



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN

DISEÑO EDITORIAL DEL LIBRO INFANTIL PARA LA EXPOSICIÓN TEMPORAL “DOMÉNIKOS THEOTOKÓPOULOS 1900. EL GRECO” EN EL MUSEO DEL PALACIO DE BELLAS ARTES.

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:

ERIKA RODRÍGUEZ MARTÍNEZ

ASESOR:

VERÓNICA PIÑA MORALES



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.



FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLAN
UNIDAD DE LA ADMINISTRACION ESCOLAR
DEPARTAMENTO DE EXAMENES PROFESIONALES

ASUNTO: VOTOS APROBATORIOS
FACULTAD DE ESTUDIOS
SUPERIORES CUAUTITLAN

DRA. SUEMI RÓDRIGUEZ ROMO
DIRECTOR DE LA FES CUAUTITLAN
PRESENTE



DEPARTAMENTO DE
EXAMENES PROFESIONALES
ATN: L. A. ARACELI HERRERA HERNÁNDEZ
Jefe del Departamento de Exámenes
Profesionales de la FES Cuautitlán

Con base en el art. 28 del Reglamento General de Exámenes, nos permitimos comunicar a usted que revisamos la Tesis :

Diseño editorial del libro infantil para la exposición temporal "Doménikos Theotokópoulos 1900. El Greco" en el Museo del Palacio de Bellas Artes.

que presenta la pasante: Erika Rodríguez Martínez
con número de cuenta: 302757008 para obtener el título de :
Licenciada en Diseño y Comunicación Visual.

Considerando que dicho trabajo reúne los requisitos necesarios para ser discutido en el EXAMEN PROFESIONAL correspondiente, otorgamos nuestro VOTO APROBATORIO.

ATENTAMENTE
"POR MI RAZA HABLARA EL ESPIRITU"

Cuautitlán Izcalli, Méx. a 17 de Mayo de 2010.

PRESIDENTE LOG. Verónica Pifa Morales

VOCAL LDG. Aurora Muñoz Bonilla

SECRETARIO LH. Javier Illescas Pérez

PRIMER SUPLENTE LOG. José Luis Tobias Carranza

SEGUNDO SUPLENTE LOG. Juan Carlos Molar Ruiz

DEDICATORIAS

*A mi padre
Por haberme enseñado el camino del conocimiento,
donde quiera que estés gracias.*

*A mi madre
Por su valioso apoyo y motivación, gracias por
enseñarme el amor al trabajo.*

*Itzayana
Llegaste a mi vida como una luz, eres el motor de mi
vida y el principal motivo para terminar este trabajo.*

*A mis hermanos
Su apoyo y consejos son invaluable, una fuente de
inspiración en mi vida.*

*Baltazar
Juntos hemos y seguiremos diseñando un camino
juntos.*

*A mi familia
A mis abuelitos Mamá Lilla y Papá Cayo por su
historia de vida, a Mamá Tila y Papá Ciro, por
sus cuidados, a mis tíos y tías, su comprensión y
consejos me han llevado al lugar donde estoy.*

AGRADECIMIENTOS

*A la Universidad Nacional Autónoma de México por
brindarme la oportunidad de crecer.*

*Al Departamento de Servicios Educativos del Museo
del Palacio de Bellas Artes*

*Gracias Jeri por creer en mi y darme la oportunidad
de realizar este proyecto.*

*Magaly, Wendy, Alma, Hazael, Danae y compañeros
del servicio social les agradezco su apoyo y
enseñanzas.*

*A mi asesora
LDCG Verónica Piña Morales
Gracias por su apoyo, consejos y conocimientos
aportados a este proyecto.*

ÍNDICE

RESUMEN	I
INTRODUCCIÓN	III
OBJETIVOS	V
HIPÓTESIS	VII
METODOLOGÍA	VII

CAPÍTULO 1 Diseño editorial

1.1	Qué es diseño editorial	10
1.2	Clasificación de medios impresos	11
1.3	Concepto de libro	12
1.3.1	Partes de un libro	13
1.3.2	Clasificación de un libro	15
1.3.2.1	Definición de libro infantil	18
1.3.2.1.1	Didáctica y aprendizaje	19
1.4	Diseño editorial de un libro	26
1.4.1	Formato	27
1.4.2	Retícula	30
1.4.3	Márgenes	31
1.4.4	Caja o mancha tipográfica	32



1.4.5	Columnas y medianil	34
1.4.6	Espacios vacíos, línea vacía	35
1.4.7	Tipografía	37
1.4.8	Color	43
1.4.9	Imagen	47
1.5	Sistemas de impresión	51
1.5.1	Serigrafía	52
1.5.2	Flexografía	53
1.5.3	Offset	54
1.5.4	Acabados	55
1.5.4.1	Encuadernación	55
1.5.4.2	Suaje y dobléz	57
1.5.4.3	Barnices	58

CAPÍTULO 2 Exposición temporal Domenikos Theotokopoulos 1900. El Greco en el Museo del Palacio de Bellas Artes

2.1	Historia del Museo del Palacio de Bellas Artes	60
2.2	Exposición permanente del Museo del Palacio de Bellas Artes	63
2.3	Exposiciones temporales	64
2.4	Domenikos Theokopoulos 1900. El Greco	65



2.4.1	Análisis de la obra	68
2.4.2	Actividades paralelas a la exposición Domenikos Theokopoulos 1900. El Greco	72

CAPÍTULO 3 Diseño del Libro Infantil
Descubre los secretos del GRECO

3.1	Metodología	77
3.2	Modelo general del proceso de diseño de la UAM–Azcapotzalco	78
3.2.1	Caso	80
3.2.2	Problema	82
3.2.3	Hipótesis	84
3.2.4	Proyecto	93
3.2.5	Realización	121
	CONCLUSIONES	124
	BIBLIOGRAFÍA	126
	LISTA DE IMÁGENES	130



RESUMEN

El diseño editorial es una rama del diseño gráfico que se aplica a los medios impresos, teniendo como principal referente el libro. Dentro del diseño editorial hay normas que ayudan a mejorar la comunicación y comprensión del contenido del texto.

Existen diversos géneros y clasificaciones del libro según su aplicación y formato, el libro infantil, es un género creado especialmente para el público infantil. El contenido se basa en códigos y lenguajes que el niño puede identificar y así lograr un mejor aprendizaje. Para crear un libro infantil se deben entender los códigos, características y funciones que se involucran en el diseño e ilustración.

La exposición *Doménikos Theotokópoulos 1900. El Greco* en el Museo del Palacio de Bellas Artes es de gran importancia tanto por el artista como por las obras exhibidas y difícilmente podrán ser reunidas en otra muestra. Además de ser el único lugar en toda América Latina donde se presentó esta exposición.



El departamento de Servicios Educativos organizó actividades paralelas para el público visitante, entre ellos el público infantil. La obra del artista resulta muy compleja para este público por lo tanto se diseñó un libro que ayudará a comprender la vida y obra de Doménikos Theotokópoulos con un lenguaje y códigos propios del artista pero traducidos al lenguaje infantil.

Es un proyecto multidisciplinario donde intervinieron diversas áreas como Artes Visuales y Pedagogía que lo enriquecieron y complementaron. Aquí se muestra el proceso desde el análisis de la vida y obra de Doménikos Theotokópoulos hasta su aplicación durante la actividad dominical Platícame del Greco diseñada por el departamento de Servicios Educativos del Museo del Palacio de Bellas Artes.



INTRODUCCIÓN

El Museo del Palacio de Bellas Artes realiza exposiciones temporales con el objetivo de acercar a la gente al arte y la cultura, sin embargo, las exposiciones no están planeadas para un público infantil, lo cual dificulta este acercamiento, aunado a que los niños dentro de su formación carecen de bases que les impiden la apreciación artística.

El Departamento de Servicios Educativos del Museo del Palacio de Bellas Artes, realiza actividades paralelas a las exposiciones tanto permanentes como temporales para facilitar a los diferentes públicos la comprensión del contenido en las exposiciones.

Las escuelas son uno de los principales acercamientos a las exposiciones, siendo el público infantil el que predomina, por lo tanto se debe realizar un mayor énfasis en la realización de material y actividades.

Existen diversos recursos didácticos que pueden ser utilizados como material de apoyo, sin embargo, el libro es una herramienta que transmite el conocimiento y logra que el aprendizaje perdure



por más tiempo, por otro lado se logra el fomento a la lectura en los niños.

Doménikos Theotokópoulos es un artista de origen griego, de ahí su sobrenombre “El Greco”, inicio su carrera artística bajo la influencia de la cultura bizantina, al viajar a Italia aprendió nuevos conceptos del Renacimiento que incluyó en sus obras, después se traslada a Toledo, España donde vive y muere además de tener su mayor auge como artista. Su obra fue rechazada e incomprendida en su tiempo, condenándola al olvido por casi 300 años, y fue hasta aproximadamente 1900 cuando se redescubre y se inicia una revaloración del artista y su obra.

La obra artística de “El Greco” suele ser compleja por la temática y los elementos estéticos que utiliza, por lo tanto, para un niño le resulta difícil entender la obra. Un libro didáctico, que contenga un lenguaje sencillo le ayudará a comprenderla.



OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Diseñar un libro para hacer más comprensiva la exposición *Domenikos Theotokopoulos 1900. El Greco* dirigido al público infantil, basándose en conocimientos pedagógicos y artísticos que complementen el proyecto.

OBJETIVOS PARTICULARES

- Entender los elementos que intervienen en el diseño editorial de un libro infantil para su adecuada producción.
- Establecer los conceptos que requiere un libro infantil con el fin de establecer un lenguaje propio.
- Elegir el sistema de impresión o reproducción adecuado para un libro para su óptima inserción en el museo.
- Conocer la obra pictórica de Doménikos Theotókopoulos “El Greco” para comprender sus elementos artísticos y estéticos y traducirlos al lenguaje infantil.



- Adecuar los contenidos museológicos de la exposición *Domenikos Theotokopoulos 1900. El Greco* para público infantil de 6 a 12 años, a través de una guía didáctica para que visite la exposición.
- Proponer material didáctico de apoyo en la visita del público infantil con un diseño editorial basado en los elementos artísticos de la obra de Domenikos Theotokopoulos.



HIPÓTESIS

Un libro didáctico logrará ser una herramienta de apoyo a la exposición temporal Doménikos Theotokópoulos 1900. El Greco para que el público infantil pueda comprender un poco más acerca de la vida y obra del artista plástico “El Greco”. Se retomarán algunos de los elementos que incluye en sus obras y se explicarán a los niños por medio de ilustraciones y actividades didácticas acordes a su edad.

METODOLOGÍA

El Modelo general del proceso de diseño de la UAM-Azcapotzalco fue seleccionado para la realización del proyecto por ser un método concreto y específico que busca la solución del problema a través de cinco fases: caso, problema, hipótesis, proyecto y realización. Es un método práctico y funcional, desde el inicio el diseñador analiza la situación, en este caso, diseñar un libro como material de apoyo para la exposición temporal *Domenikos Theotokopoulos 1900. El Greco* en el Museo del Palacio de Bellas Artes.



CAPÍTULO 1

Diseño editorial

OBJETIVOS

- Entender los elementos que intervienen en el diseño editorial de un libro infantil para su adecuada producción.
- Establecer los conceptos que requiere un libro infantil con el fin de establecer un lenguaje propio.
- Elegir el sistema de impresión o reproducción adecuado para un libro para su óptima inserción en el museo.

Desde su aparición, el hombre ha tenido la necesidad de comunicarse, en sus inicios se comunicaban oralmente, dado que no era permanente y poco eficaz, empezaron a plasmar sus ideas en dibujos y pinturas, con el paso del tiempo se crearon símbolos dando origen a la escritura.

Al principio, los soportes utilizados para escribir eran piedra, madera, pieles y algunas fibras vegetales como el papiro, la aparición del papel influye significativamente en la reproducción del libro, ya que era más fácil y más barato que los pergaminos y el papiro.

Durante la Edad Media los libros eran copiados a mano. En 1455, Johannes Gutenberg perfecciona la imprenta, de esta manera, se lograba obtener varias copias de un solo libro en menor tiempo y



Fig. 1. Biblia de Gutenberg

costo. Con el desarrollo de los nuevos sistemas de impresión, es posible obtener una gran cantidad de copias de una sola obra, haciendo al libro más accesible para la gente.

1.1 Qué es diseño editorial

Los medios impresos se encuentran presentes en la vida cotidiana, la sociedad es bombardeada continuamente con mensaje gráficos y cada uno de ellos compite por atraer la atención del público. “Los diseñadores de publicaciones deben trabajar más duro que nunca para captar y conectar con el lector a nivel estético y emocional”¹.

La comunicación se establece visualmente a través de imágenes como dibujos, ilustraciones, fotografías, esquemas, entre otros, y símbolos que representan las letras y a su vez forman las palabras.

El diseño editorial se encarga de organizar y distribuir cada uno de los elementos que compone un material impreso, con el objetivo de transmitir un mensaje específico. Además de la selección del sistema de impresión adecuado teniendo en cuenta factores que limitan los costos de reproducción.

