



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

Diseño de la maqueta para la colección de libro infantil:
"Historias de vida"

Tesina

Que para obtener el título de:
Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

Presenta
Sofía del Carmen Sauer Lerín

Directora de Tesina: Licenciada Josefina Larragoiti Oliver

México, D.F., 2009



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

ÍNDICE

Introducción	9
Capítulo 1. Elementos de diseño editorial en una colección de libro infantil	13
1.1 Formato y diagramación	13
1.2 Uso de la tipografía	16
1.2.1 La familia tipográfica	18
1.2.2 El puntaje y la interlínea	20
1.2.3 Número de caracteres por línea	21
1.3 Composición del texto	22
1.4 Imagen y composición de la página	24
1.5 Manejo de color	27
1.6 Diseño de portada y acabados	29
1.7 La maqueta y su función	31
Capítulo 2. Revisión de dos colecciones de libro infantil de divulgación para niños de 8 a 10 años.	33
2.1 Clasificación editorial	34
2.2 Uso de los elementos de diseño editorial	34
2.2.1 La colección <i>Así ocurrió</i>	35
2.2.2 La colección <i>El nombre del juego es...</i>	38
2.3 Observaciones	39

Capítulo 3. Desarrollo del proyecto	43
3.1 Metodología aplicada	43
3.2 Consideraciones de la colección	44
3.3 Planteamientos de diseño	45
3.4 Elección de formato	46
3.5 El documento y la diagramación	46
3.5.1 Páginas maestras	47
3.5.2 Márgenes	48
3.5.3 Líneas de base y guías	49
3.6 Elección de familias tipográficas	51
3.7 Composición del texto	52
3.8 Formación	53
3.9 Diseño de portada y contraportada	57
3.10 Preparación del archivo para impresión	61
3.11 La impresión de la maqueta	63
3.12 Armado y refinado	65
Capítulo 4. Alcances comerciales	67
4.1 Promoción	67
4.2 La Convocatoria Biblioteca del Aula de la Secretaría de Educación Pública	68
Conclusiones	71
Bibliografía	73

*Y me despido de estos poemas:
palabras, palabras -un poco de aire
movido por los labios- palabras
para ocultar quizás lo único verdadero:
que respiramos y dejamos de respirar.*

JORGE TEILLER

INTRODUCCIÓN

Los libros para niños son objetos cotidianos en el mundo de hoy, en pocos siglos han trascendido con gran éxito las fronteras del lenguaje, de la cultura y de las clases sociales. Desde hace muchas generaciones la gente ha crecido y se ha nutrido de conocimiento gracias a los libros. Es por esta razón que no podemos ignorar la importancia de los libros para niños si queremos comprender su papel en la sociedad actual.

En un mundo desbordado de imágenes, cambiante a cada segundo y globalizado, el auge de otros medios visuales como el cine, la televisión y los juegos de video han propiciado el poco interés de niños y jóvenes hacia los libros.

El campo profesional de la creación de libros para niños tiene por tanto, un gran reto en el presente. En mi opinión este enorme reto requiere de gente preparada, con un amplio conocimiento de la historia, pero sobre todo, con amor a su profesión.

Mi formación en el diseño y la comunicación visual con orientación en diseño editorial, me introdujo en este desafío del que ahora formo parte. La experiencia que adquirí en el despacho 5PUNTOS-proyectos editoriales me motivó a trabajar en proyectos pensados para los niños de mi país, pues hoy más que nunca estos niños requieren libros de la más alta calidad artística e intelectual.

Por medio de esta tesina mostraré los conocimientos a adquiridos en la escuela y en el medio profesional, y los aplicaré en un proyecto real que será promovido por el despacho 5PUNTOS para que sea publicado por una editorial en México o el extranjero.

LA COLECCIÓN HISTORIAS DE VIDA es un proyecto generado por el despacho 5PUNTOS, dedicado a la creación de colecciones y libros para niños, desde la concepción y creación de textos hasta la realización del diseño e ilustración de los mismos. Los proyectos son ofrecidos a las editoriales y estas son las encargadas de llevar a cabo su coordinación, edición y publicación. La presentación de los proyectos al cliente se hace a través de una maqueta impresa que contiene las ideas conceptuales, textos, diseño e imágenes que se quieren para la colección. La maqueta se entrega en forma física a los editores junto con las especificaciones del proyecto por escrito.

Todo proyecto que se genera dentro del despacho es precedido por un sondeo comercial para descubrir temas o autores que no se han publicado y para conocer las creaciones más recientes. De esta manera el despacho decidió abordar los temas de divulgación, en particular lo que concierne a la sociedad y la cultura nacional.

La colección *Historias de vida* surge a partir de una reflexión sobre el mundo que nos rodea y las necesidad de los niños de México de acercarse al pasado reciente de su país, no a través de los hechos históricos sino por medio de las vivencias personales de gente que está a su alrededor.

El proyecto busca dar a conocer la historia de personas, a través de las cuales pueda apreciarse el panorama de una época pasada. Se abordará la cultura nacional y los valores tradicionales de cada tiempo, enriqueciendo la narración con fotografías e ilustraciones sobre las costumbres, la arquitectura y objetos característicos de esos momentos históricos, además de la evolución y los cambios sucedidos en la sociedad.

En cuanto al rango de edad de los lectores se estableció de 8 a 10 años pues se pretende que la colección se coloque fácilmente en series o clasificaciones que ya están predeterminadas por las editoriales del país, como se podrá ver en el capítulo 3.

El despacho 5PUNTOS me ha encargado el diseño de la maqueta final para esta colección, para ello revisaré dos colecciones de divulgación actualmente publicadas en México. Asimismo se me proporcionarán los textos, fotografías e ilustraciones necesarios para la realización de dicha maqueta.



Para mi abuela y sus sonrisas.

*Para mi mamá, como una pequeña
forma de agradecimiento.*

Para mi papá y todas sus ideas.

*Para mi maestro y amigo
Gerardo Suzán.*

CAPÍTULO PRIMERO

ELEMENTOS DE DISEÑO EDITORIAL EN UNA COLECCIÓN DE LIBRO INFANTIL

1.1 Formato y diagramación

El primer paso que se lleva a cabo en un proyecto editorial es la elección del formato, es decir, las medidas del libro que habremos de diseñar.

El diseñador no posee total libertad en esta decisión, pues existen medidas establecidas que dependen de los pliegos de papel utilizados por las máquinas de impresión. “Las medidas de pliego más comunes son 70 x 100 cm y 65 x 90 cm, de las que se derivan los formatos 15 x 21 cm y 19 x 24 cm (horizontales o verticales), o 21 x 21 cm y 22.5 x 22.5 cm (cuadrados)”¹. El apearse lo más posible a estos tamaños garantiza el mejor aprovechamiento de los recursos y eficacia en el proceso de impresión.

Ahora bien, el diseñador decide entre alguna de las tres formas básicas de un libro: vertical, cuadrada o apaisada (horizontal); así como si conviene que sea un libro pequeño o grande. Estas características deben determinarse de acuerdo al tipo de publicación, extensión, edad del lector, concepto del libro y costo de producción. Por ejemplo, los libros cuadrados contienen de forma más adecuada fotografías de distintas proporciones, el género poético se adecua más al formato vertical y los libros con numerosas ilustraciones funcionan mejor en el horizontal.

Hay que tener en cuenta que el primer acercamiento que el lector tiene con el libro es a través de su forma.

1. Zavala, Roberto. *El libro y sus orillas: tipografía, originales, redacción, corrección de estilo y de pruebas*. p.27

“La propia constitución del libro (sus dimensiones y su forma) es algo que se experimenta antes de haber accedido a su contenido...”² Si la apariencia externa del libro es atractiva, el niño sentirá el deseo de tomarlo. Esto abarca las dimensiones, la imagen de portada, el color y hasta la textura del papel.

La experiencia de la lectura es con el sentido de la vista, pero debe incluir el sentido del tacto o incluso el del olfato para que sea completa y deleitable. “Ellos necesitan por lo menos ciertos materiales impresos que puedan manejar, leer (gráfica y textualmente) y apreciar en su propio mundo.”³

En esta primera interacción del niño con el libro, es importante qué tan manejable y cómodo sea el objeto que se tiene en las manos. Si el libro es demasiado grande o muy pesado, será difícil transportarlo y hojearlo, lo que puede reducir el interés por la lectura. Esto no quiere decir que deban descartarse formatos grandes o textos extensos, pero en estos casos la lectura será con la ayuda de un adulto.

Con respecto a los interiores, lo primero que se planea es la división del espacio de la página, específicamente, de la doble página ya que este campo visual completo es donde se colocarán los elementos. Su correcta distribución nos facilitará el trabajo y asegurará un buen resultado. La diagramación comprende el tamaño de los márgenes, los cuales resultan en distintos tipos de caja de texto aunque en algunos casos será conveniente el uso de una retícula, dependiendo del tipo de texto e imagen.

Los márgenes uniformes son útiles en publicaciones como revistas o como base para la generación de una retícula (Figura 1). En el diseño de libros ilustrados para niños la retícula nos sirve para conseguir una relación texto-imagen de forma armoniosa, debido a que es necesario distribuir los textos de forma variable equilibrándolos con la composición de la página. La retícula también es útil para la colocación de fotografías, viñetas o información adicional y permite jerarquizar los espacios y crear

2. Salisbury, Martin. *Ilustración de libros infantiles. Cómo crear imágenes para su publicación.* p. 79

3. Pellowsky, Anne. *A la medida: los libros para niños en los países en desarrollo.* p.84

un recorrido visual conveniente. En caso de tener un texto uniforme, podemos elegir entre distintos tipos de márgenes, los cuales han sido pensados, y probados mediante métodos matemáticos. El método de la *doble diagonal* es uno de los más antiguos y ha sido utilizado en los libros mejor diseñados de la antigüedad. Este método da por resultado una caja fuera del centro y desplazada hacia arriba, consiste en trazar dos diagonales a lo largo de la doble página y posteriormente de una página individual.

Sobre la primera diagonal (*l1*) marcamos arbitrariamente la esquina superior izquierda de la mancha tipográfica (*a*); desde ahí trazamos una horizontal hasta encontrar su intersección con la segunda diagonal (*b*). Esta intersección marca la esquina superior derecha, desde donde trazamos la vertical *h*. Finalmente el límite inferior del texto se localiza en la intersección de *h* y *l*.⁴ (Figura 2)

Otro método de fácil aplicación es el de la *escala universal*, ideado por Raúl Rosarivo, se lleva a cabo al dividir la página en igual cantidad de secciones verticales y horizontales que sean múltiplo de tres, una vez dividida la página se tomará una sección para el margen de lomo y de cabeza, y dos secciones para los márgenes de corte y de pie (Figura 2).

En la elección del tipo de márgenes se deben tomar en cuenta las características del proyecto tales como la extensión, el tipo de papel y el formato, pues todos estos factores influyen en la anchura del lomo y la apariencia física del libro, y por lo tanto, deberán relacionarse de manera armónica con el contenido. Además cuidar que el contenido no se pierda en el centro del libro, también por una mala encuadernación o refinado e incluso por la colocación de los dedos en los bordes al momento de pasar las páginas.

4. De Buen, Jorge. *Manual de diseño editorial*. p. 171

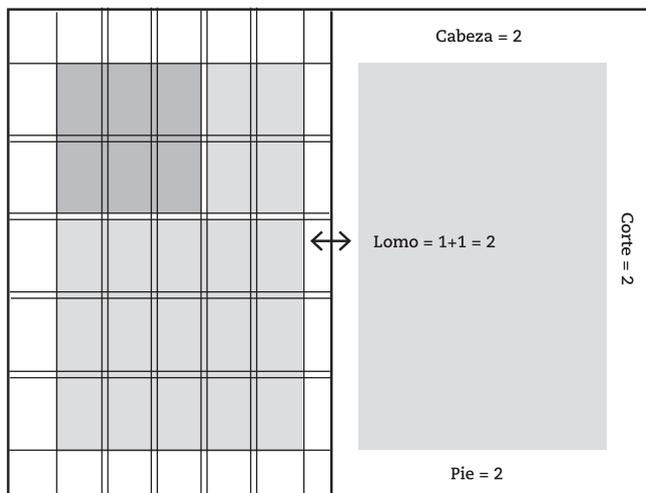


Figura 1. Márgenes uniformes sirven como base para la creación de una retícula.

1.2 Uso de la tipografía

El diccionario define la palabra tipografía como el proceso de impresión con formas o moldes en relieve, ya que este término aparece precisamente con la invención de la imprenta en el siglo XV.

Hoy en día es posible que cualquier persona lleve a cabo la edición y la impresión de textos. Si miramos hacia atrás nos percatamos de la sorprendente evolución tecnológica y de cómo anteriormente el mismo procedimiento podía llevar meses o años en terminarse. Lo que hoy es cotidiano fue parte de un desarrollo de miles de años, “abordamos el hecho de la lectura como algo tan natural, sin esfuerzo, de una forma casi inconsciente, como si las letras siempre hubiesen estado ahí”⁵.

La letra tiene sus raíces en la imagen, propiamente en el signo como un medio para comunicar ideas. La letra como la conocemos es una maravillosa síntesis que puede contener en si misma un solo sonido como parte de un complejo código que, al agruparse para formar palabras, nos permite comunicarnos. El sonido es su parte lingüística, sin embargo, la letra como signo también es forma y como tal “se puede apreciar y valorar su capacidad expresiva más allá de su funcionalidad”⁶.

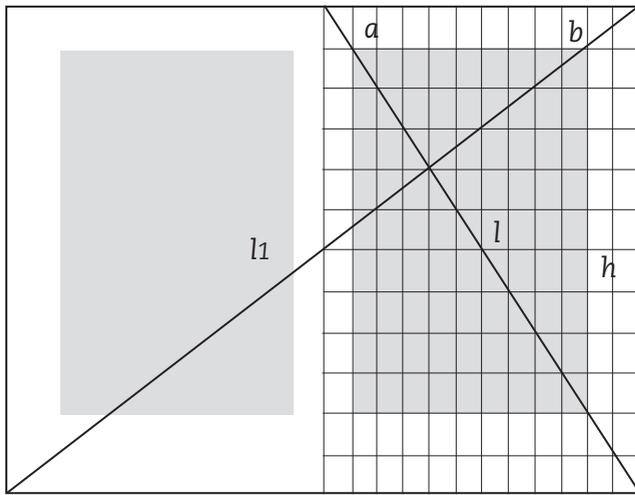


Figura 2. Método de la *doble diagonal* comparado con el método de la *escala universal* de Raúl Rosarivo.

