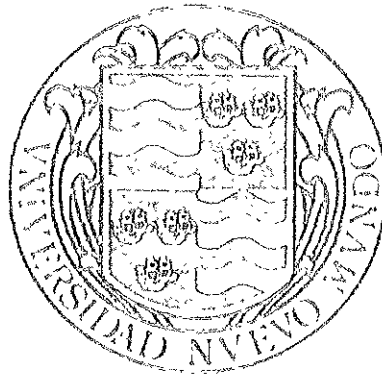


UNIVERSIDAD NUEVO MUNDO
CAMPUS SAN MATEO

ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO
CON ESTUDIOS INCORPORADOS A LA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO



“LA GUIA INBA”

TESIS
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADO EN DISEÑO GRAFICO
P R E S E N T A
CAROLINA MARTINEZ TREVIÑO

DIRECTOR DE TESIS:
LIC. MONICA ZARATE O.

Enero del 2000



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.

INDICE

INTRODUCCION	1
MARCO TEORICO	
CAPITULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1 Antecedentes del problema.	3
1.2 Definición del problema.	4
CAPITULO II. EL CLIENTE (INBA)	
2.1 Antecedentes.	5
2.1.1 Breve historia.	5
2.1.2 Los museos del INBA en la Ciudad de México.	6
2.2 Objetivos y recomendaciones.	6
2.3 Necesidades y recursos.	6
2.4 Imagen actual/competencia (análisis gráfico).	7
2.5 Posicionamiento en el mercado.	14
2.6 Planes de promoción.	15
2.7 Vigencia.	15
2.8 Número de ejemplares.	15
CAPITULO III. EL USUARIO	16
CAPITULO IV. EL DISEÑO EDITORIAL	
4.1 Definición.	19
4.2 Factores que definen el criterio de una publicación.	20

4.3 Elementos fundamentales del diseño editorial.	21
4.4 Psicología de la forma y del color.	22
4.4.1 Funciones de la forma.	22
4.4.2 Funciones del color.	22
4.5 El proceso de el diseño editorial.	24
CAPITULO V. DISEÑO EDITORIAL DE UNA GUIA	
5.1 La guía turística.	25
5.2 Requisitos técnicos.	26
CAPITULO VI. HIPOTESIS CONCEPTUAL (ESTRATEGIA DE DISEÑO) . . .	28
MARCO PROYECTUAL	
CAPÍTULO VII. DESARROLLO DEL PROYECTO	
7.1 Selección del papel.	30
7.1.1 Tipos básicos del papel.	31
7.1.2 Peso del papel y tamaño de las hojas.	31
7.2 Formato.	32
7.3 Diseño de página.	33
7.3.1 Diseño del espacio formato.	33
7.3.2 Diseño de Retículas.	33
7.4 Diseño de imagen.	34
7.4.1 Elaboración de bocetos.	36
7.5 Tipografía.	42
7.5.1 Cabezas.	42
7.5.2 Subcabezas.	43

7.5.3 Capitulares.	44
7.5.4 Bloques de información complementaria.	44
7.6 Fotografías.	44
7.6.1 Pies de fotos.	45
7.7 Folios y grafismos.	45
7.8 Propuesta formal de página.	46
7.9 Mapas y logotipos.	47
7.10 Separadores.	47
7.11 Portada.	48
7.11.1 Propuestas y selección final.	48
7.11.2 Suaje.	52
7.12 Análisis de las páginas.	53
7.13 Descripción del diseño.	79

CAPITULO VIII. PRODUCCION GRAFICA

8.1 Introducción.	80
8.2 Pre-prensa.	80
8.2.1 Imposición de pliegos.	82
8.2.2 Pruebas de color.	83
8.3 Impresión.	84
8.3.1 Procesos de impresión.	84
8.3.2 Impresión offset.	85
8.3.3 Acabados.	86
8.4 Costos.	87
8.5 Archivos para formación.	87

INTRODUCCION

Con este trabajo me propongo presentar la opción más viable de una guía de museos para el Instituto Nacional de Bellas Artes; apoyándome para conseguirlo, en principio de un marco teórico desarrollado en los primeros capítulos de esta tesis, y en el cual se estudiará el problema o meta a resolver con todos los factores que le rodean (conocimiento del cliente-empresa, así como del receptor). Esta fase desembocará en la estrategia de diseño o hipótesis conceptual, que nos marcará el inicio del marco proyectual, donde se estudiarán las opciones gráficas óptimas para la selección final de la guía, y del sistema de producción de la misma.

Se pretende, por lo tanto, la mejor presentación gráfica para el usuario y el mejor costo para el cliente, guardando un equilibrio entre la calidad-economía.

A continuación, el desglose capitular con las características de cada uno de ellos:

Capítulo 1. Se realiza un razonamiento para llegar a la definición del problema que abarca esta tesis y se marca el objetivo a lograr.

Capítulo 2. Gira en torno al cliente: se da una breve introducción a su historia, se exponen sus necesidades y recomendaciones, su imagen actual y la competencia que tiene; así mismo se trazan planes para el posicionamiento y promoción de la guía.

Capítulo 3. Se realiza un estudio de las necesidades del usuario, de sus expectativas a satisfacer en cuanto a características de utilidad, contenido y forma, mediante la aplicación de un cuestionario.

Capítulo 4. Se establecen los fundamentos del diseño editorial, características y procesos del mismo.

Capítulo 5. Se definen las características del diseño editorial de una guía turística y los requisitos técnico que debe cumplir.

Capítulo 6. Se establece la estrategia de diseño, en la que de acuerdo a los resultados obtenidos de la investigación al cliente y al usuario se define como debe ser el diseño de la guía.

Capítulo 7. Es la fase creativa que llevará a la propuesta gráfica final de la guía, pasando por las etapas de bocetaje, análisis, selección y justificación del proyecto.

Capítulo 8. Se examinan los procesos de preparación para la pre-producción y producción impresa de la guía.

CAPITULO I.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Antecedentes del problema.

Como sucede en cualquier visita a los museos de una ciudad, siempre es útil contar con información práctica y precisa (si no contamos con mucho tiempo) de cada uno de ellos.

Desde que con el medio impreso nos hemos valido para comunicarnos/informarnos, se han utilizado formatos que van desde folletos hasta verdaderos libros para facilitarnos el conocimiento y tránsito a través de ellos.

La Ciudad de México no es la excepción, en el transcurso de una visita a sus museos, si somos forasteros nos topamos con la continua interrogante de cómo aprovechar al máximo estos recorridos y si somos residentes y queremos optimizar cada visita ¿qué hacemos? recurrimos a una guía específica de museos donde podamos encontrar los datos que más nos interesen de ellos. Si reúne esta característica y además es visualmente atractiva y funcional, será un remedio efectivo de difusión de cultura y arte.

Sin embargo, cuando hacemos un recorrido por los principales museos de la Ciudad, nos llenamos las manos de todo tipo de información (ya sea oral o escrita) y si no tenemos plena conciencia de lo que podemos obtener en cada visita, lo más probable es que no aprovechemos al máximo el tiempo.

En la República Mexicana, el Instituto Nacional de Bellas Artes (en adelante INBA) se encarga de fomentar todas las formas artísticas en que se expresa la cultura en el país, una de ellas por medio de espacios enfocados a mostrar el arte desde diferentes perspectivas. Todos estos espacios propician el descubrimiento de nuestra esencia y contribuyen al conocimiento de nuestro pasado artístico como nación y como planeta, y de nuestro presente.

Igualmente, si recorremos algún museo del INBA, podemos recopilar información particular del mismo (si es que la ofrece) pero no encontraremos una guía general de los museos dependientes a la Institución, ya que no hay.

1.2 Definición del problema.

Aquí es donde se define el problema que concierne a esta tesis:

No existe una guía dedicada únicamente a los museos del INBA, por lo que se plantea la realización de una, recopilando la información más importante de cada museo, estudiando las mejores opciones gráficas para presentarla mediante sondeos o encuestas al público receptor, verificando la mejor propuesta económica para llevarla a cabo;

cubriendo las necesidades del lector y sin afectar el presupuesto del cliente, ni la calidad del producto.

Con lo anteriormente señalado se responde a las tres preguntas básicas formuladas en el planteamiento de un problema: qué, cómo y por qué.

CAPÍTULO III.

EL CLIENTE (INBA)

2.1 Antecedentes.

2.1.1 Breve Historia.

El Instituto fue creado el 31 de diciembre de 1946 por decreto del Presidente Miguel Alemán, teniendo como finalidad fomentar, propiciar, vigilar y fortalecer todas las formas artísticas en que se expresa la cultura en México.

Depende de la Secretaría de Educación Pública (SEP) y cuenta con departamentos de: Arquitectura, Artes Plásticas, Música, Teatro, Danza, Literatura, Coordinación, Programación y Administración.

Inicialmente, la sede del INBA estuvo en el Palacio de Bellas Artes, que fue inaugurado oficialmente en 1934, hasta el 15 de abril de 1984, en que se trasladó al nuevo edificio anexo del Auditorio Nacional, en las inmediaciones del Bosque de Chapultepec.

Sostiene escuelas de Bellas Artes en estados de la República como Saltillo, Tuxtla Gutiérrez, Chilpancingo, Cuernavaca, San Luis Potosí, Ciudad Victoria, Veracruz y Mérida, y participa en apoyo de los gobiernos de estos estados en la operación de algunos organismos como televisoras, radiodifusoras, Centros de Artes, Bibliotecas, casas de cultura, centros de investi-

gación y documentación, entre otros.

En México lleva la Escuela de Artes Plásticas de Bellas Artes, ubicada en Toluca y algunas casas de cultura en Nezahualcóyotl; así como en Naucalpan, San Cristóbal, Ecatepec, Tecamac y Tlalnepantla.

2.1.2. Los museos del INBA en la Ciudad de México.

En la Ciudad de México los museos que dependen del INBA son 12:

1. Museo de Arte Carrillo Gil.
2. Museo Estudio Diego Rivera.
3. Museo de Arte Moderno.
4. Museo de Arte Contemporáneo Internacional Rufino Tamayo.
5. Sala de Arte Público Siqueiros.
6. Museo Nacional de San Carlos.
7. Pinacoteca Virreinal.
8. Museo Mural Diego Rivera.
9. Museo Nacional de la Estampa.
10. Museo del Palacio de Bellas Artes..
11. Museo Nacional de Arte.
12. EX-Teresa Arte Alternativo

2.2 Objetivos y recomendaciones.

El objetivo es presentar los museos del INBA en la Ciudad de México, por medio de una guía completa que oriente a todo el público nacional y extranjero interesado en visitar un conjunto de museos dependientes de esta Institución, organizados de la manera que haga mas provechoso y eficiente su recorrido.

Será primordial motivar al visitante presentándole una guía que le ayude a encontrar el tema de su interés, que además le sea visualmente agradable, es decir, que sea diferente a las que ya existen y que por lo tanto, desee conservar.

2.3 Necesidades y recursos.

Al no existir ningún tipo de guía enfocada únicamente hacia los museos del INBA, se realizará una con el objetivo de remarcar la importancia de una Institución encargada del fomento del arte y la cultura en nuestro país, dándole un tratamiento individual para ampliar su conocimiento y el de los museos que dependen de ella.

Para lograrlo, ofrecerá al usuario información sobre los orígenes y características del INBA así como de cada uno de sus museos dependientes; exponer con claridad la localización geográfica por medio de información visual, incluyendo una serie de mapas para localizarlos y orientar al visitante.

Se pretende que con ésta guía el usuario conozca los tipos de exposiciones (temática y contenido), horarios y servicios que ofrece cada museo, como pueden ser librerías, cafeterías, tiendas, etc.; así mismo, dar a conocer el origen y evolución histórica del edificio que alberga al museo.

Al visualizar una guía dirigida a un público tanto nacional como extranjero será importante hacer una edición bilingüe español-inglés, puesto que es el idioma recurrido por la gran mayoría en el mundo.

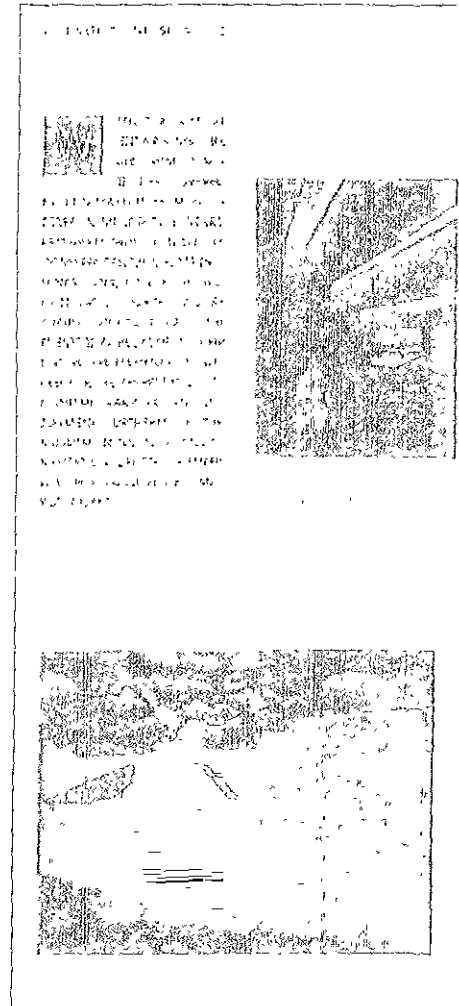
El diseño deberá reflejar con dignidad y decoro al INBA, puesto que es una honorable Institución.

2.4 Imagen actual/competencia (análisis gráfico).

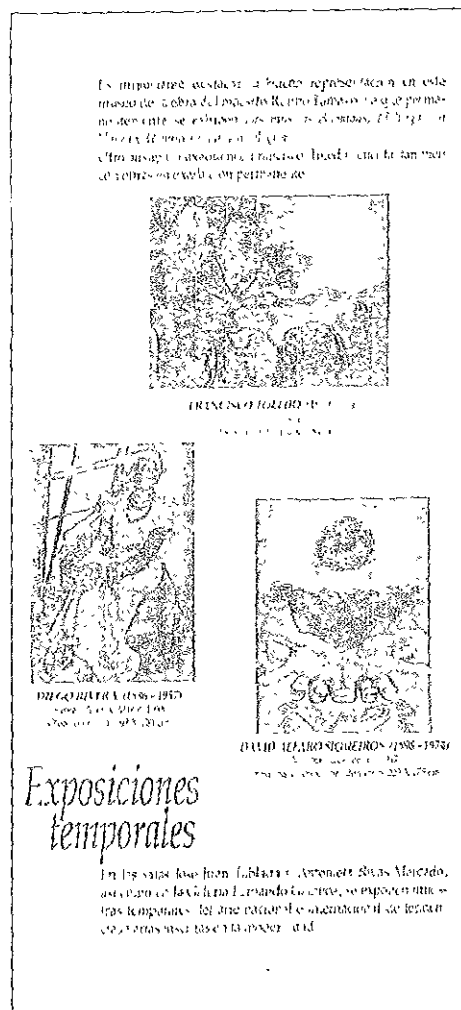
Para el desarrollo de la guía es conveniente llevar a cabo un análisis de la imagen que actualmente proyecta el INBA de sus museos, así como de las guías de museos que ya circulan. Esto es con la finalidad de descubrir aciertos y fallas tanto en el contenido escrito como en el gráfico y partiendo de ellas beneficiar el diseño de la nueva guía.

El análisis concluirá con un comentario personal sobre su diseño que servirá de base para el desarrollo del proyecto.

Se estudiaron los folletos con los que cuentan algunos museos del INBA para mostrar la forma gráfica en que ofrecen información a



Folleto del Museo
Rufino Tamayo
(interior)



Folleto del Museo de Arte Moderno

sus visitantes:

El Museo Rufino Tamayo cuenta con un folleto detallado en el que da a conocer sus antecedentes históricos, colecciones permanentes y temporales, actividades, servicios, horarios y mapa de localización con estaciones de metro cercanas.

El folleto está presentado a todo color, mostrando fotografías y muestras de su contenido pictográfico. Cabe mencionar que el diseño editorial de éste es moderno y atractivo, además, la información es en español e inglés, por el tipo de visitantes que acuden a conocerlo.

El Museo de Arte Moderno cuenta con un folleto que también contiene las mismas características en cuanto a contenido del anterior, aunque el diseño editorial de éste es pobre, siendo el del anterior más atractivo.

Tips para la guía:

- Editarla en español-inglés.
- Diseño atractivo y lleno de color.
- Usar pies de fotografías.
- Mapas de ubicación.

Nombre: "Museos de la Ciudad de México", publicación del INBA, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes y del INAH.

Contenido: Todos los museos de la Ciudad de México, cada uno con breves datos informativos sobre los mismos, direcciones, teléfonos y costos de entradas. Contiene algunos anuncios y carece de mapas de localización.

Costo: Gratuito.

Temática: en breves líneas puntualiza el acervo pictográfico, los servicios disponibles y la arquitectura de los museos. Esta presentada en 3 idiomas: español, inglés y francés.

Dimensión: 21x20 cm., en formato horizontal. Una vez abierto mide 50.5 cm. de ancho, por 20 cm. de alto.

Encuadernado: engrapado por el lomo.

Material de forros e interiores: Couché dos caras de 150 grs.

Número de pliegos: 4.

Caja tipográfica: la información está dispuesta en tres columnas, una para cada uno de los 28 museos que expone.

Folios: se encuentran ubicados dentro de un triángulo de color en la esquina superior del lomo.

Tipografía: toda es Avalon. Para la portada es de 42 y 24 puntos, normal, altas y bajas. Los nombres de los museos son de 12 pts., bold, altas y bajas. Las subcabezas de 10 pts., bold, altas y bajas. Los textos (descripciones en español, inglés y francés) en 10 pts., itálicas, todas en altas. Las direcciones en 8 pts., itálicas, altas y bajas.

Textos: los ubicados en las primeras columnas de cada página están alineadas a la izquierda con bandera derecha, los de las segundas columnas están centrados y los de las tercera columna están alineados a la derecha con bandera izquierda.

Portada: el fondo es negro, se abre por la mitad para leer su contenido. En la mitad izquierda presenta 12 líneas donde se repite la pal-

abra "Museos", en altas y bajas, en colores contrastantes, repartidas en 4 líneas para cada uno de los tres idiomas. Se combina la aplicación de tipografía Avalon de 42 y 24 pts., entre línea y línea.

En la mitad derecha se completa la palabra "Museos" con "de la Ciudad de México", en los tres idiomas correspondientes, intercalando los logos del INBA, el Consejo y el INAH.

Contraportada: tiene un fondo blanco, en sus dos extremos presenta anuncios que promueven el turismo y la inversión en el país, y en la columna central muestra fotografías a todo color y sin texto de algunos de los museos contenidos dentro de la guía.

Fotografías: son a todo color, ubicadas en la parte superior de las columnas de los extremos y en la parte media baja de las columnas centrales. Muestran interiores, fachadas o exposiciones que contienen los museos.

Forma de adquisición: en el Palacio de Bellas Artes y en la Dirección de Difusión y Relaciones Públicas del INBA.

Análisis de su diseño:

Aciertos: es una publicación atractiva por el manejo de colores contrastantes y de fotografías de gran calidad a todo color, presenta un formato que no es común en una guía, lo que la hace más atractiva al comprador. La información es breve pero precisa, resume en máximo 6 líneas la información básica de cada museo.

La tipografía es clara y consisa, en un puntaje adecuado para su

Nombre: "Circuito de Museos del Centro Histórico de la Ciudad de México", que es una publicación del INBA y el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

Costo: \$21.00

Contenido: 12 museos que se encuentran ubicados en el Centro Histórico, con un mapa localizativo.

Temática: explica el origen histórico de cada museo, su acervo pictográfico, los servicios con los que cuenta. La información no se limita a unas cuantas líneas sino que se extiende según las características de cada uno. Se presenta solamente en español.

Características: el color general de los interiores es café con los textos calados en blanco, uso de fotografías tanto circulares como cuadradas a todo color; mapa de localización, direcciones, horarios y teléfonos; al inicio de cada museo presenta el logotipo del mismo, también calado en blanco.

Dimensión: 20X20 cm., en formato horizontal.

Encuadernado: engrapado por el lomo.

Número de pliegos: 11 más forros.

Material de forros: Couché 2 caras de 110 gr.

Material de interiores: Couché 2 caras de 90 gr.

Caja tipográfica: la información está dispuesta en dos columnas, los márgenes de lomo, corte y pie son de 1.5 cms. y los de cabeza son de 4.5 cms.; los medianiles son de .5 cm.

Folios: ubicados en la parte inferior y al centro de cada página,

calados en un óvalo blanco y cruzado por una línea blanca de columna a columna.

Tipografía: Vogue, en los textos es de 12 pts., y en la portada de 32 pts.

La portada: presenta un degradado de blanco a ocre con un sello en blanco y negro de lo que era el centro en la época colonial, rodeado por el título de la guía en forma circular y calado en blanco. La letra con la que inicia cada palabra de este se encuentra calada dentro de un óvalo blanco.

La contraportada: presenta solamente los logos del INBA y del Consejo.

Fotografías: son a todo color, representativas de interiores o fachadas de los museos.

Forma de adquisición: en los museos del Centro Histórico.

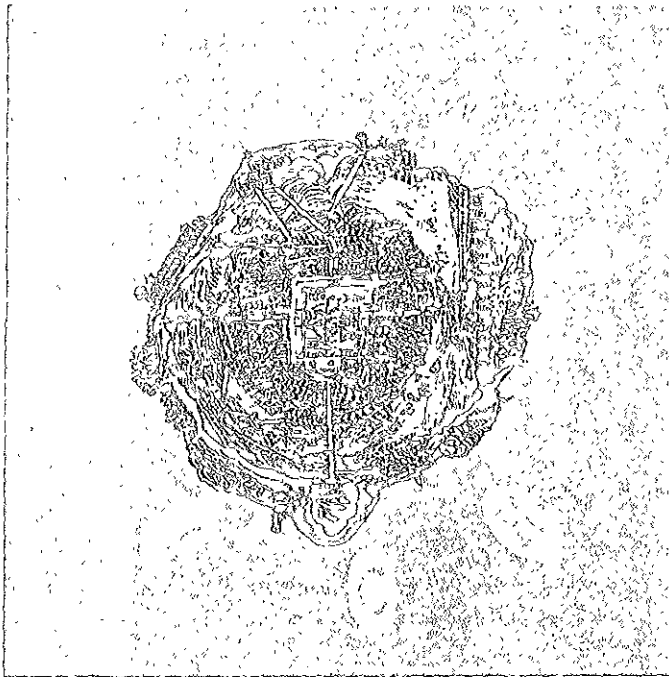
Análisis de su diseño:

Acertos: Es una guía agradable, con un diseño sobrio y sencillo por el manejo del color. El acomodo de los textos con las fotografías, el uso de las fotografías en círculos y cuadrados la hacen más dinámica.

Al inicio de cada museo muestra el logotipo del mismo.

El mapa de localización presenta claramente la ubicación de cada museo, siendo éstos numerados para tal fin. También señala las calles donde se encuentran estaciones del metro y los lugares donde hay estacionamiento por lo que hace más fácil el arribo a cada museo.

VI Guía “Circuito de Museos del Centro Histórico de la Ciudad de México”(portada)



Fallas: El manejo de la guía resulta impráctica por su tamaño ya que no puede considerarse “de bolsillo”; no todas las fotografías son de buena calidad, pues algunas se ven borrosas.

Tampoco sugiere un recorrido para visitar los museos por

orden según su ubicación.

Su portada no es vistosa.

Tips para la guía:

- ☞ Manejo dinámico de fotografías.
- ☞ Mapas de localización.
- ☞ Ubicación de estaciones de metro cercanas.
- ☞ Tamaño práctico.
- ☞ Fotografías de calidad.
- ☞ Sugerir recorrido de los museos.
- ☞ Incluir logotipos de los museos.
- ☞ Portada vistosa.

Nombre: “Guía Ciudad de México”, que es una publicación de Guías UCCI, editada por la Unión de Ciudades Capitales Iberoamericanas.

Costo: \$30.00

Contenido: datos de interés general, historia de México, patrimonio cultural y artístico (museos), información práctica, direcciones útiles, ilustraciones, fotografías y cartografía.

Temática: introduce tanto a extranjeros como a naturales del país a la Ciudad de México, presentando un amplio panorama de su historia, cultura, lugares de interés, ofreciendo itinerarios, direcciones y datos útiles para su conocimiento y recorrido. Se presenta solamente en

español.

Características generales: la guía tiene 2 colores por sección, marcadas a cada página de la misma, del lado derecho, en el margen de corte, en dos pequeños rectángulos unidos, mismos que van descendiendo según cada sección. Cada una tiene a su comienzo el título de la sección en altas de 24 pts. y en su parte superior presenta un medio círculo en líneas entrecortadas cruzada por otra línea diagonal punteada que indica norte y sur.

Dimensión: 11X21.5 cms., formato vertical.

Encuadernado: cosido a la rústica el interior y pegado con pasta al lomo.

Material de forros: Cartulina Bristol de 110 gr. plastificada.

Material de interiores: couché 2 caras de 90 gr.