La combinación de los elementos compositivos dotará a la obra o publicación de personalidad brindándole un carácter único. Se

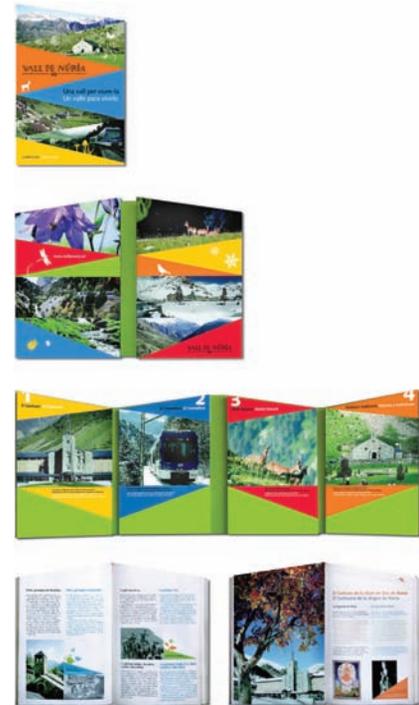


Fig. 2. El diseño editorial es una rama del diseño

¹ BHASKARAN, Lakshmi. *¿Qué es el diseño editorial?*. p. 6.

debe tener en cuenta que “el contenido puede dominar la forma, pero la forma nunca debe dominar el contenido”². En realidad forma y contenido deben mantenerse en equilibrio para lograr mejores resultados.

1.2 Clasificación de medios impresos

Los medios impresos han evolucionado a través del tiempo, han surgido con la necesidad de difundir información ya sea de carácter publicitario, científico, literario, entre otros.

Podemos clasificar los medios impresos en libro, revista y periódico, de aquí se desprenden otros como el folleto, catálogos y plegables. El libro ha sido el principal medio de difusión de información, e históricamente el primer contenedor de información y actualmente continúa vigente.

El periódico es un medio de publicación diaria, generalmente en un papel de bajo costo al igual que la impresión y su contenido es de carácter informativo.

La revista es una publicación con una periodicidad más grande (ejemplo: mensual), generalmente su contenido es muy específico y va dirigida a un público específico, el papel y la impresión son



Fig. 3. Los medios impresos como medios de comunicación

² TURNBULL, Arthur T. *Comunicación gráfica*. p. 15.

de mejor calidad por los gráficos que manejan. Es un medio cuyos mensajes tienen mayor duración en el lector, además puede ser consultada en varias ocasiones.

1.3 Concepto de libro

Su definición etimológica proviene del latín *liber* que significa corteza de árbol, que se refiere al material utilizado para su elaboración, sin embargo con la invención del papel y la imprenta ha evolucionado hasta lo que conocemos actualmente.

Según la UNESCO “se entiende por libro, todo impreso que, sin ser periódico, reúna en un solo volumen cuarenta y nueve o más páginas, excluidas las cubiertas”³. Pero esta definición se limita a la apariencia física del libro dejando de lado el contenido.

Andrew Haslam propone como definición de libro “recipiente portátil que consiste en una serie de páginas impresas y cosidas, y que conserva, anuncia, expone y transmite conocimientos a los lectores a través del tiempo y del espacio”⁴. Esta definición aborda las características físicas del libro y su función principal como contenedor de información. Sólo para agregar, un libro sirve de soporte a la escritura e imágenes en algunos casos, cuya función es transmitir la información al lector, por lo tanto el diseñador

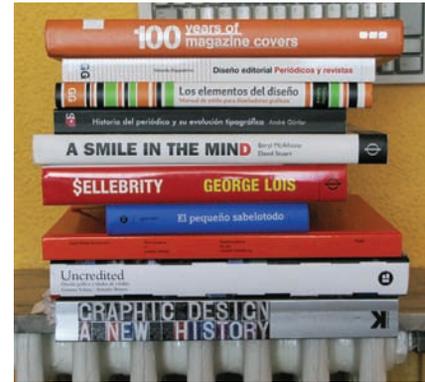


Fig. 4. Libros, contenedores del conocimiento

³ MARTÍN, Euniciano. *La Composición en artes gráficas*. p. 364.

⁴ HASLAM, Andrew. *Creación, diseño y producción de libros*. p. 9.

deberá de analizar y organizar cada elemento de manera adecuada para facilitar la lectura de la obra y resulte aún más atractiva.

1.3.1 Partes de un libro

Para entender el proceso de diseño de un libro es necesario observar y entender cada parte que lo compone, cada una debe ser considerada como un elemento importante y debe ser integrada a la obra final logrando un diseño que comunique y estimule la lectura.

Dentro del mundo editorial, existe una gran variedad de propuestas y alternativas, sería difícil dar una norma general que diga exactamente que partes o elementos deben contener un libro, esto depende del presupuesto y el tipo de contenido. Existen elementos característicos que podemos encontrar en la mayoría de las publicaciones.

Las partes que componen un libro son las siguientes:

- a) **Portada, cubierta o primera de forros:** Es el primer elemento que se muestra de un libro, contiene el título del libro, el autor y la editorial. Además posee una imagen alusiva al contenido.
- b) **Segunda de forros:** En ocasiones es una página en blanco, si



es un encuadernado rústico se encuentran las guardas que dan soporte a la encuadernación. También se puede encontrar una solapa.

- c) **Tercera de forros:** Es la parte anterior a la contraportada, puede ser una página en blanco o con alguna solapa.
- d) **Cuarta de forros o contraportada:** Último elemento del libro, parte posterior, en ocasiones contiene un resumen del libro o del autor, el código de barras y la editorial.
- e) **Lomo:** Es la parte que sostiene las hojas encuadernadas. La información que contiene es el título de la obra, el autor y la editorial.
- f) **Cabeza:** Parte superior del libro.
- g) **Pie:** Parte inferior del libro.
- h) **Hoja de cortesía:** Es una hoja en blanco, en algunas

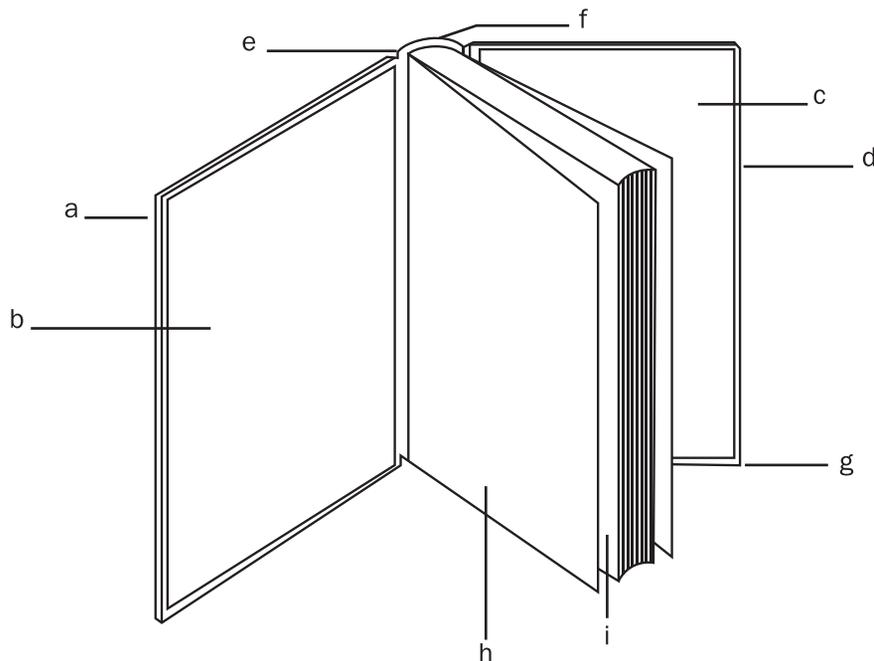


Fig. 5. Esquema de las partes del libro



publicaciones se puede encontrar un texto o una imagen. En el caso de libros con pasta dura no se cuenta como una de las guardas.

- i) **Portadilla:** Contiene los mismos datos que la portada.
- j) **Hoja de datos legales:** Contiene la información de derechos de autor, datos de la editorial y edición, ISBN y notas legales. Puede ir en la parte posterior de la hoja en blanco o la portadilla.
- k) **Índice:** Muestra el contenido de la obra, puede ir al principio o al final de la publicación.

1.3.2 Clasificación de un libro

“Clasificar los distintos tipos de libros existentes es una tarea comprometida y sin duda intuitiva por los cruces y superposiciones que hacen imposible, como en tantas otras cosas, trazar unos límites precisos”.⁵

Existen una gran cantidad de libros para públicos de distinta edad, interés, de temas específicos o muy generales, la labor de clasificación es complicada, si bien la clasificación del Sistema Decimal de Dewey es efectiva para las bibliotecas, para un uso más cotidiano o comercial podría resultar ineficaz, ya que no se cuenta con tantos libros como lo requiere este sistema. La clasificación que sugiere María Consuelo Pons Pons en la Feria del libro 2003 en la Universidad de Valencia es la siguiente⁶:

⁵ PONS, Pons María Consuelo. *El libro: historia y tipos*.

<http://www.uv.es/ponsc/Temas/FiradelLibre/LlibresenInternet2003/Clases%20de%20libros.htm>.

⁶ *Ibidem*.

1. Clases de libros en función de su contenido: puede ser científico, técnico, religioso, oficial, literario, artístico y comercial.

2. Según el tratamiento del contenido: según la extensión del libro puede ser amplio (tratado o monografía) o breve (esbozo o ensayo), de un solo tema (ejemplo: tesis) o varios (ejemplo: colección), y de resumen (síntesis, sinopsis).

3. Clases de libros por su utilidad: se clasifican en función del servicio que prestan. Aquí podemos encontrar libros de apuntes como los recetarios; libros de asiento como proverbialdores; libros de enseñanza y libros didácticos.

Los libros de enseñanza y didácticos son libros realizados con extremo cuidado ya que requieren la intervención de profesionistas especializados en pedagogía y psicología, además de un equipo editorial enfocado al público infantil y juvenil. Dentro de esta clasificación se encuentran los libros infantiles creados para motivar la enseñanza y la lectura de manera diferente, a través de imágenes y actividades didácticas.

4. Clases de libros según su producción y realización: aquí situamos al libro manuscrito (elaborado a mano), libro impreso y libro digital (realizado en una computadora que se difunde a través de un archivo digital o internet).

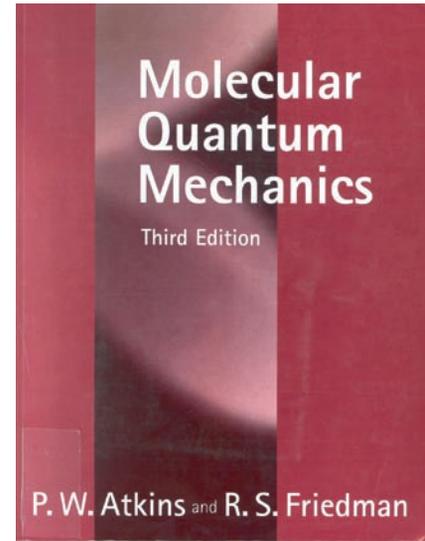


Fig. 6. Libro científico



5. Según su forma, formato y encuadernación: Se refiere al aspecto físico, si es horizontal o vertical que será determinado por la encuadernación, y el tamaño. Todo en función del contenido.

6. Clases de libros según su situación: Va de acuerdo a la situación actual del libro: inédito, obra inconclusa, en curso, en preparación, en publicación, en caja, en papel, o en rama. Otras situaciones pueden ser censurado, prohibido, plagiado, etc.

7. En función de la modalidad de publicación: Depende si la obra se publica en una sola vez, por entregas, de manera intermitente y también si depende de alguna colección.

8. Clases de libros según su difusión, distribución y venta: En esta clasificación se encuentran los libros de éxito comercial “best-seller” y de igual manera los fracasos editoriales, libros agotados, viejos, censurados, entre otros, todos aquellos que tengan que ver con su comercialización.

Esta clasificación resulta flexible y muy completa porque aborda todos los elementos que intervienen en la realización de un libro, desde el contenido hasta la difusión comercial, además de ser una guía de gran ayuda para el diseño editorial ya que contempla todos estos factores que deben ser tomados en cuenta para su diseño, desde el boceto hasta el resultado final, en gran medida el éxito o fracaso de una obra depende de su diseño editorial.

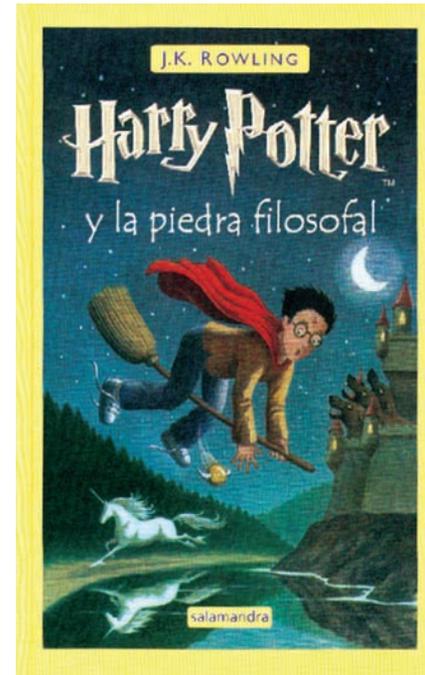


Fig. 7. Harry Potter es un libro infantil considerado best-seller



1.3.2.1 Definición de libro infantil

Los niños al inicio de su aprendizaje formal tienen como primer acercamiento los libros, por eso se han diseñado con un lenguaje muy específico que los diferencian de otros géneros.