Las características formales de la letra han sido especial motivo de estudio y experimentación desde el inicio de la escritura. Antes de la imprenta, la caligrafía desarrolló diversos estilos y la composición de los textos fue planteada desde los tiempos de la escritura lapidaria romana. Por lo tanto los problemas de la actualidad no son nuevos y muchas de las soluciones se encontraron hace tiempo.

Al tratarse del diseño del libro infantil debemos tener mucho más presente la tipografía como vehículo para transmitir un mensaje. Tomar en cuenta la legibilidad al momento de la experimentación. “La tipografía es un campo de creatividad infinita... pero siempre ha de estar al servicio de un fin primordial: la lectura.”⁷

No debe pensarse que por estar dirigido al público infantil basta con una tipografía grande y mucho color, la legibilidad depende del tamaño y forma del cuerpo, del contraste entre el grueso de las letras, del material impreso, de la textura y del color.

5. Martín, José Luis. *Manual de tipografía: del plomo a la era digital*. p.35
 6. Lewis, John. *Principios básicos de tipografía*. p.45
 7. Martín, José Luis. *Op.cit.* p.72

Es importante comprender que la elección de la fuente tipográfica en un libro dirigido a los niños, contribuye a la formación visual y estética de las próximas generaciones. Estar informados y conocer la historia de lo que nos concierne, significa ejercer nuestra profesión con responsabilidad.

1.2.1 La familia tipográfica

Existen cinco principales grupos de familias, aunque este número varía según la clasificación que se tome en cuenta. El grupo más antiguo y numeroso es el que agrupa a familias con trazos modulados que terminan en remate denominadas *Romanas*; otro grupo es el de las llamadas *Paloseco* que carecen de remate y modulación; también existen las *Egipcias* con remates grandes y gruesos; las *Incisas* con remates insinuados y las *decorativas*, diseñadas libremente (Figura 3). Las familias más utilizadas en la actualidad para la edición de libros son las *romanas* y las de *paloseco* o lineales. Es frecuente encontrar libros para niños diseñados con tipos decorativos o que imitan la escritura manual. Esto es poco conveniente pues no solo la legibilidad se ve disminuida, sino que se reduce la adecuada proporción, contraste y espaciado (Figura 4).

Por lo tanto las tipografías decorativas deben ser utilizadas con reservas, probablemente en el diseño de portadas o como elemento gráfico y no para texto corrido.

El grupo de las tipografías *romanas* y de *paloseco* es muy extenso y es tal la gama de variantes que se puede realizar un diseño adecuado a cada necesidad.

A partir de 1960 surge la tendencia en el diseño de libros de texto de utilizar tipografías de *paloseco*, al pensarse que son más legibles para los niños. Sin embargo, se ha demostrado que las familias con remate facilitan



Figura 3. Ejemplo de tipografías romanas, paloseco, egipcias, incisas y decorativas



Figura 4. Tipografías decorativas no apropiadas para la edición de texto corrido.

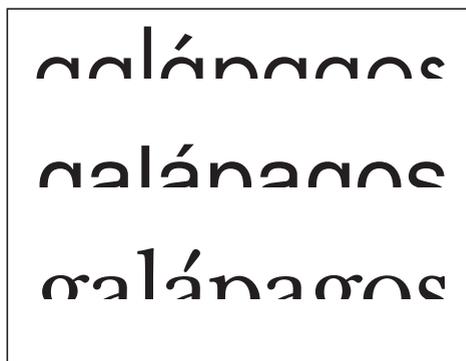


Figura 5. Ejemplo de la repetición de formas en las tipografías de paloseco.

la identificación de los caracteres durante la lectura más que las tipografías de paloseco. Además la uniformidad de los rasgos de algunas familias puede dar la impresión de “frialdad”⁸ (Figura 5). No por eso se descarta el uso de tipografías sin remates; existen familias de paloseco con tendencia “humanista”⁹, cuya modulación en el trazo y proporción del carácter las hace más amables (Figura 6).

Cada tipografía posee elementos que logran un efecto visual en particular. Al momento de escoger la “paleta” de fuentes es preciso tener en cuenta el planteamiento conceptual del proyecto para que de esta manera se logre una concordancia con el contenido.

El diseño de tipografía se ha especializado con el tiempo y algunas familias creadas en la modernidad se hicieron pensando en optimizar la legibilidad de cada carácter para ser utilizadas en libros de texto, para niños o de estudio. Son denominadas *romanas de lectura* y tienen como característica el ensanchamiento del ojo medio. Funcionan óptimamente siempre que el criterio del proyecto lo requiera (Figura 7).

8. *Ibidem.* p.89

9. *Ibidem.*



Figura 6. De la tendencia humanística a la “geometricidad”.

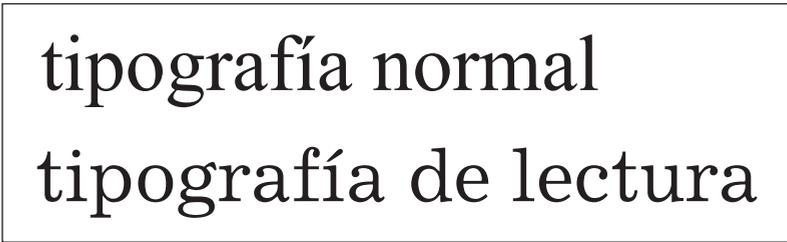


Figura 7. Comparación entre una tipografía normal y una de lectura.

1.2.2 Elección del puntaje e interlínea

Las medidas tipográficas tienen por unidad el punto, que equivale a 0,376 milímetros. Una medida que se expresa en puntos, por ejemplo 12/15, indica el tamaño del tipo (12) y de la interlínea (15), es decir que el espacio entre dos líneas del texto es 3 pts ($12+3=15$).

Al tratarse de libros para niños se acostumbra elegir un puntaje en relación con la edad y el nivel escolar. Este factor no es decisivo para conseguir una buena legibilidad, en cambio es importante que el texto tenga una apariencia que invite a la lectura, que atrape al pequeño lector de página en página hasta llegar al final del libro. Esto se consigue con una mancha tipográfica bien resuelta, el rango de puntaje más común va de los 8 a los 12 puntos y el rango de interlínea estándar es de 2 a 5 puntos más que el tamaño del tipo, esto nos acerca al ideal pero no debe tomarse como regla ya que cada familia tipográfica posee características propias.

Una interlínea desproporcionada dificulta el regreso al margen izquierdo y provoca que el lector lea dos veces la misma línea.

Por el contrario, cuando la interlínea es muy pequeña, el aspecto de la composición resulta agobiante y el lector puede saltarse una línea... ¹⁰

En cualquier caso, solo es posible saber que medida es la adecuada haciendo pruebas impresas. La visualización del texto en la pantalla siempre es engañosa, por lo que no debemos basarnos en ella.

1.2.3 Número de caracteres por línea

El segundo aspecto que debemos considerar para facilitar la legibilidad del texto es el número de caracteres por línea, que también puede entenderse como la medida del ancho de la caja de texto. Esta medida debe calcularse de forma paralela a la elección de la tipografía, el puntaje y la interlínea, pues todos estos factores se relacionan e influyen en la composición de la mancha. En su manual de diseño editorial, Jorge de Buen menciona los criterios de diversos autores, los cuales coinciden en que la línea de texto debe tener un promedio de 60 caracteres. También recomienda otro criterio basado en la experiencia del lector, pues al tratarse de un lector principiante el promedio debe ser de 45 caracteres por línea, con un mínimo de 34 y un máximo de 60. Dice De Buen, “A los bajos lectores se les deben presentar los mayores estímulos, mientras que para los altos lectores se podrá, por ejemplo, llegar hasta el máximo de 80 caracteres por renglón.” ¹¹

Nos dice además que una manera más sencilla de establecer esta medida es colocar de siete a diez palabras como máximo para textos de una sola columna.

Si bien todos estos son parámetros que nos sirven de base al planear nuestro diseño, no deben tomarse como una regla fija pues cada proyecto presenta sus propias características y a su vez la tipografía jugará el

10. *Ibidem.* p. 130

11. De Buen, Jorge. *Op. cit.* p. 157

papel más importante y tendrá comportamientos distintos en cada caso. Por esto mismo es necesario hacer suficientes pruebas impresas para visualizar correctamente la mancha de texto y cuidar la legibilidad.

1.3 Composición del texto

Existen cuatro formas básicas de componer un texto y todas ellas son adecuadas siempre que se realicen correctamente. En el diseño de libros para niños se debe poner especial atención a cada uno de los factores que determinan la legibilidad de un texto, sin dejar de lado el factor estético, pues esto despertará y reforzará en el pequeño lector el interés por la lectura. La elección del tipo de composición se hace de acuerdo al tipo de texto, por ejemplo, la poesía no se justifica, sino que necesariamente se arregla a la izquierda o derecha, como el poeta lo haya propuesto.

La composición alineada a la izquierda significa que tiene el margen izquierdo fijo y un margen derecho variable y viceversa en el caso de la alineación derecha. Al utilizar este tipo de arreglo debemos evitar que aparezcan líneas similares, líneas cada vez más cortas y que queden palabras sueltas (Figura 8). La composición centrada tiene los dos márgenes variables y lo más importante es “evitar una apariencia rectangular con líneas del mismo ancho seguidas”¹²(Figura 9).

Por último tenemos la composición justificada, la cual debe realizarse con el mayor cuidado porque es donde frecuentemente se pueden obtener resultados no deseables. Uno de ellos es el espacio incorrecto entre letras y palabras, que resulta en espacios muy grandes o muy apretados generando una mancha tipográfica desagradable. En líneas largas esto no resulta un gran problema, pues existe suficiente espacio para modificar, pero en líneas cortas se vuelve más complejo y es necesario recurrir a la partición de palabras. La separación de palabras mediante guiones resulta en espacios más regulares entre letras y entre palabras. Aquí lo que se debe evitar es la aparición de más de tres guiones sucesivos y

12. Martín, José Luis. *Op.cit.* p. 158

la partición de palabras de menos de cuatro letras o que empiecen con mayúsculas (Figura 10).

Desde mi punto de vista no es recomendable la partición de palabras en libros para niños que empiezan a leer, pues debe propiciarse una lectura fluida y clara. También en este caso la composición en bandera izquierda es la más natural y la que deriva en un color tipográfico ideal.

Con respecto a la manera de componer un inicio de capítulo, hay distintos recursos. Uno es la capitular, es decir, una letra mayúscula que se coloca al inicio del primer párrafo; su tamaño y posición puede variar pero es importante cuidar el espacio que queda alrededor, además de letras como la J o la Q que pueden crear ciertos problemas (Figura 11).

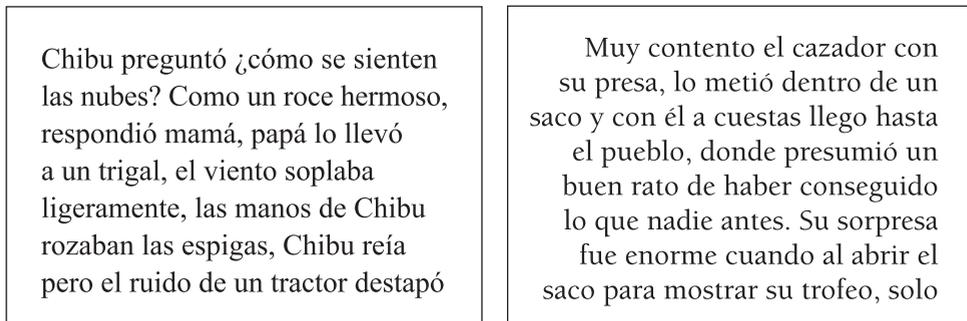


Figura 8. Alineación a la izquierda con dos líneas seguidas de igual tamaño y párrafo alineado a la derecha con líneas bien compensadas.

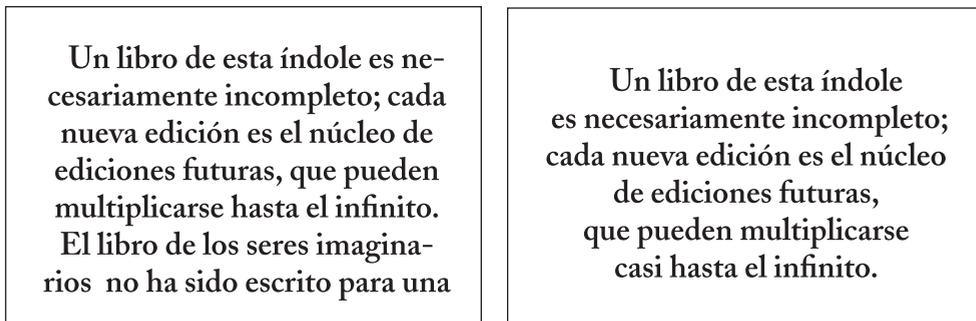


Figura 9. Composición centrada con partición de palabras que genera líneas de igual tamaño y en comparación, un párrafo centrado con líneas equilibradas.

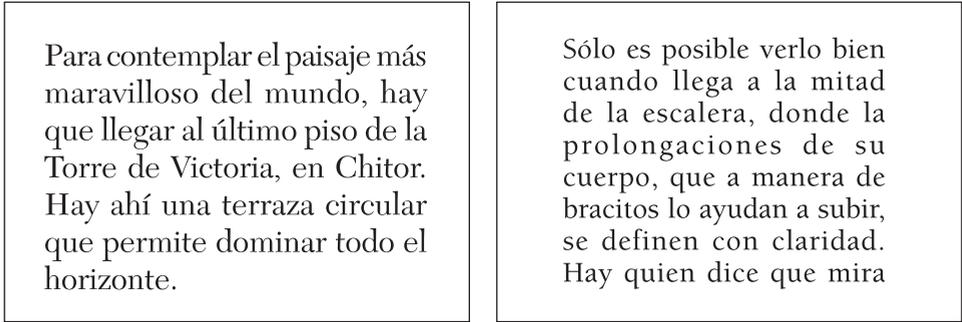


Figura 10. Párrafo justificado bien compuesto y justificación con líneas abiertas.

1.4 Imagen y composición de la página

La ilustración en el libro infantil se distingue de la que está destinada a cualquier otra área editorial. Su principal característica es que cumple un papel protagónico y no secundario, es decir que su fin no es solamente acompañar al texto sino complementarlo o incluso contar una historia paralela. En el diseño de un libro ilustrado, actualmente denominado “libro-álbum”¹³, es importante la calidad de las ilustraciones en cuanto a originalidad, técnica y reproducción, pero esto debe complementarse con una buena planeación del espacio y secuencia que tendrán a lo largo de todo el libro. Por esto, lo ideal es que antes de encargar la realización de las ilustraciones, el diseñador editorial conciba el diseño de la doble página y el ritmo que tendrán las imágenes y el texto. De esta manera el ilustrador trabajará sobre estos parámetros y los ajustes serán mínimos, facilitando ambos trabajos.