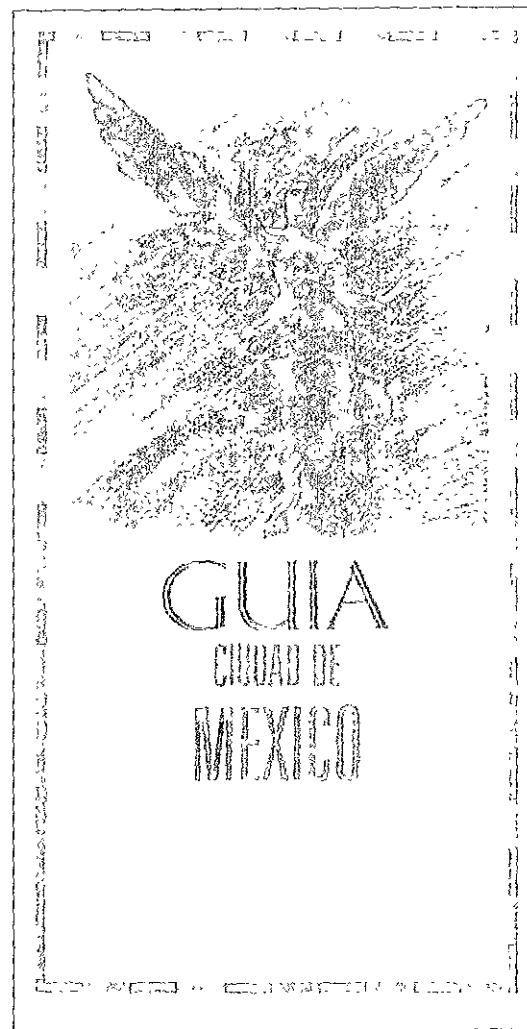
Imposición de forros e interiores: tiene 142 páginas más forros.

Caja tipográfica: la información se maneja en una y dos columnas. Los márgenes de lomo y de corte son de 1cm., los de cabeza y de pie de 1.5cm.

Folios: se encuentran centrados en la parte inferior de cada página, entre dos guiones en tipografía Casablanca de 12 pts.

Tipografía: Los textos están en Arial de 10 pts., siempre alineados a la izquierda y con bandera derecha. Los encabezados están en Arial cursiva de 12 pts., en altas y siempre centrados y subrayados. Las subcabezas están en Casablanca de 10 pts., en altas y bajas y en color azul.

Portada: el fondo es blanco, tiene un recuadro delineado en



“Guía
Ciudad de
México”

amarillo y azul, dispuesto en líneas combinadas de cada color. En la parte superior presenta una ilustración del ángel de la Independencia, en la parte central el nombre de la guía en 3 colores: rojo (GUIA), verde (CIUDAD DE) y azul (MEXICO). En la parte inferior el logotipo de Guías UCCI quién la editó.

Contraportada: presenta el mismo recuadro que la portada y en la parte inferior los logos de IBERIA, Sociedad estatal para la Ejecución de programas del 5to. Centenario y de UCCI.

Fotografías: todas son a color, de diferentes tamaños llegando a ocupar hasta una página completa, todas tienen pie de foto.

Cartografía: los mapas que presenta son a todo color, con nombres o numeración luego enlistados.

Forma de adquisición: en librerías especializadas en turismo, museos.

Análisis de su diseño:

Aciertos: Es una guía atractiva y llena de color. La información que presenta es clara y detallada, impresa con gran calidad, distribuida con un orden lógico para su entendimiento y reconocimiento.

La tipografía es de fácil lectura, realzando los lugares o nombres importantes con letra Bold. El tamaño de la guía es práctico y fácil de llevar.

Las fotografías muestran con una excelente calidad los lugares citados y gracias a los pies de fotos, se aclara de qué se trata cada una.

La portada llama la atención por su sencillez y sus colores.

El diseño editorial de la guía logra mostrar la belleza y cultura que rodean a la Ciudad de México.

Fallas: es una guía completa en diseño y contenido, quizás sería conveniente agregarle más color y dinamismo.

Tips para la guía:

- ↳ Información clara y detallada.
- ↳ Calidad en la impresión.
- ↳ Fácil de llevar.
- ↳ Excelentes fotografías.
- ↳ Portada vistosa.

2.5 Posicionamiento en el mercado.

Los mercados actuales están atestados y son muy competitivos, pocos productos se diferencian de los demás de modo profundo, los productos muy similares si se dirigen a consumidores muy diferentes cada uno de ellos requiere una imagen apropiada para el mercado que busca. La imagen de la guía debe reflejar en su diseño innovación y vencer a su mercado (jóvenes y adultos) de que obtendrá la información que requiere, esto en el caso que se planee la venta de la guía; pero como veremos en el siguiente inciso también existe la posibilidad de obsequiarla.

2.6 Planes de promoción.

Siendo el INBA dependiente de la Secretaría de Educación Pública, organismo de la federación que coordina la tarea educativa nacional, es una Institución reconocida por lo cual puede contar con patrocinadores que sean capaces de financiar la producción de la guía. Entonces, ésta se podría obsequiar al visitante de museos fungiendo como medio de promoción tanto para el INBA como para los anunciantes en sí.

Se presentaría el proyecto al patrocinador así como estadísticas de tráfico en los museos para conseguir su apoyo económico.

2.7 Vigencia.

La vigencia de la guía será anual: por la posibilidad en el cambio de información, sobretodo en lo que respecta a costos de entrada, teléfonos o por una nueva implementación en los servicios que ofrece.

Recurrirá especialmente a las colecciones permanentes, ya que las itinerantes no siempre se tienen contempladas con exactitud.

2.8 Número de ejemplares.

Para deducir el número de ejemplares fue necesario recurrir a estadísticas de los visitantes a los museos del INBA en 1998 (ver apéndice).

Con estos datos y llevando a cabo una serie de cálculos se concluyó que 90,000 ejemplares son los que se tirarían en la primera edición de la guía.

CAPITULO III.

EL USUARIO

Para tener un punto de partida y una base para el diseño de la guía, ésta se centrará en un público joven para cubrir un perfil determinado y corresponder las necesidades y gustos de este sector de la población, sin embargo, no por esto cierra la posibilidad a otros sectores de la población de disfrutarla.

Se llevó a cabo una encuesta para saber si este grupo de la población siente necesaria la existencia de una guía de este tipo, así como detectar el interés que se tiene sobre el tema. Cada pregunta persigue un objetivo, por lo que los resultados llevaron a determinar el enfoque, contenido y características básicas de la guía, justificando también su utilidad.

La encuesta se entregó a personas entre los 16 y 30 años aproximadamente, que acudían o se encontraban cerca de museos y de centros culturales, y las cuales eran estudiantes o trabajaban.

Se elaboraron 7 preguntas básicas, de las cuales se explican los objetivos y respuesta de la mayoría de los encuestados.

En las siguientes preguntas conteste numerando por orden de importancia.

1. **¿Qué tipo de información le interesaría consultar de un museo?**

- a) Información general.
- b) Historia.
- c) Tipos de exposiciones.

d) Otros. Cítelos.

Objetivo: saber qué es lo que más interesa del tema y así encaminar la información de la guía a estos aspectos.

Respuesta: lo que más interesa sobre los museos es el tipo de exposiciones que tienen, es decir, la temática; le sigue la información sobre la historia del museo y la información general.

2. ¿A dónde recurre para obtener datos sobre un museo?

- a) Museo.
- b) Medios (radio, televisión, etc.)
- c) Medios impresos (prensa, revistas, guías, etc.)
- d) Bibliotecas.

Objetivo: investigar qué medios son los más recurridos por la gente para informarse sobre los museos.

Respuesta: la gente recurre principalmente a los medios impresos para obtener los datos que desean sobre los museos, después en menor proporción, recurren a los medios de difusión y finalmente a las bibliotecas.

3. ¿Conoce alguna guía que le facilite la información sobre museos?

- a) Sí.
- b) No.
- c) ¿Cuál?

Objetivo: conocer los antecedentes en cuanto a existencias anteriores de otras guías, conocer la competencia.

Respuesta: el 85% de las personas, la mayoría, no conocen ninguna guía que contenga información de museos, el 15% restante recurre al periódico y a centros culturales.

4. ¿Conoce ud. qué museos dependen del Instituto Nacional de Bellas Artes?

- a) No.
- b) Sí.
- c) ¿Cuáles?

Objetivo: saber cuantas personas conocen que los museos dependen de una Institución, en este caso, del INBA y los que lo supieran, si podían nombrarlos.

Respuesta: un 65% no sabía que de el INBA dependen museos, un 32% sabía pero no cuales con exactitud y un 3% los nombró todos.

5. ¿Consideraría útil una guía que tratara exclusivamente de los museos del Instituto Nacional de Bellas Artes en la Ciudad de México?

- a) Sí.
- b) No.
- c) ¿Por qué?

Objetivo: conocer el interés que existe sobre los museos del INBA, para reafirmar la segura utilidad de una guía que trate exclusivamente de ellos.

Respuesta: todos los encuestados consideraron útil una guía

que tratara específicamente de los museos dependientes del INBA, ya que la mayoría desconoce cuáles pertenecen a esta Institución y por razones de información, cultura, orientación, apoyo turístico, fines escolares, servicios, etc.

6. ¿Qué uso daría a esta guía?

- a) Consulta de información general.
- b) Consulta de introducción a los museos.
- c) Orientación turística.
- d) Otros. ¿Cuáles?

Objetivo: ubicar el interés de la gente para enfocar la información de esta forma.

Respuesta: el interés principal de la consulta resultó ser la introducción a los museos, le siguió la consulta de información general y por último la orientación turística.

7. En caso de estar a la venta la guía, ¿qué lo motivaría más a su adquisición?

- a) Su diseño.
- b) Sus fotografías.
- c) Su información.
- d) Su precio.

Objetivo: averiguar el tipo de publicación que busca el público para determinar la calidad, tipo y formato más adecuados.

Respuesta: la información y un diseño llamativo es lo que más importa en la adquisición de una guía, luego las fotografías y el precio

resultó ser un punto de regular valor para su adquisición, ya que si les atrae, es más fácil conseguir su venta.

CONCLUSIONES:

- ☺ La temática de cada museo debe estar claramente identificada.
- ☺ La presentación debe ser llamativa para asegurar su venta.
- ☺ La prensa y la televisión son los principales medios de difusión de los museos.
- ☺ Las guías de museos editadas son poco conocidas.
- ☺ Existe desconocimiento acerca de los museos dependientes del INBA en cuanto a que son parte de esta Institución.
- ☺ Existe la necesidad de obtener información sobre museos del INBA, siendo de gran utilidad una guía de ellos.
- ☺ La información que contenga la guía debe estar integrada al diseño de manera que se complementen funcionalmente, que sea práctica.

CAPITULO IV.

EL DISEÑO EDITORIAL

4.1 Definición.

El diseño editorial es una parte extensa del diseño gráfico, su misión es la de tomar en consideración y poner en práctica todos los factores necesarios para que un grupo humano asimile de manera más fácil y efectiva una idea presentada en forma de palabras e imágenes.

Abarca desde el arreglo de los elementos gráficos (tipografía, imágenes, grafismos y tolerancias) realizados bajo un formato determinado hasta la realización de un original para su posterior impresión.

Implica por lo tanto, libros, revistas, todo tipo de folletos, trípticos, carteles, etiquetas, portadas, anuncios espectaculares, calendarios, manuales, y como en este caso, una guía de museos.

El diseño editorial encuentra en otras áreas el apoyo indispensable para su óptimo funcionamiento. La psicología, publicidad, mercadotecnia, computación, intervienen de manera definitiva en el proceso de elaboración y comercialización de cualquier tipo de edición.

“El diseñador gráfico debe combinar la comunicación con la creatividad; en el caso del diseño editorial, su trabajo no es solamente el arte gráfico, sino una complementación de éste con la comunicación gráfica.” (1)

(1)Munari, Bruno, “*Diseño y Comunicación Visual*”, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1973.

4.2 Factores que definen el criterio de una publicación.

Son los siguientes cuatro:

1. **Perfil del lector.** el diseñador editorial debe conocer perfectamente el perfil del público al que se dirige para corresponder a sus necesidades y lograr su satisfacción.

El mensaje contenido dentro de una edición está destinado a cierto grupo de personas. Es necesario precisar la delimitación de este conjunto para analizar adecuadamente sus características. El lector deberá ser considerado desde diferentes puntos de vista, según estas variables: edad, sexo, nivel socio-económico, poder adquisitivo, medio cultural y medio físico.

2. **Función de la publicación:** cada publicación tiene una función determinada y una manera propia de llevarla a cabo. La función de una edición surge como respuesta a una necesidad determinada. Dependiendo de ésta será la naturaleza de la publicación y su forma particular de llevar a cabo su función. El objeto de una edición puede ser producto de la necesidad de un grupo de lectores, necesidad de expresión de un individuo o grupo, deseo comercial, difusión de información, etc.

Una vez definido el perfil del usuario, en este caso particular, la función de la publicación de la guía es la siguiente:

-Difusión de información.

-Promoción de los museos del INBA, (cumple también con los objetivos del cliente).

-Introducción a los museos. Una vez que el usuario haya consultado la guía se interesará en conocer más y acudirá a los museos. Al obtener la guía, el usuario tendrá ya cierta información de los museos y será más provechosa su visita.

3. **Economía:** Según la función que deba llevar a cabo cada publicación, el factor económico será el primero en tomarse en cuenta. Una óptima calidad en cuanto a recursos materiales generalmente puede ser alcanzada a un costo elevado. Si el objeto es hacer una revista popular, el bajo costo será una condición. La economía del problema será definida por el presupuesto del cliente y por la calidad de publicación que se quiera lograr.

4. **Contenido:** es de dos tipos, textual y visual. El textual es directo, a través de palabras en un idioma determinado que todos comprendemos; lo visual se refiere a los componentes del mensaje que aportan información indirecta como fotografías, dibujos, colores corporativos, logotipos, etc., que cumplen una función específica a través de un lenguaje gráfico. El mensaje de la publicación se da visual y textualmente a través de grafismos y palabras.

El contenido de la guía abarcará los dos tipos de contenido, procurando un diseño atractivo, puesto que es importante para la satisfacción del usuario. (1)

(1) De acuerdo a la respuesta obtenida en la pregunta 7, del cuestionario aplicado en el capítulo III.

4.3 Elementos fundamentales del Diseño Editorial:

Dichos elementos se agrupan en 5 grupos:

1. **Tipografía:** en ella se ubican los bloques tipográficos, los diferentes tipos de texto, capitulares, cabezas y subcabezas.

Desde el punto de vista información, el texto tiene una importancia vital siendo básicos su legibilidad y la propiedad de su uso con claridad para facilitar su lectura.

En el caso de las cabezas y capitulares, su función primordial es la atracción visual y dinamismo en la página.

Al diseñar cualquier publicación se debe poner atención en la extensión de 10 ó 12 palabras, incluyendo espacios y signos de puntuación, se debe seleccionar el tipo y tamaño adecuado dependiendo del lector a quien va dirigida la obra.

Algo importante para el cuidado de la tipografía y que se debe tomar en cuenta, es que al leer, las personas no lo hacen por letras, ni aún por palabras, sino por grupos de palabras, sea cual sea la edad del lector. Si se está diseñando una guía y se busca atraer la atención del lector para que continúe leyendo, es mejor incorporar fotografías o grafismos para no cansarlo o aburrirlo, que llenar la página de información textual.

2. **Red tipográfica o retícula:** para lograr una buena disciplina

de diseño editorial, debemos acostumbrarnos al uso de una red tipográfica que nos servirá para ubicar de una forma constante a través de un impreso, los elementos que deben incluirse. “Como sistema de organización, la retícula facilita al creador la organización significativa de una superficie o espacio”(1), debe estructurarse de manera que permita cambios en la organización de elementos así como resolver los espacios para encabezados, folios, ilustraciones, textos de diferente naturaleza, conservando un orden.

“Con la retícula, una superficie bidimensional se subdivide en campos o espacios más reducidos a modo de reja. Los campos o espacios pueden tener las mismas dimensiones o no”(2) y se separan unos de otros por un espacio intermedio para que las imágenes no se toquen, para conservar su legibilidad y para poder colocar leyendas bajo las ilustraciones.

“Una información con cabezas, subcabezas, imágenes y textos de las imágenes dispuestos con claridad y lógica no sólo se lee con más rapidez y menor esfuerzo; también se entiende mejor y se retiene con más facilidad en la memoria.”(3)

3. **Imágenes:** pueden ser fotografías o ilustraciones. Las fotografías a su vez, serán de diferentes tipos: en posición, fuera de

(1) Muller, Brockman, Josef, *Sistema de Retículas*, Ed. Gustavo Gili, S.A., Barcelona 1982, p.p.11.

(2) Ibidem.

(3) Muller, Brockman, Josef, op. cit. p.p.13

posición, a margen perdido o sangradas y perfiladas o silueteadas. A su vez, las ilustraciones pueden ser formales (en cualquier técnica), o de caricatura.

4. **Grafismos:** incluyen las plecas, filetes, uso del color y la forma, los caligramas y los pictogramas.

5. **Los blancos:** también conocidos como "aire", son los espacios libres de tipografía que la rodean. Deben estar bien proporcionados para ayudar a una lectura ágil y agradable. Existen cuatro blancos que se deben tomar en cuenta y son: Blanco de corte, de cabeza, de lomo y de pie.

Estos espacios libres pueden variar en sus proporciones, dependiendo del tipo de publicación de la que se trate.

4.4. Psicología de la forma y del color.

Los objetivos de la forma y el color en la comunicación gráfica y que por lo tanto debe perseguir el diseño editorial de la guía son los siguientes:

1. Atraer y lograr la atención.
2. Ser legible y comprensible.
3. Causar impresión, logrando memoria visual.

El color y la forma son básicos en la estimulación visual, son capaces de causar emociones. El impacto psicológico de estos elementos ha sido investigado a través de la observación, de la instrumentación, de la memoria y de las ventas.

El color y la forma pueden contribuir a alcanzar la unidad de una pieza impresa, no podemos desligarlas entre sí, ya que si son mal colocadas pueden provocar la división del mensaje.

4.4.1 Funciones de la forma.

La función principal de la forma consiste en que haya secuencia en los movimientos oculares del lector y absorba la información que la fuente espera impartir.

Las líneas articulan formas, que pueden definirse también como tono, textura, contornos y tamaño.

Hay tres formas básicas: cuadrado, círculo y triángulo, de las que se generan variaciones infinitas y combinaciones con significado propio: el cuadrado connota pesadez, estabilidad, rigidez y fortaleza; el triángulo connota dinamismo y dirección; el círculo connota incertidumbre, paz, protección y seguridad.

Igualmente derivan en:

- Formas anguladas, connotan agresividad y actividad.
- Formas curvas, dan idea de sensibilidad, pasión y suavidad.

4.4.2 Funciones del color.

1. **Llamar la atención.** El contraste es la base de la atención, en la comunicación impresa a color aumenta la atracción y conserva el

interés junto con el significado del objeto.

La armonización de los colores determina qué grupo de ellos producen combinaciones agradables por sus valores.

2. **Producir efectos psicológicos.** Los colores deben depender del mensaje, ya sea formal o informal, cálido o frío.

Los efectos psicológicos del color son de distintos tipos, clasificándose en:

a) *Directos:* hacen que un ambiente, objeto o imagen parezcan alegres o tristes, ligeros o pesados, etc.

b) *Indirectos:* tienen su origen en las relaciones subjetivas nacidas bajo el efecto del color, pueden ser percepciones psicológicas que se dan específicamente en un individuo, del cual depende su estado de ánimo, es decir, afectan directamente las radiaciones cromáticas en los cuerpos reflejantes y estos actúan sobre los reflectores fisiológicos y los centros cerebrales de la visión; por lo que en la visión del color en el ojo humano intervienen factores fisicoquímicos y psicopsicológicos.

A continuación se muestran ejemplos de los efectos mencionados:

El rojo sugiere vida, acción, pasión, alegría.

El azul sugiere serenidad, pureza, limpieza, frialdad.

El amarillo sugiere prevención, es amable, atrae la atención.

El verde sugiere naturaleza, limpieza fría y refrescante.

El naranja sugiere salud y vitalidad.

El púrpura sugiere esplendor, realeza, elegancia.

El blanco sugiere pureza, pulcritud, inocencia.

El trabajo del diseñador es traducir los efectos que produce el color en el demandante para realizar un diseño atractivo.

3. **Desarrollar asociaciones.** Es fácil asociar colores con algunos objetos o productos, después de realizar investigaciones para su acertado uso.

4. **Lograr retención.** La memoria visual del color tiene un alto valor, debe haber un color dominante para ayudar al receptor a recordar y establecer una identidad.

5. **Lograr una atmósfera estéticamente placentera.** El color y la forma deben de llamar la atención inicial, mantener al lector interesado para que absorba el mensaje, ya que aplicando erróneamente el color puede desviar la atención del mismo.

Los colores deben ser dispuestos de acuerdo a los principios del uso del color:

-*Equilibrio:* el color agrega peso en los elementos, los más brillantes son más ligeros y los oscuros más pesados.

-*Contraste:* proporciona legibilidad.

-*Proporción:* relación entre colores.

-*Ritmo:* repetición del color en diversos puntos.

-*Armonía:* relacionar elementos, adecuarlos al impreso.

Para elegir un color es necesario tomar en cuenta el impacto físico y psicológico que causará en el receptor según sus características.

CAPITULO V.

DISEÑO EDITORIAL DE UNA GUIA

5.1 La guía turística.

Se le llama así, a todo impreso que consta de dos o más páginas cuya principal función es la de informar acerca de una región geográfica, características, atracciones turísticas, centros culturales, centros de esparcimiento, etc. y que se apoya con fotografías y mapas de localización para su mayor eficacia.

Las guías forman parte de la rama de la llamada "Publicidad Directa", es decir, todo impreso que se entrega directamente al público a través de un mostrador, por correo u otro medio. El uso tan frecuente de este tipo de publicidad estriba en las siguientes características:

- a) La *selectividad de su distribución*, ya que puede ser dirigido hacia una zona geográfica determinada o a un grupo especial de individuos.
- b) La gran *flexibilidad de su formato*, puesto que puede variar desde una tarjeta postal hasta el de una hoja de periódico.
- c) Su gran *adaptabilidad* para transmitir cualquier tipo de mensaje.
- d) Su *flexibilidad* en cuanto a costos.

Las guías son un medio flexible en cuanto a su presentación; la calidad del papel, tamaño o formato, color, suaves, dobles, formas geométricas variadas o efectos tridimensionales, pueden usarse indiscretamente para llamar la atención del posible comprador y adquirirla en

lugar de hacerlo con otra.

Una guía museográfica deberá lograr los siguientes objetivos:

- Difundir información y apoyo para la visita a los museos.
- Orientar y motivar al visitante.
- Facilitar la localización de los museos.

5.2. Requisitos técnicos.

A continuación se detallaran los requisitos técnicos que son indispensables para la realización de un proyecto gráfico, siendo estos a su vez un apoyo para la realización de una guía turística.

Requisitos obligatorios: deben estar implícitos en todos los casos, es decir, que si estos faltan la solución no es autorizada.

Requisitos de uso:

-Practicidad: lograr que la guía sea de un formato adecuado tanto para su transportación, como en su uso, movilidad y visibilidad.

-Antropometría: estudio para la legibilidad y percepción visual.

a) campo normal de visión ocupa un ángulo de 60 grados.

b) agudeza visual.

c) velocidad y alcance de lectura: entre las 125 a 500 palabras por minuto, según la edad, cultura, etc., siendo el promedio general 125 palabras por minuto.

d) legibilidad: estudio de distancias que indican que la luz normal de día en una persona puesta de pie, con una visión de 20/20 puede

leer letras altas, de 2.5 cm., a una distancia de 15 cm. Nivel del ojo, altura promedio midiendo del piso 1.57 mts., y 1.30 mts., cuando está sentada.

- Percepción: relación figura-fondo, según se capte; las figuras se delinean como un efecto de contorno si tienen un fondo contrastante. Cualquier cosa que afecte la clara percepción del contorno que pueda afectar al reconocimiento del objeto.

- Implicaciones de color: tener conocimiento de los colores que más se distinguen.

- Luz ambiental: existen colores que varían según las condiciones de luz en las que se observen, y son llamados metámeros. La luz ideal para la visión es siempre la del sol, pero como los trabajos gráficos se observan casi siempre en ambientes con luz artificial, tendrá máxima importancia los efectos de la iluminación artificial.

Requisitos de función:

-Resistencia: es la capacidad que debe tener un color-pigmento para superar las exigencias prácticas del impreso; ordinariamente en todas las tintas que se fabrican se indica la resistencia a la luz del sol, si pueden exponerse a la intemperie o en escaparates, etc. Influye también el material en el que se imprimirán.

Requisitos formales:

-Regularidad: uniformidad de elementos, su continuidad en un orden basado en algún principio de relación con el cual no se permiten desviaciones.

-Simplicidad: formas elementales que se manejan directa y

simplemente sin complicaciones, facilitando el reconocimiento y la interpretación.

- Fragmentación: implica la descomposición de los elementos en partes separadas que si se relacionan bien entre sí, conservan su carácter individual.