En los estantes de las librerías se pueden encontrar un sin fin de libros infantiles llenos de grandes ilustraciones, texto de gran tamaño y diversos formatos, pero esto sólo son características físicas que si bien son importantes no es la esencia de un libro infantil. Esta esencia es la relación entre la imagen y el texto, dando como resultado dos subgéneros: **el libro de cuentos y el libro álbum.**

Un libro de cuentos narra una historia o anécdota, la función de la imagen es enriquecer la historia; sin embargo, en un libro álbum, la historia no puede comprenderse mediante las palabras, la imagen comunica lo que las palabras no pueden decir, y a su vez las palabras dicen lo que la imagen no puede decir, creando una simbiosis.

Al momento de iniciar el diseño de un libro infantil, este debe ser concebido como una unidad con secuencia lógica en la narrativa y las imágenes, debe obedecer a un estilo y no solo ilustrarlo, con el propósito de lograr mayor comprensión en los niños.

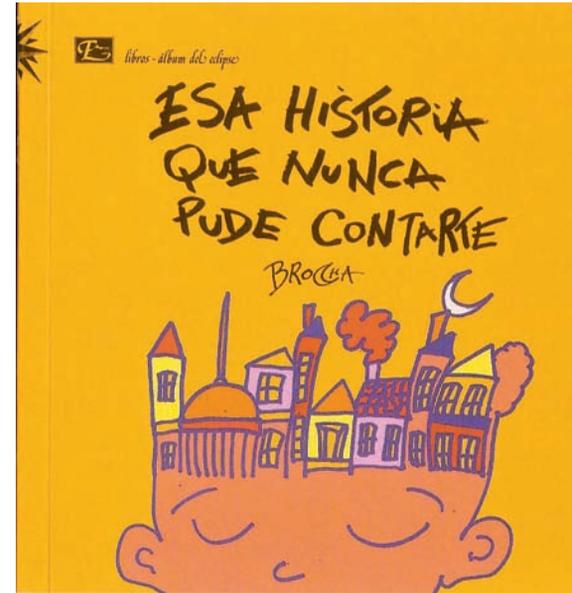


Fig. 8. Portada de libro álbum, género del libro infantil



El libro infantil generalmente es tratado por su contenido y no por su riqueza visual, es decir se aborda desde un punto de vista literario dejando de lado su valor artístico y estético, olvidando la importancia que las imágenes poseen para comunicar y estimular el aprendizaje.

Podemos definir un libro infantil como un género enfocado a los niños cuyo contenido se basa en la riqueza visual y narrativa con el propósito de brindar una enseñanza a través de códigos específicos que sean comprendidos por el niño.

1.3.2.1.1 Didáctica y aprendizaje

El libro es un contenedor de conocimientos, ya sea generales o muy específicos, de tal manera, que el diseño como el contenido están estrechamente relacionados y son elaborados en función del público o lector a quien va dirigida la información.

Cuando se estructura la forma en cómo será transmitida la información, interviene la didáctica que Joan Costa define como “proceso de transmisión de conocimientos estables y utilizables”⁷, con la cual se elegirán todos los elementos que ayuden a mejorar o estimular tanto la lectura como la comprensión del libro, a su vez tiene como objetivo la adquisición de nuevos conocimientos mejorando el aprendizaje.

⁷ COSTA, Joan; Moles, Abraham. *Imagen didáctica*. p. 15.

El aprendizaje es un proceso que está presente en la vida diaria y en ocasiones puede pasar desapercibido, es importante observar todos los factores que influyen en este proceso para mejorarlo. “El aprendizaje es un cambio en la conducta como resultado de la práctica o de la experiencia”⁸, estos factores son una herramienta de gran utilidad para el diseñador pueda modificar la conducta a través de la imagen y obtener respuestas favorables.

La tarea didáctica del diseñador será elaborar u organizar los elementos visuales que motivarán el aprendizaje del receptor, teniendo en cuenta a quien va dirigido, y así reproducir imágenes o esquemas con mayor o menor nivel de iconicidad, es decir, que tan semejantes son a la realidad, a este proceso se le llama “grafismo didáctico”⁹.

Para que surjan estos elementos visuales, se debe partir de la observación del mundo y todos los aspectos sociales y culturales que nos rodean e influirán en el trabajo final. Ejemplificando un poco, un libro cuyo tema sea folklore mexicano, debería resaltar las cualidades que lo caracterizan y diferencian del resto de otras culturas, como el color y las formas geométricas legado de las culturas prehispánicas como azteca o maya.

El diseñador fungirá como intérprete entre el autor y receptor, hará que las ideas del autor se plasmen a través de la imagen, para ello

⁸ CASTAÑEDA Yáñez, Margarita. *Los medios de la comunicación y la tecnología educativa*. p. 57.

⁹ COSTA, Joan; Moles, Abraham. *Op. cit.* p. 15.

tendrá que explorar y analizar el contenido lingüístico, sumergirse y empaparse de cada una de las ideas, sintetizarla y transformarla en una imagen con una técnica adecuada que corresponda la tema, contenido y público. Es de suma de no perder de vista al público objetivo o receptor, pues de ello depende el éxito o fracaso de la recepción del mensaje.

“Todo mensaje gráfico es una unidad intencional y gráfica. Una cristalización del qué comunicar y el cómo comunicarlo”¹⁰. Las imágenes y elementos compositivos del diseño son resultado de la intención del diseñador que quiere comunicar al lector, a partir de aquí se decidirá la técnica gráfica más adecuada para lograr una comunicación efectiva. Desde el surgimiento de la idea y las primeras nociones del proyecto que se va a abordar, se establece la intención que lleva el material a diseñar, por ejemplo, un catálogo publicitario, su única intención será vender los productos que contiene y en el caso de un libro infantil, será fomentar el aprendizaje en los niños. De esta manera, cada medio impreso tiene una intención y objetivo diferente dependiendo de la aplicación que se le vaya a dar.

Los elementos visuales que integran el diseño estimulan la percepción de la realidad a través de los sentidos (se dirige hacia la sensibilidad del lector) y por la reflexión del contenido, logrando la adhesión del conocimiento.

¹⁰ *Ibidem.* p. 37.

Joan Costa elaboró un cuadro de las diferentes disciplinas del diseño y sus características para elaborar materiales con un proceso didáctico que ayuden al diseñador a lograr una mejor comunicación de acuerdo a las necesidades¹¹.

Disciplinas del diseño gráfico	Producciones	Códigos	Estrategias	Efectos sociales
Editorial	Libro Revista Periódico Cómic Publicaciones diversas	Texto Ilustración Color Página Compaginación	Sucesión de páginas Comunicación bi-media	Información sobre datos y acontecimientos Opinión
Publicitario	Prospecto Catálogo Anuncio Cartel	Slogans Imágenes Texto Marcas	Motivación Difusión Repetición	Persuasión Estimulación de actos de compra y consumo
Embalaje	Estuches Cajas Etiquetas Envoltorios	Objeto gráfico Marca Colores Logotipos Imágenes Textos	Protección de productos Publicidad Informaciones para el usuario	Persuasión Hábitos de consumo Información inductiva

¹¹ *Ibidem.* p. 47.

Identidad	Marcas Logotipos Planes de identificación	Emblemas Tipografía Simbología Colores Sistemas de diseño	Instantaneidad perceptiva Personalizar las comunicaciones visuales	Identificación Imagen de marca de productos, empresas e instituciones
Señalético	Paneles y circuitos especiales de información	Pictogramas Ideogramas Formas Colores Textos	Instantaneidad perceptiva Señalización del espacio de acción y de elementos físicos (balizaje)	Orientación en el espacio de acción para uso de los individuos itinerantes
Técnico	Esquemas Proyectos Planos Mapas Organigramas	Grafos Redes Códigos específicos de cada disciplina	Presentación de fenómenos, procesos, ideas, magnitudes que no siempre son de la naturaleza óptica.	Didactismo Transmisión de conocimientos Autodidactismo

Cuadro 1. Cuadro elaborado por Joan Costa de las diferentes disciplinas del diseño y sus características



De esta manera, el proceso didáctico de cada medio es diferente de acuerdo a lo que se quiera comunicar y a quien se le va a comunicar, en el caso del libro infantil se debe tener en cuenta que el público serán niños de cierta edad con un lenguaje específico, por lo tanto se deben crear códigos lingüísticos y visuales que puedan ser comprendidos por este público y logren aprender del contenido que se está hablando. También la imagen juega un papel fundamental, contiene códigos que al aplicarlos de manera adecuada logran despertar y estimular al niño.

El libro es una herramienta muy utilizada en la enseñanza, es importante tener en cuenta los aspectos positivos y negativos para poder emplearla en ciertas situaciones. Las ventajas y limitaciones que propone Margarita Castañeda Yáñez son las siguientes:

Ventajas

- Permite a cada persona adecuar a su ritmo de lectura sus habilidades e intereses y llevar a cabo el aprendizaje en cualquier tiempo o lugar.
- El lector puede revisar o repetir las unidades de estudio tantas veces como sea necesario, y subrayar los puntos o áreas que más le interesen.
- Facilita la toma de notas y propicia la habilidad de síntesis.
- Asegura la uniformidad del lenguaje.

¹² CASTAÑEDA Yáñez, Margarita. *Op. cit.* p. 128.

- Muchas veces permite controlar que el mensaje sea recibido.
- No exige preparación de equipo para su emisión.

Limitaciones

- La persona tiene acceso a la información sólo a través de la palabra impresa. Su éxito depende de la habilidad para la lectura y comprensión del estudiante.
- La persona con deficiencias en esta habilidad muestra mayor dificultad en la comprensión de contenido abstracto, pues esto se presenta más en la enunciación de una serie de reglas que a la presentación de ejemplos.
- Se propicia el desarrollo de habilidades como memorización o mecanización del texto y la toma de notas, que la transferencia y el aprendizaje.
- Propician el verbalismo y el sueño diurno.



1.4 Diseño editorial de un libro

Diseñar un libro es un proceso complejo donde intervienen diversos factores y elementos que deben ser considerados desde el inicio hasta el final para obtener una obra de calidad visual y de contenido.

Al inicio se establece el concepto sobre el cual se basará el diseño del libro tomando en cuenta el contenido, este será el eje que guiará al diseñador a lo largo de todo el proyecto. Cuando existe congruencia entre el concepto y la aplicación práctica de los elementos de composición del diseño dan como resultado una obra que será comprendida y despertará el interés del público lector.

El diseño editorial inicia desde la portada hasta la contraportada, por lo tanto cada página debe ser considerada como parte de la totalidad, es decir, no existen los elementos aislados, cada uno interactúa entre sí.

Algunos autores como Andrew Haslam, Gerardo Kloss Fernández del Castillo, Arthur T. Turnbull, entre otros, coinciden que los elementos compositivos son: texto, imagen y color. Estos son organizados y distribuidos a través de la página de manera lógica y ordenada. Se debe considerar la cantidad de texto e imágenes y el tema para poder elaborar el estilo que definirá al libro.



Fig. 9. Diseño de portada y contraportada



1.4.1 Formato

Uno de los primeros elementos que son considerados al momento de diseñar un libro es el tamaño del papel o el formato donde se va a realizar el proyecto. Andrew Haslam menciona “el formato de un libro está determinado por la relación entre la altura y la anchura de la página”¹³.

El formato se debe elegir de acuerdo al uso práctico que va a tener el libro, pues será este donde el diseñador plasmará las ideas del autor y dará forma a la palabra escrita.

Existen diversos formatos, de manera general pueden clasificarse en:

- a) **Vertical:** El largo es más grande que el ancho.
- b) **Horizontal o apaisado:** El ancho es más grande que el largo.
- c) **Cuadrado:** Todos sus lados son iguales.

Además de los formatos mencionados anteriormente, existen otros que han sido utilizados a lo largo de la historia y resultan prácticos y útiles en algunas aplicaciones.

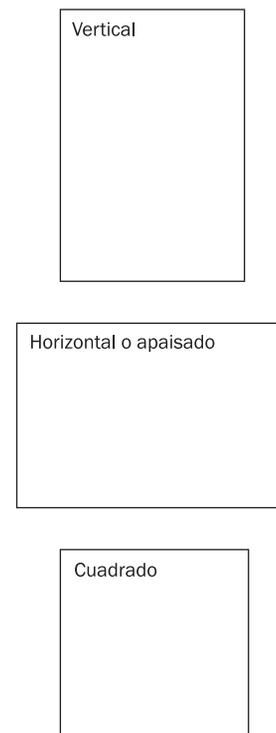


Fig. 10. Formatos de papel, clasificación general

¹³ HASLAM, Andrew. *Creación, diseño y producción de libros*. p. 30.