En el diseño de una doble página entran en juego principios de composición que son un legado milenario de artistas y científicos en la historia de la humanidad. La facilidad con que ahora tenemos al alcance los medios para realizar creaciones visuales ha resultado en la producción masiva de libros, carteles y otros productos mal diseñados, que por lo tanto no cumplen su función social adecuadamente,

13. Salisbury, Martin. *Op.cit.* p.84



Figura 11. Distintos tipos de capitular, en *arracada* y *alta*. Las letras Q y J pueden causar problemas al tocar la siguiente línea.

refiriéndonos a la comunicación. El diseñador editorial no debe ser indiferente a este problema, en cambio debe tener como principales objetivos facilitar la comunicación, así como buscar siempre la armonía y la belleza de las formas.

Para lograr estos objetivos, el primer punto a tratar es el de la composición de la doble página, entendiendo esta como un campo visual y pensando en texto e imagen como las formas dentro de este campo.

Composición se define como “la creación de una unidad orgánica entre el campo y las formas que contiene.”¹⁴ Siendo entonces el valor de la unidad nuestra meta al momento de diseñar, debemos conocer las propiedades de los elementos y como se relacionan entre sí.

Una de estas relaciones se da a través del contraste pues necesitamos de este para percibir la forma. Tomando en cuenta que “las áreas del fondo también tienen forma –y– tanto la forma positiva como la negativa tienen importancia en el diseño.”¹⁵

Si bien las relaciones figura-fondo son numerosas y merecen un estudio extenso, anotaré los aspectos que me parecen más importantes.

La organización de los elementos en el campo se basa principalmente en la atracción entre dichos elementos, es decir, cada figura contenida en el campo visual ejerce una fuerza que atrae al resto de los elementos

14. Gillam, Robert. *Fundamentos del diseño*. p. 19

15. *Ibidem*. p. 17

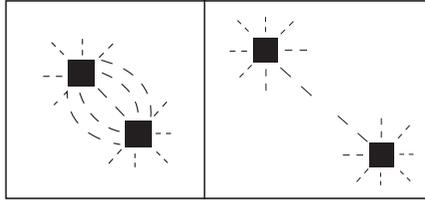


Figura 12. Tensión espacial de dos figuras

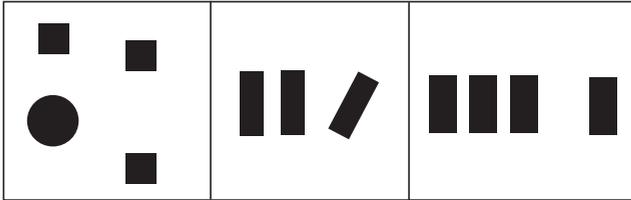


Figura 13. Agrupamiento por semejanza, dirección e intervalo

denominada tensión espacial y esto se debe a que “la mente está constituida de tal manera que siempre tratamos de agrupar los elementos en unidades más amplias.”¹⁶ (Figura 12). La agrupación de las figuras puede darse mediante su semejanza, ya sea de color, forma o textura, por medio de la dirección que tienen respecto al campo o bien por el intervalo entre dichas figuras (Figura 13).

Esta predisposición al agrupamiento es el primer elemento que entra en juego al momento de situar el texto y las imágenes en la doble página, lo más importante es equilibrar la composición sin que un elemento o su conjunto tengan mayor peso. Todos los elementos (título, texto, viñeta) deben estar jerarquizados y colocados en el campo de acuerdo a esta jerarquía. Es aquí donde interviene el factor de la posición de la figura, ya que en el campo visual existen áreas que son más fuertes que otras. Los estudios, menciona Scott, demuestran que el recorrido visual del campo comienza en un punto situado a la izquierda y por encima del centro, por lo que una figura colocada en esta posición será la primera en visualizarse y por tanto tendrá un lugar destacado y mayor importancia.

Para cerrar el tema de la composición anotaré que el factor direccional de la figura tiene connotaciones o significados que hay que tomar

16. *Ibidem.* p. 25

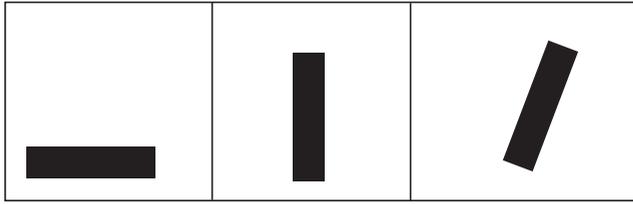


Figura 14. Dirección de la figura: seguridad, estabilidad y movimiento

en cuenta en el diseño editorial. Una figura horizontal se relaciona con estabilidad, seguridad y reposo mientras que una vertical es estable pero tiende hacia el movimiento. En cambio son las figuras diagonales las que representan mayor actividad, movimiento o cambio (Figura 14).

El segundo factor es lo que se conoce como el ritmo o secuencia que permitirá mantener el interés del lector y darle dinamismo a la lectura. Esto se logra de diferentes maneras: "...variando el tamaño de las imágenes, modificando el punto de vista o alternando la distribución de la imagen en la página"¹⁷.

A manera de conclusión recalcaré que el diseño de un libro debe estar fundamentado en una composición equilibrada que genere suficiente interés y se reforzará con el ritmo que el libro tenga en su totalidad para evitar que la atención del lector disminuya.

1.5 Manejo de color

En el diseño de libros para niños es común escuchar la idea de que estos materiales deben ser coloridos para llamar la atención de los pequeños. Sin embargo, el utilizar muchos colores no garantiza un buen resultado, el atractivo de un libro radica en que todos sus elementos estén totalmente integrados. En realidad, "para encontrar la armonía de colores es necesario emplear sólo unos cuantos y escoger uno como dominante. La armonía puede proceder tanto de la semejanza como de la disimilitud".¹⁸

17. Salisbury, Martin. *Op.cit.* p.82

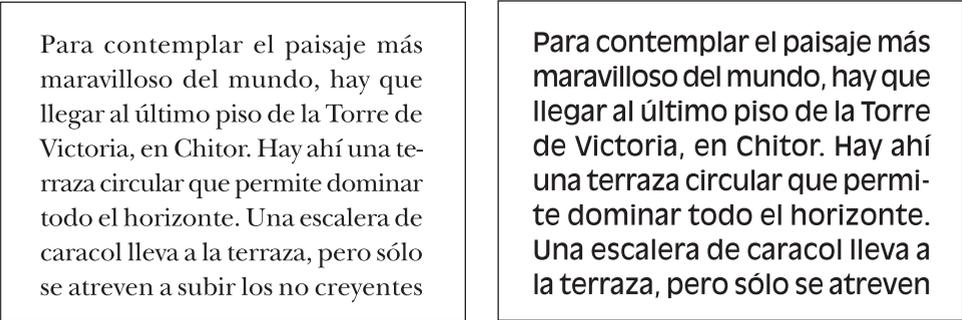


Figura 15. Comparación de valores de luminosidad y color tipográfico.

Lo más importante es no olvidar los planteamientos del proyecto y las metas que se tengan, si el criterio lo determina se puede resolver la ilustración de un libro mediante monocromía o duotono y resultar agradable por su sencillez. En esta decisión el ilustrador es el que tiene la palabra de más peso, pues se trata de su trabajo, pero el editor y el diseñador pueden aportar opiniones valiosas que deriven en un libro más unificado. Las elecciones que le conciernen al diseñador editorial son las respectivas al uso del color en la tipografía. Pienso que este aspecto es muy importante pues un uso inadecuado de color interfiere en la legibilidad del texto, por lo tanto, en la formación de un lector.

La tipografía tiene una cualidad muy especial y es que debido a la particularidad de la forma, cada familia posee un “color” único que no tiene nada que ver con los colores de la escala cromática. Se trata del modo en que dibuja sobre el papel cuando es aplicada en negro sobre blanco. Así tenemos que las familias tienen un tono propio, más luminoso o más oscuro. Cuando combinamos distintas familias en una misma página podemos obtener manchas con distinto valor y gran plasticidad. La luminosidad también se puede aumentar o disminuir con el valor de la interlínea, el peso y el puntaje (Figura 15).

La combinación de familias y valores es un recurso que nos permite prescindir de los colores y lograr textos jerarquizados y claros.

18. Carter, Rob. *Diseñando con tipografía: tipografía y color*. p.12

Si nuestra elección es el uso de la gama cromática, los aspectos que hay que cuidar son el tono, el valor y la saturación, ya que de esto dependerá el contraste adecuado entre figura-fondo, “se consiguen combinaciones más legibles cuando se tienen contrastes de tono (colores cálidos y fríos), valor (luminosos, oscuros) y saturación (vivididos y apagados).”¹⁹

Se debe poner especial atención tanto en los textos de menor tamaño como en el uso de fondos con textura. En ambos casos hay que aumentar el contraste de los colores para asegurar la fidelidad de las letras.

Cuando se trabaja con colores cuyo fin último es el papel, deben estar dentro de la gama CMYK (Cyan, Magenta, Amarillo y Negro), que son colores con los que trabajan los sistemas de impresión. No es confiable la visualización de los colores en la pantalla por lo que es necesario realizar pruebas de color en distintos tipos de impresora, ya sea de inyección o láser, para tener un acercamiento al resultado que el *offset* nos dará, apoyándonos también en una guía de color *Pantone*.

Siempre que sea posible se debe conocer al impresor, pues de esta manera podemos prevenir malos resultados. La calidad final del trabajo dependerá de la impresión, que puede honrar o demeritar el trabajo.

1.6 Diseño de portada y acabados

Como se mencionó anteriormente, el primer contacto visual que se tiene con un libro es determinante para que se decida tomarlo y revisar su contenido. La portada sirve como anzuelo y de esta dependerá en un principio su éxito.

En la actualidad la realización de una portada engloba no sólo elementos de diseño sino elementos publicitarios y mercadotécnicos. En cualquier empresa editorial la portada es la pieza clave para llamar la atención de posibles compradores, por lo que “es muy probable que también intervenga el equipo de ventas de la editorial.”²⁰

19. *Ibidem*. p.12

20. Salisbury, Martin. *Op.cit.* p. 100

El diseñador editorial debe comprender muy bien este punto, pues muchas veces necesitará ajustar el trabajo si el cambio ofrece un beneficio al producto final.

El segundo aspecto a considerar es que la portada debe hacer una invitación al contenido del texto mas no una descripción del mismo, debe jugar con el misterio dando sólo algunas pistas que puedan generar entusiasmo y curiosidad en el espectador.

Los elementos de diseño deben integrarse por completo y de la manera más armónica, buscando siempre los valores de la unidad y la fuerza visuales.

Al igual que la doble página interior, la portada y la contraportada deben equilibrarse y marcar un recorrido visual en el que cada elemento esté en la posición que le corresponde por su jerarquía. Por supuesto el título del libro es el primero en la escala y la imagen que aparezca funcionará como contraparte para equilibrar la composición.

El manejo del color es de sumo cuidado, un error común es la elección de colores que en un principio lucen bien pero que en relación con el colorido de una estantería se ven demasiado apagados. Lo más importante es cuidar el contraste de la tipografía con el fondo, para que el título del libro y el nombre del autor puedan leerse con rapidez de un solo vistazo.

Como último punto, los acabados de un libro son otro elemento importante para incrementar su atractivo o reforzar el concepto, esto incluye el tipo de papel para interiores y forros, el uso de recubrimientos brillantes o mates, tintas directas, solapas, guardas y el tipo de encuadernación. Por ejemplo, en los libros para niños que tienen gran cantidad de ilustraciones a todo color, se utiliza comúnmente el papel cuché por su alta calidad y fidelidad de reproducción. El conocimiento de las posibilidades y los recursos es fundamental en el trabajo del diseñador editorial pues este puede dar sugerencias substanciales al editor, sin embargo, es importante considerar que estas elecciones se realizan de acuerdo al presupuesto o criterios establecidos y la última palabra la tendrá siempre la editorial.

1.7 La maqueta y su función

Una maqueta es una versión en tamaño natural del proyecto de libro. En ella se plantean todos los criterios de diseño e ilustración para que el cliente pueda tener un acercamiento real y se convenza de la importancia y viabilidad de su publicación.

También se le llama *dummy* que significa “imitación”, esto es porque la maqueta no tiene la calidad de impresión y encuadernado de un tiraje final, pero debe acercarse lo más posible. Cuando usamos una maqueta para vender un proyecto, lo importante es crear el mayor impacto en el cliente. Además en el desarrollo del proyecto, la maqueta también nos sirve para ver si la secuencia de imágenes funciona o algunos aspectos de color, pues los problemas se hacen visibles sobre el papel.

La libertad de diseño que se tiene al realizar una maqueta varía según el tipo de proyecto. Cuando es el cliente quien nos asigna un proyecto, este ya tiene ciertos parámetros que no podemos modificar, como formato y extensión, entonces es necesario hacer un cálculo tipográfico (caja, puntaje e interlínea) y de distribución de imágenes, para poder abarcar el número de páginas que se requieren.

Cuando el proyecto es generado al interior del despacho, como la colección *Historias de vida*, se tiene mayor libertad para realizar la maqueta pero es importante tener en cuenta que la editorial es la que tendrá la última palabra.

Para llevar a cabo el proceso de maquetación es fundamental realizar una lectura previa del texto, conocer el público al que va dirigido y tener muy claro el concepto del libro. A continuación se podrán definir elementos de diseño y se tomarán las primeras decisiones. Se pueden realizar algunas pruebas impresas y modificar el diseño antes de llegar a la impresión final de la maqueta. El último procedimiento es el armado y refinado de la maqueta, buscando siempre una presentación atractiva y de la más alta calidad.

CAPÍTULO SEGUNDO

REVISIÓN DE DOS COLECCIONES DE LIBRO DE DIVULGACIÓN PARA NIÑOS DE 8 A 10 AÑOS

Se llevó a cabo la revisión de las siguientes colecciones, actualmente en el mercado:

El nombre del juego es... del Fondo de Cultura Económica
Así ocurrió. Instantáneas de la historia de Ediciones SM

Las colecciones se escogieron porque al igual que la colección *Historias de vida*, abarcan el tema de la sociedad y la historia de México. No se trata de libros extranjeros reeditados en el país sino que fueron realizados en México para rescatar valores culturales pensando en los niños mexicanos.

De igual manera, son colecciones realizadas en un periodo que comprende de 2004-2005, por lo que el diseño y criterio planteados son contemporáneos.

Se buscaron elementos de diseño que unifican cada colección, es decir, formato, extensión, manejo de color, familias tipográficas, diagramación, uso de la imagen y/o ilustración. Se analizó de qué manera estos elementos se complementan y son congruentes con el concepto del libro y los temas de divulgación.