- Economía: se realza lo que es esencial mediante trazos mínimos.

- Profusión: composición recargada a través de la presentación de una gran cantidad de detalles.

- Actividad: provoca la sensación de movimiento para la inclusión dinámica, citando un ejemplo, el contraste.

- Pasividad: efecto de reposo, tendencia a la presentación estática.

- Transparencia: detalle visual por el que se pueden ver otros elementos.

- Opacidad: técnica de bloqueo que a veces resulta sugerente.

- Unidad: es un elemento adecuado de diversos componentes en una totalidad que es percibido visualmente si establecen una relación entre ellos.

CAPITULO VI.

HIPOTESIS CONCEPTUAL (ESTRATEGIA DE DISEÑO)

Después del análisis de las necesidades y recursos del cliente, de las publicaciones existentes (algunas guías) y de los resultados del cuestionario aplicado en el Capítulo III, se llegó a las siguientes conclusiones que servirán de base en el desarrollo de la guía:

PERFIL DEL LECTOR:

EDAD: entre los 16 y 30 años.

SEXO: ambos.

NIVEL SOCIO-ECONOMICO: bajo, medio, medio-alto y alto.

MEDIO CULTURAL: para personas de un estrato cultural medio, medio-alto, donde se ubican estudiantes con educación media superior hasta profesionistas interesados en conocer del arte nacional y/o internacional que se puede encontrar en la Ciudad de México, así como visitantes de provincia y/o extranjeros con el mismo interés.

MEDIO FISICO: para que la gente conozca la existencia de esta guía y la obtenga gratuitamente, se sugiere anunciarla de manera especial en los museos por medio de un exhibidor y de carteles, expuestos dentro del mismo museo, en librerías y hoteles.

La guía deberá ser diseñada práctica y funcionalmente, para que al obtenerla, el usuario

pueda guardarla en la bolsa de mano, maleta de viaje, portafolios y guantera del auto, sin necesidad de doblarla, conservando su formato original. Al ser una "guía de mano", tendrá el tamaño ideal para personas que viajen en cualquier medio de transporte.

FUNCION DE LA PUBLICACION:

La función de la publicación de la guía y por lo tanto su justificación, se obtuvieron satisfactoriamente en las preguntas 2, 4 y 5 del cuestionario del capítulo III.

ECONOMIA:

En este tipo de publicaciones una óptima calidad en el resultado final es primordial por la imagen que se quiere mostrar del INBA y seguramente de sus patrocinadores.

CONTENIDO:

Será textual y visual, atendiendo a las respuestas obtenidas del cuestionario (preguntas 1 y 7).

El contenido textual debe incluir el tipo de exposiciones de cada museo (introducción a ellos), su historia (del edificio que lo alberga, así como desde cuando forma parte del INBA), datos complementarios como direcciones, teléfonos, costo de entrada, servicios y actividades que ofrecen.

En el contenido visual debe incluirse un diseño llamativo, fotografías a todo color del museo u obras que expone, ilustraciones si son necesarias, mapas de ubicación por zonas, grafismos, placas, etc.

**Estos requerimientos se enlistaron de acuerdo a los factores que definen el criterio de una publicación, tratados en el capítulo IV, inciso 4.2.*

REQUISITOS PARA EL DISEÑO DE LA GUÍA:

Estos se establecieron a partir del análisis que se llevó a cabo en el capítulo II, inciso 2.4:

- ◊ Practicidad en su uso, movilidad, visibilidad y transporte.
- ◊ Diseño de página dinámico mediante el uso de fotografías silueteadas, circulares, inclinadas, para conseguir impacto visual.
- ◊ Fotografías a color.
- ◊ Mapas de localización.
- ◊ Combinación estudiada de colores.
- ◊ Portada llamativa.
- ◊ Calidad en el papel, acabados, etc.
- ◊ Pies de fotos para informar al usuario.
- ◊ Comercializar la guía, incluir anuncios.
- ◊ Edición bilingüe, español-inglés.
- ◊ Sugerir recorridos por áreas.

CAPITULO VII.

DESARROLLO DEL PROYECTO.

7.1 Selección del papel.

Para que el diseñador realice una selección del papel adecuada debe tomar en cuenta al usuario, al impresor y el resultado que él mismo desee obtener: “el tipo de papel sobre el que se imprime vuestro diseño tendrá un efecto sobre el color y deberíais ser conscientes de ello. En comparación con un papel mate, un papel satinado hará que los colores parezcan más fuertes. El papel prensa (el tipo de papel en que se imprimen los periódicos) tiene una superficie mate absorbente y los colores impresos en él parecen relativamente apagados. Los papeles tienen también diversos grados de blancura y esto también afectará a la reproducción del color. Si se usa un papel recubierto, el color será más fuerte que en un papel sin recubrir, poroso.”(1)

Las consideraciones al seleccionar el papel desde el punto de vista del usuario de la guía son:

- ◊ El período de vida de la publicación, deberá ser lo suficientemente resistente pues se planea que el usuario no la tire sino que la conserve.

- ◊ El uso que se le dará, por lo que la cubierta deberá ser práctica y resistente.

Para el impresor hay que tomar en cuenta:

- ◊ La opacidad o brillantez de la hoja.

- ◊ El tamaño de la hoja.

(1)Swann, Alan, *El color en el Diseño Gráfico*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1993, p.p. 21

◊ Las propiedades especiales para determinados procesos de impresión.

◊ Las propiedades físicas y químicas que afectan al trabajo de prensa, doblado y encuadernado.

7.1.1 Tipos básicos de papel.

El papel puede clasificarse en papeles de madera, papeles de algodón o de la combinación de ambos.

La mayoría del papel se hace de pulpa de madera; al ser tratado con sustancias especiales para evitar su deterioro son llamados papeles de sulfato, de sosa y de sulfito, que sirven para todo tipo de impresiones.

El papel que se usa para los periódicos se desintegra fácilmente por las impurezas, por no ser tratado químicamente. En cambio el papel hecho a base de 100% algodón, es imperecedero.

Las cinco clasificaciones básicas del papel por su apariencia y uso son:

1. Bond: papel fabricado para usos administrativos, tales como correspondencia, libros de caja y cheques bancarios, su terminado es ideal para mecanografiar o escribir a mano.

2. Papel para libros: se usa para todo medio impreso de comunicación masiva como hojas de publicaciones, catálogos, folletos y despleables. Tiene varias texturas desde la burda hasta la satinada suave.

3. Papel para cubiertas: fabricado para las cubiertas de las pu-

blicaciones mencionadas; es fuerte, durable y soporta el desgaste.

4. Cartulina: es un papel rígido y pesado compuesto de varias capas; se utiliza para carteles, anuncios de pie, entre otras piezas de impresión; también se le llama bristol o postal. Cualquier papel de 200 gr. en adelante.

5. Papeles especiales: reciclados.

El papel también se puede clasificar en brillante y no cubierto, que es opaco o satinado, cualidades muy importantes para la impresión y acabados.

7.1.2 Peso del papel y tamaño de las hojas.

El papel tiene un peso por kilogramo, conocido como gramaje, que es la designación en gramos del peso de una resma de un tipo especial de papel en un tamaño determinado.

Hay numerosas clases de papel y para cada una de ellas hay un tamaño básico, que es el más adaptable a la mayoría de los usos comunes de cualquier papel particular y que encontramos en pliegos y su medida en centímetros; también existe el tamaño estandarizado que varía según los distintos tamaños de prensas, cortes o doblados especiales.

Las tres medidas comunes para papel son: 57X87 cm., 61X90 cm. y 70X95 cm.

Para elegir el formato de la guía se consideraron varios puntos importantes: además del tamaño de las hojas, es importante saber en que tipo de prensa se va a imprimir, es decir, el área de impresión máxima que abarca ésta y los resultados deseados en cuanto a la practicidad que se requiere. Dentro del diseño son necesarios dos tipos de papel, uno delgado para los interiores y otro más rígido para la cubierta y los separadores entre secciones.

El tipo de papel para interiores será couché brillante dos caras de 150 gr. y para los forros y separadores, el couché mate paloma de 255 gr.

Conforme al formato, que se verá en seguida, la medida de los pliegos de papel será de 61X90 cm. para interiores y separadores y de 70X95 cm. para la cubierta.

7.2. Formato.

Para economizar, es necesario planear la presentación de modo que el tamaño de la página haga un uso eficiente tanto del papel como de la imprenta. Hay que considerar el número de hojas que caben por pliego, sin olvidar un sobrante para el "recorte, sangre y las orillas de entrada, o sea los dedos metálicos que retienen el borde de avance del papel mientras éste se desplaza en la prensa" (1); así, el aprovechamiento

(1) Sanders Norman, Bevington William, *Manual de producción del Diseñador Gráfico*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1986, p.p19

del pliego sería práctico.

Incluir a la medida 1cm. de pinza es suficiente, en este centímetro esta tomado en cuenta también el rebase o sangrado.

Una vez revisados estos factores, el formato de la guía es el siguiente:

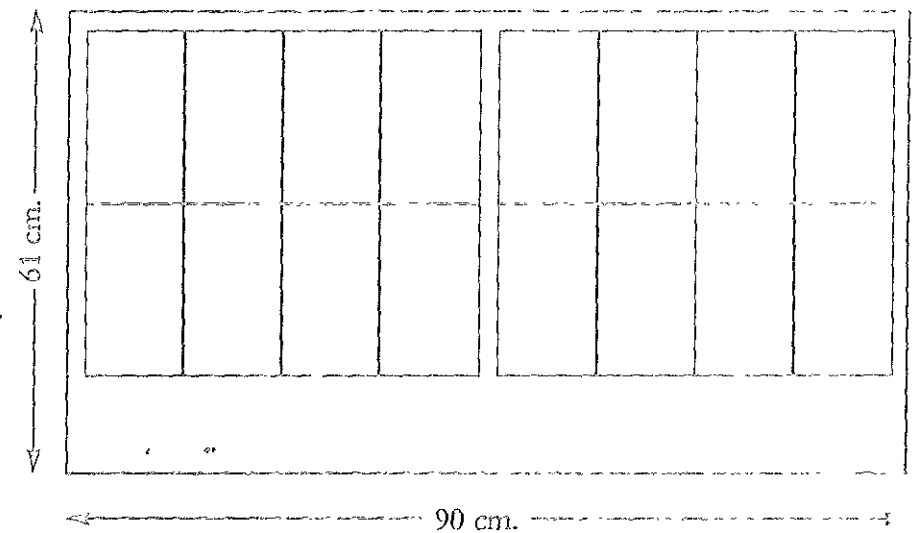
‡ Medida final cubierta: 12 X 21.5 cm.

‡ Medida final páginas interiores: 11 X 21.5 cm.

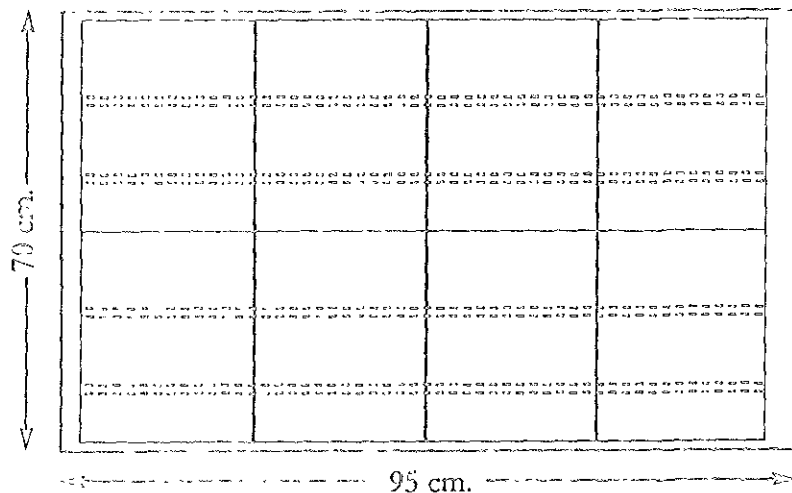
‡ Medida final separadores: 11.8 X 21.5 cm.

El aprovechamiento es el siguiente, considerando .5 cm. para el rebase por cada lado:

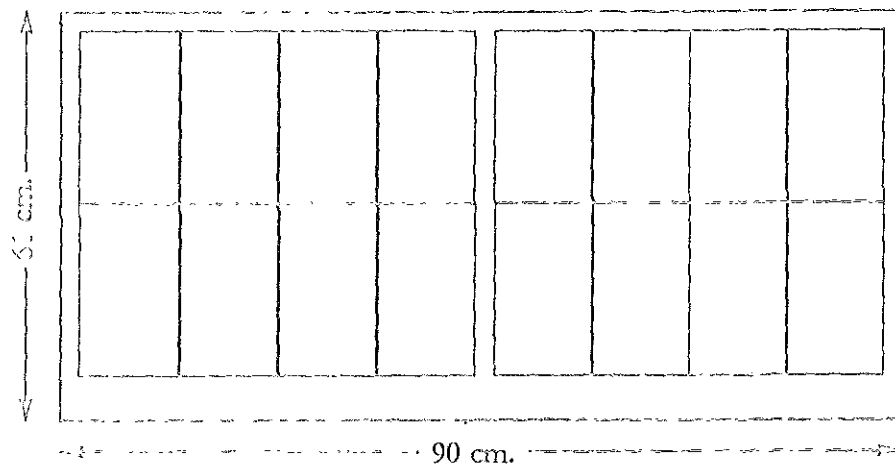
Para interiores: 16 páginas frente, 16 vuelta.



Para forros, 8 juegos por pliego:



Para los separadores, 16 frente y 16 vuelta (con sus mapas):



7.3 Diseño de página.

7.3.1 Diseño del espacio formato.

Este inciso corresponde al trazo de las tolerancias ó márgenes, que se conservarán a lo largo de la guía:

∖ Márgen de pie y cabeza: 1.5 cm.

∖ Márgen de corte: 1 cm.

∖ Márgen de lomo: 1.3 cm.

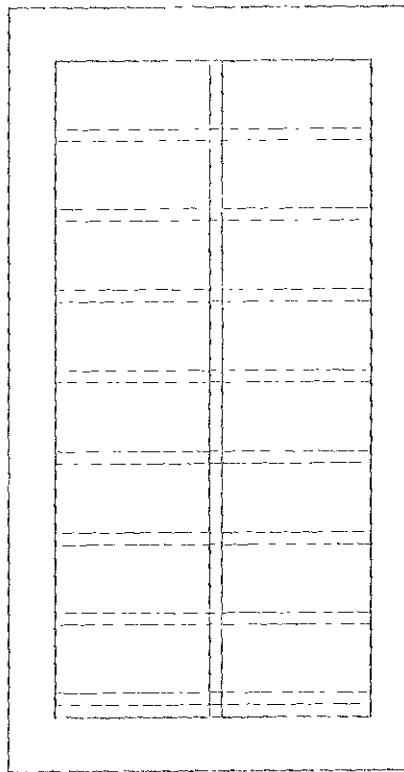
Estos márgenes se planearon de acuerdo a la densidad del texto, al espacio con el que se contaba por página y al tipo de encuadernación planeada.

7.3.2 Diseño de retículas.

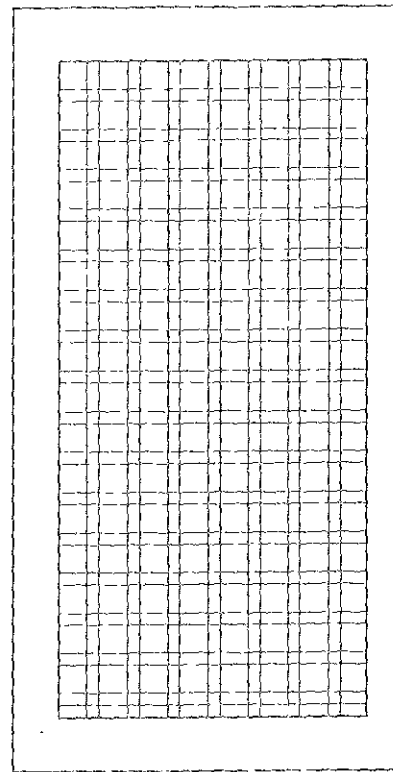
“La aplicación del sistema reticular se entiende como una voluntad de orden, de claridad, voluntad de penetrar hacia lo esencial, de concreción, voluntad de cooperación constructiva con la sociedad, voluntad de objetividad en lugar de subjetividad, voluntad de racionalización de los procesos creativos y técnico-productivos, voluntad de dominio de la superficie y del espacio, voluntad de una actitud autocrítica, ligada a los intereses generales”.(1)

(1) Muller, Brockman, Josef, *Sistema de Retículas*, Ed. Gustavo Gili, S.A., Barcelona 1982, p.p. 10

Se recurrió a una red simple de uno y dos campos ó columnas para la distribución del texto, ocupando éste como mínimo un campo de 4.2 cm. Para las fotografías y sus pies, se recurrió a una red de 8 campos o columnas. Ambas redes se manejaron con un medianil de 3.5 mm.



Red Tipográfica



Red fotos y pies

7.4 Diseño de imagen.

“Antes de empezar un diseño, es imprescindible tener una comprensión completa de las imágenes que se van a utilizar. El diseño va a requerir el conocimiento de la tipografía apropiada, de las imágenes fotográficas e ilustraciones que le sean complementarias y del color que exprese y transmita la disposición de ánimo, tono y ambiente acordados con el diseño”.(1)

Usualmente en el diseño editorial se empieza por hacer un boceto a lápiz; una vez que está el esbozo y se ha encontrado una propuesta interesante de layout, se puede empezar a trabajar en algún programa de DTP sobre la misma, de tal manera que se logre visualizar con formas continuas para lograr uniformidad dentro de la publicación.

Antes de decidir la composición final deberán hacerse diferentes alternativas de arreglo para obtener el mejor diseño.

Las ventajas de usar los programas de edición por computadora ó DTP (Desk Top Publishing) son, entre otras, la facilidad de explotar las distintas posibilidades de una idea, en un período de tiempo menor y con resultados más palpables por la capacidad de trabajar con todos los elementos: desde texto y grafismos, hasta fotografías.

Para iniciar la etapa de bocetos se previó como se iba a des-

(1) Swann, Alan, *La creación de bocetos gráficos*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1993, p.p 6.

glosar el texto dentro de la guía; se dispuso en cuatro secciones, para sugerir un recorrido lógico de los museos por áreas, cubriendo así uno de los requisitos de contenido vistos en la hipótesis conceptual.

La información se dividió en: una pequeña introducción al museo, seguida de la información del edificio que alberga al mismo, su acervo y las actividades o servicios que ofrece. Finalmente se pensó en un recuadro aparte para una información complementaria donde se pusieran direcciones, teléfonos, horarios y costos de entrada.

Un ejemplo es el siguiente:

MUSEO DE ARTE CARRILLO GIL

El Museo de Arte Alvar y Carmen T. de Carrillo Gil debe su existencia al Dr. Carrillo Gil, yucateco de Opichem (1898-1974). Su interés por la pintura lo llevó a coleccionar y entablar amistad con algunos pintores como José Clemente Orozco y David Alfaro Siqueiros; a escribir crítica de arte y ensayar sobre el lienzo.

La colección la inicia en 1939 al comprar La Chole de Orozco, entablando amistad con él; adquiere en Nueva York litografías de los 20's. Integró obras de Siqueiros y Rivera, así como obra gráfica de Paul Klee, Braque, Picasso, Kandinsky, Rouault, en los 60's. Adquirió además obras de la estampa japonesa (Ukiyo-e) de los siglos XVII y XVIII.

Su colección empezó a viajar desde 1950.

EL EDIFICIO

Se construyó en 1960 y en esa misma década fue objeto de remodelación. Su estilo es funcionalista-racionalista. En él sobresalen la planta libre y la losa reticular, en el estilo de LeCorbusier; este proyecto se debe al arquitecto Augusto Alvarez.

Fue originalmente concebido para museo, concretándose hasta 1972 como tal al ser donado al pueblo de México, junto con la colección, por el Dr. Carrillo Gil y su esposa, Carmen Tejero de Carrillo Gil. Se inauguró el 30 de agosto de 1974.

EL ACERVO

Contiene arte contemporáneo del siglo XX, en tres salas de exposición flexibles (cada una de 1,400 m²), se exhibe una colección permanente desde los grandes maestros José Clemente Orozco, Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros, Gunther Gerzso, hasta artistas contemporáneos como Manuel Felguérez, Magali Lara y Miguel Castro Leñero.

Además tiene muestras del arte joven nacional e internacional de vanguardia de todos los estilos: pintura, escultura, grabado y arte conceptual; con éstas el acervo suma un total de 1581 obras de arte.

Entre las obras más importantes de su acervo se encuentran: Combate, Zapata, Cristo destruye su cruz y Prometeo de José Clemente Orozco; Pintor en reposo y Retrato de un poeta de Diego Rivera; Formas turgentes y Tres calabazas de David Alfaro Siqueiros, y Estructura antigua y Eulesis de Gunther Gerzso.

ACTIVIDADES

Consisten en la exhibición y difusión de las obras de la colección (exposición permanente) y de arte plástico contemporáneo nacional e internacional (exposiciones temporales).

El video se ha incorporado de manera definitiva a las actividades de este museo mediante la producción de videocatálogos de algunas de sus exposiciones en sus propias instalaciones. Así mismo pueden consultarse gratuitamente en la videoteca más de 200 documentales sobre arte.

En lo que respecta a cursos, se ha puesto en marcha un programa de historia del arte, apreciación musical, cine y talleres de pintura y literatura para niños; además se realizan presentaciones de libros y conferencias de varios temas.

La biblioteca está especializada en Artes Plásticas, contando con un amplia gama de títulos para uso del público en general -como la Guía del Arte del siglo XX, un útil diccionario de las actuales tendencias artísticas, o diferentes títulos monográficos sobre artistas fundamentales-, y para especialistas -como Del Arte Objetual al Arte Concepto, de Simón Marchán Fiz-. Cabe hacer especial mención de la Historia del Cine Mexicano de García Riera; obra única en su género.

El acervo de la videoteca se divide en Historia del Arte, Arquitectura, Pintura, Escultura, Videoarte, Arte no tradicional, Grabado, Artes aplicadas y técnicas; contiene además notables ejemplos de videoarte original, nacional y extranjero.

La librería está especializada en artes plásticas en México, cuenta con catálogos producidos por el Museo, así como con una amplia variedad de títulos para los diversos intereses y bolsillos. Cuenta, además, con cafetería para el reposo o el cultivo del perdido arte de la charla.

La información de cada museo tiene su respectiva traducción al inglés.

El contenido de la guía se obtuvo por medio de una investigación documental y de campo acudiendo a cada uno de los museos. Las bibliografías se encuentran al final del capítulo de esta tesis

7.4.1 Elaboración de bocetos.

Se esbozaron a lápiz composiciones esquemáticas en tamaño reducido que dieron las bases para realizar los bocetos en un programa de edición por computadora.

Se escogieron cuatro de ellos sobre los cuales se trabajó ya con el texto real tanto en inglés como en español.

Las propuestas iniciales no fueron satisfactorias, el layout se realizó correctamente, sin embargo resultó estático y monótono, sin ningún rasgo que lo pudiera diferenciar de otras guías existentes. Se percibía, además, limitación en la forma y cantidad de imágenes.

Se procedió entonces a bocetar nuevamente, tomando en cuenta las faltas del primer proceso para satisfacer las necesidades de un receptor joven que espera novedad y dinamismo en la página.



MUSEO DE ARTE MODERNO

Director: Ricardo A. Refaelli y Giribay, Bogotá

de Chaparral 11500

Horario DF

Horario Mañana de 10 a.m. a 12:30 p.m.

Admisión \$1000

Entrada Para estudiantes, obreros, desempleados, niños, jubilados del ICBF y de ingreso al público en general

Teléfono 558-8553/211

831 E. W. 133 2311

La escuela de la época del arte moderno o renacimiento de la ciudad. En este sentido un sistema pagamentario exponerá siempre los que pretendo exhibir, exponeré, y plantearé sus representaciones del presente y futuro. Un sistema de exhibición en un museo para ser un museo de arte moderno de hoy y mañana.

Una obra de arte es un ejemplo de un momento de la vida. Un momento que se repite en el tiempo y que se repite en el espacio. Un momento que se repite en el tiempo y que se repite en el espacio. Un momento que se repite en el tiempo y que se repite en el espacio.

EL EDIFICIO

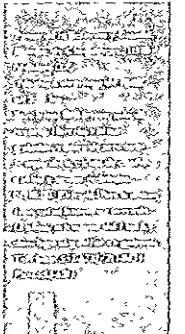
El proyecto para el edificio de un museo de arte moderno en Bogotá, Colombia, fue diseñado por el arquitecto colombiano Carlos Raúl Olayo, quien trabajó en el proyecto desde 1945 hasta 1964. El edificio fue inaugurado en 1964 y es uno de los ejemplos más importantes de la arquitectura moderna en Bogotá.

entía con Rafael Serra. En un momento de transición de ideas para que la escuela de arte moderno en Bogotá se consolidara. Se empezaron a hacer exposiciones de arte moderno en Bogotá, Colombia, en 1945. En ese momento se empezaron a hacer exposiciones de arte moderno en Bogotá, Colombia, en 1945. En ese momento se empezaron a hacer exposiciones de arte moderno en Bogotá, Colombia, en 1945.

