídem, p. 17
- 12. ibídem, p. 17
- 13. Iguiniz, Juan, El Libro, p. 79
- 14. Suen, Dahl, Historia del Libro, p. 94
- 15. ibídem, p. 99
- 16. Interpreta, Revista de Reflexión Académica, Universidad Anáhuac, Marzo 1993.
- 17. Solanas, Jesús, Diseño, Arte y Función, p. 7
- 18. ibídem, p. 41
- 19. Dondis, Donis A., La Sintáxis de la Imagen, p. 28
- 20. Solanas, Jesús, Diseño Arte y Función, p. 42
- 21. ibídem, p. 55
- 22. Wong, Wucius, Principios del Diseño en Color, p. 25
- 23. Solanas, Jesús, Diseño, Arte y Función, p. 24
- 24. Dondis, Donis A., La Sintáxis de la Imagen, p. 67
- 25. Swan, Allan, Bases del Diseño Gráfico, p. 64

- Beltrán y Raúl E. Cruces, *Publicidad en Medios Impresos*, Trillas, México, 1991, 170 pp.
- Bridgewater, Peter, *Introducción al Diseño Gráfico*, Trillas, México, 1992, 134 pp.
- Centro Cultural Arte Contemporáneo, *Cronos y Cromos*, México, Televisa, 1995.
- De León, Penagos Jorge, *El Libro*, Trillas, México, 1987, 81 pp.
- Diseño Editorial, *Ciencias y Artes para el Diseño*, Diseño de la Comunicación Gráfica, UAM Xochimilco, México, 1989, 51 pp.
- D. A., Dondis, *La Sintáxis de la Imagen*, G.G., Barcelona, 1990, 211 pp.
- Euniciano, Martín L. Tapiz, *Diccionario Enciclopédico de las Artes e Industrias Gráficas*, Don Bosco, Barcelona, 1981, 651 pp. (Biblioteca Profesional EPS).
- Iguiniz, Juan, *El Libro*, Porrúa, México.
- Mitzi, Sims, *La Gráfica del Entorno*, G.G., Barcelona, 1990.
- Papalia, Diane A., y Olds, Sally W., *Desarrollo Humano*, Mc. Graw Hill, USA, 1990, 753 pp.
- Prieto, Daniel, *Diseño y Comunicación*, UAM Xochimilco, México, 1982, 149 pp.
- Rawson, Philip, *Diseño*, Nerea, Madrid, 1996, 286 pp.
- Read, Herbert, *La Redención del Robot*, Proyección, Buenos Aires, 1967, 183 pp.
- Solanas, Jesús, *Diseño, Arte y Función*, SALVAT, Barcelona, 1985, 63 pp.
- Suen, Dahl, *Historia del Libro*, Alianza, México, 1991, 316 pp.
- Swan, Allan, *El Color en el Diseño Gráfico*, G.G. Barcelona, 1993, 144 pp.
- Swan, Allan, *Bases del Diseño Gráfico*, G.G., Barcelona, 1992, 168 pp.
- Turnbull, Arthur T., y Russell, M. Baird, *Comunicación Gráfica, Diagramación, Diseño y Producción*, Trillas, México, 1986, 429 pp.
- Wucius, Wong, *Principios del Diseño en Color*, G.G., Barcelona, 1990, 100 pp.