Sección Áurea

Los griegos en busca de la belleza encontraron la denominada sección áurea, que es “la proporción que existe entre dos cifras cuando la menor es a la mayor lo que la mayor es a la total”¹⁴, creando una serie logarítmica en espiral. La expresión matemática podría ser de la siguiente manera: $a:b=B(a+b)$. La sección áurea puede crearse a partir de un cuadrado dando como resultado un rectángulo, y a su vez, el rectángulo con sección áurea puede ser dividido de tal manera que la relación entre el más pequeño y el más grande sea la misma que entre el más grande y el todo.

Uno de los ejemplos es la sucesión Fibonacci, donde cada número es la suma de los dos anteriores: (0, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21) el resultado de las sumas crean una serie de secciones áureas infinitas.

Un derivado de la sección áurea es el creado por el arquitecto suizo Le Corbusier que basa sus proporciones en las medidas del ser humano para determinar el tamaño de algunos objetos.

Rectángulos racionales e irracionales

Existen rectángulos racionales e irracionales. Los racionales son aquellos que pueden ser subdivididos en cuadrados y tienen una base aritmética, por ejemplo la proporción 1:2. Los irracionales

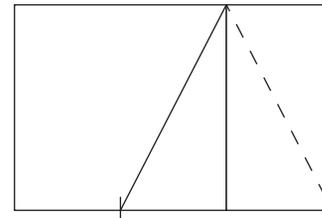
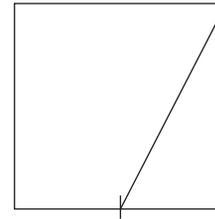


Fig. 11. Rectángulo áureo formado a partir de un cuadrado

¹⁴ KLOSS Fernández del Castillo, Gerardo. *Entre el diseño y la edición. Tradición cultural e innovación tecnológica en el diseño editorial*. p. 58.



sólo pueden dividirse en rectángulos y tienen una base geométrica. La sección áurea es un rectángulo irracional porque no se divide en cuadrados.

Tamaño del papel

Estos formatos se realizan en proporción del pliego, resulta ser un formato práctico y económico ya que evitan el desperdicio. Uno de los formatos más comunes es el formato estandarizado ISO (International Organization for Standardization) que tiene dentro de su clasificación los tamaños de papel A, basado en la proporción del pliego del papel, y cada uno es la mitad del que le antecede.

Formatos determinados por los elementos internos de la página

En este caso primero se diseña la retícula y después los márgenes. Este formato es subjetivo, es determinado por el diseñador y va en función del tamaño de las columnas y la tipografía, sin embargo puede llegar a tener problemas de espacios en blanco.

Formatos derivados y no rectangulares

Va con la naturaleza del contenido, es decir, si fuera un libro de fotografía, podría crearse un formato que tenga relación con la película o el formato de las fotografías.

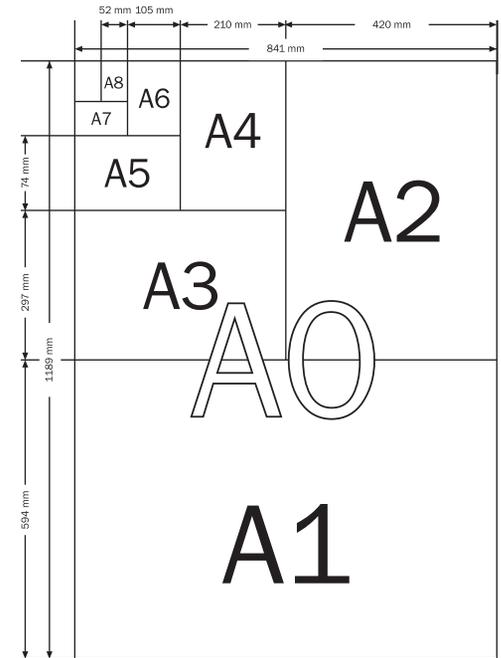


Fig. 12. Formato ISO de tamaño A y subdivisiones



No existe un criterio específico para determinar el formato de un libro. El diseñador deberá elegir el formato que vaya acorde al contenido y en algunas ocasiones se deberá considerar el aspecto económico, ya que de este depende la producción final de la obra.

1.4.2 Retícula

La retícula es un elemento de gran utilidad para el diseñador, esta le permitirá trabajar de manera clara y ordenada para organizar todos los elementos que integran la página, “el empleo de la retícula como sistema de ordenación constituye la expresión de cierta actitud mental en que el diseñador concibe su trabajo de forma constructiva”¹⁵.

Una retícula puede estar en una superficie bidimensional o tridimensional que se subdivide en espacios llamados campos formando una reja. El tamaño y número de campos que integran la retícula será determinado por el diseñador, en función de la aplicación práctica y del contenido, por ejemplo, si fuera una página sólo con tipografía, no sería necesario crear muchos campos, en cambio si tuviera numerosas imágenes o ilustraciones, lo más recomendable sería crear más campos para poder distribuir mejor los elementos.



Fig. 13. Libro diseñado con retícula para organizar las imágenes



Fig. 14. Libro diseñado sin retícula

¹⁵ MÜLLER-BROCKMAN, Josef. *Sistemas de retículas: Un manual para diseñadores gráficos*. p. 10.

El número de campos es ilimitado, no existe un número específico o determinado para cada trabajo, esto ayuda al diseñador a ser más creativo y obtener un sin fin de posibilidades en cada proyecto.

El uso de la retícula ofrece diversas ventajas como mejor organización y distribución de los elementos, disposición lógica de la tipografía e imágenes y mayor armonía e inteligibilidad. Además permite la jerarquización de la información a través de la creación de títulos y subtítulos, permitiendo al lector una mayor comprensión del mensaje.

1.4.3 Márgenes

La mancha tipográfica está rodeada de una zona en blanco llamada márgenes, también funciona como zona de protección del texto, al momento de realizar el corte el margen se reduce de 1 mm a 5 mm.

Generalmente los libros tienen páginas encontradas con el objetivo de facilitar la lectura y evitar el desperdicio innecesario de papel. El nombre que reciben los márgenes son:

- a) Margen superior o de cabeza
- b) Margen inferior o de pie
- c) Margen interior o de lomo
- d) Margen exterior o de corte

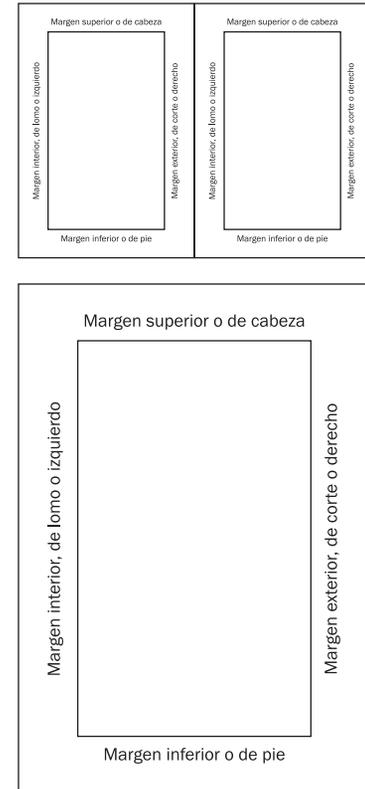


Fig. 15. Esquema de márgenes de un libro, arriba páginas encontradas

Cuando una publicación o libro no tenga páginas encontradas el margen interior o de lomo corresponde al margen izquierdo y el margen exterior o de corte corresponde al margen derecho.

El margen interno debe ser más amplio que el de corte o exterior, para evitar el corte de las líneas de texto con el lomo debido a la encuadernación evitando el entorpecimiento de la lectura. Generalmente el margen inferior o de lomo es más grande que el de cabeza ya que aligera la lectura y crea una sensación de elevación del texto.

No existe un criterio específico para encontrar una proporción correcta de los márgenes, sin embargo algunos autores recomiendan no utilizar márgenes cuadrados ya que resulta una página monótona y estática dificultando la lectura.

1.4.4 Caja o mancha tipográfica

La caja o mancha tipográfica es la zona donde se colocarán los elementos de composición: tipografía, color e imagen. Está determinada por los márgenes que la rodean, en ella se colocará la retícula que a su vez se subdividirá en campos reticulares y columnas.



Su tamaño será determinado por la información gráfica y textual que debe contener el libro. El diseñador debe visualizar desde un principio la distribución del texto para realizar un boceto claro que le permita llegar a una solución práctica y funcional.

El tamaño de la mancha se determinará en función del número total de páginas y cantidad de información, si el libro contiene pocas páginas y mucha información, la mancha debe ser amplia de tal manera que permita la distribución del texto. Otros factores que intervienen son el tamaño de la tipografía, cuando es demasiada información, la tipografía deberá de ser de menor tamaño, en estos casos se recomienda usar dos o más columnas para facilitar la lectura. “La imagen general de armonía y buena legibilidad de una página impresa depende de la claridad de las formas de los tipos, de su tamaño, de la longitud de las líneas, de la separación entre ellas y de la amplitud de los blancos marginales”¹⁶. Cada espacio y objeto debe ser considerado dentro de la composición de la página para lograr unidad en el diseño y estilo a lo largo de todo el libro.

Cada proyecto es diferente y debe ser analizado de acuerdo a las nuevas situaciones que se presentan, por lo tanto la mancha es el resultado del análisis de la información del nuevo proyecto. Un libro científico suele tener mucha información textual y pocas imágenes, sin embargo un libro de arte contiene un mayor número de imágenes obedeciendo una estética propia del arte o del tema que se está hablando.



Fig. 16. El área sombreada corresponde a la caja o mancha tipográfica

¹⁶ *Ibidem.* p. 50



1.4.5 Columnas y medianil

El ancho de la columna debe establecerse en función de la legibilidad del texto, es decir, debe leerse con facilidad y agrado. Esto depende del tamaño del texto y del interletrado (espacio entre una letra y otra). El espacio entre columna y columna se llama medianil, este espacio debe permitir una lectura adecuada, el espacio entre una y otra columna no debe ser muy reducido porque puede confundirse la, pero tampoco debe ser demasiado grande, porque divide la información y crea la sensación de ser objetos separados.

Una línea en promedio debe contener de 7 a 10 palabras. Cuando una línea es demasiado larga, el ojo siente la lectura demasiado pesada, fatigando el ojo y provocando el olvido de lo ya leído. Cuando es demasiado corta, el ojo lee recorriendo con mayor rapidez la lectura y fatigando de igual manera el ojo.

Cuando el ancho de la columna es el adecuado, la lectura se hace más amena y con un ritmo regular, de esta manera la comunicación se hace más efectiva.

El número de columnas va acorde a las necesidades del proyecto, en el caso del periódico se utilizan varias columnas para distribuir la gran cantidad de información y el tamaño de la tipografía se



Fig. 17. Hoja de periódico de 6 columnas

reduce con el propósito de facilitar la lectura, si fuera información de una columna seguramente la lectura sería muy cansada y difícil de comprender.

No hay norma general para establecer un número de columnas específico, el diseñador debe tener una visión para poder organizar y estructurar la información para obtener resultados prácticos y funcionales, pero también que logren la armonía y estética que requiere cada proyecto nuevo.

1.4.6 Espacios vacíos, línea vacía

La línea vacía es el espacio que existe entre un campo y otro. Estos ayudan para asignar y organizar los bloques de texto e imágenes.

Así como los bloques de texto deben distribuirse de manera uniforme y proporcional para crear una lectura más amena, los espacios en blanco también deben ser considerados al momento de la distribución, de ellos depende en gran medida la armonía visual y de lectura.

Para lograr un equilibrio de blancos se debe distribuir de manera lógica y ordenada todos los elementos (texto e imágenes) para evitar la saturación o el desperdicio innecesario de espacio, esto



permitirá no solo crear un proyecto más estético, sino el ahorro de costos de producción, como papel y tinta.

Ejemplificando lo anterior, en el ejemplo A, existe una saturación en el lado derecho y el margen superior, desperdiciando espacio del lado izquierdo. Además los márgenes son muy estrechos y cuadrados agregando monotonía a la página. El espacio reducido entre columnas puede crear confusión en la información, además de lograr una lectura cansada.

En el ejemplo B hay una distribución más equilibrada y simétrica, el espacio entre columnas es mayor permitiendo una lectura más clara con el tipo de letra y puntaje adecuado. Los márgenes son más grandes y de tamaño diferente agregando ritmo e interés. De esta manera se puede apreciar en ambos ejemplos como los espacios vacíos afectan de manera distinta el resultado.

No existen reglas generales que indiquen las acciones a realizar en cada caso, se debe realizar un análisis específico y no olvidar que cada elemento de composición es importante y afecta el resultado de manera positiva o negativa. Los blancos pueden ser un gran aliado y ayudar a tener proyecto limpio, ordenado que despierte el interés en la lectura.