Vegeta, don't let it get away. In the garden, the flowers are the only ones that are not the same. They are the only ones that are not the same. They are the only ones that are not the same.

In the garden of the 16, 22nd of July 2, 615, the garden is the only one that is not the same. It is the only one that is not the same. It is the only one that is not the same.

Chandeleur, the only one that is not the same. It is the only one that is not the same. It is the only one that is not the same.



There is a garden of the 16, 22nd of July 2, 615, the garden is the only one that is not the same. It is the only one that is not the same. It is the only one that is not the same.

In the garden of the 16, 22nd of July 2, 615, the garden is the only one that is not the same. It is the only one that is not the same. It is the only one that is not the same.



El museo de arte moderno en Bogotá, Colombia, fue diseñado por el arquitecto colombiano Carlos Raúl Olayo, quien trabajó en el proyecto desde 1945 hasta 1964. El edificio fue inaugurado en 1964 y es uno de los ejemplos más importantes de la arquitectura moderna en Bogotá.

It offers a global view of the architecture of the 16th century and 19th century. It is the only one that is not the same. It is the only one that is not the same. It is the only one that is not the same.

EL EDIFICIO

El proyecto para el edificio de un museo de arte moderno en Bogotá, Colombia, fue diseñado por el arquitecto colombiano Carlos Raúl Olayo, quien trabajó en el proyecto desde 1945 hasta 1964. El edificio fue inaugurado en 1964 y es uno de los ejemplos más importantes de la arquitectura moderna en Bogotá.

comenzó la ocupación del terreno. En un momento de transición de ideas para que la escuela de arte moderno en Bogotá se consolidara. Se empezaron a hacer exposiciones de arte moderno en Bogotá, Colombia, en 1945. En ese momento se empezaron a hacer exposiciones de arte moderno en Bogotá, Colombia, en 1945.

Por otro lado, el museo de arte moderno en Bogotá, Colombia, fue diseñado por el arquitecto colombiano Carlos Raúl Olayo, quien trabajó en el proyecto desde 1945 hasta 1964. El edificio fue inaugurado en 1964 y es uno de los ejemplos más importantes de la arquitectura moderna en Bogotá.

The building is the only one that is not the same. It is the only one that is not the same. It is the only one that is not the same.



MUSEO DE ARTE MODERNO

Director: Ricardo A. Refaelli y Giribay, Bogotá

de Chaparral 11500

Horario DF

Horario Mañana de 10 a.m. a 12:30 p.m.

Admisión \$1000

Entrada Para estudiantes, obreros, desempleados, niños, jubilados del ICBF y de ingreso al público en general

Teléfono 558-8553/211

831 E. W. 133 2311

Dirección: Ricardo A. Refaelli y Giribay, Bogotá

Horario DF

Horario Mañana de 10 a.m. a 12:30 p.m.

Admisión \$1000

Entrada Para estudiantes, obreros, desempleados, niños, jubilados del ICBF y de ingreso al público en general

Teléfono 558-8553/211

831 E. W. 133 2311

Propuesta de layout 3

Propuesta de layout 4

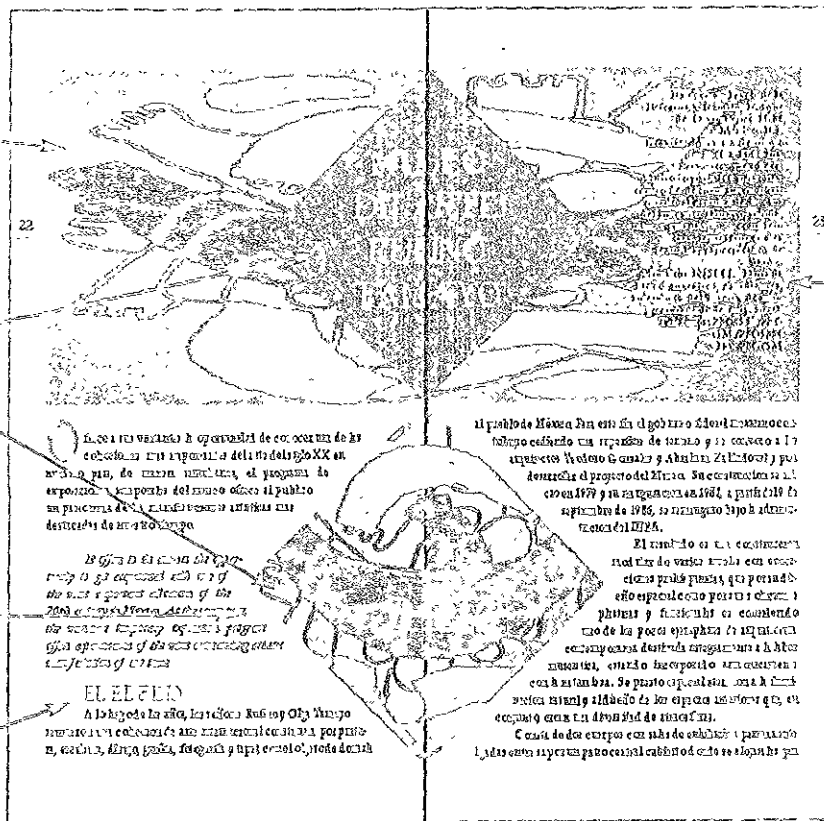
Se trabajó en las siguientes propuestas:

LA FOTOGRAFÍA ABARCA AMBAS PÁGINAS DÁNDOLE MAYOR IMPACTO VISUAL.

IMAGEN Y NOMBRE DEL MUSEO INTERCAMBIADOS DENTRO DEL ROMBO

EL TEXTO RODEA A LA IMAGEN, APROVECHANDO EL ESPACIO

EL SUBTÍTULO TIENE MAYOR TAMAÑO PARA SU DIFERENCIACIÓN CON EL TEXTO



CUADRO DE INFORMACIÓN ADICIONAL CALADO EN BLANCO DENTRO DE LA FOTOGRAFÍA, PERMITE APROVECHAR ESPACIO SIN TAPAR LA MISMA.

Comentarios:

El diseño es innovador y presenta un punto específico de atención en la página, sin embargo se corre el riesgo de hacer monótona la publicación al conservar la misma forma para las imágenes.

NOMBRE DEL MUSEO
RODEADO DE "AIRE"
PARA DARLE MAYOR
IMPORTANCIA

IMAGEN
SILUETEADA

Comentarios:

Layout dinámico; el tratamiento de ondas en el bloque de información complementaria rompe con la rigidez del texto; el subtítulo se distingue también de el mismo y se le agrega color, que lo hace más atractivo para el receptor; el uso de una fotografía como fondo le da vida a una página llena de texto.

SALA DE ANTE PÍBLICO SIQUEIRAS

El museo se encuentra instalado en lo que fuera la casa habitada y taller del pintor José Siqueiros, quien (1896-1974) fue uno de los más importantes artistas del muralismo y el arte abstracto del siglo XX. Su obra es un testimonio de su constante búsqueda por la integración del arte y la vida.

El museo se encuentra instalado en lo que fuera la casa habitada y taller del pintor José Siqueiros, quien (1896-1974) fue uno de los más importantes artistas del muralismo y el arte abstracto del siglo XX. Su obra es un testimonio de su constante búsqueda por la integración del arte y la vida.

EL ACERVO

El museo cuenta con el más importante acervo de arte del siglo XX en México, que incluye obras de los más importantes artistas del movimiento muralista y del arte abstracto. El acervo está dividido en colecciones de arte mural, arte abstracto, arte contemporáneo y arte internacional.

EL EDIFICIO

El museo se encuentra instalado en lo que fuera la casa habitada y taller del pintor José Siqueiros, quien (1896-1974) fue uno de los más importantes artistas del muralismo y el arte abstracto del siglo XX. Su obra es un testimonio de su constante búsqueda por la integración del arte y la vida.

TRATAMIENTO GRÁFICO DE LOS SUBTÍTULOS

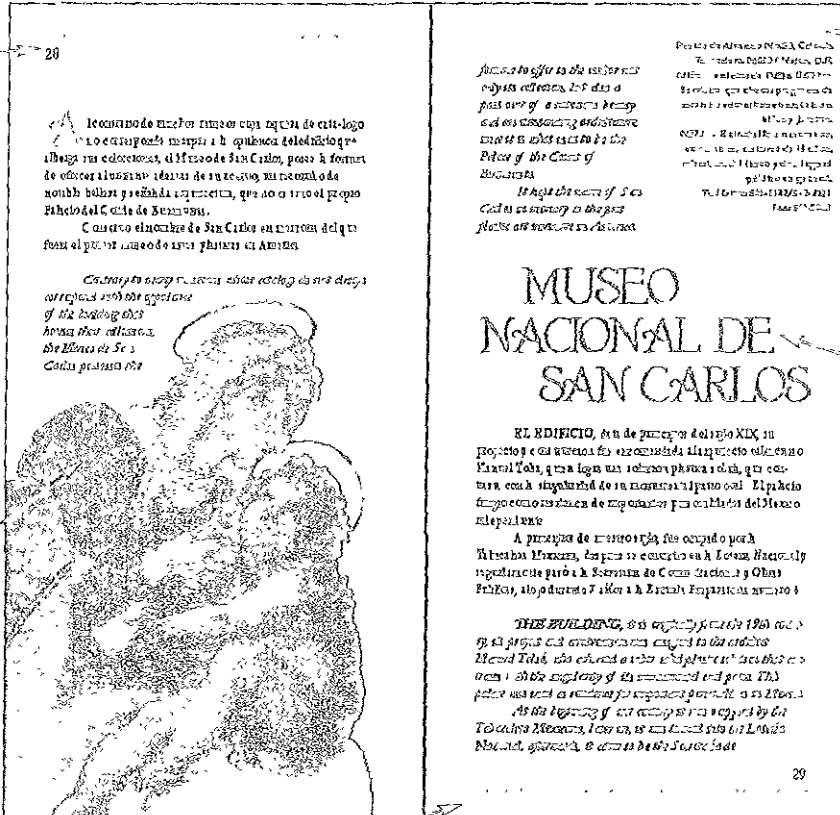
BLOQUE DE INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA DIFERENCIADA DEL TEXTO GENERAL.

IMAGEN EN MARCA DE AGUA

PIE DE FOTO

Propuesta
de layout 6

JUEGO GRAFICO CON LA PAGINACION



CUADRO DE DATOS COMPLEMENTARIOS SOBRE UN FONDO DE COLOR PARA DARLE ATRACTIVO Y DIFERENCIACIÓN DEL TEXTO

LA CABEZA NO ESTA AL PRINCIPIO DEL TEXTO PARA DARLE EQUILIBRIO A LA COMPOSICIÓN

IMAGEN SILUETFEADA PARA QUITARLE RIGIDEZ A LA PÁGINA Y AL MISMO TIEMPO CREAR UN PUNTO ESPECÍFICO DE ATENCIÓN

JUEGO GRAFICO CON LA PAGINACION

Propuesta de layout 7

Comentarios:
El diseño es atractivo y equilibrado; el uso de textura en el cuadro de información complementaria es armónico, el manejo de la paginación, interesante.

7.5 Tipografía.

En base a las propuestas de layout 6 y 7, que fueron las que cubrieron los requisitos para el resultado que se pretende, se comenzó a planear la tipografía definitiva.

La aplicación de los estilos debe ser adecuada al texto, al estilo en general y al tipo de publicación que se pretende.

En el cuerpo de texto se trabajó básicamente con la familia Garamond, que es una tipografía clásica con patines, de fácil lectura. Se hicieron pruebas de tamaño y estilo de acuerdo al formato y la extensión del texto. Se concluyó que un tamaño de 11 pts. condensado un 85%, era cómodamente leído y que una interlínea de 13 pts. le daba suficiente aire al mismo para no volverlo denso.

Por el espacio del formato y la disposición del texto a una columna, la alineación a la izquierda le da movimiento a la página.

El texto en inglés se manejó en el mismo tipo en itálicas, para lograr una diferenciación respecto al texto en español.

Al considerar las cabezas, subcabezas, capitulares y bloques de infoemación complementaria, se pretendió lograr una jerarquía lógica entre ellos para lograr coherencia en toda la publicación.

7.5.1 Cabezas.

En el caso de la composición del nombre de cada museo, no se

les dió un tratamiento gráfico estilizado porque cada museo cuenta ya con un logotipo identificado, pero si se le dió un tratamiento para diferenciarlo y resaltar su importancia

Se consideró usar una sola familia tipográfica, que en la propuesta 7 fue la Bentley, o bien combinar dos familias de distintos pesos como se observó en la propuesta 6 con el uso de la BankGothic MdBΓ y Architecture. Esta combinación para los títulos se escogió como la definitiva, pues se puede jugar con la clase de museo (sala de arte, museo, pinacoteca, etc.) y su disíntivo (siqueiros, de arte contemporáneo, virreinal, etc.).

Bajo estas condiciones se hicieron varias propuestas de tipografías:

SALA DE
ARTE
PÚBLICO
SIQUEIROS

Propuesta
de cabeza 1

Propuesta
de cabeza 2.

Sala de Arte
Público Siqueiros

Sala de Arte Público

Siqueiros

Propuesta
de cabeza 3

La propuesta 2 combina la fina sencillez de una tipografía clásica con patines (ZapfCalligrBT) con una tipografía pesada sin patines (FuturaXB1kCnBT). El efecto estético de contraste entre una familia formal y otra informal equilibra el diseño, por lo tanto fue la opción elegida.

Una vez realizada la elección, se mantendrán ambas tipografías durante el diseño, es decir, de ellas se derivarán los subtítulos, capitulares y los textos que así lo requieran.

7.5.2 Subcabezas.

Las subcabezas (EL EDIFICIO, EL ACERVO, ACTIVIDADES, LA LOCALIZACION) tienen un tratamiento gráfico especial por su repetición a lo largo de la guía, las propuestas fueron las siguientes:

Propuesta
de subcabeza 1

EL ACERVO
THE COLLECTION

Propuesta
de subcabeza 2

EL ACERVO The Collection

Propuesta
de subcabeza 3

EL ACERVO
THE COLLECTION

La opción elegida fue la tercera, porque logra resaltar dentro de la página sin llegar a ser tan pesada como la primera y es más legible que la segunda; el calado en blanco del texto en inglés, logra un efecto de realzado sobre un color plano. El detalle del color en una sola letra del título aligera la pesadez del negro en las demás letras.

7.5.3 Capitulares.

Las letras capitulares se incluyeron al primer párrafo de cada museo en Futura XB(kCnBT' de 40 pts., ocupando las dos primeras líneas del mismo y con una sombra gris como respaldo. La finalidad de éstas fue agregar atracción visual y dinamismo en la página. El color de la capitular depende del color de la sección en la que se encuentra.

7.5.4 Bloques de información complementaria.

Son donde se encuentran las direcciones, horarios, costos de entrada, y teléfonos; en las propuestas de layout se manejaron dentro de cuadros de color o con una fotografía como fondo. El criterio que se siguió finalmente fue el de diferenciarlo del texto a base de líneas cur-

vas, produciendo un efecto de movimiento que rompe con la monotonía del texto normal a lo largo de la publicación.

La tipografía para éstos fue la Futura MdCnBT en 13.5 pts.

◀ Paseo de la Reforma y Gandhi, Chapultepec, 11580, México
D.F. ▶ Martes a domingo de 10:00 a 18:00 hrs. - \$10.00
Entrada libre a maestros, estudiantes, miembros del Insen y
domingos al público en general - 286.65.19, 286.65.39
286.58.89 Fax: 286.65.39

◦ Ejemplo de bloque de información complementaria del Museo Rufino Tamayo.

7.6 Fotografías.

Cuando se habla de fotografías como un recurso fundamental del diseño editorial, es conveniente manejarlas en diferente forma dentro de una retícula para darle versatilidad a la página.

En la guía, las fotografías se colocaron del lado del margen de corte (de ambos lados), ya sea en la parte superior o inferior de la página; algunas de ellas fueron silueteadas centrándose en algunos detalles y siempre de cara hacia la parte interna de la guía. Estas fotografías se dispusieron de la forma llamada a margen perdido o sangradas.

También se agregaron fotografías en marca de agua como fondo, que hacen una página densa más atractiva al lector.

7.6.1 Pies de fotos.

Fueron contemplados dentro de la retícula para fotografías, ocupando siempre dos columnas y colocándolas alineadas a la derecha o izquierda según la posición de la misma. En el espacio destinado para ellos, se logra dar aire a la composición.

La tipografía fue Futura MdCnBT en 11 pts.

JOSE CLEMENTE
OROZCO
Los murales, 1931
OLEO/TEJA
111X92 cm.

3 Ejemplo de disposición
para pie de foto

7.7 Folios y grafismos.

El término folio se aplica para denominar una hoja de papel de cualquier tamaño básico que se dobla una vez y también para el número que se le da a cada página.

Usualmente son colocados en el margen de cabecera (o superior), ó en el margen de pie (o inferior), pero también pueden colocarse

en el margen de corte (el opuesto al cosido).

“Cuando escojas el estilo y la posición del folio, ten en cuenta toda la paginación (números consecutivos de páginas de la publicación). El estilo del folio debe ser tal que quede bien repetido en todas (o casi todas) las páginas. Y puesto que el folio se colocará siempre en el mismo sitio, esta posición debe quedar libre para el mismo”.(1)

Para conocer el lugar más adecuado para la colocación de los folios en la guía, se hicieron varias pruebas; la solución fue clásica y muy limpia: en la parte inferior interna (del lado del margen de lomo), por la disposición de fotografías y textos a lo largo de la guía (en algunas esquinas aparecen las fotografías a margen perdido). Sólo se omitieron en 3 páginas, en las que las imágenes ocupaban también ese espacio.

La tipografía que tienen es GarndITC BkCn BT en 13 pts., en negro y en seguida de ellos hay una línea de 1mm. por un cm. del color de la sección en la que aparezca.

En lo que respecta a los grafismos, consistieron en figuras geométricas simples a lo largo de la guía, al inicio de cada museo señalando el nombre y en los bloques de información complementaria. Son triángulos y llevan el color de la sección correspondiente.

Llevan una secuencia dentro de la guía y apoyan el contenido gráfico de la misma, reforzándolo.

(1) Collier David, Cotton Bob, *Diseño para la autoedición (DTP)*, Manuales de diseño, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1992, p.p.56

7.8 Propuesta formal de página.

En base a todos los factores anteriormente estudiados, se respaldó el diseño de la guía:

LOS ENCABEZADOS LOGRAN RELEVANCIA Y PROTAGONISMO DENTRO DEL LAYOUT

LA CAPITULAR RESALTA EL INICIO DEL TEXTO DEL MUSEO

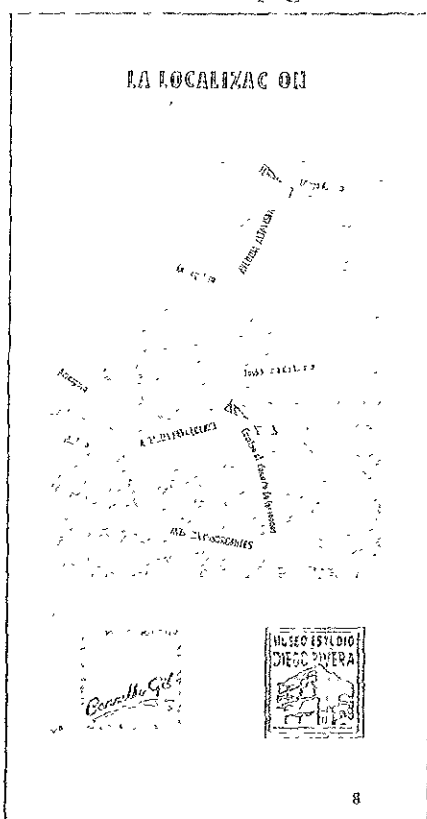


SUBCABEZAS CONFORME AL ESTILO GENERAL DE LA PUBLICACION (FORMAS SENCILLAS)

LA FOTOGRAFIA SILUETEADA Y SANGRADA DA IMPACTO VISUAL A LA PAGINA

7.9 Mapas y logotipos.

Los mapas de localización se colocaron al final de cada sección, en correspondencia al área geográfica en la que se ubican los museos descritos; en la misma página están incluidos sus logotipos.



Ejemplo de mapa

7.10 Separadores.

Un requisito importante para el diseño de la guía es que sugiriera recorridos de los museos e incluir mapas para hacer más fácil su localización, una vez incluidos éstos se pensó dividir el contenido en cuatro secciones donde se incluyeran todos los museos. A cada división se le asignó un color y todos los elementos necesarios dentro de ella llevan ese color (mapas, subtítulos, grafismos, folios). Los colores elegidos para cada sección fueron: azul, rojo, amarillo y verde.

No se combinaron entre sí dentro de una misma sección y se escogieron en sus tonos más puros porque van relacionados con el mensaje, la publicación y el receptor a quien va dirigida la guía; porque captan la atención atrayendo a un público muy amplio pero especialmente a niños y jóvenes.

Para que las separaciones entre sección y sección sobresalieran de las páginas de contenido se consideró un suaje, de manera que al abrir la guía pudieran distinguirse las cuatro divisiones.

Se hicieron varias propuestas para encontrar la opción óptima, la primera de ellas resultó demasiado burda y sin estética, por lo que se buscó una nueva opción: se afinaron las formas circulares creando un aspecto más cuadrado, pero igualmente resultó ser demasiado grande y carente de clase.

Se intentó nuevamente con círculos, pero de dimensiones más pequeñas, suficiente para ser tomada con la punta o la yema del dedo de

un adulto para abrir la sección deseada. Se ubicaron en la parte inferior derecha, separados entre sí por un cm. de distancia. Esta fue la opción elegida para la guía: es óptima pues conserva la estética seguida durante la guía mediante la aplicación de elementos geométricos simples.

Las cuatro divisiones entre sección llevan impresas el color del área que les corresponde y la imagen de un detalle de la fachada del Palacio de Bellas Artes.

Para hacer más resistente la página que lleva el suaje se decidió hacerlo en un papel más grueso, el couché de 255 gr., que es el mismo para la cubierta.

Así mismo, en su vuelta se incluyó el mapa correspondiente a la sección.

7.11 Portada.

La función de la portada es llamar la atención, para que una vez atraída la vista, se lea el título y el autor, e invite a conocer el contenido de la publicación. No debe mentir sobre éste ya que es la carta de presentación para convencer al posible lector.

Características de las portadas.

- ❖ Se integran a la unidad y consistencia del libro en general.
- ❖ Reflejan el contenido de la publicación.
- ❖ Son atractivas aunque no necesariamente escandalosas (en colores o formas).

- ❖ Deben estar diseñadas según el receptor a quien van dirigidas.

- ❖ Causan impresión y logran memoria visual.

Hay varios tipos de portadas distinguiéndose 3 principalmente:

- ◊ Abstracta, concreta y tipográfica.

Para escoger la más adecuada hay que hacer un análisis objetivo y funcional del color respecto a la figura-fondo, de la proporción de la imagen respecto al formato y de su dimensión final. Hay que considerar el presupuesto para la edición, ya sea elevado o no para sugerir el tipo de papel que llevará.

Para la elaboración de la portada de la guía se consideraron los siguientes puntos:

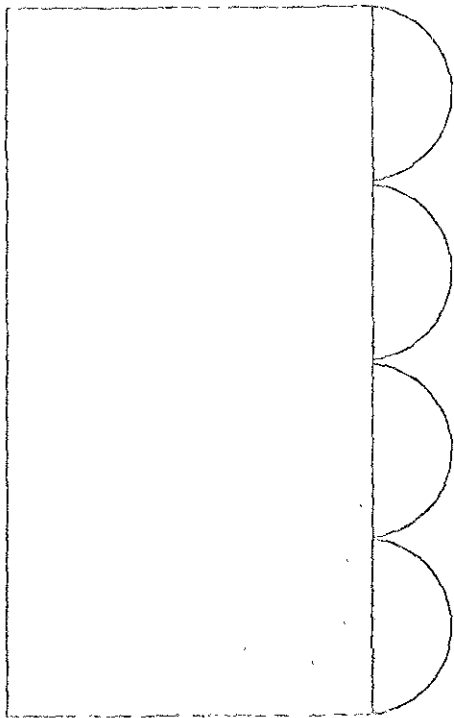
- ✓ El contenido,
- ✓ el usuario,
- ✓ las portadas de otras guías.

7.11.1 Propuestas y selección final.

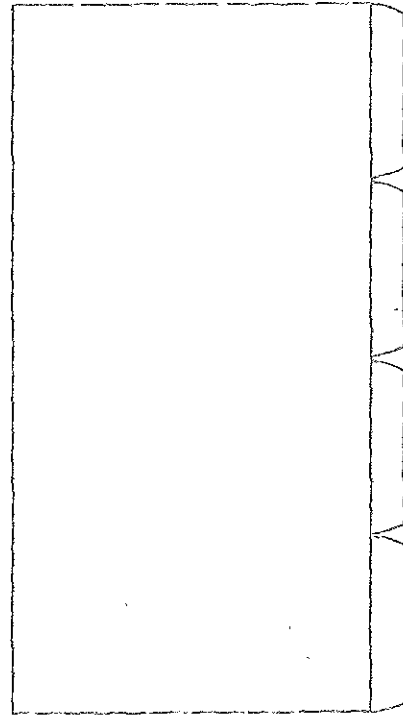
El objetivo fue relacionar visualmente la portada con la Institución; se buscó un elemento que lograra esa relación y se pensó en el Palacio de Bellas Artes que remite precisamente al INBA.