Así mismo, la colección de libro infantil *Historias de vida*, por sus características de contenido, imagen gráfica y rango de edad, competirá en el mercado editorial con las colecciones analizadas.

Con esta revisión se pretende detectar aciertos y errores, para realizar una propuesta gráfica asertiva visualmente que asegure su éxito comercial y su aceptación cultural.

2.1 Clasificación editorial

El Fondo de Cultura Económica maneja un amplio catálogo de obras para niños y jóvenes. Cuenta con una sección de ficción o narrativa (cuentos, relatos, novelas) que se reúne en la colección *A la Orilla del Viento*. En cuanto a la no ficción, está la colección *Los Especiales de Ciencia*, con obras que buscan despertar en los lectores la curiosidad por la investigación científica, y *El Nombre del Juego es...*, que propone un acercamiento a la vida de personajes célebres de la historia a través de una lente lúdica. Maneja cuatro categorías según la edad de los lectores a que van dirigidos los libros: los que están aprendiendo a leer (3 a 5 años), los que empiezan a leer (5 a 8), los que leen bien (8 a 12) y los grandes lectores (12 en adelante).

Ediciones SM divide su catálogo de títulos para niños en dos secciones principales: literatura, que comprende libros de narrativa, poesía y cuento, y divulgación, concerniente a libros sobre ciencia y sociedad. En cuanto a la clasificación por edades maneja cinco rangos: Primeros lectores, a partir de 7 años, a partir de 9 años, a partir de 12 años y para los que leen más.

La colección *Así ocurrió* pertenece al catálogo de divulgación y se ubica en el rango para niños mayores a 9 años. Emplea la narración para recrear algunos episodios cruciales en la vida de personajes de la ciencia, el arte y la cultura de México y el mundo.

2.2 Uso de los elementos de diseño editorial

El análisis se enfocó en el uso de la tipografía y su relación con la imagen, el color y el diseño de portada-contraportada. Se buscaron valores como legibilidad, ritmo y composición de las páginas.

2.2.1 La colección *Así ocurrió. Instantáneas de la historia* de Ediciones SM

Formato: 20 x 20 cm.

Extensión: 48 páginas

Presentación: rústica

Papel de cubierta: Bond de 250 gr. con recubrimiento

Papel de interiores: Cuché mate de 150 gr.

Tipo de ilustración y/o imagen: ilustraciones y fotografías en una cronología

Diseño de portada-contraportada: La colección presenta uniformidad y un buen reconocimiento debido a la unidad de sus cubiertas. La portada está dividida en tres secciones iguales a lo alto, en la parte superior se ubica toda la información del libro mientras que la ilustración abarca las dos secciones inferiores. En orden jerárquico aparece primero el título del libro, que se maneja en un tamaño de 48 pts, el nombre del personaje está en altas y bajas pero el subtítulo se utiliza solo en altas. El nombre de la colección aparece encima del título del libro en un puntaje menor (12 pts). Los nombres de autor e ilustrador aparecen debajo del título en un tamaño de 11 pts. El logotipo de la editorial se ubica en la esquina inferior derecha (Figuras 16-18).



Figura 16. Portada-contraportada del título *Francisco Sarabia*.

En cuanto al manejo de color, se utilizan como constante ilustraciones recortadas sobre fondo blanco, el título del libro y de la colección en diferentes colores, conservando la información adicional en negro. En la contraportada aparece únicamente una ilustración pequeña.



Figuras 17 y 18. Portadas de los títulos *Miguel Covarrubias* y *Lola Álvarez Bravo*.

Diseño de interiores: Las páginas utilizan márgenes uniformes (2 cm. cada uno) y la caja tipográfica está dividida en tres columnas, colocando el texto alternativamente a una o tres columnas. Aunque el ancho de la caja es variable, siempre guarda equilibrio con la ilustración.

Se utilizó una sola familia tipográfica (Adobe garamond) con un puntaje de 13/17 para el texto que da por resultado una mancha tipográfica agradable y permite una lectura fluida.

La técnica de las ilustraciones es variable en cada título pero son a todo color y se manejan en tres diferentes maneras: a lo ancho de la doble página, abarcando una sola página o como viñetas. El texto cae sobre la ilustración a doble página o sobre fondo blanco. El color del texto es negro o blanco si este va sobre una ilustración de fondo oscuro. Este uso de imagen/texto le proporciona al libro un ritmo, logrando descansos visuales (Figuras 19 y 20).

El papel cuché permite una reproducción de las ilustraciones de gran calidad y textos bien definidos.

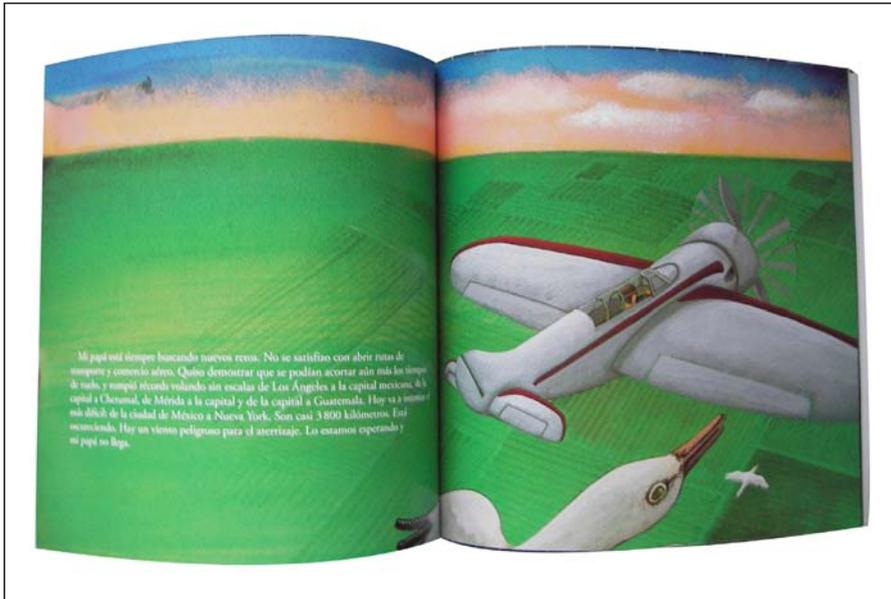


Figura 19. Interiores del libro Francisco Sarabia. Ilustración a doble página.

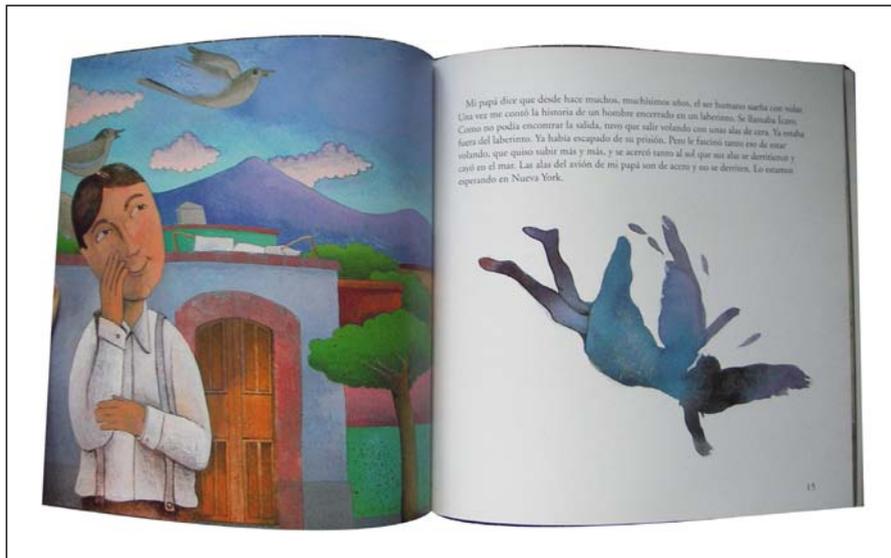


Figura 20. Interiores del libro Francisco Sarabia. Ilustración a una página y texto acompañado de viñeta.

2.2.2 La colección *El nombre del juego* es de Fondo de Cultura Económica

Formato: 20 x 27 cm

Extensión: 48 páginas

Presentación: rústica con solapas

Papel de cubierta: Bond de 250 gr con recubrimiento

Papel de interiores: Bond de 180 gr

Tipo de ilustración y/o imagen: mixta con ilustraciones y fotografías

Diseño de portada-contraportada: Se trata de un formato carta dividido en tres secciones a lo alto. En la parte superior aparece la información del libro y en las dos secciones inferiores está situada la ilustración. El diseño presenta una buena jerarquía de los elementos, el nombre del personaje es lo más destacado ya que aparece en el tamaño más grande y en altas. El nombre de la colección y logotipo de la editorial se sitúan en la parte superior de éste y debajo está colocado el nombre del autor seguido del ilustrador también en altas. Utiliza una tipografía decorativa

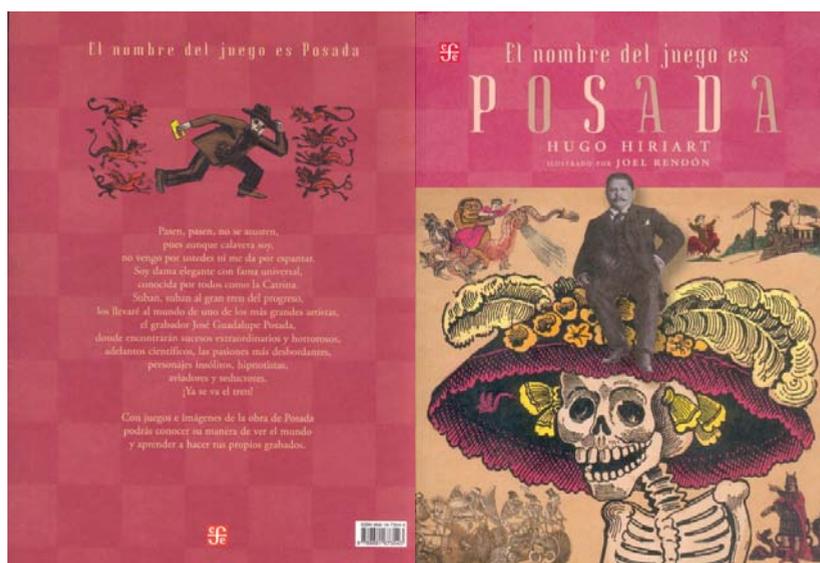


Figura 21. Portada-contraportada del libro *Posada*.

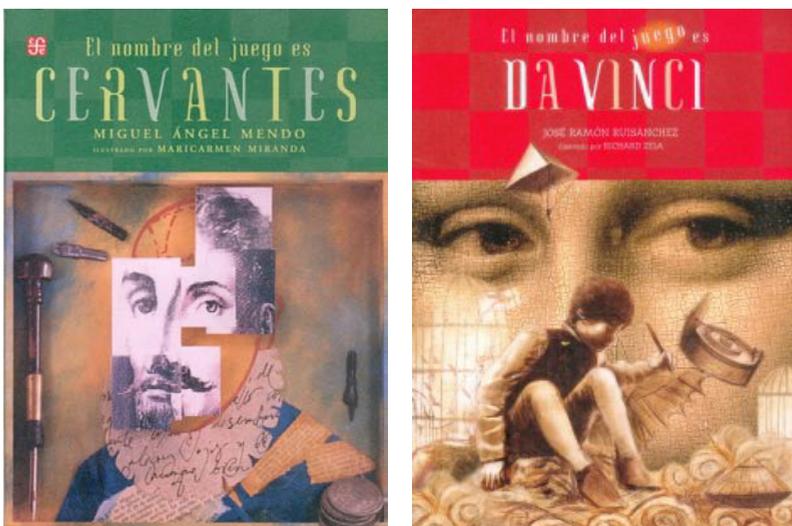


Figura 21. Portadas de los títulos Cervantes y Da Vinci.

para el título y una romana para los datos de autores. En la contraportada aparece nuevamente el nombre de la colección en menor tamaño, una viñeta y un extracto del texto (Figuras 21 y 22).

Diseño de interiores: Se utilizaron márgenes de 2 cm para interior, exterior y superior, siendo el margen inferior de 4 cm. En el formato carta estas medidas nos brindan una caja amplia y el texto está dispuesto en toda su superficie. Se utilizó una tipografía patinada de estilo modernista (Bodoni) con un puntaje 15/ 21, resultando una mancha tipográfica legible aunque con cierta vibración.

Los interiores está impresos en papel blanco, pero el fondo tiene un color café que imita un papel texturizado, esto refuerza el carácter artístico y antiguo del tema y combina bien con las ilustraciones, en las que predomina el color negro y se han coloreado de manera muy sutil, esto da a las páginas una armonía cromática.

Las ilustraciones se manejan a página completa, a media página o como viñetas situadas en las esquinas exteriores de la página. Este ritmo le añade dinamismo y sorpresa a la lectura (Figuras 23 y 24).

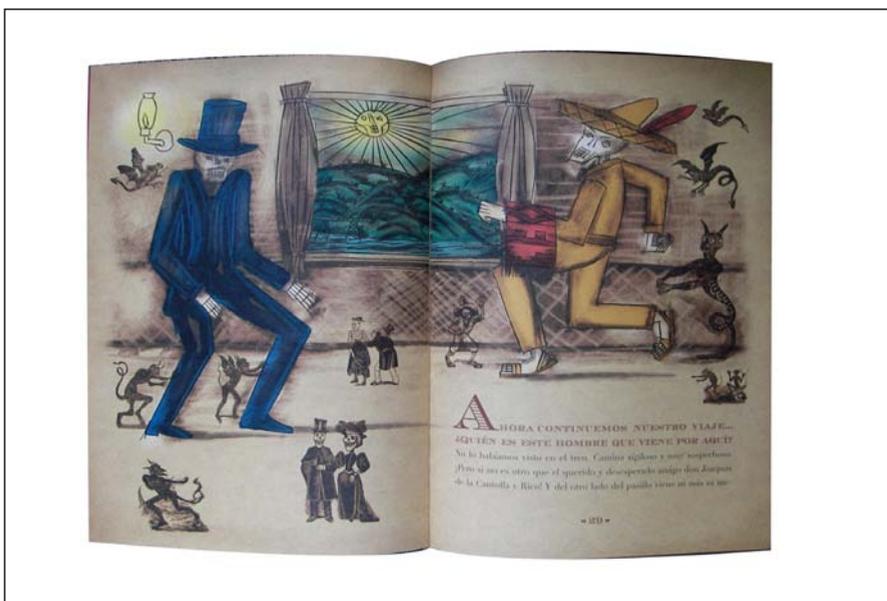


Figura 23. Interiores del libro Posada. Ilustración a doble página.