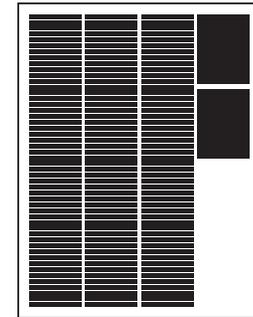


Fig. 18. Ejemplo A, pocos espacio en blanco

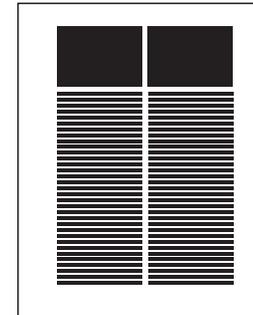


Fig. 19. Ejemplo B, distribución equilibrada de blancos



1.4.7 Tipografía

La información textual que contiene un libro se representa a través de símbolos comúnmente llamados letras, el diseñador desempeña un papel fundamental en la elección de estos símbolos con el propósito de lograr una comunicación efectiva.

Las letras son trazadas sobre líneas imaginarias:

- a) **Trazo.** Forma básica de las letras.
- b) **Línea de base.** Línea imaginaria que define la base de las letras.
- c) **Línea media.** Línea imaginaria que define la altura de x de las letras.
- d) **Altura.** Altura de la letra.

Cada letra tiene una forma específica, no todas poseen las mismas características, es necesario nombrar cada una de sus partes para identificarlas y así mismo, el detalle de sus partes permite diferenciarlas de otras familias tipográficas. John Kane en su *Manual de tipografía*¹⁷ hace un análisis de cada parte de la letra:

- a) **Ápice/vertice.** Unión de dos astas diagonales.
- b) **Brazo.** Trazos cortos que salen del asta de la letra, pueden ser horizontales o inclinados.



Fig. 20. Trazo de la tipografía



Fig. 21. Líneas de trazo de la tipografía

¹⁷ KANE, John. *Manual de tipografía*. pp. 2-4.

- c) **Ascendente.** Es el asta de una letra minúscula que rebasa la línea media.
- d) **Bucle o panza.** Forma redonda de la letra.
- e) **Descendente.** Es el asta de una letra minúscula que rebasa la línea base.
- f) **Lágrima.** Terminación redondeada de un trazo.
- g) **Oreja.** Trazo que se extiende del asta.
- h) **Hombro.** Trazo curvo.
- i) **Remate o patín.** Pie que se halla al final del trazo.
- j) **Asta.** Trazo vertical u oblicuo.
- k) **Terminal.** Cuando la letra no tiene remate, puede ser plano, cóncavo, convexo o redondeado.

En las fuentes existen las mayúsculas o letras de caja alta, minúsculas o letras de caja baja y las versalitas que son letras de caja alta al tamaño de caja baja, signos de puntuación y los números. Es importante conocer cada uno de ellos, para poder utilizarlos y distribuirlos en el texto.

Entre los tipos de fuente podemos reconocer por su trazo tres tipos:

- **Serif.** Son aquellas que tienen remates por ejemplo: Times New Roman
- **Sans serif.** No tienen remates o patín, también conocida como palo seco. Ejemplo: Helvetica



Fig. 22. Partes de la letra



- **Orgánica.** Son aquellas trazadas a mano y utilizadas generalmente como ornamentales, por ejemplo: Giddyup Std

Dentro de esta clasificación se encuentra la aplicación de estilos como negrita (bold, trazo más grueso) o cursiva (itálica, letras oblicuas), se utilizan para resaltar una parte importante del texto, dar ritmo y facilitar la lectura.

Al momento de leer, el ojo discrimina la información y sólo capta lo que le llama la atención, evitando la entrada de información innecesaria o la fatiga ocular. La tipografía según Otl Aircher es “el arte de descubrir lo que le agrada al ojo y ofrecer una información tan apetecible que el ojo no pueda resistirse”¹⁸, la correcta elección y aplicación de la tipografía va en función de su uso y estética, es decir, tener una lectura que pueda ser leída con agrado pero también que despierte el interés del lector.

El proceso de lectura está integrado por cuatro elementos¹⁹:

- la letra, que simboliza el sonido
- la palabra, como unidad mínima de información
- la parte de la oración como unidad de significado, y
- la oración, que constituye el mensaje.

Times New Roman
Helvetica

Giddyup Std

Fig. 23. Comparación de los tipos de fuente

¹⁸ AICHER, Otl. *Tipografía*. p. 141.

¹⁹ *Ibidem*, p. 146.

El proceso llega a su fin cuando cada elemento es comprendido y entendido como una totalidad que integra el mensaje, en la lectura estos elementos no se encuentran de forma aislada, se agrupan e interactúan entre sí. Para el facilitar el proceso de lectura se utilizan signos de puntuación que dan pausas para descansar y asimilar el mensaje.

El diseñador debe contemplar aspectos indispensables para hacer del texto una lectura amena e interesante, además considerar factores sociales y culturales como la dirección de la lectura. En México la lectura es de izquierda a derecha lo cual influye en la alineación del texto.

- a) **Alineación izquierda.** Este tipo de alineación resulta práctica e interesante, el ojo recorre de principio a fin el renglón logrando una lectura ordenada.
- b) **Alineación derecha.** Desequilibra el ojo humano porque no encuentra el principio del renglón, puede ser utilizada como pie de foto o en situaciones para resaltar poca información.
- c) **Justificación.** Al igual que la alineación izquierda, resulta idóneo para el recorrido del ojo, además de crear un bloque de texto simétrico.
- d) **Centrado.** Se crea un bloque de texto simétrico, pero resulta poco práctico para la lectura porque el ojo recorre con dificultad los renglones debido a los espacios blancos laterales que se crean. Se puede utilizar para títulos o frases importantes.

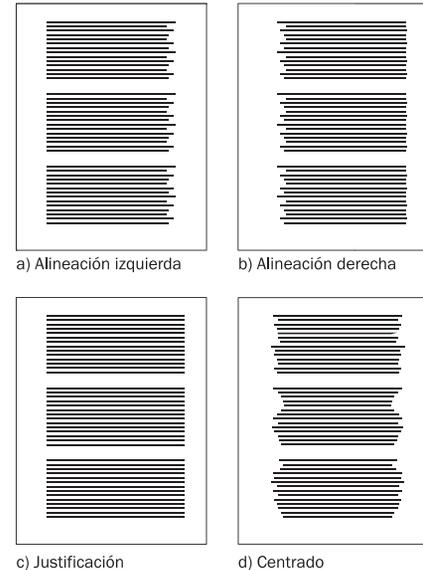


Fig. 24. Formas de alinear un párrafo



El tamaño de la letra se elige en función del formato y la cantidad de texto, por ejemplo un diccionario tiene un tamaño menor a un libro de literatura. Al discriminar la información, en el diccionario sólo se lee una porción de texto de interés del lector, en cambio un libro de literatura será leído de principio a fin, por lo tanto se debe buscar una letra que no canse al ojo y permite continuar la lectura con agrado.

Para los libros infantiles, se debe considerar un tamaño de letra mayor al comúnmente utilizado en otro de tipo de libros, el niño apenas comienza a leer y a reconocer símbolos, para facilitar su lectura se debe emplear una fuente de aproximadamente 14 pts. como mínimo, depende del formato, además de una tipografía redonda pues el cuadrado y el círculo son las primeras figuras geométricas que identifica y las asocia con las letras.

El espacio que existe entre letras se llama interletrado o kerning, para establecerlo no existen reglas generales que dicten cual sería el espacio idóneo para cada circunstancia, se deben evitar los espacios exagerados, muy amplios o muy reducidos. Cada letra posee su propio espacio e individualidad, con características propias, “la buena legibilidad se alcanza únicamente con el equilibrio óptimo entre la norma y la individualidad, el orden y el carácter, la ley y la libertad”¹⁹. Los programas de diseño ajustan automáticamente el interletrado, no obstante, en algunas ocasiones será el diseñador

Libro

Libro

L i b r o

Fig. 25. Interletrado en la palabra libro, la primera palabra tiene un espacio adecuado entre letras, segunda palabra con espacio muy reducido y tercer palabra con espacio excesivo

²⁰ *Ibidem.* p. 156.



quien tendrá que ajustar el interletrado para poder comunicar el mensaje correctamente sin distracciones o provocando confusiones.

Otro factor que podría distraer la lectura es el interlineado, el espacio entre las líneas de texto. Se debe mantener el equilibrio entre las líneas y el espacio en blanco para crear una lectura más fluida y ligera, sin exagerar; demasiado espacio ocasiona interferencia y crea el efecto de ser ideas totalmente diferentes y aisladas; en caso contrario, las líneas con poco espacio provocan una lectura densa.

El espacio entre párrafos también es importante, visualmente ayudan a separar las ideas de ambos párrafos, permitiendo la reflexión y asimilación del contenido.

Las líneas de texto no deben ser muy cortas porque se pierde el orden y la idea, en promedio una línea debe contener de 7 a 10 palabras, en algunos casos como pies de foto las líneas pueden ser más cortas con un tamaño de tipografía más reducido. Cuando una línea es demasiado larga se pierde el interés y provoca cansancio, aunque la construcción gramatical sea la adecuada.

La uso de la tipografía es esencial en un libro, de ella depende el éxito o fracaso de la obra, no se puede aislar el contenido de la tipografía, finalmente ella transmite el mensaje del autor y despertará la curiosidad e interés del lector.

La buena legibilidad se alcanza únicamente con el equilibrio óptimo entre la norma y la individualidad, el orden y el carácter, la ley y la libertad.

La buena legibilidad se alcanza únicamente con el equilibrio óptimo entre la norma y la individualidad, el orden y el carácter, la ley y la libertad.

Fig. 26. Ejemplo de interlineado en el mismo párrafo, arriba interlineado correcto, abajo interlineado excesivo



1.4.8 Color

El color es una experiencia visual presente en el mundo que nos rodea, en las plantas, los animales, las personas, etc. “Es una cualidad de la luz reflejada por la superficies entintadas y no entintadas”²¹, es decir, los colores luz y colores pigmento.

Los colores luz están formados por la descomposición de la luz blanca en tres colores primarios: rojo, azul y verde, estos colores forman el sistema RGB (red, green and blue, por sus siglas en inglés) utilizado para aplicaciones audiovisuales como presentaciones, páginas web, videos, proyecciones, etc. Los colores pigmento se forman de la suma de dos colores luz, dando como resultado tres colores primarios: cyan, magenta y amarillo. Este sistema se denomina CMYK (cyan, magenta, amarillo y negro) y se utiliza en los medios impresos. En diseño editorial se utiliza el sistema CMYK, es importante tenerlo en cuenta para evitar variaciones de color en la etapa de producción.

Durante la impresión se utilizan dos formas diferentes para aplicar el color, el primero es el sistema de cuatricromía como el offset, donde intervienen las 4 tintas (cyan, magenta, amarillo y negro); y las tintas directas como el sistema pantone, mezclando las tintas para igualar el color e imprimirlo directamente en el papel.

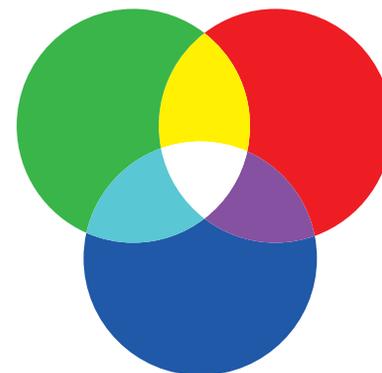


Fig. 27. Colores RGB

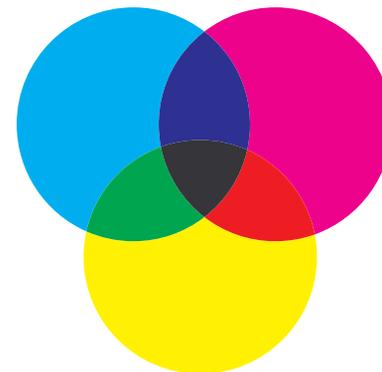


Fig. 28. Colores CMYK

²¹ SWANN, Alan. *El color en el diseño gráfico: Principios y uso efectivo del color*. p.12.



El color es un elemento comunicativo en el diseño, “los efectos emocionales y psicológicos del color son innegables”²², por el azul es un color que transmite paz y tranquilidad, mientras el color rojo induce a la excitación. El color adquiere un carácter simbólico ya sea por asociación a la naturaleza, tal es el caso del café que representa la tierra o el verde que representa la vida; también adquiere connotaciones socio culturales, el negro en algunos países representa la muerte, mientras en otros se representa con el color blanco.

Existen diversos autores que hablan de psicología y teoría del color, sin embargo Alan Swann en su libro *El color en el diseño gráfico: Principios y uso efectivo del color* ²³ propone conceptos concretos y prácticos que permiten entender de manera clara y concisa el significado que se le atribuye a cada color. Los significados que propone son los siguientes:

Rojo: Captador natural de la atención. Transmite pasión y fuerza. El rojo vivo y fuerte se asocia con la sangre, la ira, el fuego y el sexo. También significa peligro. El tono de rojo puede variar el significado, rojos más apagados y oscuros se emplean para dar toques de sofisticación, y tonos más claro como el rosa se asocian con la feminidad y el mercado infantil.