Se jugó con elementos del Palacio como vistas interiores, vitrales y detalles de la fachada, procurando reflejar el contenido de la guía y manteniendo los mismos colores que se usaron a lo largo del diseño.

La propuesta definitiva fue la del conjunto escultórico "La



Propuesta 1 para separadores



Propuesta 2 para separadores

Propuesta final para separadores

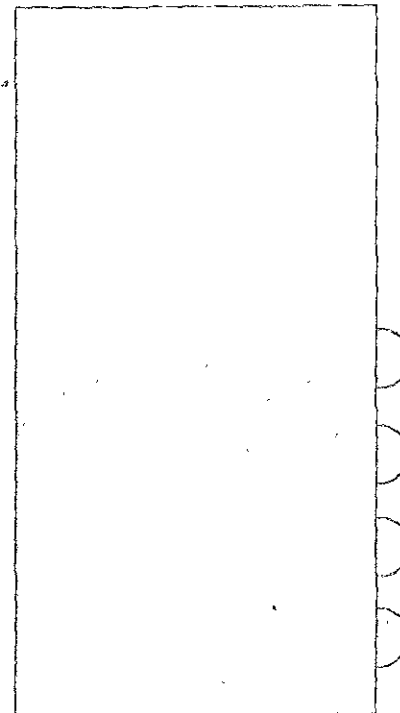
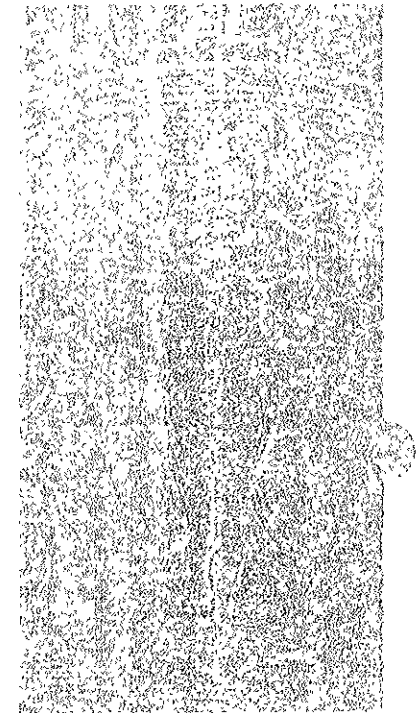


Imagen del separador



Armonía”, que es un gran tímpano de mármol en el que destaca una figura central femenina (considerada la Armonía) y que remite no sólo a la música, sino que encierra todas las manifestaciones artísticas que en cada museo se expresan.

Este detalle identifica al Palacio que fue sede del Instituto Nacional de Bellas Artes años atrás y de donde se derivó.

Se trabajó primero con una fotografía del conjunto, de la cual se obtuvo un alto contraste y se le dió un color de fondo. Finalmente, se trabajó sobre una estilización gráfica usada como logotipo del Palacio y se llenó de los colores usados en la guía y sus gamas mediante un programa de retoque de imagen por computadora.

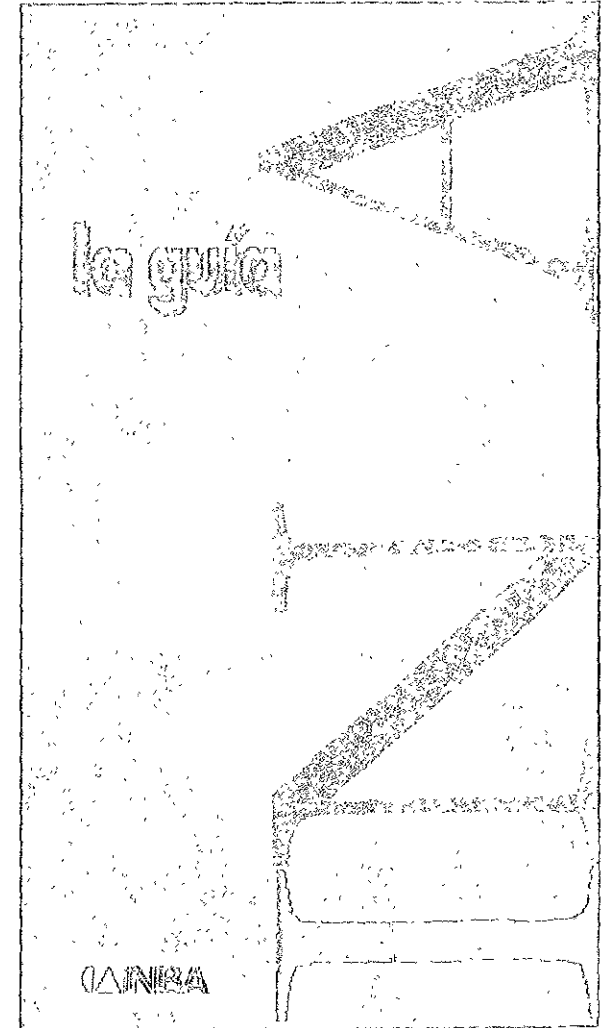
El resultado es de gran impacto pues se combinaron colores vivos y el efecto producido al rodearlos de negro le agregó mayor potencia visual a la portada.

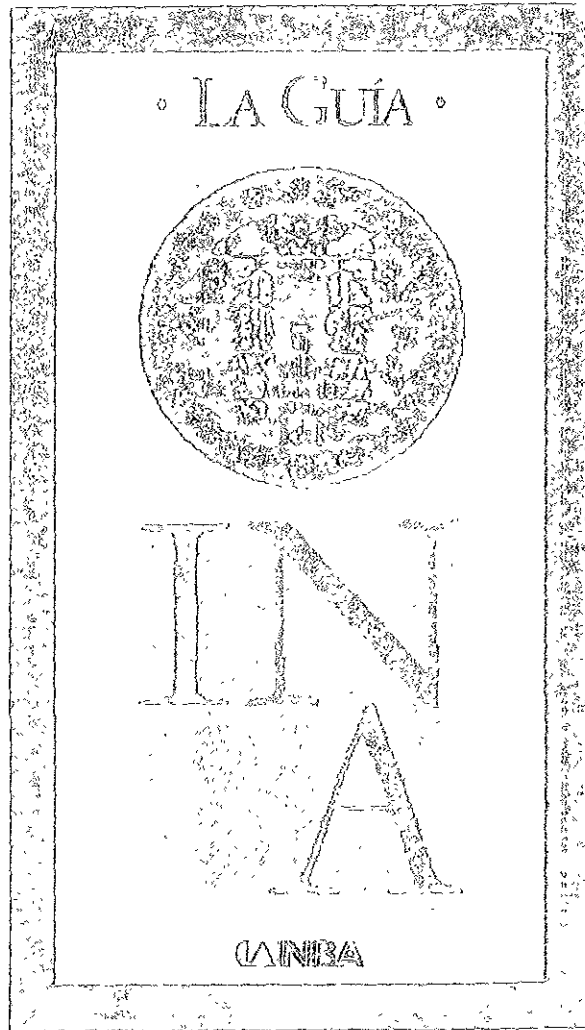
“Los colores vivos sugieren animación, felicidad, dinamismo y espontaneidad. Un entorno en colores vivos eleva el tono muscular e induce respuestas instintivas e impulsivas. Los colores más vivos son los que reflejan más luz. La visibilidad depende de la intensidad; los colores vivos son aquellos en los que la mirada se fija primero, por lo que los diseños en colores vivos tienden a captar la atención”(1).

Finalmente, se le agregó el nombre de la publicación: La guía INBA, calada en blanco con una sombra negra.

(1) Swann Alan, *El color en el diseño gráfico*, Ed Gustavo Gili, Barcelona, 1993, p.p 85

Propuesta 1 para portada





Propuesta 2 para portada



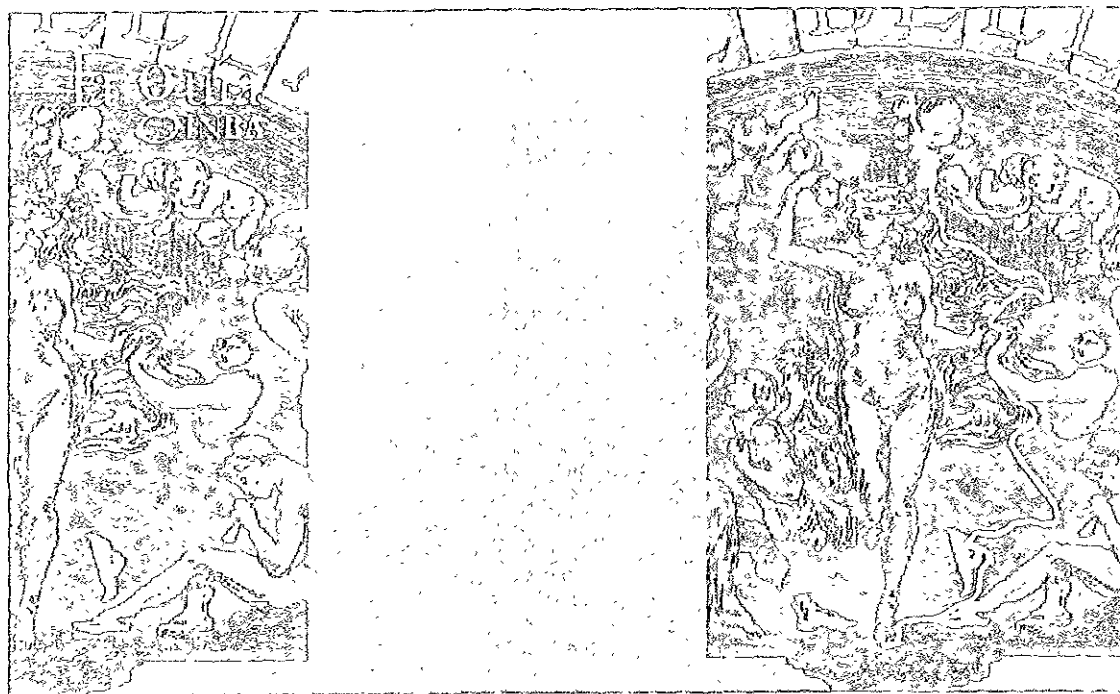
Propuesta final para portada

7.11.2 Suaje.

Una vez que se decidió la portada se pensó en la opción de hacerle un suaje, para darle una cubierta aún más llamativa y para mantener el concepto del diseño. Así se lograría una publicación verdadera-

mente original y se aportaría algo nuevo al diseño editorial de una guía.

Esto se llevó a cabo de manera que se respetara la figura principal del conjunto y al mismo tiempo contribuyera a resaltarla.



❖ Cubierta extendida con suaje

7.12 Análisis de las páginas.

Págs. 3 y 4:

Descripción:

Subtítulo con tratamiento gráfico centrado. Paginación del color de la sección a la que pertenece cada museo, en Futura XB1kCnBT, con sombra. Disposición a una columna, textos en español en versalitas e itálicas para el texto en inglés.

Fondo en marca de agua del conjunto armonía.

Comentarios:

Diseño limpio y legible, el color de la numeración facilita la identificación del museo en la sección que le corresponde.

5	MUSEO NACIONAL DE SAN CARLOS <i>San Carlos National Museum</i>
9	PINACOTECA VIRREINAL DE SAN DIEGO <i>Viceroyalty Gallery</i>
10	MUSEO MURAL DIEGO RIVERA <i>Diego Rivera Mural Museum</i>
11	MUSEO DE ARTE MODERNO <i>Modern Art Museum</i>
12	MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO INTERNACIONAL RUFINO TAMAYO <i>Rufino Tamayo International Contemporary Art Museum</i>
13	MUSEO DEL PALACIO DE BELLAS ARTES <i>Fine Arts Palace Museum</i>
14	MUSEO NACIONAL DE ARTE <i>National Museum of Art</i>
15	EX-TERESA ARTE ALTERNATIVO <i>EX-Teresa Alternative Art</i>

Las Páginas 3 y 4, contenido (contrapuestas)

El Instituto Nacional de Bellas Artes

El Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA) fue creado el 1 de febrero de 1936 por el decreto del Presidente Miguel Alemán, con el propósito de promover y fomentar todos los trabajos artísticos en México.

Depende de la Secretaría de Educación Pública (SEP) y cuenta con departamentos de Arquitectura, Artes Plásticas, Música, Teatro, Danza, Literatura, Cine, Radio, Programación y Administración.

El INBA es la sede del INBA en los estados de Baja California, Baja Sur, y en los municipios de Mérida, Yucatán y Campeche de 1938, en que se fundó el Museo del Arte Mexicano (MAM) en la Catedral del Obispo de Campeche.

Se crearon además de Bellas Artes en cada uno de la República con los nombres: Guanajuato, Chihuahua, Coahuila, San Luis Potosí, Ciudad Juárez, Veracruz y Mérida, y para cada uno de los gobiernos de esos estados se le otorgó el derecho de organizar como tales, museos, galerías, centros de arte, bibliotecas, salas de exhibición, centros de investigación y de enseñanza.

- Museo de Arte de México en el INBA
- Museo de Arte Contemporáneo
- Museo de Arte de San Carlos
- Museo de Arte de San Ildefonso
- Museo de Arte de San Juan de los Ríos
- Museo de Arte de San Juan de los Ríos
- Museo de Arte de San Juan de los Ríos
- Museo de Arte de San Juan de los Ríos
- Museo de Arte de San Juan de los Ríos
- Museo de Arte de San Juan de los Ríos

The National Fine Arts Institute

The Institute was created on February 1, 1936 by President Miguel Alemán's decree with the purpose of promoting and fostering all artistic work in Mexico.

Depends from the Public Education Service (SEP) and counts with departments of Architecture, Plastic Arts, Music, Theater, Dance, Literature, Cinema, Radio, Programming and Administration.

The INBA is the seat of the INBA in the states of Baja California (INBA) and in the municipalities of Mérida, Yucatán and Campeche of 1938, in which was founded the Mexican Art Museum (MAM) in the Bishop's Cathedral of Campeche.

Furthermore, in each of the Republic with the names: Guanajuato, Chihuahua, Coahuila, San Luis Potosí, Ciudad Juárez, Veracruz and Mérida, and for each of the governments of those states it was granted the right to organize as such, museums, galleries, art centers, libraries, exhibition halls, centers of research and teaching.

- Mexico City INBA's various works in 12
- Museo de Arte Contemporáneo
- Museo de Arte de San Carlos
- Museo de Arte de San Ildefonso
- Museo de Arte de San Juan de los Ríos
- Museo de Arte de San Juan de los Ríos
- Museo de Arte de San Juan de los Ríos
- Museo de Arte de San Juan de los Ríos
- Museo de Arte de San Juan de los Ríos
- Museo de Arte de San Juan de los Ríos

Pág. 5:

Descripción:

Presenta una breve historia del INBA como introducción a la guía, nombrando además los 12 museos que de él dependen.

Información en dos párrafos, capitulares en rojo con sombra gris, museos enlistados con un rombo del color correspondiente de la sección en la que se encuentran.

Pág. 6:

Misma información traducida al inglés.

Comentarios:

El color en las capitulares contribuye a resaltar el texto y le da vitalidad a la página, el texto alineado a la izquierda, le da movimiento.

Páginas 5 y 6, editorial (contrapuestas)

Pág. 9:

Descripción:

El nombre del museo (cabeza), se colocó en la parte superior derecha; capitular al inicio de párrafo, introducción al museo en español y su respectiva traducción.

Imagen de pintura de Orozco, con su pie de foto.

Comentarios:

El triángulo antes del nombre del museo connota dirección, el espacio del pie de foto da aire a la página.

La imagen presenta tonos azules y marrones que junto al titular contribuye a dar equilibrio y contraste.

Museo de Arte Carrillo Gil

R **esumen de Arte y Ciencia** V. de Carrillo Gil
 y de la pintura de Carrillo Gil (1911-1971) su trabajo por la pintura colectiva y su relación con la pintura y el arte
 Carrillo Gil y el Arte y la Ciencia, a través de sus
 y su obra y el arte.

La colección de arte en 1911 al comprar La Ciudad
 Orozco está relacionado con el arte en Nueva York
 y el arte en los 20 y luego con el arte y el arte.
 con el arte de El Kib, Bunge, Ponce, Kierkegaard,
 Rowan, en los 60 a 64 y en el arte de la pintura y el arte.
 (1950-6) de los siglos XVII y XVIII
 Su colección de arte y el arte.

*Thesis of Art and Science of Carrillo Gil
 Carrillo Gil's work and the Carrillo Gil's work and the
 Carrillo Gil's work and the Carrillo Gil's work and the
 Carrillo Gil's work and the Carrillo Gil's work and the*

JOSE OROZCO
 OROZCO
 OROZCO
 OROZCO
 OROZCO



Ortega e el Doctor Alfonso Sepúlveda (1910-1912) (en el archivo)

Ortega e Sepúlveda en 1910. En la foto de la izquierda, se ve a Ortega con el Dr. Sepúlveda en New York. En la foto de la derecha, se ve a Ortega con el Dr. Sepúlveda en la oficina de la Casa de la Cultura de la Universidad de Chile.

En color: 1910-1912, 1910-1912

EL EDIFICIO

Se construyó en 1910 y en su momento fue el edificio más moderno de Chile. Fue diseñado por el arquitecto español Juan de la Cruz Fernández de los Ríos, con el patrocinio del Sr. Alfonso Sepúlveda.

En 1972, tras el terremoto del 1960, se reconstruyó el edificio por el Dr. Carlos Ossa y se inauguró en 1972.

Se inauguró el 10 de agosto de 1972.

En 1950 se inauguró el edificio de la Biblioteca Nacional, diseñado por el arquitecto español Juan de la Cruz Fernández de los Ríos.

En 1972 se inauguró el edificio de la Biblioteca Nacional, diseñado por el arquitecto español Juan de la Cruz Fernández de los Ríos.

EL ACERVO

El acervo de la biblioteca consta de 100.000 volúmenes, entre los que se encuentran obras de autores chilenos y extranjeros.

Una visión contemporánea de la obra de Ortega, Miguel Juny y Miguel Camino Leizaola.

Además de la información de la obra, se incluye una descripción de la obra en español, francés, alemán, griego y portugués.

Entre los otros trabajos se encuentran: *Ortega y Gasset*, *Ortega y Gasset y la cultura de Chile*, *Ortega y Gasset y la cultura de España*, *Ortega y Gasset y la cultura de América*, *Ortega y Gasset y la cultura de Europa*.

El volumen 2014 incluye la información de la obra de Ortega, Juny y Camino Leizaola, así como la información de la obra de Juny y Camino Leizaola.

El volumen 2014 incluye la información de la obra de Ortega, Juny y Camino Leizaola, así como la información de la obra de Juny y Camino Leizaola.

El volumen 2014 incluye la información de la obra de Ortega, Juny y Camino Leizaola, así como la información de la obra de Juny y Camino Leizaola.

El volumen 2014 incluye la información de la obra de Ortega, Juny y Camino Leizaola, así como la información de la obra de Juny y Camino Leizaola.

ORTEGA
JUNY
CAMINO
LEIZAOLA



Pág. 10:

Descripción:

Continuación de información en inglés, seguida por EL EDIFICIO y EL ACERVO.

Pág. 11:

Continuación de información de EL ACERVO, fotografía de la fachada.

Comentarios:

Al cambiar de página la mirada entra instintivamente por la derecha, percibiendo la fotografía que aligera el texto denso y que por su color, armoniza con los elementos de color de las páginas.

Pág. 12:

Descripción:

Inicia con ACTIVIDADES y muestra una fotografía de Oozco en rojos y marrones.

Pág. 13:

Continuación de información de ACTIVIDADES, fotografía en marca de agua. Bloque de información adicional.

Comentarios:

La fotografía resalta por su color y el pie de foto abre un espacio que aligera la lectura.

El bloque de información adicional, rompe con la rigidez del texto normal.

ACTIVIDADES

Actividades de la página 12

Comienzan en la introducción y continúan en la parte de la colección (en varias páginas) y de una parte correspondiente al material de estudio (en varias páginas).

El texto de esta sección de la página 12 y la introducción de esta sección de la página 13, se relacionan con la información de la página 12 y la introducción de esta sección de la página 13.

En lo que respecta a esta página, se la puede considerar un programa de historia del arte, que muestra a los artistas de la pintura y la escultura, y a los artistas de la literatura y la música, y a los artistas de la danza y el teatro.

La biblioteca en esta página es una biblioteca, con un programa de historia del arte, que muestra a los artistas de la pintura y la escultura, y a los artistas de la literatura y la música, y a los artistas de la danza y el teatro.

El texto de esta página es una continuación de la información de la página 12, y muestra a los artistas de la pintura y la escultura, y a los artistas de la literatura y la música, y a los artistas de la danza y el teatro.

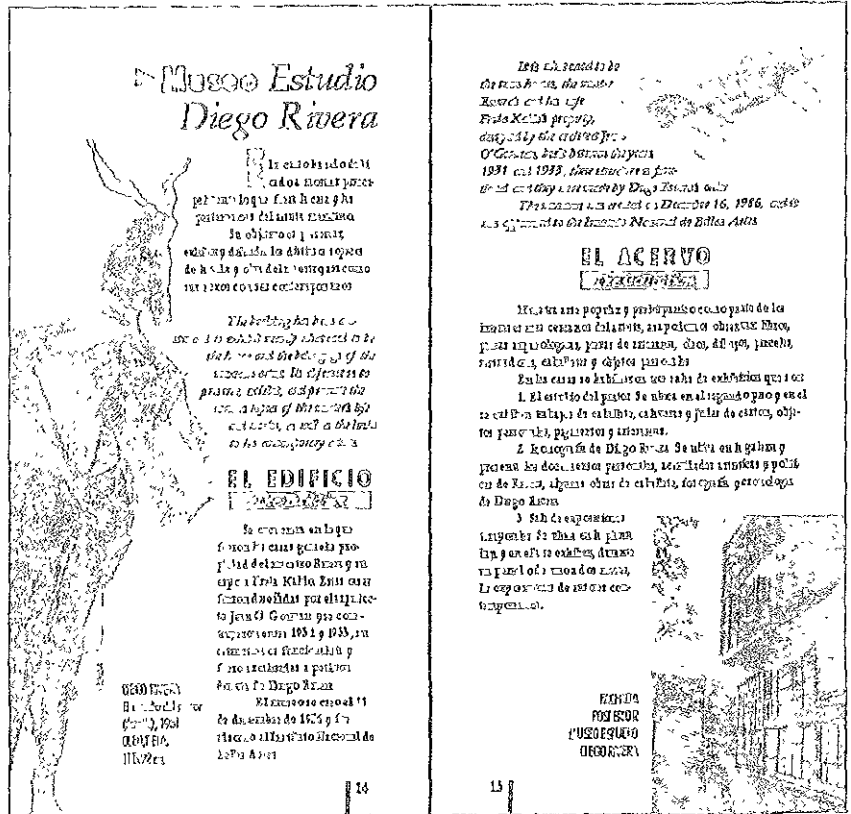


El texto de esta página es una continuación de la información de la página 12, y muestra a los artistas de la pintura y la escultura, y a los artistas de la literatura y la música, y a los artistas de la danza y el teatro.

DESCRIPCIÓN
 TÍTULO
 AUTOR
 EDITORIAL
 AÑO

12

13



Pág. 14:

Descripción:

Cabeza en la parte superior derecha, capítular al inicio de párrafo, EL EDIFICIO, detalle de óleo de Rivera silueteado.

Pág. 15:

Detalle de óleo de Rivera silueteado, EL ACERVO e imagen de la fachada del museo.

Comentarios:

El recurso de las imágenes silueteadas es de gran impacto y dinamismo en la página, la lectura se aligera.

Pág. 16:

Descripción:

Continuación de información, ACTIVIDADES y bloque de información complementaria.

Fotografía en marca de agua.