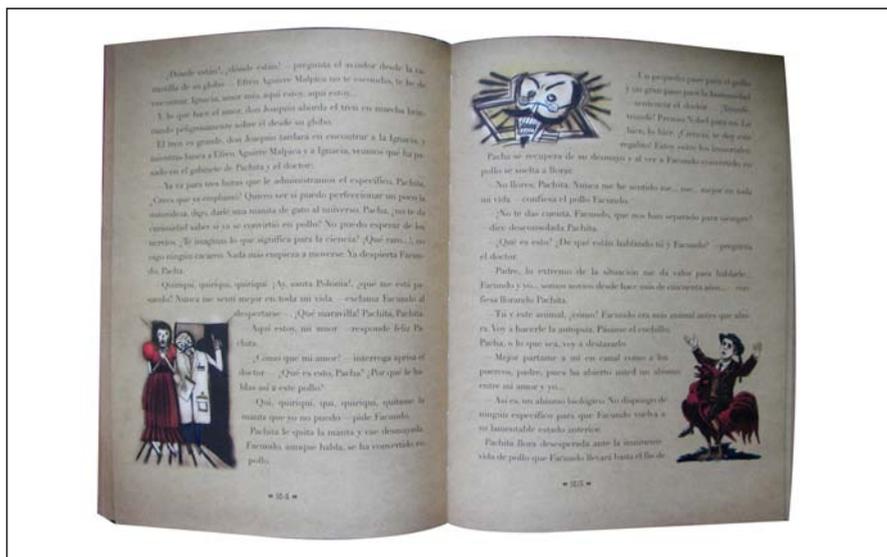


Figura 24. Interiores del libro Posada. Texto acompañado de tres viñetas.

2.2.3 Observaciones

Con respecto a la unidad en las colecciones, la presentación y el diseño de portada e interiores integran cada título de forma contundente, logrando una buena presencia en las estanterías.

La colección *Así ocurrió* es la mejor lograda en cuanto a diseño integral. Las páginas con pocos elementos están bien compuestas y las ilustraciones complementan de forma armónica los textos, manejando un ritmo visual de principio a fin. La mancha tipográfica es legible y adecuada para el rango de edad.

En cambio la colección *El nombre del juego es...* presenta un diseño bastante recargado que obstaculiza el recorrido visual armónico de las páginas, tiene un problema de legibilidad al utilizar una tipografía con gran contraste (Bodoni) sobre un fondo texturizado, aunque el problema no es tan serio en un lector experimentado, puede ser significativo en niños que empiezan a leer. Además de esto se abusa de la utilización de tipografías decorativas y hay demasiadas variantes de puntaje, interlínea y ancho de caja en las secciones complementarias que disminuyen la unidad de los interiores.



CAPÍTULO TERCERO

DESARROLLO DEL PROYECTO

3.1 Metodología aplicada

El proyecto de la colección *Historias de vida* ha sido resuelto mediante un proceso metodológico, el cual se describe en cada uno de los capítulos de este trabajo. Dicho proceso ha sido probado en la experiencia académica pero se ha debido adaptar y moldear en el ámbito profesional. Así mismo, está basado principalmente en las fases del proceso creativo descritas por Bernard Lobach, quien nos dice que: “Todo proceso de diseño es tanto un proceso creativo como un proceso de solución de problemas.”²¹

Partiendo de esta definición, el panorama del proceso creativo se aleja de la idea común del diseñador que pretende expresarse o darse a conocer mediante su diseño y podemos entender la creación como la posible solución a un problema que ya existe y que es necesario resolver.

Las fases que este autor nos plantea son cuatro, la primera es la fase de *preparación*, en donde el problema se esboza y es examinado, además de analizar la relación entre el problema y el entorno donde se aplicará la solución. En el caso del diseño del libro infantil este entorno es el niño lector, que podrá ser estudiado mediante pruebas de campo y de mercado. En esta fase también se analizan los productos existentes, particularmente, libros de contenido similar que nos permite considerar lo que se puede mejorar y aprovechar los aciertos. Lo más importante de esta etapa es establecer puntos de partida y de referencia, en lo cuales tendremos la base que nos facilitará todo el proceso.

21. Löbach, Bernard. *Diseño Industrial*. p. 139

En este proyecto de colección la fase comprende el planteamiento inicial, así como los capítulos 1 y 2 de este escrito.

La segunda fase es nombrada de *incubación* pues es donde se conciben todas las posibles soluciones al problema planteado, y se procede a la elaboración de ideas. En el caso específico del diseño de una colección, esta etapa comprende los primeros bocetos, diagramación, pruebas de tipografía y de composición de los elementos en la doble página.

El paso siguiente es valorar todas las posibles soluciones y hacer una elección definitiva de la idea que funcione mejor, de acuerdo a nuestros objetivos establecidos. Esta fase el autor la llama *iluminación*, pues es aquí donde el problema se resuelve y solo nos queda afinar los detalles.

Por último está la fase de *verificación*, en donde la idea aprobada se desarrolla y se perfecciona. Es posible que en la práctica esta idea se tenga que ajustar e incluso replantear si no funciona como se esperaba.

Estas dos últimas fases se describen propiamente en el capítulo 3 que se verá a continuación, pero es primordial aclarar que el proceso de diseño no tiene una forma lineal, pues la aparición de un problema específico nos puede adelantar o regresar en cada una de las cuatro fases. Además, dichas etapas no tienen un tiempo establecido ni reglas determinantes, cada diseñador debe darse la tarea de adaptar estas etapas como el proyecto lo requiera o incluso como mejor le acomoden.

3.2 Consideraciones de la colección

La colección *Historias de vida* comprende relatos de personas que vivieron en diferentes épocas del siglo xx y en distintos lugares del territorio mexicano. Pretende innovar en el campo de los libros de historia para niños que normalmente contienen gran cantidad de fechas, nombres y datos. A diferencia de estos, la colección manejará dos tipos de textos, uno narrativo escrito en primera persona contará una historia personal ligada a un contexto histórico y social, el cual se abordará por medio de textos breves acerca de acontecimientos y datos sobre la arquitectura, entretenimiento, transporte, entre otros, de cada época.

Los textos serán breves, con una extensión de 32 a 48 páginas y forros en rústica. Contarán con una selección de fotografías de época, la mayoría rescatadas de acervos familiares de los personajes protagonistas.

La colección plantea tres títulos tentativos:

A lomo de mula, en busca de la quinina. Relato situado en la década de los treinta, en la que un ingeniero químico de la capital, es invitado para hacer una investigación en el estado de Chiapas y Guatemala sobre la Quinina, una planta tropical utilizada para la curación del paludismo.

Manos viajeras, el Teatro de Don Ferruco. Relato que aborda un momento de la historia de la compañía de teatro guiñol “Don Ferruco”, a finales de los años cuarenta, su gira por el centro del país y las campañas realizadas para la Secretaría de Salud.

Riqueza bajo tierra, los mineros del norte. Historia sobre la vida de un minero de la Sierra de Chihuahua a principios del siglo xx, contexto social del norte del país en los años anteriores a la Revolución Mexicana.

3.3 Planteamientos de diseño

Con estas consideraciones se ha determinado que el diseño deberá reflejar el pasado de manera sutil, mediante recursos gráficos que le den un aire antiguo. Por ser una colección dirigida a niños debe incluir elementos de diseño atractivos y modernos, que generen verdadero interés en la historia y el pasado cercano de nuestro país.

Las fotografías serán las protagonistas de cada libro, por lo que tendrán gran relevancia dentro de la página, ya que en ellas se mostrarán aspectos históricos y humanos. Por medio de las fotografías se deberá conseguir el mayor impacto, el diseño no deberá interferir con el mensaje propio de la fotografía. Serán utilizadas en distintos tamaños de acuerdo a la relevancia o calidad y las de mayor importancia estarán rebasadas a lo ancho de la página o lo alto según la posición de la fotografía.

El uso del color es fundamental para reforzar el atractivo, cada título se distinguirá por una gama de colores que serán aplicados como fondos

en las páginas para resaltar las fotografías en blanco y negro además de distinguir los diferentes tipos de texto. El manejo de color permitirá diferenciar la colección de otros libros de historia para el público adulto.

Se integrarán ilustraciones a modo de viñetas que servirán para complementar y enriquecer la presentación gráfica del libro.

3.4 Elección de formato

Se eligió un formato vertical de 19 x 24 cm derivado del tamaño carta de 21.5 x 27.9 cm, obteniendo una doble página de 38 x 24 cm. Este espacio visual permite trabajar con fotografías de distintas dimensiones. Tiene un tamaño intermedio que resulta de fácil manejo para niños de 8 a 10 años, además, debido a sus proporciones es congruente con el concepto del libro, pues guarda relación con los álbumes fotográficos, lo que le da un carácter personal e íntimo.

3.5 El documento y la diagramación

Una vez elegido el formato, se crea un nuevo documento en el programa de diseño. Actualmente el más utilizado para diseño editorial es *InDesign* de la compañía Adobe. Debido a la compatibilidad que tiene con otros programas de Adobe (Photoshop e Illustrator) y el manejo de imágenes o gráficos en todo tipo de formatos (TIFF, JPG, EPS, PDF), ha remplazado anteriores programas de edición como Quark Xpress o Page maker. La versión más reciente es *InDesign CS3*, pero es común trabajar con las anteriores, CS y CS2.

El documento se crea en la barra superior dando clic en “Archivo-Nuevo-Documento...” Se da clic y desplegará una ventana, en ella se eligen el número de páginas, el tamaño de la página, su orientación (horizontal o vertical), el número de columnas y el tamaño de los márgenes. Si damos clic en “Más opciones” nos aparecen los valores de sangrado. El sangrado o rebase permite refinar la maqueta sin quitar espacio a los márgenes,

además de compensar el desfase cuando se imprime frente y vuelta. Se requiere marcar la opción de “páginas opuestas” cuando se diseña una revista, periódico o libro, como en este caso (Figura 25).

Una vez creado el documento seguimos con el proceso de diagramación, mediante el cual dividiremos el espacio, esto nos servirá como base para la distribución de los elementos que contendrá el libro. Para esta maqueta opté por una retícula sencilla, integrada únicamente por una caja de texto, “rejilla base” y otras líneas guía como se verá a continuación.

3.5.1 Páginas maestras

El programa nos da la opción de crear las páginas maestras que sean necesarias para nuestro documento. Son de gran utilidad pues todos los elementos que coloquemos en ellas como líneas guía, folios o plecas, aparecerán en todas las páginas. Podemos tener una o más páginas maestras diferentes, como páginas individuales o enfrentadas y aplicarlas

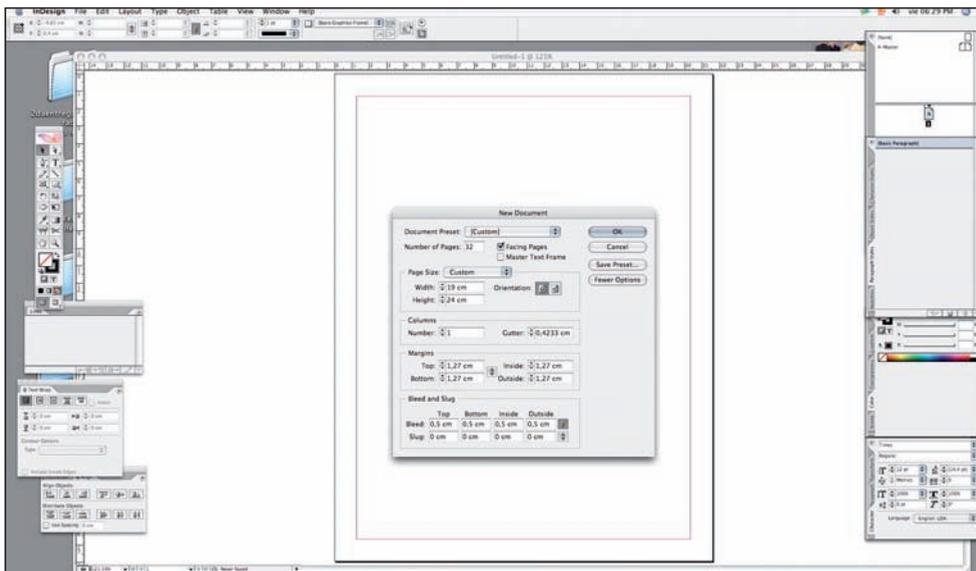


Figura 25. Valores del nuevo documento.

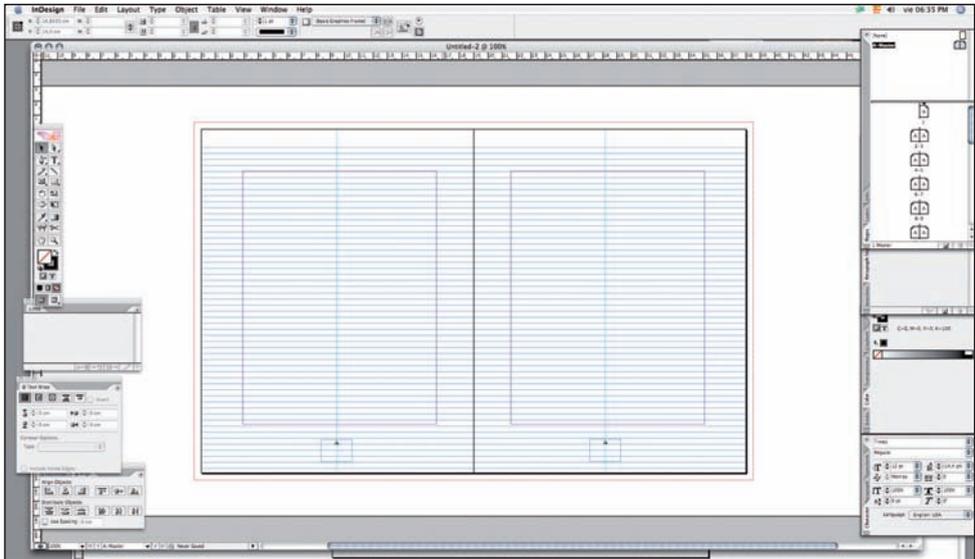


Figura 26. Páginas maestras

a las secciones del documento que las requieran. Las páginas maestras se identifican con letras altas A, B, C, etc. (Figura 26).

La colocación de los folios puede hacerse de forma automática en las maestras y de esta manera se evita hacerlo en cada una de las páginas. Para ello ubicamos primero la posición de los folios con la ayuda de líneas guía y colocamos una ventana de texto con la letra “A”, en la fuente y el tamaño que hayamos planeado; seleccionamos el texto y con el botón derecho del *mouse* damos clic para desplegar las opciones, elegimos “Insertar carácter especial-Numeración automática de páginas”. Inmediatamente tendremos cada página con el folio correspondiente.