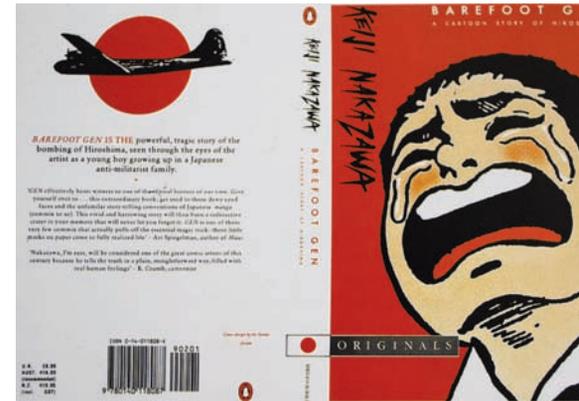


Fig. 29. Aplicación del color rojo en portada del libro, se muestra el horror y violencia producido por la guerra

²² SAWAHATA, Lesa. *Color harmony workbook: a workbook and guide to creative color combinations*. p. 12.

²³ SWANN, Alan. *Op. cit.* p.21



Azul: Sugiere serenidad y pureza. Se asocia naturalmente con el cielo, el mar y el agua. Sugiere frescura, limpieza, frialdad y pureza. También se le atribuye formalidad y respeto.

Amarillo: Atrae la atención y es amable. Por ser el color más claro representa la luz. Es un color reconocible a distancia y es utilizado para señales de peligro o advertencia. Es un color cálido y alegre que representa naturalmente el sol. Los tonos oscuros evocan nostalgia.

Verde: Limpieza fría y refrescante. Representa la naturaleza. Los verdes claros y medios sugieren frescura y vida, mientras los verdes oscuros sugieren lujo, tradición y buena calidad.

Naranja: Vibrante y vital, siempre atrae la mirada. Es un color cálido, vibrante, vivo y claro. Evoca el sol. Puede utilizarse para mercados muy juveniles por ser un color muy atractivo, si se le añade negro puede dar la sensación de antigüedad y sofisticación. Combinado con el rojo evoca el otoño.

Púrpura: Símbolo de poder y prestigio. Se asocia con la realeza, el alto rango y la excelencia. Es lujoso y de aspecto caro. En tonos claros como el color lila representa romanticismo y feminidad.



Fig. 30. En este anuncio de revista el púrpura transmite lujo y elegancia

Marrón: Representa la vida sana y honestidad. Es un color cálido, tranquilizante y confortable. Se asocia con la madera, la tierra, el otoño y el campo. Crea sensaciones de nostalgia.

Blanco, negro y gris: Sofisticación y seriedad. El blanco y el negro son colores puros, considerados con la mayor legibilidad. El gris es el negro aplicado con mayor o menor intensidad. El negro se asocia con la serenidad, la tristeza y el misterio. El gris es discreto y sutil. El blanco representa la limpieza, la pureza y la inocencia.

El contenido del libro y el público a quien va dirigida la obra son los factores que definirán el color adecuado para cada caso. En un libro infantil se debe despertar el interés del niño utilizando colores llamativos, además no está preparado mentalmente para hacer asociaciones complejas con los colores, por lo tanto los colores primarios son idóneos para este género.

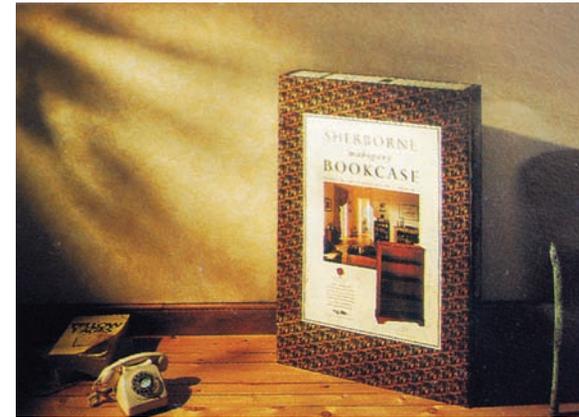


Fig. 31. El color marrón sugiere nostalgia



1.4.9 Imagen

Todas las imágenes que se han producido a lo largo de la historia son evidencia del pasado, ellas tienen un lenguaje propio. El mundo actual es un mundo de imágenes, los medios de comunicación e impresos se basan en la imagen para transmitir mensajes o ideas.

La palabra imagen es un término muy amplio que puede caer en lo ambiguo. La Real Academia Española define imagen como “figura, representación, semejanza y apariencia de algo”²⁴, esta definición es acertada pero aún resulta incompleta, el “algo” es indeterminado, no hace ninguna referencia. Las imágenes se producen a través de la experiencia y la cultura visual, ninguna imagen sale de la nada, aún siendo imágenes de seres míticos o inventados como los creados en la mitología griega. “La imagen es pues un pedazo de mundo, un fragmento del medio óptico. Una sección del mundo que es susceptible a través del tiempo”²⁵.

La imagen no es tangible, no puede tocarse ni olerse solo puede ser vista o existir en la mente como resultado de una experiencia visual, esto podría ser engañoso, como en la obra Magritte *La traición de las imágenes (Esto no es una pipa)*, contradiciendo la forma representada, no es una pipa efectivamente, no es el objeto, es una representación de una pipa, sin embargo se concluye que



Fig. 32. Cuadro de Magritte negando el objeto representado

²⁴ <http://www.rae.es/rae.html>.

²⁵ OBIOLS, Suari Núria. *Mirando cuentos. Lo visible e invisible en las ilustraciones de la literatura infantil*. p. 23.

es la imagen de una pipa porque tiene todas las cualidades que el objeto real posee, imitando la forma y la textura, “La imagen es la realidad; lo que es visible es real”²⁶, si existe la imagen, entonces al final si es una pipa.

En los libros infantiles la relación que existe entre el texto y la imagen es indisoluble, el texto narra una historia o transmite un conocimiento, mientras la imagen narra todo aquello que las palabras no pueden describir. Las imágenes de este género reciben el nombre de ilustraciones porque representan situaciones o eventos específicos. “La ilustración es un lenguaje artístico y la razón de su existencia radica en su relación con el texto”²⁷, estas imágenes son creadas con códigos y funciones propias.

Núria Obiols Suari menciona las características de la ilustración²⁸:

- 1. Representatividad.** Representan a personas, objetos o situaciones extraídas de la realidad.
- 2. Nivel de representación.** Recursos técnicos y códigos de expresión. Los ilustradores imprimen en las imágenes códigos del contexto socio cultural que viven, por lo tanto las técnicas y formas de representación aluden a la época.
- 3. Grado de iconicidad.** Nivel de realidad.
- 4. Datos visuales y códigos de reconocimiento.** Se refiere a las asociaciones que se hacen con el mundo real.

²⁶ COSTA, Joan. *La imagen y el impacto psico-visual*. p. 61.

²⁷ OBIOLS, Suari Núria. *Op. cit.* p. 23.

²⁸ *Ibíd.* p. 34.



Fig. 33. Ilustración de *Alicia en el País de las Maravillas*, el dibujo tiene un alto nivel de iconicidad por su parecido con la realidad

Estas características son importantes, con ellas se puede analizar los trabajos que se han realizado a lo largo del tiempo y definir cómo llevar a cabo una ilustración con las consideraciones necesarias para comunicar el mensaje. Además, la ilustración para libros infantiles debe contener códigos específicos con los cuales el niño va identificarse y comprender el contenido del texto.

La imagen posee lenguaje propio, por lo tanto se rige bajo sus propias normas, y puede en algún momento romper las reglas que rigen a la tipografía o el diseño editorial, porque posee una personalidad propia sin dejar de lado la estrecha relación que mantiene con el texto. Los códigos utilizados para las ilustraciones de libro infantil son definidos y clasificados por William Moebius²⁹. Los códigos los clasifica de la siguiente manera:

- **Código posición, tamaño y retorno disminuido.** Lugar donde se sitúa el personaje principal, arriba, abajo, al centro, a la izquierda o a la derecha. El personaje posicionado en la parte superior significa poder, status social, riqueza o ser positivo, mientras en la parte inferior significa tristeza, pobreza o debilidad. El tamaño puede ser grande o pequeño.
- **Código de perspectiva.** Es la presencia o ausencia del horizonte. También se refiere a la lejanía o cercanía de los objetos. Un espacio demasiado amplio y carente de horizonte representa misterio y angustia.



Fig. 34. En esta ilustración se pueden apreciar emociones y sentimientos que las palabras no podrían expresar

²⁹ SCHUVELITZ, Uri; et al. *El libro álbum. Invención y evolución de un género para niños*. pp. 121 - 129.

- **Código de línea y capilaridad.** Las líneas transmiten mensajes, por ejemplo una línea delgada sugiere movimiento y velocidad, mientras las líneas gruesas transmiten parálisis o pesadez.
- **Código de color.** El color que se utiliza en los personajes, se asocia con la naturaleza o convenciones socio culturales, puede estimular el estado de ánimo e influir en las emociones.

Las funciones de la ilustración según Núria Obiols Suari se resumen en las siguientes³⁰:

- Mostrar lo que no expresan las palabras
- Redundar el contenido del texto
- Decorar y embellecer el texto
- Captar y mostrar parcelas del mundo que nos rodea
- Enriquecer a quien lo observa

La imagen es un elemento indispensable para un libro infantil, su aplicación debe ser cuidadosa y bien elaborada, hay que tener en cuenta que son niños a quien va dirigida la obra y omitir u olvidar algunas características o lenguaje, definitivamente entorpecerá el trabajo y no se logrará la comunicación.



Fig. 35. Ilustración del libro Si usted volara, contiene códigos que emiten un mensaje y complementan lo que menciona el texto

³⁰ OBIOLS, Suari Núria. *Op. cit.* p. 34.

1.5 Sistemas de impresión

“El proceso de producción de un libro incluye todos los elementos que se llevan a cabo una vez concluidos la escritura y el diseño”³¹. En la etapa final o de producción, el libro es preparado para la impresión dependiendo del sistema adecuado para su reproducción. Ya terminado el diseño del libro, los archivos deben ser preparados para ser llevados a la imprenta.

El diseñador no interviene directamente en el proceso de impresión, sin embargo debe supervisar que no surjan inconvenientes o se alteren algunos elementos del diseño. Aunque cada impresor trabaja diferente es importante tomar en cuenta algunas normas generales que evitarán estos inconvenientes:

- La resolución de las imágenes debe ser de 300 dpi y en formato CMYK. Los archivos óptimos para la reproducción son TIFF y PSD, evitando utilizar JPG, GIF o PNG, podrían alterar los colores y calidad de la imagen.
- La tipografía debe ser convertida a curvas, principalmente cuando es una tipografía poco común, el impresor podría no tener la fuente en su catálogo tipográfico y alterar el texto.
- Las manchas de color deben ser colores CMYK, en caso de utilizar un Pantone hacer la indicación al impresor.

³¹ HASLAM, Andrew. *Creación, diseño y producción de libros*. p. 172.

- Hacer los rebases de imagen o de color mínimo de 5 mm.
- Indicar las marcas de corte y de dobléz, también indicar el suaje sólo si es necesario.
- Sólo si es necesario, realizar indicaciones de barniz a registro

Es importante conocer los procesos de impresión, encuadernación y acabados para elegir el más adecuado de acuerdo a las necesidades de cada proyecto.

1.5.1 Serigrafía

Es una técnica de impresión que consiste en transferir la tinta al papel a través de una malla tensada por un marco. En la malla se encuentra la imagen definida, en las zonas donde no hay tinta hay una máscara que impide el paso de la tinta. Se puede repetir el proceso una y otra vez.

Para transferir la imagen, la malla se cubre con una emulsión fotosensible, se coloca un negativo con la imagen sobre la malla y se expone a la luz, es un proceso de revelado. Cuando se seca la malla está lista para ser impresa. Se coloca el papel debajo del marco, la tinta en la malla, con una regla de goma se pasa la tinta sobre la malla transfiriendo la tinta al papel. Pueden ser utilizados otros soportes como tela, vidrio, plástico, entre otros, dependiendo de la aplicación.



Fig. 36. Taller de serigrafía



Los usos son muy variados, se puede aplicar en artículos promocionales, etiquetas, señalización, estampado de textiles como playeras, vidrio, madera y cubiertas de libros. La serigrafía se puede considerar artesanal, porque es un proceso manual desde el inicio hasta el final y en pocas cantidades es económico, sin embargo no puede ser utilizada para grandes tiros debido a los tiempos, costos de materiales y mano de obra.

1.5.2 Flexografía

Es una técnica de alto relieve, es decir se realzan las zonas que se van a imprimir. Una de sus principales características es la capacidad para adaptarse a soportes muy variados como el plástico. El proceso es muy parecido a un sello de goma, en la flexografía el sello, o plancha recibe el nombre de cliché.

Las tintas que utiliza son líquidas y de secado rápido, lo que permite imprimir altos volúmenes a bajo costo.