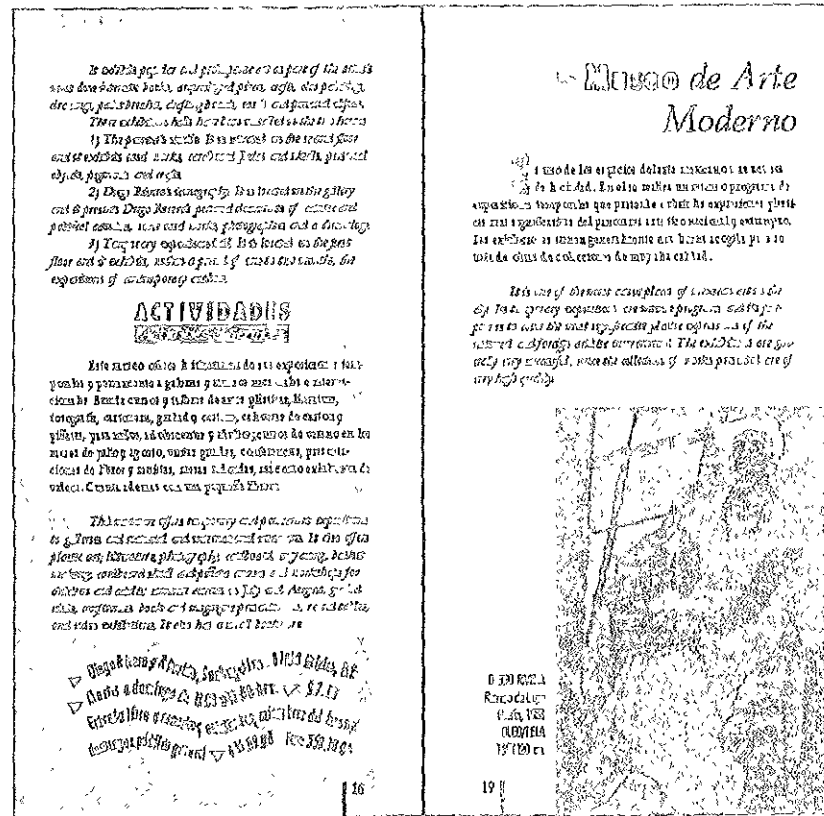
Pág. 19:

Cabeza en la parte superior derecha, imagen de Rivera.

Comentarios:

La imagen en marca de agua levanta la página 16, el Retrato de Lupe Marín se dispuso "mirando" hacia adentro de la publicación, logrando mantener la mirada del lector dentro de la publicación.

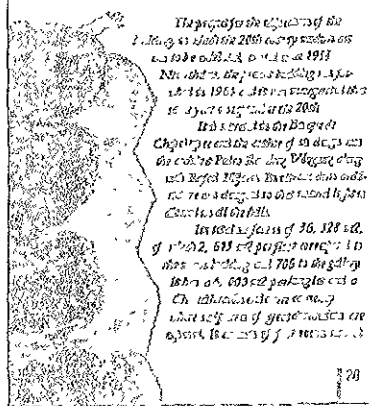
Fue colocada para ejemplificar la calidad del acervo del museo.



EL EDIFICIO

El presente pasaje describe el conocido edificio situado en el centro de la ciudad de México, en el barrio de San Juan de los Ríos, en el número 20 de la calle de San Juan de los Ríos. Este edificio fue construido por el arquitecto mexicano Juan de los Ríos y se inauguró en el año 1911. El edificio es un ejemplo de la arquitectura modernista mexicana y se caracteriza por sus líneas rectas y su simplicidad.

Se muestra una reproducción de la obra de arte que se encuentra en el interior del edificio. La obra es una pintura que representa un paisaje urbano y fue creada por el artista mexicano Francisco Toledo. La pintura muestra una calle que se curva a la izquierda y se pierde en la distancia. En el fondo se pueden ver edificios y árboles. La obra está pintada en un estilo que combina elementos del cubismo y el expresionismo.



20

En esta obra se muestra una reproducción de la obra de arte que se encuentra en el interior del edificio. La obra es una pintura que representa un paisaje urbano y fue creada por el artista mexicano Francisco Toledo. La pintura muestra una calle que se curva a la izquierda y se pierde en la distancia. En el fondo se pueden ver edificios y árboles. La obra está pintada en un estilo que combina elementos del cubismo y el expresionismo.

EL ACERVO

El presente pasaje describe el conocido edificio situado en el centro de la ciudad de México, en el barrio de San Juan de los Ríos, en el número 21 de la calle de San Juan de los Ríos. Este edificio fue construido por el arquitecto mexicano Juan de los Ríos y se inauguró en el año 1911. El edificio es un ejemplo de la arquitectura modernista mexicana y se caracteriza por sus líneas rectas y su simplicidad.

Se muestra una reproducción de la obra de arte que se encuentra en el interior del edificio. La obra es una pintura que representa un paisaje urbano y fue creada por el artista mexicano Francisco Toledo. La pintura muestra una calle que se curva a la izquierda y se pierde en la distancia. En el fondo se pueden ver edificios y árboles. La obra está pintada en un estilo que combina elementos del cubismo y el expresionismo.

Entre las obras más importantes de este autor destacan las pinturas de la serie 'El Callejón de San Juan de los Ríos', que muestra una calle que se curva a la izquierda y se pierde en la distancia. En el fondo se pueden ver edificios y árboles. La obra está pintada en un estilo que combina elementos del cubismo y el expresionismo.

Esta obra es una reproducción de la obra de arte que se encuentra en el interior del edificio. La obra es una pintura que representa un paisaje urbano y fue creada por el artista mexicano Francisco Toledo. La pintura muestra una calle que se curva a la izquierda y se pierde en la distancia. En el fondo se pueden ver edificios y árboles. La obra está pintada en un estilo que combina elementos del cubismo y el expresionismo.

21

Pág. 20:

Descripción:

Inicia con EL EDIFICIO, traducción al inglés e imagen silueteada y sangrada al margen de pie y corte.

Pág. 21:

Continuación de la información, EL ACERVO.

Comentarios:

La fotografía muestra una pintura de Francisco Toledo, el recorte le da movimiento y vitalidad al diseño.

Pág. 22:

Descripción:

Continuación de información, ACTIVIDADES, bloque de información complementaria, imagen en marca de agua.

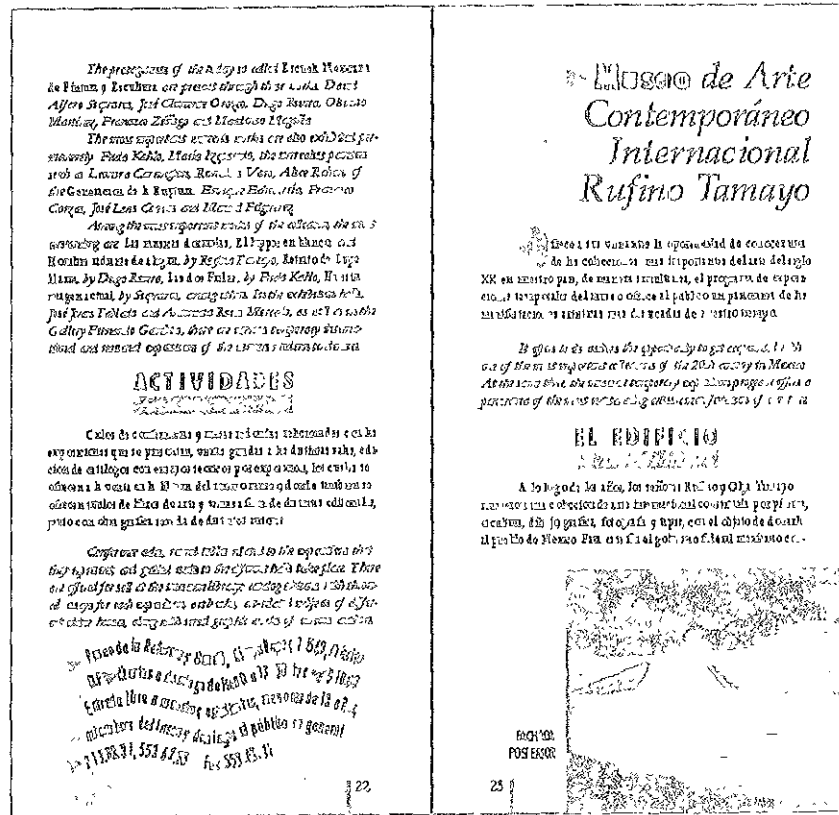
Pág. 23:

Cabeza con grafismo, capítular en rojo, EL EDIFICIO e imagen de fachada del musco.

Comentarios:

“Nuestra imagen actual” de Siqueiros, contribuye a resaltar el bloque de información complementaria por la posición en la que se encuentran las manos de la pintura.

La fotografía de la fachada del Museo Rufino Tamayo y los elementos gráficos contenidos en la página, la hacen atractiva.





BERNARD LEGER
Invited by
Galería
1977

...del ...
...del ...
...del ...

El ...
...del ...
...del ...

...del ...
...del ...
...del ...

...del ...
...del ...
...del ...

...del ...
...del ...
...del ...

...del ...
...del ...
...del ...

...del ...
...del ...
...del ...

EL ACERVO

...del ...
...del ...
...del ...

BERNARD LEGER
Invited by
Galería
1977



Pág. 24:

Descripción:

Imagen de Léger, continuación de información.

Pág. 25:

Continuación de información, EL ACERVO e imagen de Tamayo.

Comentarios:

Las pinturas de ambas páginas muestran el acervo del museo, relacionándose estilística y temáticamente con el contenido del texto.

Pág. 26:

Descripción:

Continuación de información, ACTIVIDADES, bloque de información complementaria e imagen en marca de agua.

Pág. 27:

Cabeza con grafismo, capitular en rojo, EL EDIFICIO e imagen silueteada y sangrada en la parte inferior derecha.

Comentarios:

La fotografía-fondo muestra la arquitectura contemporánea del museo. La imagen del mural La Revolución de Siqueiros logra dar gran impacto y movimiento a la página.

Mari Kalka, Juan Iñigo, Fernando Botero, Fernando Legas, Fátima Sáenz, Francisco Toledo, Juan Vega, M. Remedio G. Castro, G. Castro y M. Iñigo, entre otros. Además se incluye información sobre una exhibición de la obra del artista cubano Fernando Botero.

El museo organiza una serie de actividades culturales y artísticas que incluyen exposiciones, conferencias, talleres y cursos. Estas actividades se realizan en el espacio del museo y en otros lugares de la ciudad.

ACTIVIDADES

Ofrece un programa de actividades culturales y artísticas que incluyen exposiciones, conferencias, talleres y cursos. Estas actividades se realizan en el espacio del museo y en otros lugares de la ciudad.

El museo organiza una serie de actividades culturales y artísticas que incluyen exposiciones, conferencias, talleres y cursos. Estas actividades se realizan en el espacio del museo y en otros lugares de la ciudad.

Vereda de la Revolución de Siqueiros, 1967. Mural en el Museo de Arte Contemporáneo de Siqueiros, Ciudad de México.

Sello de Anillo Público Siqueiros

El sello de Siqueiros fue diseñado por el artista cubano Fernando Botero. El sello muestra la cabeza del artista y el título de la obra.

El sello de Siqueiros fue diseñado por el artista cubano Fernando Botero. El sello muestra la cabeza del artista y el título de la obra.

EL EDIFICIO

El museo es un edificio moderno que fue diseñado por el arquitecto cubano Fernando Botero. El edificio muestra la arquitectura contemporánea del museo.

El museo es un edificio moderno que fue diseñado por el arquitecto cubano Fernando Botero. El edificio muestra la arquitectura contemporánea del museo.

El museo es un edificio moderno que fue diseñado por el arquitecto cubano Fernando Botero. El edificio muestra la arquitectura contemporánea del museo.





POLIFORUM CULTURAL SIQUEIROS

Sigue... (1964-1974)...

EL ACERVO

A través de un nuevo montaje se da a conocer la inmensa...

Además, se va pidiendo la colaboración de los lectores...

El museo cultural de Siqueiros...

Foto II. La artista fotógrafa...

Foto III. Retrato de un hombre...

Foto IV. La artista fotógrafa de la revista...
Foto V. Retrato el Retrato de Angélica (1977)...

Through...
Basta...
This...
Foto I. En un momento...



EL ACERVO
SIQUEIROS
Foto I
Foto II
Foto III
Foto IV

Pág. 28:

Descripción:

Imagen del Poliforum Cultural Siqueiros, EL ACERVO.

Pág. 29:

Continuación de información, Retrato de Angélica silueteada y sangrada en la parte inferior derecha.

Comentarios:

Se eligió la fotografía del Poliforum Cultural Siqueiros porque dentro del museo hay una recreación del mismo.

La fotografía coincide con el texto en su contenido. La disposición de fotografías perfiladas añade un efecto de movimiento; los tonos cálidos que se observan, producen en el lector armonía, en la que el rojo resalta y da vida a las páginas.

Pág. 30:

Descripción:

Continuación de información, ACTIVIDADES, imagen en marca de agua, bloque de información complementaria.

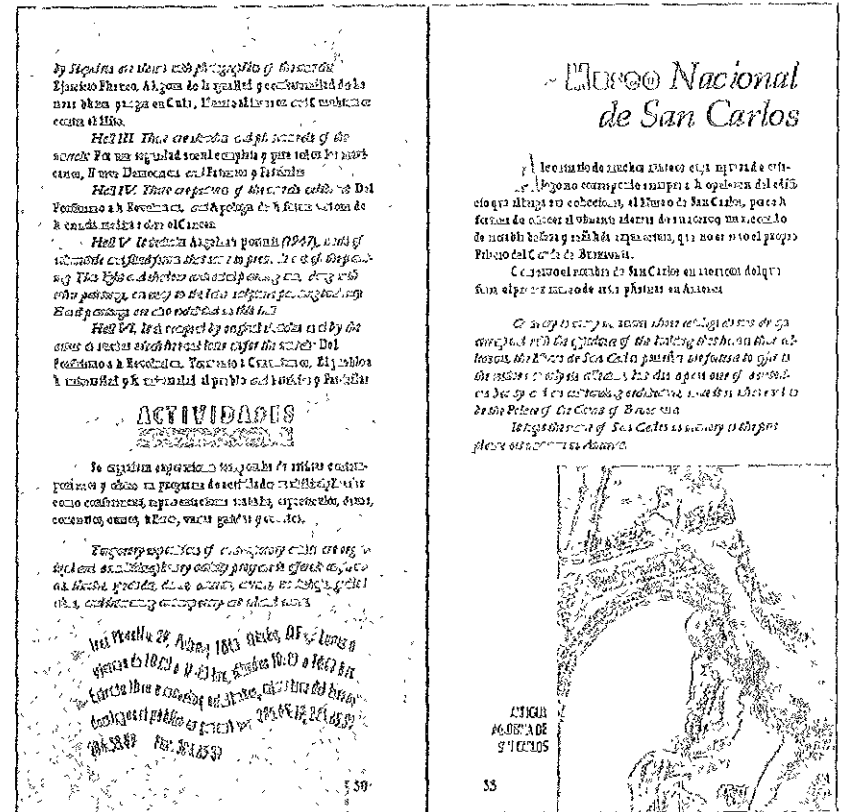
Pág. 33:

Cabeza con grafismo amarillo, imagen de la Academia de San Carlos.

Comentarios:

La fotografía-fondo de El Náhuatl de Siqueiros le da a la página vitalidad y contraste.

El acervo del Museo de San Carlos estuvo originalmente en la Antigua Academia de San Carlos; los colores evocan épocas pasadas, adecuándose al contenido del texto.



EL EDIFICIO

Dada la importancia del siglo XIX, en proyección de las ciencias físicas y de la literatura, el presente volumen...

A propósito de nuestro siglo se ocupó por el ilustrado historiador, doctor y académico en la Real Academia...

En 1864, el Príncipe Don Carlos le encargó a la Academia de Instrucción Pública para que le diera a la galería de Historia de la Academia de San Carlos...

En 1864, el Príncipe Don Carlos le encargó a la Academia de Instrucción Pública para que le diera a la galería de Historia de la Academia de San Carlos...



FORO GONZO
Fueron en el
1791, 1825
1867, 1878
1887

It is engaged for the 19th century, in projection of the sciences...

At the beginning of the century it was occupied by the illustrious historian, doctor and academician in the Real Academy...

In 1864, the Prince Don Carlos entrusted to the Academy of Public Instruction for that he give to the gallery of History of the Academy of San Carlos...

In 1864, the Prince Don Carlos entrusted to the Academy of Public Instruction for that he give to the gallery of History of the Academy of San Carlos...

EL ACERVO

La historia de su creación se encuentra en la biblioteca, en el archivo y en el museo de la Academia de San Carlos...

Entre los libros de pluma se encuentran: para el primer cuadro de Benigno, Carvel, Fagundes, Giacinto G. de, Bittani, Joseph, T. L. de y Zuluaga...

XVI
Tela X. Buzos y siglo XVII
Tela XI. Historia de la Academia de San Carlos...

Pág. 34:

Descripción:

Inicia con EL EDIFICIO, imagen de Madonna con Niño.

Pág. 35:

Continuación de información, EL ACERVO.

Comentarios:

Aunque el contraste entre el amarillo y el negro indica alerta, también logra un alto grado de visibilidad y produce un efecto dinámico. La fotografía produce contraste y por lo tanto legibilidad a la doble página.

Pág. 36:

Descripción:

Continuación de información, ACTIVIDADES, bloque de información complementaria e imagen en marca de agua.

Pág. 37:

Cabeza con grafismo amarillo, capitular, EL EDIFICIO.

Comentarios:

La fotografía-fondo elude al texto sobre el Palacio del Conde de Buenavista, donde se aloja el Museo de San Carlos. La imagen da vida a la doble-página.

Introducción

The history of the collections held in the present gallery, and the evolution of the Academy of San Carlos in painting, sculpture and engraving in the 200 years of its existence, is the subject of this book. It is a historical and artistic study of the Academy of San Carlos in the 200 years of its existence, from the gallery of the Academy of San Carlos in the 18th century to the present day.

Along the route of the 200 years of the Academy of San Carlos, the book is divided into three parts: the 18th century, the 19th century and the 20th century.

Part I: The 18th century

Part II: The 19th century

Part III: The 20th century

Part IV: The 21st century

ACTIVIDADES

Esta es una página de información sobre el Museo de San Carlos, donde se aloja el Museo de San Carlos. La imagen da vida a la doble-página.

It is a historical and artistic study of the Academy of San Carlos in the 200 years of its existence, from the gallery of the Academy of San Carlos in the 18th century to the present day.

Along the route of the 200 years of the Academy of San Carlos, the book is divided into three parts: the 18th century, the 19th century and the 20th century.

Part I: The 18th century

Part II: The 19th century

Part III: The 20th century

Part IV: The 21st century

56

Primeros Virreinales de San Diego

Una colección que representa un período de la historia del arte mexicano colonial y posterior que abarca los siglos XVI, XVII, XVIII, y del inicio del siglo XIX, con el arte que surgió en México y el mundo hispano, desde el arte que surgió en el continente americano.

It represents a period of Mexican colonial and post-colonial art that covers the 16th, 17th, 18th, and 19th centuries, with the art that emerged in Mexico and the Hispanic world, from the art that emerged in the Americas.

EL EDIFICIO

Este edificio es el templo y palacio del Conde de Buenavista, donde se aloja el Museo de San Carlos. La imagen da vida a la doble-página.

This building is the temple and palace of the Count of Buenavista, where the Museo de San Carlos is housed. The image gives life to the double-page spread.

It is a historical and artistic study of the Academy of San Carlos in the 200 years of its existence, from the gallery of the Academy of San Carlos in the 18th century to the present day.

Along the route of the 200 years of the Academy of San Carlos, the book is divided into three parts: the 18th century, the 19th century and the 20th century.

Part I: The 18th century

Part II: The 19th century

Part III: The 20th century

Part IV: The 21st century

57

EL ACERVO

Como el mar de muchos puertos, el cerro enllovo
dentro de 300 años del cristianismo. Hay en el cerro una de
200, en la que el cerro puede ser, hacia protección humana de
iguales años, se supieron, sobre la cima se edificó en Huesca.

- 1. En la dobleto en el cerro en el que...
- 2. En la dobleto en el cerro en el que...
- 3. En la dobleto en el cerro en el que...
- 4. En la dobleto en el cerro en el que...
- 5. En la dobleto en el cerro en el que...

Los principales puertos para el cerro obvia figuran
en la exposición, los de Andía de Co. de, Alonso Lopez de
Hozan, Eduardo de Echarri, Juan José Jorja,
Juan José Lopez de Arago, los Reyes, Juan José, Cristóbal de
Villanueva, entre otros, que son en su mayoría de tipo
petrolero, y algunos de tipo agrícola y temporal. En el
cerro y en su cerro se encuentran los puertos...

El cerro y el cerro de 200 años, de 200 años de historia.



En la dobleto en el cerro en el que...

- 1. En la dobleto en el cerro en el que...
- 2. En la dobleto en el cerro en el que...
- 3. En la dobleto en el cerro en el que...
- 4. En la dobleto en el cerro en el que...
- 5. En la dobleto en el cerro en el que...

Los principales puertos para el cerro obvia figuran
en la exposición, los de Andía de Co. de, Alonso Lopez de
Hozan, Eduardo de Echarri, Juan José Jorja,
Juan José Lopez de Arago, los Reyes, Juan José, Cristóbal de
Villanueva, entre otros, que son en su mayoría de tipo
petrolero, y algunos de tipo agrícola y temporal. En el
cerro y en su cerro se encuentran los puertos...

ACTIVIDADES

En la dobleto en el cerro en el que...

Los principales puertos para el cerro obvia figuran
en la exposición, los de Andía de Co. de, Alonso Lopez de
Hozan, Eduardo de Echarri, Juan José Jorja,
Juan José Lopez de Arago, los Reyes, Juan José, Cristóbal de
Villanueva, entre otros, que son en su mayoría de tipo
petrolero, y algunos de tipo agrícola y temporal. En el
cerro y en su cerro se encuentran los puertos...

El cerro y el cerro de 200 años, de 200 años de historia.

Pág. 38:

Descripción:

EL ACERVO, imagen de la Pinacoteca silueteada y sangrada.

Pág. 39:

Continuación de información, ACTIVIDADES y bloque de información complementaria.

Comentarios:

La disposición del perfilado de la fotografía permite hacer más dinámico el desglose de la información. Hace que el lector relacione y asimile visualmente el layout pues los colores combinan entre sí.

Pág. 40:

Descripción:

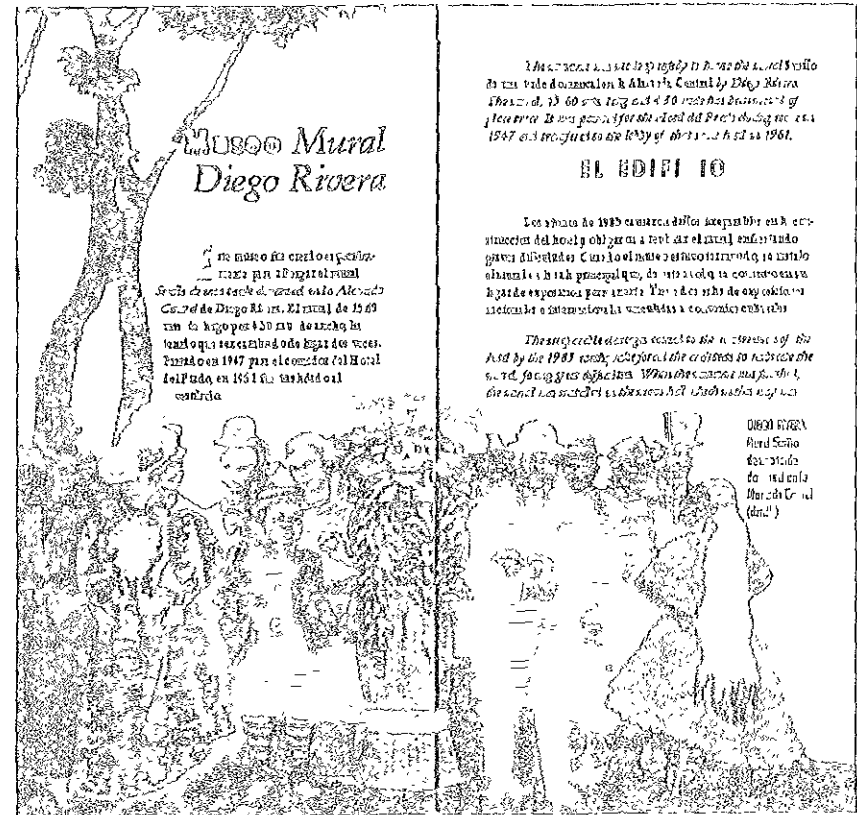
Cabeza con grafismo amarillo, capitular e imagen perfilada y sangrada a los cuatro márgenes, ocupando las dos páginas.

Pág. 41:

Continuación de información, EL EDIFICIO.

Comentarios:

La fotografía del mural es la atracción del museo, por lo que se aprovechó gran parte de éste, colocandola en ambas páginas para lograr una mayor percepción de detalles consiguiendo un diseño de página de gran fuerza e impacto visual.



En esta gran pintura se representa el castaño de agua en su hábitat natural, en el valle de El Cerro, en la zona de El Cerro, en la zona de El Cerro, en la zona de El Cerro.

EL ACERVO

En esta gran pintura se representa el castaño de agua en su hábitat natural, en el valle de El Cerro, en la zona de El Cerro, en la zona de El Cerro.

En esta gran pintura se representa el castaño de agua en su hábitat natural, en el valle de El Cerro, en la zona de El Cerro, en la zona de El Cerro.

En esta gran pintura se representa el castaño de agua en su hábitat natural, en el valle de El Cerro, en la zona de El Cerro, en la zona de El Cerro.

En esta gran pintura se representa el castaño de agua en su hábitat natural, en el valle de El Cerro, en la zona de El Cerro, en la zona de El Cerro.

En esta gran pintura se representa el castaño de agua en su hábitat natural, en el valle de El Cerro, en la zona de El Cerro, en la zona de El Cerro.