3.5.2 Márgenes

Se utilizaron márgenes amplios y ligeramente desplazados hacia el interior de la doble página. El margen superior mide 2.9 cm, el exterior mide 2.9, el margen interior 2.6 y el inferior 3.4 cm. Los folios se situaron debajo del inferior, centrados con respecto al ancho de la página (Figura 27).

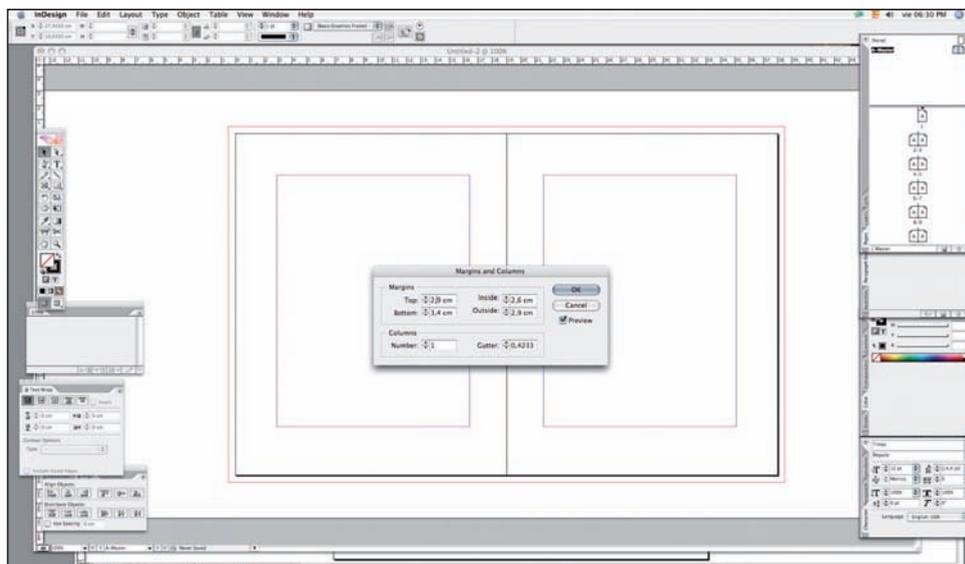


Figura 27. Márgenes del documento

3.5.3 Líneas de base y líneas guía

Las líneas de base o “rejilla base” como se denomina en *InDesign*, son una herramienta opcional del programa y nos sirven para alinear cada línea de texto en ambas páginas y evitar que queden a diferente altura. Estas líneas están determinadas por el valor, en puntos, de la interlínea del texto, la cual se indica al programa en la barra superior en “Edición-Preferencias-Cuadrículas...-Rejilla Base”, ahí se debe indicar la medida en centímetros, donde comenzará la rejilla y puede ser desde el borde de la página o bien a partir del margen superior. Posteriormente se indicará el “Incremento”, en puntos, por ejemplo 19 pts. Si los valores de la ventana se encuentran en centímetros, podemos cambiarlos a puntos yendo a “Unidades e Incrementos, Unidades de regla” (Figuras 28 y 29).

Las líneas guía se colocan manualmente arrastrándolas desde las reglas que se ubican a la izquierda y arriba del documento. Se pueden poner todas las necesarias con espacios regulares o irregulares, pero si se desea crear una retícula uniforme de forma rápida, en la barra supe-

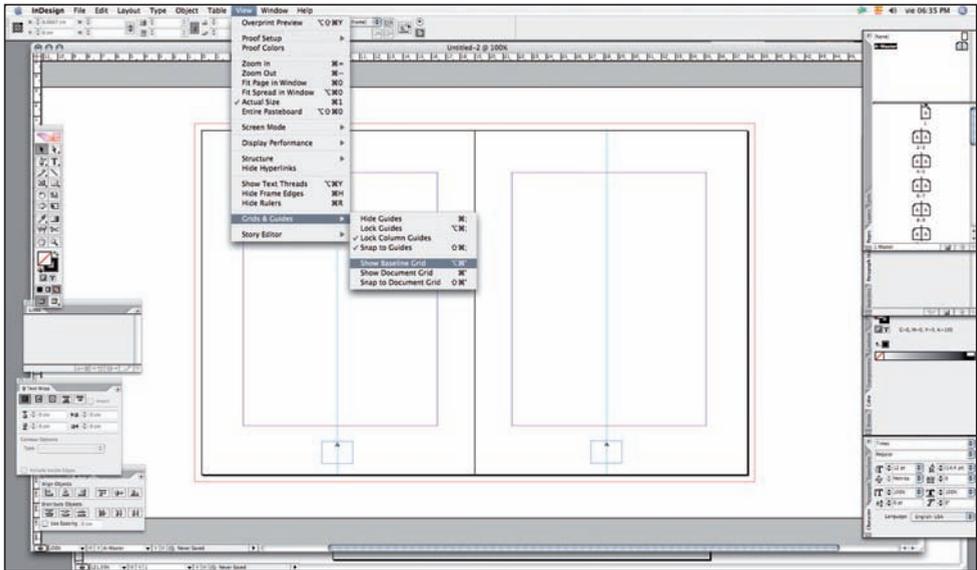


Figura 28. Mostrar rejilla base

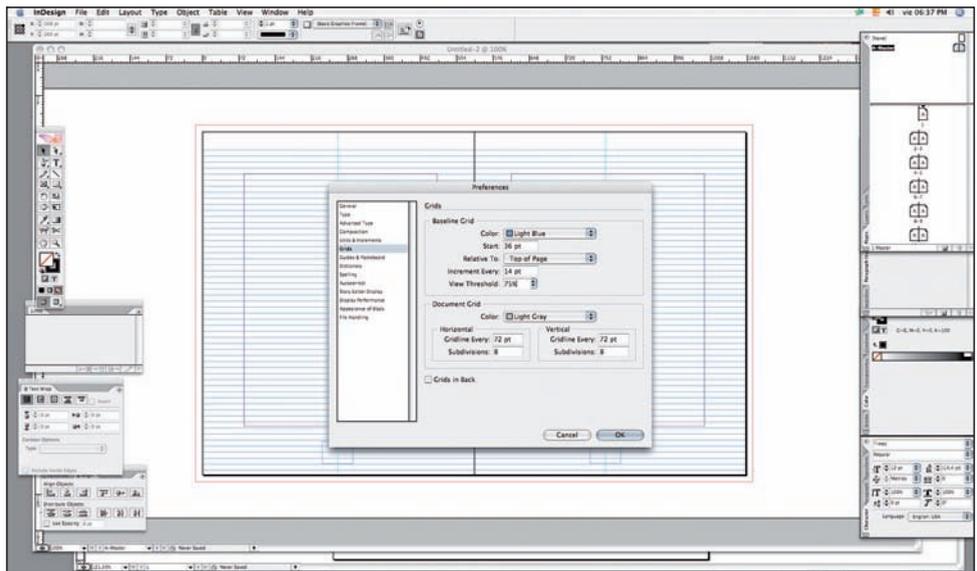


Figura 29. Valores de la rejilla base

rior ir a “Maquetación-Crear guías...”, se abrirá una ventana en la que podremos colocar determinado número de filas o columnas y elegir el valor del medianil.

Para esta maqueta se utilizaron líneas de referencia a mitad de la página horizontal y verticalmente que me sirvieron para ubicar los folios, las viñetas y en algunos casos las fotografías, que coloqué ajustando al ancho de la caja de texto, al ancho de la página o bien, centradas.

Para la ubicación de folios utilicé una línea base de 1.8 cm debajo del margen inferior y la línea central. Esta línea también la utilicé para la colocación de viñetas.

3.6 Elección de familias tipográficas

Para el texto narrativo se eligió la tipografía patinada ITC Giovanni, de creación moderna pero inspirada en tipos clásicos, con modulación inclinada y trazos redondeados. Cuenta con las variantes necesarias para la composición de texto corrido: book, italic, bold y bold italic (Figura 30).

El ojo medio es amplio en relación con las ascendentes y descendentes por lo que es ideal para la edición de texto corrido.

Se trata además de una tipografía que por la inclinación de algunos ejes posee un carácter alegre y dinámico que se relaciona con el concepto de vida en movimiento y narración de sucesos (Figura 31).

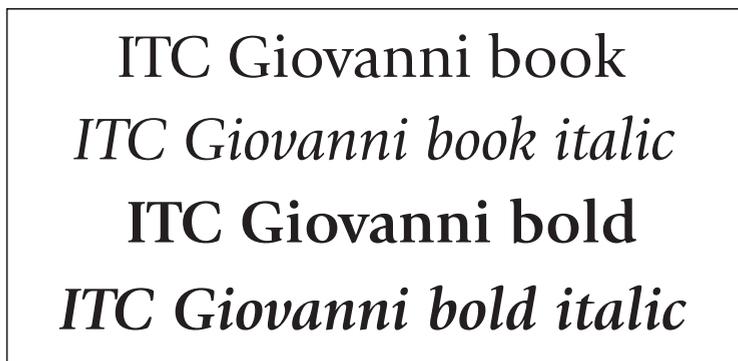


Figura 30. Variantes de la tipografía ITC Giovanni

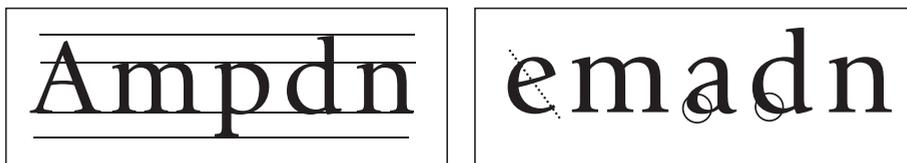


Figura 31. Ojo medio amplio, inclinación y formas redondeadas.

Para los textos complementarios se utilizó la tipografía ITC Oficina Serif, se trata de un diseño de trazos y remates gruesos con poca modulación (Figura 32), es adecuada para los datos históricos o cronológicos y permite al lector diferenciar rápidamente los contenidos, facilitando la lectura de un texto específico.

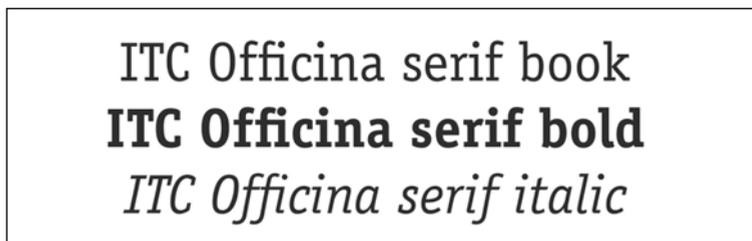


Figura 32. Variantes de la tipografía ITC oficina serif

3.7 Composición del texto

Se escogió una composición alineada a la izquierda pues de esta manera se evitan espacios irregulares entre palabras y se logra una mancha de texto más uniforme. También porque el libro contendrá una gran cantidad de fotografías, que generan ángulos rectos. El espacio irregular del extremo derecho que da este tipo de arreglo, sirve para compensar estos ángulos. Además, se activó la partición de palabras, imprescindible para evitar líneas muy largas o cortas.

Luego de realizar varias pruebas sobre papel, se eligió para el texto corrido un tamaño de 13 puntos con una interlínea de 18 puntos, que permite una lectura fluida y cómoda.

Para marcar cada inicio de capítulo en el texto narrativo la primera frase del texto se compuso en 18 puntos en la versión book. El texto en las páginas subsecuentes abre con una capitular de 32 puntos que sirve para identificar el texto narrativo del complementario (Figura 33).

El texto complementario también está compuesto en bandera izquierda en un puntaje de 13 con interlínea de 18 puntos. Debido a que estos textos son individuales decidí poner las palabras de entrada a manera de título, en un tamaño de 24 puntos y en la variante bold de la tipografía, ésto funciona a manera de título y facilita su identificación (Figura 34).

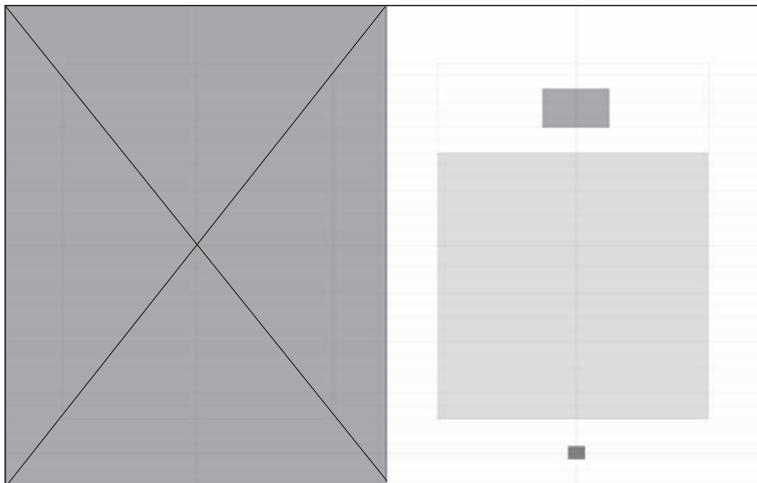


Figura 33. Doble página con inicio de capítulo.

3.8 Formación

Para la realización de la maqueta, se eligió el título “Manos viajeras, el Teatro de Don Ferruco”, con un texto y una selección de fotografías tentativas. El resultado es una propuesta de un libro de 32 páginas que servirá para la presentación del proyecto. El cliente podrá solicitar ajustes o modificaciones.

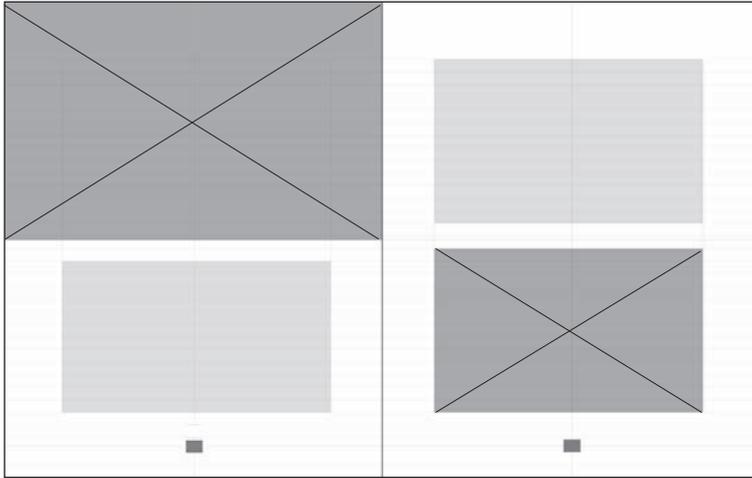


Figura 34. Continuación del texto narrativo y página con texto complementario.