La impresora es rotativa, un rodillo recibe la tinta y la transfiere a otro cilindro llamado anilox, el cual transfiere una capa ligera y uniforme al cliché donde se encuentra el grabado. El cliché transfiere la tinta al soporte.

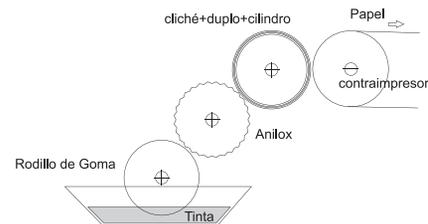


Fig. 37. Esquema de una impresora flexográfica



Los usos y aplicaciones de la flexografía en el diseño son variados. “La flexografía es uno de los métodos de impresión más usado para envases, desde cajas de cartón corrugado, películas o films de plásticos (polietileno, polipropileno, poliéster, etc.) bolsas de papel y plástico, hasta la impresión de servilletas, papeles higiénicos, cartoncillos plegadizos, periódicos, etc.”³² Este sistema ofrece diversas posibilidades para cada medio.

1.5.3 Offset

En esta técnica de impresión, el papel pasa a través de cilindros entintados y un rodillo de goma donde se transfiere la imagen a través de placas o negativos (de ahí su nombre, del inglés indirecto). El número de colores utilizados son cuatro, refiriéndose al sistema CMYK, sin embargo pueden ser utilizadas desde una hasta varias tintas. Incluso se utilizan barnices para mejorar el impreso.

Es la técnica más común para la reproducción de medios impresos, debido a su bajo costo por unidad, rapidez y calidad. Es conveniente para altos volúmenes.



Fig. 38. Impresión flexográfica



Fig. 39. Impresión en offset

³² <http://es.wikipedia.org/wiki/Flexograf%C3%ADa>.



1.5.4 Acabados

El interés de un libro puede ser despertado a simple vista por la calidad de los detalles que posee. Ya sea por su alta calidad de impresión, la encuadernación o aplicaciones como barnices o sellos que realzan el libro.

Los acabados se aplican después del proceso de impresión, para afinar la obra y obtener mejores resultados. Cuando una obra posee mayor cantidad de acabados, el precio aumenta, es por eso, que la mayoría de los detalles como suajes o tintas especiales se aplican en la portada, con el propósito de facilitar la producción y aminorar tiempos y costos.

Actualmente existen diversas opciones que pueden ser consideradas para realzar la imagen del libro, pero debe tenerse en cuenta el uso práctico y el presupuesto, porque de estos dependerá la elección del tipo de acabado.

1.5.4.1 Encuadernación

La encuadernación es la etapa final donde se recopilan todas las hojas impresas para formar el libro. Las primeras encuadernaciones se realizaban minuciosamente, decorando las portadas y las



Fig. 40. Catálogo con stamping en oro en la portada



páginas internas manualmente, por lo tanto era un proceso lento y costoso. Con la invención de la imprenta se buscaron nuevas formas de encuadernar los libros que redujeran tiempo y costos. Los tipos de encuadernación que existen actualmente son:

- a) **Engrapado:** Las hojas son engrapadas en la mitad del libro, generalmente se utiliza para ejemplares con pocas hojas, el tamaño de la grapa no sujeta demasiado papel, de lo contrario las hojas podrían maltratarse o desprenderse. Es una encuadernación de bajo costo.
- b) **Encuadernación Hot Melt (Rústica).** En esta técnica las hojas se sujetan al lomo con un pegamento que se calienta y permite la unión de las hojas al enfriarse. El papel utilizado para los forros es cartulina.
- c) **Encuadernación en Pasta Dura.** Las hojas se sujetan al lomo, utilizando para los forros materiales como cartón, tela o piel. Generalmente se forman cuadernillos que se cosen y después se unen al lomo para formar el libro.
- d) **Engargolado.** Se perforan las hojas y se les coloca un espiral metálico o plástico para unir las.
- e) **Cosido a mano.** Es un tipo de encuadernación artesanal.

La elección de la encuadernación depende del tipo de publicación, la cantidad de hojas, ejemplares a reproducir y presupuesto. No existe una encuadernación mejor que otra, la aplicación práctica definirá cual debe ser utilizada.



Fig. 41. Encuadernación tipo *Hot Melt* o rústica



Fig. 42. Encuadernación de pasta dura



1.5.4.2 Suaje y dobléz

El suaje también llamado troquel se emplea para cortar y refinar las hojas al tamaño final que se requiere. Otro tipo de suaje de corte se utiliza para realizar formas definidas ya sea dentro del formato o para el contorno del formato. Estos cortes se realizan con cuchillas afiladas.

Para realizar el suaje de dobléz, en lugar de una cuchilla afilada, se utiliza una placa metálica que marca una hendidura en el papel para facilitar el dobléz.

Estos acabados aparentemente sencillos ayudan a mejorar considerablemente la calidad de un libro, en ocasiones se pueden realizar propuestas creativas y novedosas.



Fig. 43. Suaje de corte en portada de libro



1.5.4.3 Barnices

El barniz es un acabado cuya principal función es proteger el papel del roce y encapsular la tinta para resaltar los colores.

El barniz más utilizado es el barniz UV, cuya principal característica es dar brillo y acelerar el proceso de secado de las tintas facilitando el proceso de impresión. Durante su aplicación se imprime como si fuera una tinta extra, por lo tanto en altos volúmenes el costo no aumenta considerablemente. Otra aplicación del barniz UV puede ser a registro, es decir se indican las áreas a resaltar logrando un efecto elegante que despierta el interés del lector por su textura y brillo.



Fig. 44. Catálogo con aplicación de barniz UV a registro en la portada



CAPÍTULO 2

Exposición temporal

Domenikos Theotokopoulos ***1900. El Greco en el Museo*** **del Palacio de Bellas Artes**

OBJETIVOS

- Conocer la obra pictórica de *Doménikos Theotókopoulos 1900. El Greco* para comprender sus elementos artísticos y estéticos y traducirlos al lenguaje infantil.

Doménikos Theotokópoulos 1900. El Greco fue una exposición que permitió al público conocer al artista cuya obra ha sido redescubierta después de 300 años de olvido e incompreensión.

2.1 Historia del Museo del Palacio de Bellas Artes

El Museo del Palacio de Bellas Artes se encuentra dentro del Palacio de Bellas en la Ciudad de México. La construcción se inicio a principios del siglo XX, durante el gobierno de Porfirio Díaz quien encargó al arquitecto italiano Adamo Boari la construcción de un nuevo Teatro Nacional como parte de las actividades de su gobierno por el centenario de la Independencia. Se demolió el antiguo Teatro situado en la Alameda Central para dar comienzo a la construcción de un nuevo recinto sede de actividades artísticas y culturales.



Fig. 45. Fachada del Palacio de Bellas Artes



La nueva tendencia por las corrientes artísticas europeas, principalmente en la clase alta, sirvieron de inspiración a Boari para incluir elementos arquitectónicos del *art nouveau* (estilo decorativo inspirado en la naturaleza, predominando el uso de líneas curvas y la asimetría)), con el objetivo de introducirlos a la cultura mexicana. El ambicioso proyecto desde la excavación hasta el levantamiento, fue lento y costoso, por lo cual no pudo ser inaugurado dentro del tiempo que se había dispuesto para su apertura, además de haber rebasado el presupuesto inicial. El plazo fue extendido 10 años más, sin embargo Adamo Boari tuvo que regresar a Italia dejando inconcluso el proyecto. La terminación del Palacio de Bellas Artes se alargó, en parte por los conflictos revolucionarios y la falta de dinero. En 1928 muere Adamo Boari sin haber visto concluida su mayor obra, en este año se reanuda la construcción del Palacio dejando a cargo del proyecto al arquitecto mexicano Federico Mariscal quien introdujo el *art decó*, movimiento de vanguardia caracterizado por el uso de figuras geométricas.

El Palacio de Bellas Artes fue inaugurado el 29 de septiembre de 1934 a treinta años del inicio de su construcción por el entonces presidente Abelardo Rodríguez, como un espacio destinado al arte de interés general y no sólo de la clase alta.

Dentro del Palacio de Bellas Artes se encontraba el Museo Nacional de Artes, hoy conocido como el Museo del Palacio de



Fig. 46. Detalle de la arquitectura del Palacio de Bellas Artes



Bellas Artes. Este museo posee una colección de 14 murales de los más destacados pintores muralistas mexicanos, como Diego Rivera, José Clemente Orozco, David Alfaro Siqueiros, Rufino Tamayo, Jorge González Camarena, Manuel Rodríguez Lozano y Roberto Montenegro. Estos murales brindan la oportunidad de conocer las características e importancia del muralismo mexicano en el arte universal.

El Museo del Palacio de Bellas Artes, ha sido el recinto cultural más importante de México de los últimos años, sede de destacadas exposiciones, tanto nacionales como internacionales, con el objetivo de difundir la cultura y el arte. Actualmente cuenta con el departamento de Servicios Educativos quien se encarga de organizar actividades que permitan al público conocer e interpretar la gran variedad de discursos visuales que integran desde la fotografía, la pintura, el arte objeto, la gráfica y la escultura hasta la arquitectura y el urbanismo³³.

³³ Texto basado en la información mostrada de la página de internet del Museo del Palacio de Bellas Artes. <http://www.bellasartes.gob.mx/>.

2.2 Exposición permanente del Museo del Palacio de Bellas Artes

El movimiento plástico mexicano llamado *Muralismo* refleja la visión del artista sobre el pueblo, costumbres e ideología que actualmente vivía el país. Las paredes o los techos, generalmente de edificios públicos, fueron utilizados para plasmar sus obras, con el objetivo de ser vistos por la gente. El Muralismo comprende un periodo de 1921 a 1954.

Los artistas más sobresalientes pertenecientes al periodo del Muralismo Mexicano, como Diego Rivera, José Clemente Orozco, David Alfaro Siqueiros, Rufino Tamayo, Jorge González Camarena, Manuel Rodríguez Lozano y Roberto Montenegro, realizaron los murales de la colección permanente del Museo del Palacio de Bellas Artes, enriqueciendo y embelleciendo el interior del recinto. Cada artista adoptó un estilo diferente, es decir, su forma de pintar se distingue de los demás artistas, como la aplicación del color, el grosor de las líneas, las formas geométricas, etcétera. Existen dos técnicas fundamentales para pintar un mural, la primera consiste en pintar sobre paredes secas y la otra técnica consiste en preparar la pared con materiales que mantengan la humedad del muro, a esta técnica se le llamó fresco.



Fig. 47. Mural *Liberación* de Jorge González Camarena (fragmento)



Fig. 48. Mural *El tormento de Cuauhtémoc* de David Alfaro Siqueiros (fragmento)



Esta colección se ha convertido en una de las importantes, no sólo a nivel nacional, su presencia e importancia se puede observar en todo el mundo siendo el Palacio de Bellas Artes un referente cultural y artístico de México³⁴.

2.3 Exposiciones temporales

El Museo del Palacio de Bellas Artes como emblema cultural nacional, es un espacio de expresión artística, que busca el fomento al arte nacional e internacional. Cuenta con diversas salas destinadas a las exposiciones temporales, además del acervo de los murales. La función educativa del museo busca el acercamiento entre público y el arte, a través de un discurso elaborado minuciosamente para llegar a la comprensión de los conceptos que se manejan.

En este recinto han expuesto los máximos exponentes del arte mexicano tales como Frida Kahlo, Diego Rivera, José Luis Cuevas, Manuel Felguérez, entre otros. Así como artistas de talla internacional como Auguste Rodin, René Magritte, Andy Warhol, Eduardo Chillida, por mencionar sólo algunos³⁵.

³⁴ Texto basado en la información mostrada de la página de internet del Museo del Palacio de Bellas Artes (<http://www.bellasartes.gob.mx/>) y en la información proporcionada por el personal del Departamento de Servicios Educativos, Museo del Palacio de Bellas Artes (2009).

³⁵ *Idem*.

2.4. Domenikos Theotokopoulos 1900. El Greco

Domenikos Theotokopoulos nace en 1541 en Candia, capital de la isla griega de Creta (de ahí el sobrenombre el “Greco” por su origen griego), en aquel entonces, la isla pertenecía a la Serenísima República de Venecia.

Inicia su formación artística bajo la influencia cultural bizantina, dentro de un convento, donde continúan produciendo iconos. A la edad de 20 años se convierte en maestro pintor, probablemente poseía una tienda y taller propio donde puede comercializar su obra. De esta etapa sólo se tiene el registro de las obras *Dormición de la Virgen*, *San Lucas pintando a la Virgen y la Adoración de los Magos*, son iconos pero incluye algunos rasgos occidentales que pudieron haber sido retomados de algunas pinturas provenientes de Italia.

A la edad de 26 años viaja a Italia, ahí se establecerá una década primero en Venecia y después en Roma. Aplica nuevas técnicas de pintura al óleo abandonando el temple característico de los iconos bizantinos. En la escuela veneciana aprende los principios básicos de su arte pictórico a los que se mostrará fieles durante el resto de su vida, pintando alla prima, es decir si dibujo previo.