En esta gran pintura se representa el castaño de agua en su hábitat natural, en el valle de El Cerro, en la zona de El Cerro, en la zona de El Cerro.

En esta gran pintura se representa el castaño de agua en su hábitat natural, en el valle de El Cerro, en la zona de El Cerro, en la zona de El Cerro.

En esta gran pintura se representa el castaño de agua en su hábitat natural, en el valle de El Cerro, en la zona de El Cerro, en la zona de El Cerro.

En esta gran pintura se representa el castaño de agua en su hábitat natural, en el valle de El Cerro, en la zona de El Cerro, en la zona de El Cerro.

En esta gran pintura se representa el castaño de agua en su hábitat natural, en el valle de El Cerro, en la zona de El Cerro, en la zona de El Cerro.

En esta gran pintura se representa el castaño de agua en su hábitat natural, en el valle de El Cerro, en la zona de El Cerro, en la zona de El Cerro.

En esta gran pintura se representa el castaño de agua en su hábitat natural, en el valle de El Cerro, en la zona de El Cerro, en la zona de El Cerro.

En esta gran pintura se representa el castaño de agua en su hábitat natural, en el valle de El Cerro, en la zona de El Cerro, en la zona de El Cerro.

En esta gran pintura se representa el castaño de agua en su hábitat natural, en el valle de El Cerro, en la zona de El Cerro, en la zona de El Cerro.

En esta gran pintura se representa el castaño de agua en su hábitat natural, en el valle de El Cerro, en la zona de El Cerro, en la zona de El Cerro.

ACTIVIDADES

En esta gran pintura se representa el castaño de agua en su hábitat natural, en el valle de El Cerro, en la zona de El Cerro, en la zona de El Cerro.

En esta gran pintura se representa el castaño de agua en su hábitat natural, en el valle de El Cerro, en la zona de El Cerro, en la zona de El Cerro.

En esta gran pintura se representa el castaño de agua en su hábitat natural, en el valle de El Cerro, en la zona de El Cerro, en la zona de El Cerro.

En esta gran pintura se representa el castaño de agua en su hábitat natural, en el valle de El Cerro, en la zona de El Cerro, en la zona de El Cerro.

En esta gran pintura se representa el castaño de agua en su hábitat natural, en el valle de El Cerro, en la zona de El Cerro, en la zona de El Cerro.

Pág. 42:

Descripción:

EL ACERVO e imagen en marca de agua.

Pág. 43:

Continuación de información, ACTIVIDADES y bloque de información complementaria.

Comentarios:

Nuevamente se recurrió a la imagen del mural pero ahora como marca de agua, mostrando más detalles del mismo.

Biblioteca del Centro de Estudios y Documentación del Cerro, en la zona de El Cerro, en la zona de El Cerro.

Pág. 44:

Descripción:

Cabeza con grafismo amarillo, capitular, EL EDIFICIO, imagen silueteada y sangrada.

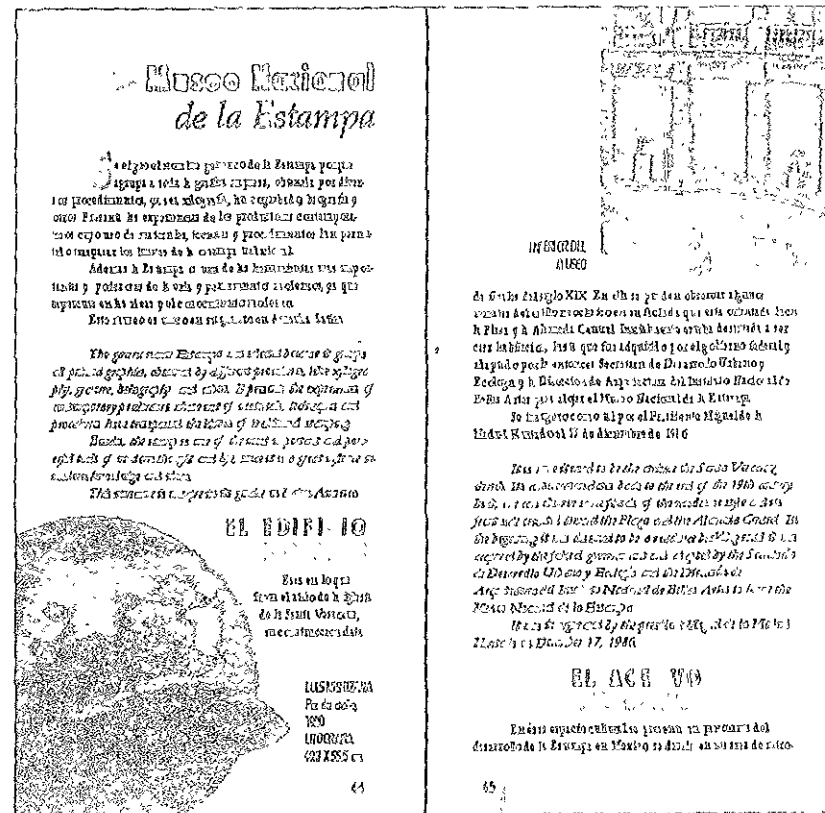
Pág. 45:

Imagen del interior del museo, continuación de información, EL ACERVO.

Comentarios:

La imagen de Nishisawa es redonda, más sin embargo al recordarla se logró una visión más armónica de la página.

Los colores de las imágenes combinan con los elementos de las páginas.



Realiza a través de sus talleres y proyectos educativos un gran número de actividades en el campo de la cultura, que se realiza en el Palacio de Bellas Artes (1946-1950) y el Auditorio y la Sala de Música y el Conservatorio, que realiza a través de sus talleres y proyectos educativos un gran número de actividades en el campo de la cultura.

En estos momentos se están realizando un gran número de actividades en el campo de la cultura, que se realiza en el Palacio de Bellas Artes (1946-1950) y el Auditorio y la Sala de Música y el Conservatorio, que realiza a través de sus talleres y proyectos educativos un gran número de actividades en el campo de la cultura.

A partir de la creación de la Escuela de Música y el Conservatorio de Música y el Auditorio y la Sala de Música y el Conservatorio, que realiza a través de sus talleres y proyectos educativos un gran número de actividades en el campo de la cultura.

En estos momentos se están realizando un gran número de actividades en el campo de la cultura, que se realiza en el Palacio de Bellas Artes (1946-1950) y el Auditorio y la Sala de Música y el Conservatorio, que realiza a través de sus talleres y proyectos educativos un gran número de actividades en el campo de la cultura.

ACTIVIDADES

En estos momentos se están realizando un gran número de actividades en el campo de la cultura, que se realiza en el Palacio de Bellas Artes (1946-1950) y el Auditorio y la Sala de Música y el Conservatorio, que realiza a través de sus talleres y proyectos educativos un gran número de actividades en el campo de la cultura.

En estos momentos se están realizando un gran número de actividades en el campo de la cultura, que se realiza en el Palacio de Bellas Artes (1946-1950) y el Auditorio y la Sala de Música y el Conservatorio, que realiza a través de sus talleres y proyectos educativos un gran número de actividades en el campo de la cultura.

En estos momentos se están realizando un gran número de actividades en el campo de la cultura, que se realiza en el Palacio de Bellas Artes (1946-1950) y el Auditorio y la Sala de Música y el Conservatorio, que realiza a través de sus talleres y proyectos educativos un gran número de actividades en el campo de la cultura.

Museo del Palacio de Bellas Artes

El Museo del Palacio de Bellas Artes, en 1938, la colección que alberga perteneció a Adolfo de las Casas, quien en 1938 fue el fundador de este Museo. El nombre de las Casas se refiere a un grupo de artistas y escritores que se reunían en su casa en el barrio de San Juan de los Rios, en la ciudad de México. Este grupo de artistas y escritores se reunían en su casa en el barrio de San Juan de los Rios, en la ciudad de México.

En estos momentos se están realizando un gran número de actividades en el campo de la cultura, que se realiza en el Palacio de Bellas Artes (1946-1950) y el Auditorio y la Sala de Música y el Conservatorio, que realiza a través de sus talleres y proyectos educativos un gran número de actividades en el campo de la cultura.

En estos momentos se están realizando un gran número de actividades en el campo de la cultura, que se realiza en el Palacio de Bellas Artes (1946-1950) y el Auditorio y la Sala de Música y el Conservatorio, que realiza a través de sus talleres y proyectos educativos un gran número de actividades en el campo de la cultura.



MUSEO DEL PALACIO DE BELLAS ARTES

Pág. 46:

Descripción:

Continuación de información, ACTIVIDADES, bloque de información complementaria e imagen en marca de agua.

Pág. 49:

Cabeza con grafismo verde, capitular e imagen silueteada y sangrada en el borde inferior derecho.

Comentarios:

La fotografía-fondo es una litografía a dos colores que ejemplifica la calidad con la que cuanta el acervo del museo.

El conjunto escultórico La Armonía, ilustra la majestuosidad de la fachada del Palacio de Bellas Artes.

Pág. 50:

Descripción:

Imagen de vitral del interior del Palacio de Bellas Artes, EL EDIFICIO.

Pág. 51:

Continuación de información, EL ACERVO.

Comentarios:

A diferencia de la fotografía circular que se silueteó en páginas anteriores, ésta se mantuvo entera pues se consideró importante que el lector apreciara por completo el vitral, además, siendo una forma circular aporta gran sensibilidad y produce un efecto suave.



EL EDIFICIO

Proyecto por el arquitecto Adolfo Bonni para el interior del Museo de Bellas Artes, realizado en el año de 1903 en un espacio de 7.450 metros cuadrados para un espacio de exhibición de obras de arte. Al pasar en su momento por el estudio de la Dirección de Bellas Artes y el Museo de Bellas Artes, el proyecto fue aprobado.

El vitral, a modo de introducción por la entrada del museo, se realizó en 1903 por el arquitecto Adolfo Bonni, quien se inspiró en el proyecto de Bonni para el interior del Museo de Bellas Artes y el Museo de Bellas Artes, el proyecto fue aprobado.

Se encargó al arquitecto Adolfo Bonni la realización del vitral en el año de 1903 con un presupuesto de \$100,000.

El Proyecto del Museo de Bellas Artes de México, realizado por el arquitecto Adolfo Bonni, en el año de 1903. El vitral del interior del Museo de Bellas Artes, realizado por el arquitecto Adolfo Bonni, en el año de 1903.

On the interior of the Museo de Bellas Artes, the stained glass window, designed by Adolfo Bonni, in the year 1903. The project for the interior of the Museo de Bellas Artes, designed by Adolfo Bonni, in the year 1903. The stained glass window, designed by Adolfo Bonni, in the year 1903.

The stained glass window, designed by Adolfo Bonni, in the year 1903. The project for the interior of the Museo de Bellas Artes, designed by Adolfo Bonni, in the year 1903. The stained glass window, designed by Adolfo Bonni, in the year 1903.

EL ACERVO

El acervo del Museo de Bellas Artes, formado por el arquitecto Adolfo Bonni, en el año de 1903. El acervo del Museo de Bellas Artes, formado por el arquitecto Adolfo Bonni, en el año de 1903.

El acervo del Museo de Bellas Artes, formado por el arquitecto Adolfo Bonni, en el año de 1903. El acervo del Museo de Bellas Artes, formado por el arquitecto Adolfo Bonni, en el año de 1903.

El acervo del Museo de Bellas Artes, formado por el arquitecto Adolfo Bonni, en el año de 1903. El acervo del Museo de Bellas Artes, formado por el arquitecto Adolfo Bonni, en el año de 1903.

El acervo del Museo de Bellas Artes, formado por el arquitecto Adolfo Bonni, en el año de 1903. El acervo del Museo de Bellas Artes, formado por el arquitecto Adolfo Bonni, en el año de 1903.

Museo Nacional de Arte

El Museo Nacional de Arte es el resultado del desarrollo de las colecciones de arte que se han ido formando desde el siglo XVI hasta 1931. La misión principal es reunir y conservar las obras de arte que forman parte del patrimonio cultural de España y proporcionar a los visitantes un medio de conocimiento de la historia del arte español.

El Museo Nacional de Arte es el resultado del desarrollo de las colecciones de arte que se han ido formando desde el siglo XVI hasta 1931. La misión principal es reunir y conservar las obras de arte que forman parte del patrimonio cultural de España y proporcionar a los visitantes un medio de conocimiento de la historia del arte español.

EL EDIFICIO

El edificio del Museo Nacional de Arte fue proyectado por el arquitecto Juan de Herrera y construido entre 1584 y 1594. Es un ejemplo de la arquitectura renacentista española, con su fachada principal que muestra la influencia de la arquitectura italiana.

El edificio del Museo Nacional de Arte fue proyectado por el arquitecto Juan de Herrera y construido entre 1584 y 1594. Es un ejemplo de la arquitectura renacentista española, con su fachada principal que muestra la influencia de la arquitectura italiana.

El edificio del Museo Nacional de Arte fue proyectado por el arquitecto Juan de Herrera y construido entre 1584 y 1594. Es un ejemplo de la arquitectura renacentista española, con su fachada principal que muestra la influencia de la arquitectura italiana.

Descripción de la obra de arte de la colección de arte del Museo Nacional de Arte.

Esta obra de arte es un ejemplo de la pintura renacentista española, con su temática religiosa y su estilo característico de la época.

Esta obra de arte es un ejemplo de la pintura renacentista española, con su temática religiosa y su estilo característico de la época.

EL ACERVO

El acervo del Museo Nacional de Arte es uno de los más importantes de España, con obras de artistas como Velasco, El Greco y Goya. Estas obras representan la evolución del arte español a lo largo de los siglos.



JOSEF VAGEL
El Greco
1560-1613
GRIJNHA
1612-17

Pág. 54:

Descripción:

Cabeza con grafismo verde, EL EDIFICIO.

Pág. 55:

Continuación de información, EL ACERVO e imagen de

Velasco.

Comentarios:

La imagen muestra un color verde que armoniza con los elementos de ambas páginas, sus colores producen un efecto de frescura y pureza de color en el receptor.

Pág. 56:

Descripción:

Imagen de Siqueiros, continuación de información.

Pág. 57:

Continuación de información, imagen en marca de agua.

Comentarios:

El autorretrato de Siqueiros muestra la colección permanente del museo, la fotografía-fondo es del interior y le da vida a una página con texto denso.

	<p>DONALDO SIBRANS AUTORRETRATO MUSEO MEXICO</p>	<p>1914) para el teatro nacional. Foto 17. Del traslado al museo de la colección artística del año 1914 (1914-1915) Foto 18 y 19. Del traslado al museo de la colección artística del año 1914 (1914-1915) Foto 20 y 21. Del traslado al museo de la colección artística del año 1914 (1914-1915) Foto 22 y 23. Del traslado al museo de la colección artística del año 1914 (1914-1915) Foto 24. Del traslado al museo de la colección artística del año 1914 (1914-1915)</p>
<p>galerías y la pintura de José Ruíz y del Dr. Sol. En los ejemplares del siglo XX se puede ver el aspecto de la colección europea representada en la obra de Alfonso Ruíz y Manera, Diego Rivera y Adolfo Patiño y en el ejemplar del siglo XXI se puede ver el aspecto de la colección de los años veinte y treinta. En primer plano del espacio se ve el espacio de la pintura de los años veinte y treinta y de la pintura de los años veinte y treinta y de la pintura de los años veinte y treinta. Foto 1. Los libros de los años veinte y treinta. Foto 2. De la pintura de los años veinte y treinta. Foto 3. De la pintura de los años veinte y treinta. Foto 4. De la pintura de los años veinte y treinta. Foto 5. De la pintura de los años veinte y treinta. Foto 6. De la pintura de los años veinte y treinta. Foto 7. De la pintura de los años veinte y treinta. Foto 8 y 9. De la pintura de los años veinte y treinta. Foto 10 y 11. De la pintura de los años veinte y treinta. Foto 12 y 13. De la pintura de los años veinte y treinta. Foto 14 y 15. De la pintura de los años veinte y treinta. Foto 16 y 17. De la pintura de los años veinte y treinta.</p>	<p>55</p>	<p>1914) para el teatro nacional. Foto 17. Del traslado al museo de la colección artística del año 1914 (1914-1915) Foto 18 y 19. Del traslado al museo de la colección artística del año 1914 (1914-1915) Foto 20 y 21. Del traslado al museo de la colección artística del año 1914 (1914-1915) Foto 22 y 23. Del traslado al museo de la colección artística del año 1914 (1914-1915) Foto 24. Del traslado al museo de la colección artística del año 1914 (1914-1915)</p>

1895 *Compendio de las obras de arte de España desde 1800 hasta 1895*
 1896 *El arte de España en el siglo XIX*
 1897 *Las artes de España en el siglo XIX*
 1898 *Las artes de España en el siglo XIX*
 1899 *Las artes de España en el siglo XIX*
 1900 *Las artes de España en el siglo XIX*
 1901 *Las artes de España en el siglo XIX*
 1902 *Las artes de España en el siglo XIX*
 1903 *Las artes de España en el siglo XIX*
 1904 *Las artes de España en el siglo XIX*
 1905 *Las artes de España en el siglo XIX*
 1906 *Las artes de España en el siglo XIX*
 1907 *Las artes de España en el siglo XIX*
 1908 *Las artes de España en el siglo XIX*
 1909 *Las artes de España en el siglo XIX*
 1910 *Las artes de España en el siglo XIX*

ACTIVIDADES

Una actividad y un patrimonio, para el estudio de la historia del arte en España en el siglo XIX, con el programa *El Arte de España en el siglo XIX* en el museo.

Con el programa *El Arte de España en el siglo XIX* en el museo, se ofrece un programa de actividades para el estudio de la historia del arte en España en el siglo XIX.

1. *Actividad de arte en el siglo XIX*
 2. *Actividad de arte en el siglo XIX*
 3. *Actividad de arte en el siglo XIX*
 4. *Actividad de arte en el siglo XIX*
 5. *Actividad de arte en el siglo XIX*
 6. *Actividad de arte en el siglo XIX*
 7. *Actividad de arte en el siglo XIX*
 8. *Actividad de arte en el siglo XIX*
 9. *Actividad de arte en el siglo XIX*
 10. *Actividad de arte en el siglo XIX*

EX-Torosa Arte Alternativo

EX-Torosa Arte Alternativo es un espacio de arte contemporáneo, formado por artistas y colectivos de Torosa desde el año 1990. Este espacio se dedica a la realización de exposiciones de arte contemporáneo y de actividades culturales y educativas. El espacio de arte contemporáneo de Torosa es un espacio de arte contemporáneo que se dedica a la realización de exposiciones de arte contemporáneo y de actividades culturales y educativas.

EX-Torosa Arte Alternativo es un espacio de arte contemporáneo, formado por artistas y colectivos de Torosa desde el año 1990. Este espacio se dedica a la realización de exposiciones de arte contemporáneo y de actividades culturales y educativas. El espacio de arte contemporáneo de Torosa es un espacio de arte contemporáneo que se dedica a la realización de exposiciones de arte contemporáneo y de actividades culturales y educativas.

EL EDIFICIO

El edificio de Torosa Arte Alternativo es un edificio de arte contemporáneo, formado por artistas y colectivos de Torosa desde el año 1990. Este edificio se dedica a la realización de exposiciones de arte contemporáneo y de actividades culturales y educativas. El edificio de arte contemporáneo de Torosa es un edificio de arte contemporáneo que se dedica a la realización de exposiciones de arte contemporáneo y de actividades culturales y educativas.

Pág. 58:

Descripción:

Continuación de información, ACTIVIDADES, bloque de información complementaria, imagen en marca de agua.

Pág. 59:

Cabeza con grafismo en verde, capitular, EL EDIFICIO

Comentarios:

La imagen de la Plaza Manuel Tolsá con la estatua de Carlos IV, El Caballito, es el ejemplo invaluable del patrimonio artístico del museo.

Pág. 60:

Descripción:

Continuación de información, EL ACERVO, ACTIVIDADES, bloque de información complementaria, imagen en marca de agua.

Comentarios:

La fotografía de la fachada del ex-convento muestra la magnífica arquitectura colonial que se puede admirar en ese centro cultural.

Foto que acompaña el pto.

EL ACERVO
 BLOQUE DE INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

En sus salas de Juan C. Muñoz y Rafael Muñoz
 En agosto de 1968 por el Sr. J. C. Muñoz y R. Muñoz

ACTIVIDADES
 BLOQUE DE INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Estas actividades, como ya vimos en parte de los otros bloques, son de carácter cultural y educativo. Con ellas se busca promover el interés de los jóvenes en la cultura y en el estudio.

Estas actividades se realizan en las salas de Juan C. Muñoz y Rafael Muñoz, en agosto de 1968.

El Sr. J. C. Muñoz y R. Muñoz
 Sr. J. C. Muñoz y R. Muñoz
 Sr. J. C. Muñoz y R. Muñoz

1968

Handwritten notes at the top right of the page, including the word "como" and other illegible scribbles.

7.13 Descripción del diseño.

Una vez finalizado el diseño de la guía es importante señalar las características gráficas que la componen:

Es un diseño actual, apegado a formas y colores elementales. Muestra unidad en la presentación de las informaciones visuales, cada página tiene su propia personalidad pero todas se reconocen como parte de una misma serie y conservan el estilo global de la publicación.

La repetición de elementos crea ritmo, y produce una alta sensación de movimiento dentro de la composición, ya que la proximidad de elementos semejantes provoca la influencia de unos sobre otros emitiendo armonía.

Las fotografías se combinaron con el resto de los elementos gráficos consiguiendo impacto visual. Se procuró que complementaran la información aportada por el texto y se ubicaron en la posición más adecuada para mantener un perfecto equilibrio con todo el conjunto.

Se planeó un equilibrio de formas dentro de la guía, se observan figuras circulares que de acuerdo a estudios, son atributos femeninos que sugieren plenitud, seguridad, receptividad y provocan una percepción más positiva. En combinación con éstas, los triángulos son atributos masculinos que connotan agresividad, actividad y dirección. Con el equilibrio adecuado de estas figuras se logra una percepción positiva y armónica del receptor.

El contenido es concreto y claro, la disposición de la infor-

mación es lógica y fácil de entender.

Definición del diseño:

- ⇒ Equilibrado.
- ⇒ Atractivo al público joven, invita a profundizar en el conocimiento del arte.
- ⇒ Cálido, tiene contraste tonal entre sus colores.
- ⇒ Vibrante, lleno de energía.
- ⇒ Práctico en su uso y su transporte.
- ⇒ Aporta novedad al diseño de guías.

CAPITULO VIII.

PRODUCCION GRAFICA

8.1 Introducción.

La reproducción gráfica de cualquier impreso involucra varios procesos, desde la concepción de la idea del proyecto, su planeamiento y diseño, hasta la impresión en sí.

Cubre tres grandes áreas:

1. El diseño: implica el desarrollo gráfico de una idea, las pruebas de composición final de tipografía e imágenes, la planeación para su presentación (implicaciones técnicas y comerciales, método de impresión) y la aprobación del conjunto en sí.

2. La pre-prensa: incluye la digitalización de las imágenes, la formación o imposición del contenido para su salida a negativos, la salida a negativos o positivos y las pruebas de color.

3. La impresión: desde la producción de placas, el tiro (implica el papel y las tintas), el terminado: refilado, engrapado o encuadernado, el suaje, el grafilado o suajado, doblez.

Una vez realizado el paso del diseño, nos centraremos en la pre-prensa e impresión de la guía.

8.2 Pre-prensa.

Hasta hace poco, los trabajos de preimpresión como la digitalización, el trapping, la imposición, el retoque de color o la generación de separaciones eran llevados a cabo manual-

mente o en sistemas exclusivos muy caros. Actualmente, muchos de los procesos de impresión pueden hacerse en una computadora personal.

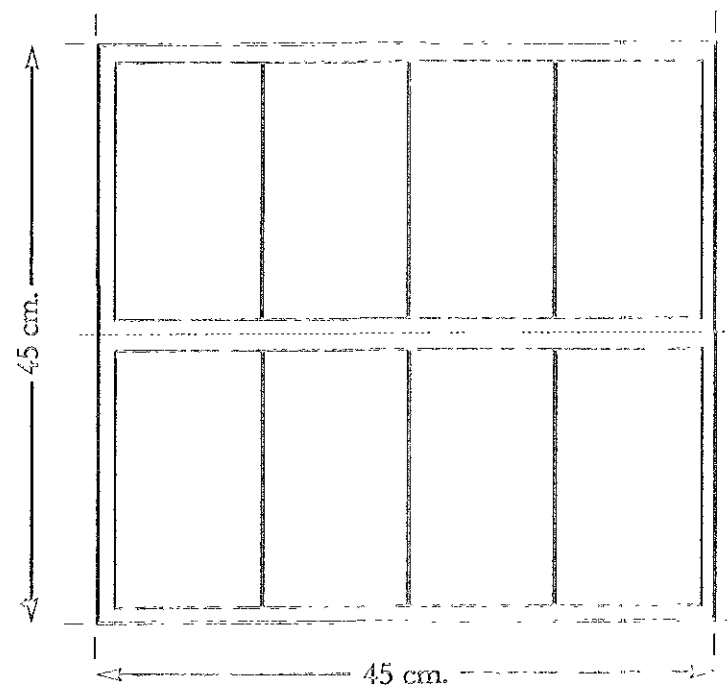
La flexibilidad y control que ofrece esta nueva tecnología ha difuminado la división entre diseñadores y los profesionales de la preimpresión. Los diseñadores con los conocimientos y el equipo necesarios pueden llevar a cabo tareas de preimpresión. La industria de la preimpresión se ha transformado para dar cabida a las exigencias de la edición electrónica. Los talleres de impresión poseen fotocomponedoras para producir separaciones, ofrecen color de alta fidelidad e impresión digital directa.