La retícula del documento y los criterios establecidos permiten llevar a cabo la formación con cierta rapidez, pero los textos e imágenes propios del libro presentaron problemas de espacio que se resolvieron particularmente.

Con el diseño de las páginas preliminares (portadilla, legal, introducción, etc.) reforcé la unidad de la colección y las decisiones tomadas en este título será aplicadas en los demás, con una variación del color y los contenidos.

Con el planteamiento sobre los álbumes familiares utilicé en las páginas 1 y 32 una simulación de guardas con el mismo color y motivos del fondo de la portada.

La información legal la ubiqué en la parte inferior de la página 2, con un tamaño de 8/10, para el fondo se eligió el color rojo de portada con un 30% de saturación que deriva en un color rosado claro. El color de portadilla es azul y sobre este cae el arreglo tipográfico del título en color blanco y amarillo. Como complemento se colocó una viñeta alusiva al teatro en la parte inferior del cabezal (Figuras 35 y 36).

Para calcular el espacio libre para las fotografías, se dividió el texto por ideas y se colocó en las páginas correspondientes. El texto narrativo



Figura 35. Página legal y portadilla.



Figura 36. Inicio de capítulo.

comienza con una fotografía atractiva que abarca toda la página. A continuación se ubicaron las fotografías más importantes a doble página o una página individual, las fotografías complementarias las coloqué a lo ancho de la caja de texto o más pequeñas a modo de viñetas dependiendo de la extensión del texto en cada página. Finalmente situé las viñetas en los espacios libres ajustando su tamaño según lo requiriera la composición (Figuras 37 y 38).

La elección de los colores de este título está basada en la gráfica de los carteles de teatro de principios de siglo que utilizaban la gama de primarios amarillo, rojo y azul, además decidí complementar con un color gris claro que combina con las fotografías antiguas en blanco y negro. Todas las páginas llevan fondo de color de manera que cada doble página tiene un texto narrativo sobre fondo gris y el texto complementario sobre un fondo en alguno de los colores primarios. En la práctica este criterio resultó ser bastante rígido debido a que algunas de las fotografías, debido a su antigüedad, tienen tonos amarillos que no combinan



Figura 37. Continuación de texto narrativo.



Figura 38. Inicio de capítulo y página con texto complementario.

con el fondo gris claro. Para estos casos rompí el parámetro utilizando el porcentaje de rojo o el color crema, que me permitió comprender que los criterios deben ser flexibles y pueden transgredirse para bien del resultado final.

3.9 Diseño de portada y contraportada

El criterio para diseñar el título del libro es utilizar dos tipografías diferentes para las frases que lo componen, la combinación de tipografías puede variar en cada título, pero no su posición centrada y su lugar en la parte superior del área delimitada. El tamaño también dependerá de las características del tipo, pero no deberá rebasar el recuadro delimitador. La frase secundaria se dividirá en dos, para tener un título de tres líneas. A modo de ejemplo, el libro “Manos viajeras, el Teatro de Don Ferruco” utiliza la ITC Giovanni en su variante italic bold para “Manos viajeras”

pues le da un carácter cálido y la inclinación le confiere movimiento o desplazamiento. La segunda tipografía es Rosewood, que por sus características, representa la gráfica de los carteles de circo o teatro y es adecuada para la frase “El teatro de Don Ferruco” (Figura 39).

Con estos arreglos tipográficos se pretende dar personalidad a cada título, por lo que la unidad será dada por el número de líneas, el tamaño de la tipografía, así como su ubicación y recuadro delimitador.

El nombre de la colección “Historias de vida” aparecerá siempre de la misma forma; tipografía ITC Giovanni bold de 15 puntos, posición centrada, parte inferior del área, tipografía en color oscuro sobre fondo claro.



Figura 39. Arreglos tipográficos para los tres títulos.

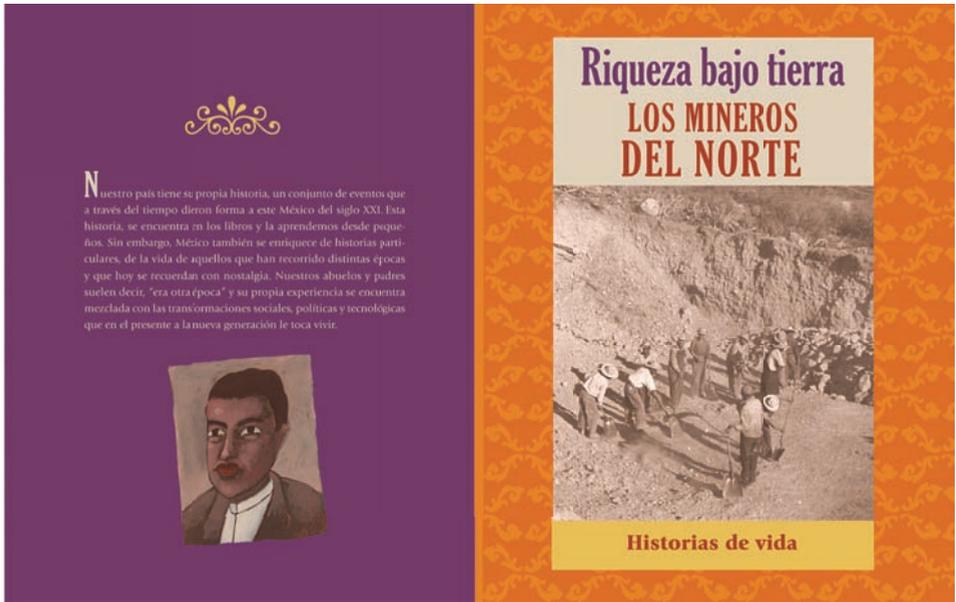


Figuras 42. Portada-contraportada de “Manos viajeras”.

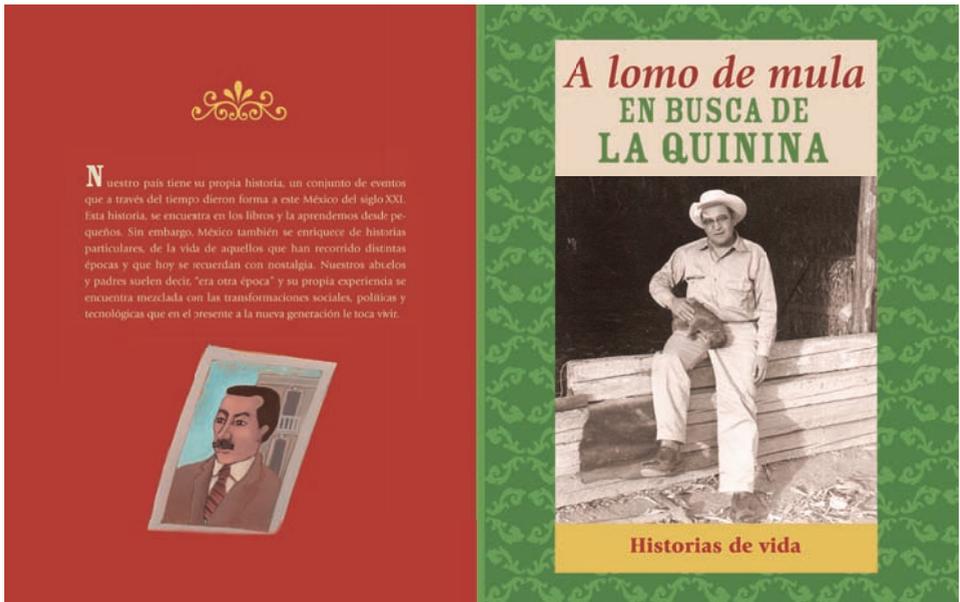
Para las portadas de los títulos se eligieron colores saturados y brillantes: rojo, verde y naranja, sobre la plasta de color se agregaron motivos que simulan las telas con las que se forraban algunos álbumes fotográficos de tipo familiar. Se delimitó un área más pequeña de 13 x 21.8 cm que se ubica al centro con respecto al eje vertical y dividida en tres secciones, la parte superior para el título del libro, al centro la fotografía del personaje y en la parte inferior el nombre de la colección. Estos elementos también están centrados con respecto al eje vertical.

Además del color de fondo, se eligió otro color saturado que contrastara (azul, rojo y morado) para la primera frase del título y la contraportada, los recuadros del título y el nombre de la colección irán en colores claros (amarillo y crema).

En la contraportada se dividió el espacio en tres secciones, en la parte central un texto introductorio compuesto en ITC Giovanni book de 12 puntos y 19 de interlínea y justificado al ancho del área delimitada, en la parte superior aparece una viñeta tipográfica y en la parte inferior una ilustración tomada de los interiores. (Figuras 40-42).



Figuras 41. Portada-contraportada de “Riqueza bajo tierra”.



Figuras 40. Portada-contraportada del título “A lomo de mula”.

3.10 Preparación de la maqueta para impresión

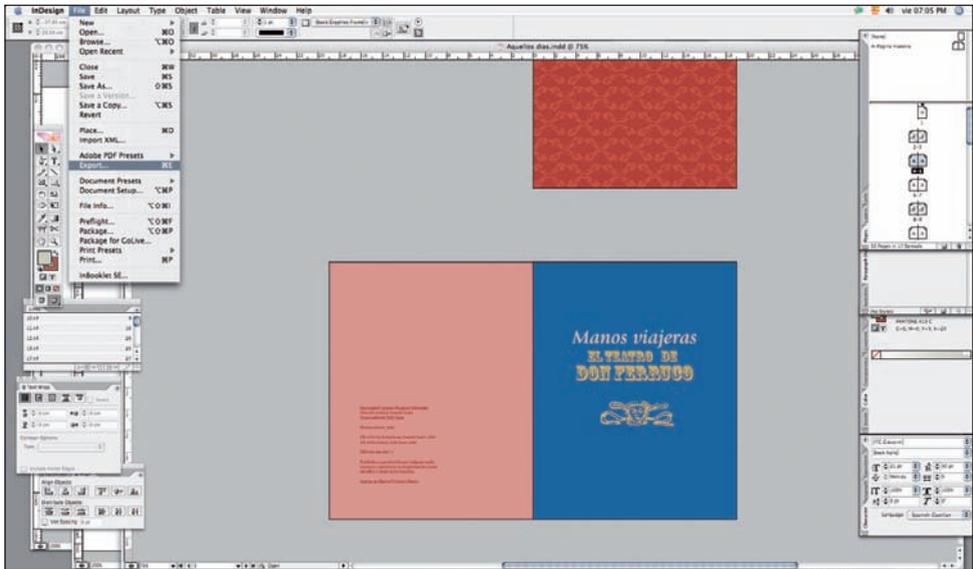
Como se mencionó anteriormente una maqueta de libro debe tener una presentación lo más cercana a la edición final. Para esto es necesario preparar un archivo de impresión que contenga pliegos de dobles páginas dispuestas para imprimirse frente y vuelta.

El formato más adecuado para este fin es el PDF (Portable Document Format), el cual puede ser generado desde *InDesign*. Un PDF tiene como características crear archivos compatibles con plataforma Mac o PC, guardar con toda precisión el diseño del archivo incluyendo sus fuentes, imágenes y demás gráficos, obteniendo un documento de la más alta calidad que se puede transportar de manera compacta y viable.

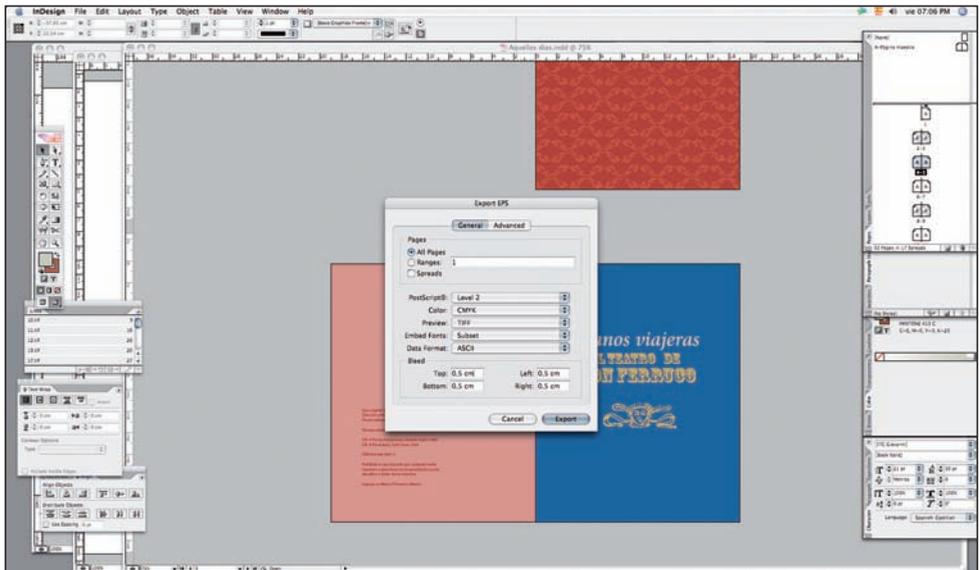
El primer paso es generar archivos de las páginas individuales en formato EPS, del inglés “Encapsulated Postscript”, llamado así porque los datos guardados se encuentran dentro de una cápsula, por lo que solo se pueden modificar con programas de edición de imagen como Photoshop. El formato EPS nos permite manejar las páginas como imagen pero sin comprimirla ni reducir la calidad.

Los archivos se generan automáticamente en la barra superior del programa, en la opción “Archivo-Exportar-Tipo EPS”, al dar clic en “Guardar” aparecerá una ventana, se debe marcar la opción “Todas las páginas” y desmarcar la de “Pliegos” para que las páginas sean individuales y se pueda hacer la imposición. En la sección de “Color” se elige CMYK y en “Vista previa” se marca TIFF, que permitirá visualizar el contenido de la página. Finalmente, está el valor de “Sangrado” o rebase, el cual debe coincidir con los valores del documento, es recomendable un sangrado de 0.5 cm o mayor, pero lo más importante es que todas las imágenes que se rebasen coincidan también con este valor, pues de otra manera no funcionará. (Figuras 43 y 44).

A continuación se crea un nuevo documento de *InDesign* con páginas individuales, en un tamaño que pueda contener la doble página del libro y que sea compatible con los formatos de las máquinas de impresión láser; puede ser Carta, Oficio o Tabloide. Para esta maqueta utilicé el tamaño Tabloide de 28 x 43 cm en posición horizontal, pues la doble



Figuras 43. “Archivo-Exportar-EPS ”.



Figuras 44. Valores para exportar EPS. Desmarcar la opción de pliegos, marcar visualización TIFF y poner el valor de sangrado.

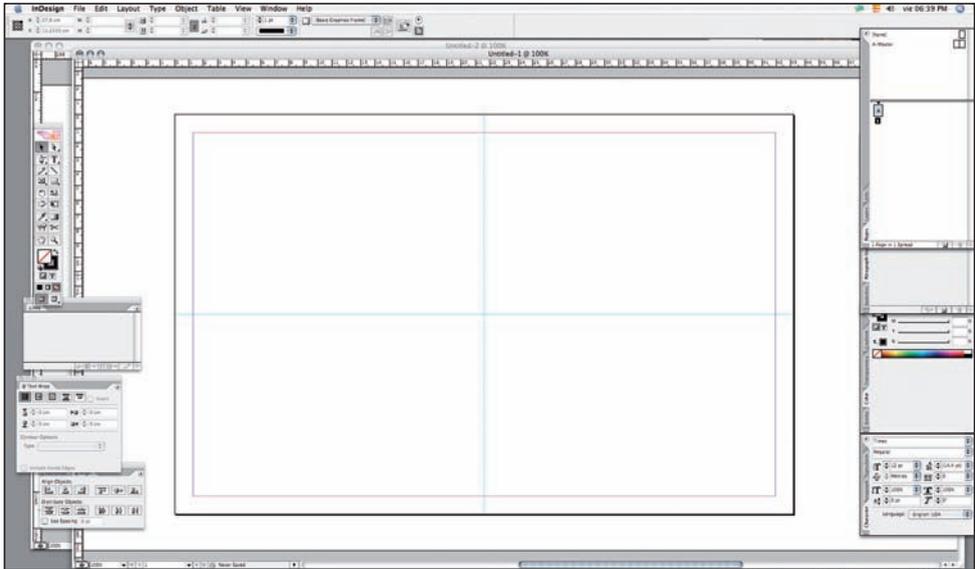
página mide 24 x 38 cm. En el caso de la maqueta *Historias de vida* son 32 páginas, dos por cada pliego, por lo tanto este documento deberá tener 16 páginas. En las páginas maestras se colocan líneas guía que dividen el documento a la mitad horizontal y verticalmente, esto nos permitirá posicionar las páginas de la maqueta en la misma posición del tabloide y evitar que haya desfases (Figura 45).

El siguiente paso es realizar un cuadernillo que nos sirva como guía para hacer la compaginación. Como en este caso imprimiremos 16 dobles páginas por cada lado del pliego, el cuadernillo consistirá en 8 hojas dobladas en mitades y dispuestas una sobre otra. Numeramos cada página y al desdoblar las hojas tendremos el orden en que deberemos disponer las páginas en el PDF (Figura 46).

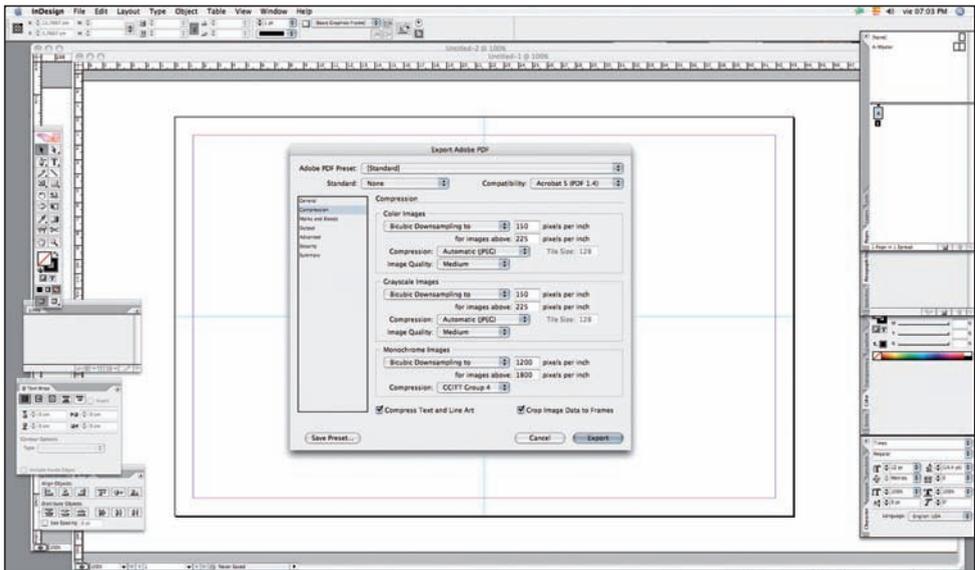
Basándonos en el cuadernillo colocamos dos páginas en cada pliego, con el orden correspondiente, por ejemplo la página 1 con la 32, la 2 con la 31 y así subsecuentemente como lo indique nuestra guía. Una vez colocadas todas las páginas en el orden correcto el paso final es crear el PDF, nuevamente en la barra superior seleccionamos “Archivo-Exportar-Tipo PDF”, seleccionamos “guardar” y nos aparecerá otra ventana con varias categorías, en “General- Páginas” podemos elegir “Todo” o un número determinado de páginas; en “Compresión” se recomienda elegir resolución de 150 DPI (del inglés “dots per inch”, es decir, puntos por pulgada), este valor es suficiente para la presentación de una maqueta y hará el archivo más ligero y fácil de abrir y visualizar en pantalla; en la categoría “Avanzado” indicar color CMYK (Figura 47). Para crear el PDF de la portada seguimos el mismo procedimiento, creando un archivo individual, ya que la impresión debe hacerse por separado en un papel más grueso.

3.11 La impresión de la maqueta

La impresión se puede realizar en cualquier lugar que cuente con servicio de impresión láser, el cual es de buena calidad y adecuado cuando el número de impresos es reducido. Para este proceso debe calcularse el



Figuras 45. Creación del documento para la imposición.



Figuras 46. Exportar el documento como PDF.

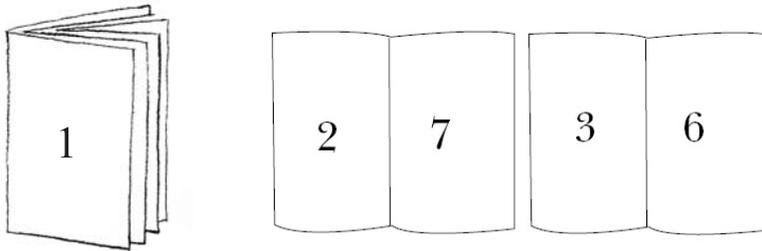


Figura 47. Cuadernillo guía para la imposición

tiempo necesario, se sugiere supervisar personalmente el trabajo para evitar errores y complicaciones.

Antes de mandar imprimir el archivo debemos indicar al encargado el tamaño, tipo de papel, orden de las páginas y que estas se imprimirán “frente y vuelta”. Aunque algunas máquinas tienen esta opción automática, se recomienda mandar primero las páginas pares, revisar el orden y posición en la impresora y finalmente imprimir las páginas impares, esto asegurará un mínimo desfase. En cuanto al tipo de papel es frecuente encontrar *bond*, *opalina* o *cuché* en distintos gramajes, la *opalina* no es apropiada para el láser porque opaca el color y causa bordes no definidos, en cambio el *cuché* es óptimo y se puede elegir uno delgado para los interiores y uno más grueso para la cubierta.

3.12 Armado y refinado

Una vez que tenemos los pliegos impresos cortamos la portada y las dobles páginas una por una para asegurar la precisión del corte. Podemos usar *cutter* o guillotina, cerciorándonos de que tengan un filo adecuado para no hacer cortes irregulares. A continuación doblamos y compaginamos la maqueta, el engrapado debe hacerse con una engrapadora especial que permita ajustar la distancia a la que caerá la grapa. Finalmente refinamos los tres lados de la maqueta para conseguir un canto o borde uniforme, esto debe hacerse una vez que engrapamos la maqueta para que las páginas y los forros no se muevan al momento del corte.

CAPÍTULO CUARTO

ALCANCES COMERCIALES

4.1 Promoción

En cuanto a los proyectos de colección de libro infantil algunos se generan al interior de las editoriales, en el departamento de publicaciones infantiles y juveniles, donde los editores crean los conceptos o definen los temas y se encargan de escoger a los autores para cada título de la colección. El diseño gráfico de estos proyectos generalmente se realiza dentro de la empresa o puede encargarse a un despacho de diseño.

Otras veces las editoriales también reciben propuestas de los mismos escritores, ilustradores o despachos de diseño que buscan un apoyo financiero para realizar sus proyectos, como es el caso de esta colección.

Para presentar el proyecto a cualquier editorial primero debe contactarse por teléfono al editor del área correspondiente y exponerle brevemente nuestro trabajo y propósitos. Después se concertará una cita en la cual acudiremos personalmente para ofrecer la colección y dejar una maqueta impresa. Las citas habitualmente son breves por lo que nuestro mensaje debe ser conciso pero convincente respecto a nuestra capacidad, profesionalismo y conveniencia del proyecto.

La propuesta es evaluada por un comité o consejo editorial y el área de mercadotecnia en función del público objetivo y viabilidad comercial. De aprobarse el proyecto se elaboran contratos con los autores, ilustradores y diseñadores en los que se acuerda el porcentaje de anticipo y regalías o formas generales de pago, así como lo concerniente a derechos de autor y distribución. El contrato por derechos autorales generalmente es de cinco años y puede renovarse, el mínimo de regalías de venta es del 5%

y la editorial está comprometida a entregar un reporte de las ganancias una vez al año como mínimo. Posteriormente se realiza un cronograma de trabajo y se fijan fechas de entrega.

Actualmente el pago promedio por el diseño de una colección puede ir desde \$10, 000 hasta \$ 30, 000 pesos y esto incluye la entrega de un documento que plantee todas las variables y posibilidades del diseño en archivo electrónico e impreso. La formación de cada título se cobra individualmente y el mínimo es de \$5,000 pesos dependiendo de la extensión.

4.2 La Convocatoria Bibliotecas del Aula de la SEP

Como parte del Programa Nacional de Lectura para la Educación Básica, la Secretaría de Educación Pública, abre una convocatoria cada año para la adquisición de nuevos libros para Bibliotecas de Aula y Escolares de las escuelas públicas, en los niveles preescolar, primaria y secundaria.

Para dicha convocatoria las distintas editoriales mexicanas inscriben cada año diversos libros que pueden ser antiguos o recién publicados. También es frecuente que los editores estén abiertos a recibir propuestas de autores y diseñadores con el fin de inscribir nuevos títulos en la convocatoria, pues de quedar seleccionados, la SEP compra a la editorial un tiraje extenso que representa buenas ganancias para la empresa y los autores.

La convocatoria consta de tres etapas que son: el ingreso de materiales, la preselección llevada a cabo por cuatro asociaciones civiles con experiencia en la lectura para niños y jóvenes y, finalmente, la selección de los títulos a cargo de los comités estatales de selección, quienes realizan una evaluación de los títulos en cada una de las entidades federativas. Los resultados se publican en Internet y posteriormente se procede a la compra y adquisición de los libros por parte de la SEP.

En este caso, la colección *Historias de vida* una vez publicada puede ser inscrita en la convocatoria. De ser seleccionada, la SEP compraría a la editorial un tiraje exclusivo (con un número ISBN distinto al de la

editorial) en el que los autores reciben las regalías estipuladas previamente en el contrato.

En cuanto a la clasificación editorial del Programa Nacional de Lectura se establecen de acuerdo al rango de edad y tipo de texto, por lo que la colección *Historias de vida* puede colocarse en la serie *Astrolabio* destinada a niños que leen con fluidez (8-12 años) y en la categoría de libros Informativos en el área de Historia, cultura y sociedad.



CONCLUSIONES

A pesar de que los libros son objetos cotidianos en el mundo de hoy, en los últimos tiempos se observa una gran disminución del hábito de la lectura, tanto en el campo del conocimiento como en el entretenimiento. El hecho se agrava cuando vemos que los mismos estudiantes de diseño editorial leen poco y desconocen la historia de su profesión.

Este proyecto me permitió reflexionar sobre la importancia que tiene para un diseñador conocer la historia y su propia cultura, sobre todo cuando el libro que se diseñará está destinado a los niños, pues en realidad se está contribuyendo a formar futuros lectores.

En el ámbito profesional es común desarrollar los proyectos con premura, sin metodología ni análisis particular de los problemas a resolver. De esto suelen resultar diseños vistosos que son atractivos para los niños pero que se alejan de los objetivos de comunicación o que se contraponen con el mensaje.

El estudiante de la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual debe tomar conciencia del valor de la investigación y los conocimientos teóricos, pues esto le permite diferenciarse del estudiante de una carrera técnica en diseño.

Así también el reto de la lectura en siglo XXI se concentra en las nuevas generaciones, pues se han alejado de muchos géneros literarios como la poesía, el cuento, la ficción y la divulgación, al leer solamente revistas o historietas ilustradas y pasar mucho más tiempo frente a la televisión y la computadora.

Este gran reto nos exige a los diseñadores desarrollar nuestros proyectos con el conocimiento teórico, una buena planeación, investigación adecuada y además la habilidad técnica necesaria; solo así podremos obtener libros con la fuerza necesaria para competir en ese gran entorno visual y acercar tanto a niños como a jóvenes a la riqueza y el saber que los libros nos ofrecen.

BIBLIOGRAFÍA

- Bringhurst, Robert. *The elements of Typographic style*. H & M Publishers. USA, 1996.
- Carter, Rob. *Diseñando con tipografía: tipografía y color*. CoediMex. México, 1990.
- De Buen, Jorge. *Manual de diseño editorial*. Editorial Santilana. México, 2003.
- Gillam Scott, Robert. *Fundamentos del diseño*. Ed. Víctor Leru S.R.L. Buenos Aires, 1976.
- Lewis, John. *Principios básicos de tipografía*. Ed. Trillas. México, 1974. Sexta reimpresión, 2005.
- Löblich, Bernard. *Diseño Industrial*. GG. Barcelona, 1981.
- Martín, José Luis. *Manual de tipografía: del plomo a la era digital*. Campgrafic. Valencia, 2004.
- Meggs, Philip. *Historia del Diseño Gráfico*. Mc.Graw Hill. México, 2000.
- Pellowsky, Anne. *A la medida: los libros para niños en los países en desarrollo*. UNESCO, 1980.
- Salisbury, Martin. *Ilustración de libros infantiles. Cómo crear imágenes para su publicación*. Editorial Acanto. Barcelona, 2005.
- Svend Dahl. *Historia del libro*. Alianza Editorial. Madrid, 1983.
- Swan, Alan. *Cómo diseñar retículas*. GG. Barcelona, 1990.
- Zavala, Roberto. *El libro y sus orillas: tipografía, originales, redacción, corrección de estilo y de pruebas*. UNAM. México, 2004.
- Catálogo de preselección para Biblioteca del Aula*. SEP. México, 2006.