El diseño de la guía se realizó en un programa de edición por computadora, por lo tanto el armado o formación de negativos se llevará a cabo electrónicamente y al finalizar únicamente se entregará el archivo a un buró de pre-prensa para dar salida a negativos. Se entregarán también las transparencias de las imágenes incluidas en la guía para su digitalización.

La realización del proyecto va relacionado entre sí, al inicio del diseño se contempló el formato de la publicación en base al tamaño de pliego en el que se imprimiría para su aprovechamiento a la hora de la impresión. Así mismo, para decidir la formación correcta de las páginas en el pliego se debe conocer el área de impresión máxima de la prensa en la que va a entrar el trabajo y que en este caso es de 50 X 70 cm., por

lo cual el pliego de 61 X 90 cm. deberá ser cortado por la mitad. Teniendo como base éste parámetro, la formación de las páginas para el papel deberá realizarse en un área de 61 X 45 cm.

La formación de negativos para las páginas del contenido será como a continuación se presenta, considerando 5 mm. de cada lado para el rebase y el refile.



8.2.1 Imposición de pliegos.

Imposición es el proceso de disponer las páginas de un documento de modo que cuando se doblen las hojas impresas para encuadernarlas, las páginas estén en el orden preciso. Estas, se colocan sobre una hoja de material plástico llamado astralón, que se utiliza para producir las planchas con las que se imprimirá. Cada plancha imprime una formación como la gráfica anterior, para aprovechar el tamaño del papel que se va a usar.

Es una pauta según la cual todas las páginas que se impriman en una cara de la hoja de impresión deben tener en su reverso exactamente la hoja correspondiente para que en su posterior paginación y encuadernación, coincidan correctamente.

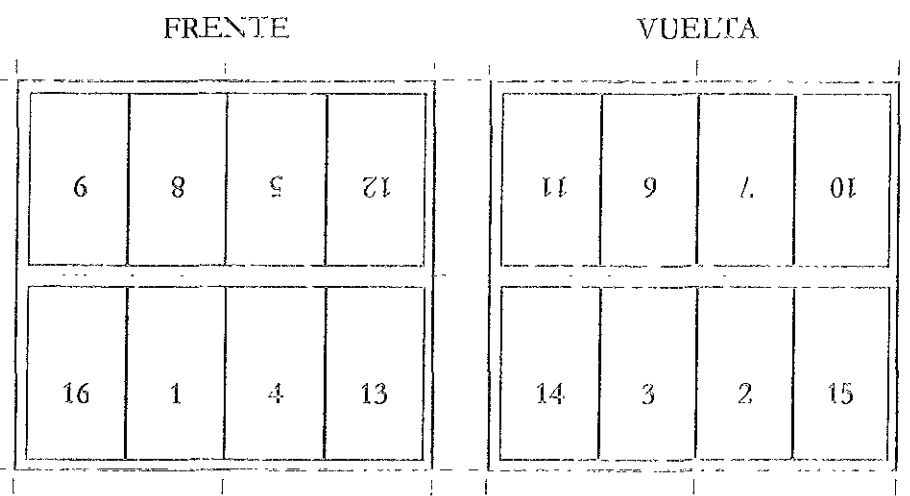
La imposición puede hacerse de dos formas:

1. Imposición a blanco y vuelta: las páginas que han de imprimirse en ambas caras de la hoja de impresión aparecen en una sola plancha; después de impresas por un lado, se da vuelta a la hoja de derecha a izquierda hacia el lado en blanco y se pasan por la misma plancha. Este tipo de imposición reduce a la mitad el número de impresiones, el número de planchas y el tiempo de preparación de la máquina, que producen una reducción general de costos. Esta imposición se limita únicamente para formatos pequeños que puedan acomodarse completamente dos o varias veces en cada hoja de impresión.

2. Método casado: la mitad de las páginas se imprimen en un lado de la hoja y la otra mitad al reverso. Son necesarias dos planchas distintas para cada hoja de impresión. En el alzado se encuadernará y gui-lotinará para formar un documento impreso.

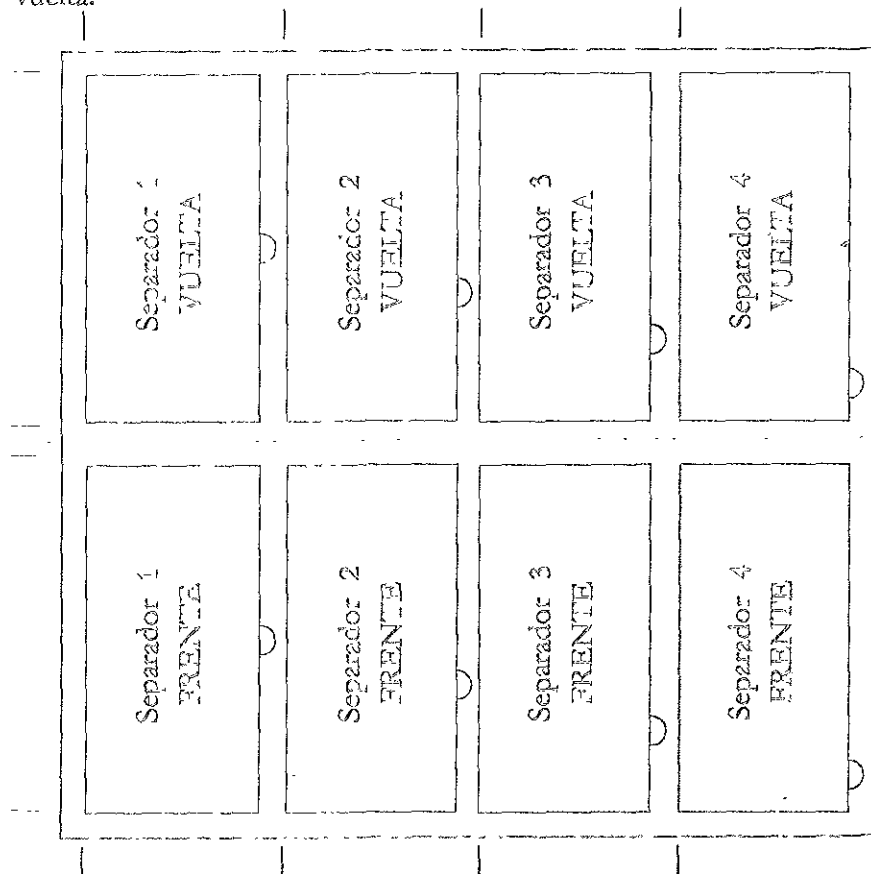
La imposición puede ser manual o electrónica, la manual es un proceso laborioso en el que los fotolitos se disponen correctamente sobre el astralón y se pegan con cinta adhesiva. La electrónica requiere de un programa especial en el que al imprimir o filmar, ordena las páginas del documento, o bien dentro de un programa de edición, hacer la imposición.

El método de imposición para la guía será el casado.



Imposición de páginas

Al incluir dentro de la guía separadores en un papel de mayor gramaje, se dividió la creación de negativos, pues no pueden imprimirse al mismo tiempo. Se realizaron con el método imposición a blanco y vuelta:



En total fueron 64 páginas interiores: 52 páginas de contenido y se contemplaron 4 anuncios de los patrocinadores; 4 de separadores y 4 de mapas de localización.

8.2.2 Pruebas de color.

La impresión de pruebas permite comprobar el trabajo y tener una seguridad razonable de que el resultado final será el deseado. Las pruebas permiten comprobar la maquetación, el texto y las imágenes, y anticiparse a los problemas de filmación potenciales antes de la salida final. En los trabajos de cuatricromía también permitirá asegurarse de que la separación de colores es correcta.

Las pruebas basadas en fotolitos dan la mejor indicación del resultado impreso. Al partir de los fotolitos que se usarán para insolar las planchas de impresión, la densidad y fidelidad del color y el registro serán los mismos que se obtendrán en la imprenta.

Existen dos empresas líder en cuanto a pruebas de color, Dupont y 3M, que realizan básicamente las mismas pruebas pero con sus propios sistemas. Las pruebas básicas de color son:

1. Pruebas por transparencia: consisten en acetatos coloreados con las cuatro tintas de cuatricromía sobre los que se imprime la separación. Las hojas se montan una sobre otra para ver la cuatricromía completa, y se puede comprobar cada tinta por separado. Se conocen como Cromacheck (de Dupont) y Color Key (de 3M).

2. Pruebas por laminación: se generan por el traspaso de cada fotolito de la separación a cuatro películas coloreadas CMAN que a su vez se traspasan a una hoja de papel. Se conocen como Cromalin (DuPont) y Matchprint (3M).

E

8.3 Impresión.

La reproducción de la guía será "a todo color", esto significa que el arte final de color será reproducido usando el proceso de cuatricromía. Eso implica la impresión consecutiva de los componentes cyan, magenta, amarillo y negro de una imagen con los colores separados.

Se necesitan cuatro negativos tramados y exclusivamente cuatro tintas que son las de los colores antes mencionados. Al intercalarse los puntos o retícula de cada uno de los cuatro negativos durante la impresión de su color correspondiente, se imita ópticamente toda la gama de colores que representa fielmente el original.

Los colores se imprimen en progresión superponiéndose entre sí con diferentes inclinaciones de tramado para crear la diversidad de ellos; la secuencia habitual para la impresión es: primero el amarillo, luego el magenta, después el cyan y por último el negro.

Existe como posibilidad el uso de pantallas (porcentajes de color), dúotonos y medios tonos, así como la aplicación de tintas extras en colores especiales como los metálicos y fluorescentes.

8.3.1 Procesos de impresión.

La imagen final de toda la idea del proyecto depende del proceso de impresión; la impresión indirecta offset es el procedimiento más común actualmente, pero también se puede recurrir a otros como la litografía, flexografía, huecograbado y serigrafía. En cada sistema se obtienen efectos distintos mediante los diversos procesos de síntesis que dan origen a su impresión.

La **litografía offset** es un proceso planográfico (impresión con una superficie plana) basado en el principio de que la grasa y el agua no se mezclan, las zonas que se imprimen están en el mismo plano que las que no se imprimen; la imagen o zona a imprimir, es receptiva a la tinta, mientras que las zonas no correspondientes a la imagen la repelen.

En primer lugar la superficie de impresión se pasa por los rodillos cargados de agua que humedecen la zona sin imagen, posteriormente se pasa por los rodillos de entintar que depositan la tinta sólo sobre las zonas con imagen, el resto de la plancha que está húmeda no acepta la tinta; después se pone en contacto con el cilindro forrado de goma que lleva la plancha. Finalmente, la tinta deja una impresión en la goma que es la que transfiere la imagen al papel. De este proceso se deriva el término OFFSET (colocado aparte), ya que el papel nunca entra en contacto con la plancha.

La **flexografía** usa planchas en relieve donde se aplica la tinta mediante un rodillo de metal con celdillas grabadas que la llevan y

transfieren al clisé de goma y ésta al papel; se utiliza para la impresión de artículos de plástico.

¶ El **huecograbado** tiene la imagen a imprimir hundida dentro de la plancha que se rellena con tinta líquida; el área sin imagen se limpia de forma que ésta se deposite sobre el papel sólo a partir de celdas hundidas.

¶ La **serigrafía** usa una trama de fibra sintética que se tensa sobre un marco y la tinta se esparce mediante un rodillo de goma o rasero, que forza la tinta para llenar las áreas de imagen no bloqueadas.

Todos estos procesos de impresión utilizan negativos a excepción de la serigrafía.

8.3.2 Impresión offset.

La impresión offset se basa en el principio de la litografía. La impresión se realiza mediante el empleo de tres cilindros en contacto entre sí: el primer cilindro lleva la plancha que se humedece y entinta; el segundo, hecho de goma, recibe la impresión y la traslada a la hoja, a la que el tercer cilindro (llamado de presión) ha dado vuelta.

El proceso de impresión offset es el siguiente: el molde es una plancha de zinc o de aluminio, tratada con un material sensible a la luz, sobre la plancha se coloca la película en negativo con la imagen y texto a imprimir y se expone a la luz de la lámpara arco, la plancha recibe la luz en las partes descubiertas; posteriormente se les da un tratamiento espe-

cial con productos químicos y las partes impresas absorben agua y repelen la tinta, mientras que en las partes por donde no pasa la luz, reciben la tinta grasosa y repelen el agua; siendo éstas las que se imprimen.

Cuando los cilindros humidificadores llevan hasta la plancha el agua, sólo se deposita en las partes que no van impresas y cuando los cilindros llevan la tinta, sólo se deposita en las que sí van, transfiriéndola al cilindro de goma y finalmente al papel.

Las principales máquinas para la impresión offset son:

1. La **prensa litográfica**: el molde es de zinc, la presión y el entintado se accionan manualmente con un cilindro; se emplea en tirajes limitados.

2. La **offset cilíndrica de hoja o prensa plana**: sus elementos son similares a los de las máquinas tipográficas plano-cilíndricas, con rodillos que llevan agua a la plancha. Existen en varios formatos (desde 35X50 cm. 60X120 cm.). Puede imprimir dos caras al mismo tiempo, es la más usada.

3. La **rotativa offset**: se basa en el mismo principio de la cilíndrica, con la diferencia que se utiliza papel continuo de la bobina, el cual pasa entre el cilindro de transferencia y el de presión; el papel corre entre dos cilindros de goma de modo de que ambos lados imprimen al mismo tiempo. Puede imprimir 6, 32 ó 64 páginas a la vez.

Algunas de estas máquinas imprimen, secan y pliegan el papel en la misma, y son generalmente usadas para tirajes grandes, principalmente para los periódicos.

El método de impresión recomendado para la guía es el offset en prensa plana ya que ofrece una gran calidad en la reproducción de detalles e imágenes, admite gran variedad de tipos de papel y es la opción recomendada para este tipo de publicación.

8.3.3 Acabados.

Una vez que esta listo el material impreso, requiere de ciertas operaciones más para que se convierta en una publicación terminada.

El proceso de encuadernado comienza con el corte de las hojas del pliego (si es necesario); en algunos casos el terminado requiere del perfilado o suajado, que es el recorte de formas complejas con un molde metálico y con filo (previamente estructurado). En el caso de la guía este método es necesario tanto para la cubierta como para las hojas que dividen las secciones de la misma.

Después del corte se prosigue con el doblado de las hojas (que también pueden tener formas especiales, según el diseño). El doblez más común en guías es el rectangular o perpendicular, con el que la hoja pasa a ser una signatura (cada hoja impresa y doblada) de cuatro páginas.

Antes de encuadernar las hojas, se acomodan o "alzan" de modo que la paginación sea la correcta.

"La elección del proceso de encuadernación depende de varios factores: la calidad, la cantidad y el estilo requeridos, así como el pre-

supuesto disponible. La elección también dependerá de cómo va usar el lector el documento encuadernado"(1).

Se debe tener en cuenta que el lector verá en primer lugar el encuadernado y su cubierta, así que de su impresión inicial dependerá si lo adquiere o no (en caso de estar a la venta); así mismo esa primera impresión afectará la forma en que el lector perciba su contenido.

Procesos de encuadernación:

1. **Cosido a caballete con alambre:** es el más barato y adecuado para varios libros. Las signaturas son insertadas una dentro de la otra para después ser engrapadas en el doblez por el centro del libro; es inadecuado para más de 30 signaturas.

2. **Encuadernación sin cosido:** los adhesivos plásticos flexibles son usados para este método, el cual es más barato y es utilizado en grandes volúmenes. Se aplica adhesivo y después una tela de recubrimiento.

3. **Encuadernación cosida y empastada:** es la tradicional para los libros tanto de cubierta dura como blanda; es de máxima calidad y permanente, se adapta a documentos de cualquier tamaño, es cara, inadecuada para tirajes muy grandes y tiene lomo tradicional para poner el título, etc.

4. **Encuadernación perfecta (hot melt):** usa adhesivo en el

(1) Collie David, Cotton Bob, *Diseño para la autoedición (DTP)*, Manuales de diseño, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1992, p.p. 152

lomo para fijar las páginas, es adecuada para grandes tirajes, es profesional, permanente y se adecúa para cubiertas de papel oblandas.

5. **Encuadernación de hojas sueltas por medios mecánicos:** es informal, puede ser de anillas o de espiral. Con anillas es adecuada para tirajes cortos, se le pueden añadir más páginas y es un material barato y accesible. En la encuadernación espiral los documentos se pueden abrir del todo, no tiene límite para el número de hojas, no tiene lomo, es caro y permanente.

6. **Sujeción con un lomo de pinza de plástico deslizable:** no es permanente, los documentos no se pueden abrir del todo, se le pueden añadir más páginas y es barato.

Las operaciones finales para proteger y decorar el material impreso son:

☞ Engomado: montaje con goma de varias piezas.

☞ Montaje: fijación del papel a un soporte en firme de plástico o madera.

☞ Plastificado o laminado: protección de la superficie impresa con una película transparente y brillante de plástico.

☞ Barnizado ó UV: protección con una sustancia líquida transparente y brillante en la superficie impresa.

☞ Realce: impresión con elevación o hundimiento de la imagen impresa.

☞ Gofrados: textura agregada a la impresión por medio de

rodillos grabados con el diseño deseado.

El método de encuadernación para la guía será la perfecta o Hot Melt y el terminado será con barniz UV, por la calidad y protección que le brinda.

8.4 Costos.

En lo relativo a los costos de producción, se pidió una cotización a Unión Editorial, S.A. de C.V., en la que se define el precio final de la realización de la guía, tanto global como unitario. La cotización se puede ver en el apéndice de esta tesis.

Costo de pre-prensa:	\$ 22,422 + I.V.A.
Impresión y terminado:	\$ 764,187 + I.V.A.
Suma:	\$ 786,187 + I.V.A.
El costo por unidad:	\$ 9.74 + I.V.A.

El costo por página de publicidad (6 anuncios) considerando patrocinarla es de \$135,602.00.

8.5 Archivos para formación.

Anteriormente se realizaban originales mecánicos, en la actualidad se preparan archivos para su formación digital o electrónica,

derivados del archivo original de diseño, pero con la formación expuesta en el inciso 8.2.

Cuando llegue el momento de entregar el documento a la empresa de servicios, se debe comprobar la información del archivo (generalmente entregado en un zip), la tipografía, eliminar páginas innecesarias, comprobar vínculos, el rebase suficiente y el trapping, así como adjuntar las pruebas de color. Es recomendable hacer todo el proceso con una sola empresa de servicios.

CONCLUSIONES

La idea básica del proyecto fue la de diseñar una guía que mostrara los museos dependientes del INBA a un público joven. Conforme se fue avanzando en la investigación se encontró que no existía ninguna publicación exclusiva de sus museos y el marco del receptor se amplió, se propuso entonces un diseño innovador con información concreta que abarcara no sólo a un público nacional joven, sino también a todo extranjero interesado en conocer los espacios artísticos de la Ciudad de México.

El transcurso del diseño no presentó dificultad, ya que haciendo un buen análisis de los recursos gráficos y un buen proceso de bocetaje los resultados fueron los esperados. Sin embargo al momento de la planeación técnica emergieron varios problemas por el desconocimiento del área de pre-prensa e impresión las cuales están relacionadas íntimamente con la producción del trabajo. Surgió la necesidad de aprender todo el proceso el cual es extenso y se dificultó aún más por las características exclusivas de la guía. La mejor opción fue la del aprendizaje empírico en una imprenta, haciendo ejercicios y aprendiendo a calcular costos con personas involucradas en este proceso.

Se modificaron algunos parámetros establecidos en un principio que finalmente resultaron positivos, como la idea de patrocinar la guía y regalarla, ya que en un principio la idea era venderla.

El resultado final cubrió los requisitos esperados por el usuario al que va dirigida y por el cliente.

Así mismo las expectativas personales del diseñador se cubrieron más allá de lo esperado pues se adquirieron nuevos conocimientos y se logró una aportación constructiva al diseño editorial.

APENDICE

La encuesta realizada en el capítulo III, fue entregada a 150 personas, aproximadamente, las cuales cubrían los requisitos de edad. Se recibieron contestadas 110.

Se realizaron investigaciones de campo en los centros de información de los Museos para complementar la investigación documental.

Para obtener el número de ejemplares en el primer tiro de la guía se obtuvo el número de visitantes durante 1998 en los siguientes museos:

	MUSEO NACIONAL DE ARTE	MUSEO DEL PALACIO. DE BELLAS ARTES	MUSEO DE ARTE MODERNO	MUSEO DE ARTE CARRILLO GILL
Enero	19030	66527	11588	4963
Febrero	17979	38260	11293	6047
Marzo	21108	63979	17702	4894
Abril	15491	71233	11692	3546
Mayo	10373	38029	12312	3096
Junio	9008	29517	10890	4040
Julio	5917	42993	8870	5587
Agosto	9250	56627	10812	9941
Sept.	8037	57471	15380	6063
Octubre	8233	52183	18666	6333
Nov.	8505	94160	17589	6560
Dic.	8347	145185	5635	4186
Total	141278	756164	152429	65256

¶ Fuente: Datos proporcionados por los propios museos.

Tomando los datos recopilados en 1998, en 4 de los 12 museos, se sacó un promedio de ellos en la consideración de que al menos un 3% comprara un ejemplar:

Sumamos:	141,278	(4.6%)
	756,164	(25%)
	152,429	(5.06%)
	65,256	(2.16%)

Total: 1,115,127 visitantes, / 4 = 278,781 por museo.

Se le restó el 10% por museos de visita reducida = 250,902 X
12 museos = 3,010,824 X el 3% de compradores potenciales
=90,324 guías.

Corresponderían 7,500 guías por museo por año considerando
20 al día por museo.

Como existe una diferencia considerable de visitantes de un museo a otro, se distribuirían en un porcentaje según el número de ellos, por ejemplo:

Museo del Palacio de Bellas Artes 25%, equivalente a 62 guías diarias; Museo de Arte Moderno 5.06% equivalente a 12 guías; Museo Nacional de Arte 4.6% equivalente a 11 guías; Museo Carrillo Gil 2.16% equivalente a 5 guías diarias y así sucesivamente con los 8 museos restantes 7.89% cada uno, equivalente al 63.12% con 154 guías entre ellos.

BIBLIOGRAFIA

Para la guía:

Enciclopedia de México, Volumen 8, 10 y 11
Edición especial para la Enciclopedia Británica de México
Ciudad de México, 1993.

Guía de los museos del Distrito Federal
Consejo Nacional Técnico de la Educación (CONALTE)
México, dic. de 1993

Malvido, Arriaga, Adriana,
Lerda, González, Myriam,
Atlas de Museos
Atlas Cultural de México
SEP, INAH, PLANETA
México, 1987.

Ruíz, Gurza, Aurea
El acervo del Museo Nacional de San Carlos
Centro de información del Museo Nacional de San Carlos

de la Fuente, Pilar

El Palacio del Conde de Buena Vista

Centro de información del Museo Nacional de San Carlos

http://serpiente.dgsca.unam.mx.serv_hem/

Sitio: Servivios hemerográficos UNAM, museos de México

<http://www.cnca.gob.mx/cnca/buena/inba/subbellas/museos/indexba.html>

Sitio: Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura

Para la Justificación:

- Munari Bruno, *Diseño y Comunicación Visual*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1973.
- Muller Brockman Josef, *Sistema de Retículas*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1982.
- Swann Alan, *El color en el diseño gráfico*, Colección Manuales de diseño, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1993.
- Sanders Norman, Bevington William, *Manual de producción del diseñador gráfico*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1986.
- Swann Alan, *La creación de bocetos gráficos*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1993.
- Collier David, Cotton Bob, *Diseño para la autoedición (DTP)*, Colección Manuales de diseño, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1992.

- Wucius Wong, *Principios del diseño en color*, Ed. Gustavo Gili, México, 1990.
- *Take the most of your Newsletter*, Revista Windows Magazine, México, agosto, 1994.
- Daley Terence, *Ilustración y diseño*, Ed. Conacyt, México, 1991.
- White Jan, *Editing by Design*, WPG, Boston, 1974.
- Koren Leonard, *Propuestas, combinaciones y soluciones a sus layouts*, Ed. Gustavo Gili, España, 1992.
- Quion Mike, *Design 2000*, New York, USA, 1992.
- Lynn John, *Como preparar diseños para la imprenta*, Ed. Gustavo Gili, España, 1989.
- Turnbull Arthur, *Comunicación gráfica*, Ed. Trillas, 1990.
- March Marion, *Tipografía creativa*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1989.
- Gash Manuel, *Curso práctico de diseño gráfico por ordenador*, Ediciones Genésis, S.A. Madrid, 1991.
- Randolph Karch, *Manual de Artes Gráficas*, Ed. Trillas, México, 1989.
- <http://www.mexicocity.com.mx/bellasar.html>