Fig. 49. Detalle de *San Lucas pintando a la Virgen y al niño* (antes de 1567). Pintura con influencia bizantina



En Roma conoce la obra de Miguel Ángel. La monumentalidad y los volúmenes fascinaron al Greco y decide incluir estos nuevos códigos en sus obras.

En 1577 Domenikos Theotokopoulos llega a la ciudad de Toledo en España, durante el reinado de Felipe II. Durante esta etapa comienza a utilizar el gran formato, pinturas de gran tamaño, haciéndole acreedor al reconocimiento de la corte quien le encarga el Martirio de San Mauricio, es rechazado por el rey Felipe II por poseer demasiados elementos, en ese momento su obra no pudo comprendida.

En su etapa española comienza el verdadero auge de su obra, haciendo grandes aportaciones artísticas a la pintura española, entre ellas la comercialización de sus obras, debido a la gran demanda de cuadros abre un taller donde pintaba un original o cabeza de serie y sus alumnos lo copiaban ya sea con o sin la intervención del maestro.

Domenikos Theotokopoulos se casa con Jerónima de las Cuevas con quien tiene a su único hijo: Jorge Manuel. Más adelante se convertirá en su discípulo y fue retratado por el Greco al menos en cuatro obras incluyendo El entierro del Conde de Orgaz.



Fig. 50. *La curación del ciego* (1567).
Pintura del Greco en la etapa veneciana



Domenikos muere en Toledo el 7 de abril de 1614 en Toledo España a la edad de 73 años en medio del auge del Naturalismo con uno de sus máximos representantes Carvaggio, corriente totalmente opuesta al lenguaje pictórico de el Greco, a partir de aquí, la obra del Greco entra en un periodo de incomprensión y es catalogada como rara o extravagante.

La revaloración de la obra de el Greco comienza a finales del siglo XIX y principios del siglo XX en medio de la modernidad artística y más adelante las vanguardias, cuando tres personajes se dan a la tarea de reunir y restaurar las obras olvidadas: Manuel Bartolomé Cossío, Benigno de la Vega Inclán y Flaquer, II Marqués de la Vega Inclán y el fotógrafo Mariano Moreno.

Vega Inclán adquiere un edificio viejo en la ciudad de Toledo en España y recrea un espacio de la época de el Greco para inaugurar el Museo del Greco en 1910. Convirtiéndose esta nueva revaloración en un triunfo, las obras salen de España al resto del mundo para darse a conocer y el Greco ser considerado uno de los mejores pintores dentro de la historia del arte.

De aquí el nombre de la exposición, como un homenaje a más de 100 años de haber redescubierto a uno de los grandes pintores de la historia. Esta exposición fue traída exclusivamente a México, único país de América Latina donde se llevó a cabo³⁶.

³⁶ Texto basado en la información del Catálogo de la exposición Domenikos Theotokopoulos 1900. El Greco editado por TF Editores (2009).

2.4.1 Análisis de la obra

La obra de Domenikos Theotokopoulos en algún momento de la historia del arte fue incomprendida y casi olvidada, fue hasta su revaloración a finales del siglo XIX y principios del siglo XX cuando empezó a ser estudiada y analizada descubriendo un complejo lenguaje pictórico y un código propio del artista, así como algunos aportes a la pintura española.

En sus inicios Domenikos pintaba iconos bizantinos y en algunos incluía rasgos occidentales, estas obras carecían de perspectiva, eran rígidas, no invitaban al análisis psicológico, carecían de naturalidad y la temática era religiosa, con personajes o escenas de la biblia; eran pinturas planas donde los personajes no expresaban algún sentimiento. Durante su estancia en Italia aprendió los principios básicos que utilizó en sus obras el resto de su vida, pero es en España donde adquiere estilo propio y realiza grandes aportaciones a la pintura española, ahí decide retomar algunos conceptos ya olvidados de la pintura bizantina.

El soporte utilizado para sus cuadros tuvo dos grandes cambios, en primer lugar el formato, al principio cuadros de pequeño y medio formato, para después abandonarlo por pinturas de gran tamaño. El segundo cambio y aporte a la pintura española fue la introducción



Fig. 51. Ilustración de un icono bizantino



del lienzo de lino como el tafetán y el mantelillo veneciano, una tela cuya textura permitía crear rasgos más expresivos en los personajes retratados.

El Greco creaba una atmósfera casi real, principalmente en los paisajes, generalmente utilizados como fondo, usaba tantos colores como podía para recrear esa realidad y plasmarla en el lienzo, logrando casi una fotografía del paisaje, además el manejo de la luz lograba efectos impresionantes como si se estuviera en el lugar al momento de observar la pintura. El Greco se convierte en el primer pintor en introducir el paisaje como tema central, siendo el precursor del paisajismo.

Otra temática nueva dentro de la pintura española e introducida por Domenikos Theotokopoulos fue la Contrarreforma, creando nuevas imágenes de santos con un aspecto más humano, algo nunca antes visto en la iconografía cristiana, con el objetivo de acercar al pueblo a la iglesia Católica y logrará identificarse con estas nuevas representaciones.

La originalidad de la composición en las obras del Greco es el resultado de un artista consolidado y creativo donde plasma todos los conocimientos que ha adquirido a través de sus viajes, incluyendo su etapa bizantina hasta los recursos occidentales como perspectiva, volumen y el aspecto psicológico, es decir, plasma la personalidad del personaje a su obra.



Fig. 52. El color es uno de los recursos más sobresalientes de la obra del Greco



El color es uno de los elementos principales en las obras del Greco. Los pigmentos eran de primera calidad, como el lapislázuli o azurita en el caso del azul y para el verde el resinato de cobre, siendo estos los más recurrentes en sus obras creando una sensación de frialdad y oscuridad pero también añade la luz para dar un toque de realidad.

Por primera vez un pintor realiza un desnudo de figura humana masculino en la obra San Sebastián, inspirándose en el cuerpo de las antiguas esculturas griegas, en aquel tiempo fue censurada por resultar provocativa y erótica. La proporción en este y otros personajes es alargada, parecen espíritus que suben al cielo, evocando la idea del cristianismo de la resurrección, los personajes parecieran tener vida propia dentro de los cuadros.

El género de retrato es otro de los aportes a la pintura española. Generalmente solo se pintaban personajes pertenecientes a la nobleza, es decir las clases altas que poseían el dinero suficiente para pagar una pintura. En el retrato plasma la personalidad, refleja su lado humano, haciendo a un lado los adornos o títulos, mostrándolo tal cual era en la realidad, como si tuviera vida propia. Para exaltar las cualidades del personaje recurre a una composición austera, contiene pocos elementos compositivos, el fondo lo elimina para centrar la atención en el rostro expresivo, donde difícilmente se puede adivinar el pensamiento de la persona



Fig. 53. El retrato fue uno de los nuevos géneros que introdujo el Greco a la pintura española



al momento de ser retratado. Los colores empleados son el negro y el blanco, retomando la idea de la vestimenta masculina de moda en aquel tiempo, además para recalcar la idea de sencillez y austeridad, sin embargo logro una amplia escala de grises brindando luz y sombra, acentuando los rasgos del personaje.

El auge que tienen las obras de Domenikos lo lleva a abrir un taller, donde expone y vende su obra, pero a la vez la tarea del pintor se convierte en una verdadera actividad artística de importancia, deja de ser un oficio común. Las obras provenientes del Taller del Greco poseen gran valor por su calidad artística.

El Greco es considerado un artista adelantado a su época, razón por la cual fue incomprendido y olvidado por muchos años, sin embargo el acentuó las bases en la escuela de pintura española, tendiendo seguidores como Velázquez, Goya o Picasso que retoman algunos recursos pictóricos del Greco³⁷.

³⁷ *Ídem.*

2.4.2 Actividades paralelas a la exposición *Domenikos Theotokopoulos 1900. El Greco*

El Departamento de Servicios Educativos del Museo del Palacio de Bellas Artes tiene como objetivo establecer un puente con los diferentes públicos que visitaron la exposición a través de una serie de actividades plásticas y culturales que permitieron a los asistentes afinar su apreciación artística y profundizar en la época, la historia, el arte y la vida del artista.

El Greco y su taller

El taller de pintura al óleo estuvo dividido en cuatro sesiones, los asistentes pudieron conocer las características de los retratos de Domenikos Theotokopoulos, además de ser un taller introductorio para la técnica del óleo.

Platícame del Greco

Visita narrada para público infantil.

A través de una presentación multimedia el público infantil conoció como Doménikos Theotokopoulos se convirtió en pintor y comprendió su pintura a través de un lenguaje sencillo. Al terminar la presentación, se otorgó un libro infantil para realizar el



recorrido de la exposición que le ayudó a entender las cualidades y características que lo hicieron un gran pintor.

¿Qué hace el Greco con su pintura?

Visita interactiva para grupos escolares donde se introdujeron por el mundo del arte renacentista y conocieron los elementos plásticos como el manejo de la figura humana y el tratamiento de la perspectiva, característicos de la obra del Greco.

¡Visita la exposición del Greco!

Recorrido con la ayuda de un guía especializado en la exposición del Greco para descubrir la riqueza de los fondos del Museo-Casa del Greco y el gran trabajo de revalorización de la que fue objeto este gran artista a principios del s. XX.

Visitas guiadas en horario nocturno

Recorrido con la ayuda de un guía especializado en la exposición del Greco para descubrir la riqueza de los fondos del Museo-Casa del Greco y el gran trabajo de revalorización de la que fue objeto este gran artista a principios del s. XX en horario nocturno

³⁸ Texto basado en la información proporcionada por el Departamento de Servicios Educativos, Museo del Palacio de Bellas Artes (2009).

CAPÍTULO 3

Diseño del Libro Infantil

Descubre los secretos del GRECO

OBJETIVOS

- Adecuar los contenidos museológicos de la exposición *Domenikos Theotokopoulos 1900. El Greco* para público infantil de 6 a 12 años, a través de una guía didáctica para que visite la exposición.
- Proponer material didáctico de apoyo en la visita del público infantil con un diseño editorial basado en los elementos artísticos de la obra de Domenikos Theotokopoulos.

El Museo del Palacio de Bellas Artes continuamente organiza exposiciones temporales con el propósito de fomentar la cultura y el arte mexicano e internacional.

En el mes de septiembre se inauguró la exposición *Domenikos Theotokopoulos 1900. El Greco* para revalorar a un artista que fue olvidado e incomprendido por mucho tiempo y actualmente es considerado como un maestro dentro de la historia del arte. La obra de Domenikos Theotokopoulos fue redescubierta hace poco más de un siglo, por lo tanto es poco conocida en comparación de algunos de sus contemporáneos, además de ser compleja tanto por la temática como por los recursos pictóricos que utiliza.

El museo no se limita a ser un espacio para el público adulto con el lenguaje o conocimientos previos que le ayuden a comprender



Fig. 54. Exposición *Domenikos Theotokopoulos 1900. El Greco*



las obras exhibidas, también existe el público infantil que debe ser estimulado para despertarle el interés y el gusto por el arte.

El departamento de Servicios educativos del Museo del Palacio de Bellas Artes realizó actividades paralelas destinadas a los diferentes públicos que visitaron la exposición, entre ellos el público infantil, con el objetivo de comprender y apreciar la obra del Greco.

El libro infantil diseñado para la exposición *Domenikos Theotokopoulos 1900. El Greco* es un material didáctico de apoyo para la actividad dominical *Platícame del Greco*, titulado *Descubre los secretos del Greco* cuya finalidad es hablar de los elementos estéticos que componen la obra del artista a través de un lenguaje sencillo y actividades que permiten mejorar la comprensión, se establece un puente entre lo que van a observar y lo que van a experimentar.



3.1 Metodología

El estudio de los fenómenos o casos concernientes al diseño se rigen a través de métodos que permiten obtener resultados lógicos y pueden ser aplicados para la solución de problemas reales.

El método es una guía que lleva al conocimiento, es el que establece los pasos a seguir para llegar a un resultado. Es el instrumento a través del cual se va a conocer la naturaleza o sociedad a estudiar. Metodología proviene de la palabra método y el griego logos (estudio o tratado). La metodología organiza los procesos de investigación para la obtención de resultados y toma de decisiones. Además analiza y critica los métodos de investigación así como los factores que intervienen para generar el conocimiento.

En el diseño se han elaborado diversos métodos, en algunos casos muy específicos y en otros más generales, la elección del método se debe considerar de acuerdo a la situación que se enfrenta, no es lo mismo realizar un proyecto señalético que un proyecto editorial. Cada uno pertenece a una distinta rama del diseño, los factores que intervienen son muy distintos entre sí, además de la aplicación en el mundo real.



3.2 Modelo general del proceso de diseño de la UAM-Azcapotzalco

El Modelo general del proceso del diseño de la UAM – Azcapotzalco fue publicado en 1977, basado en la necesidad de un modelo específico para la realidad del diseño mexicano. Concreto y específico, son dos de sus principales características las cuales ayudan significativamente al diseñador a elaborar desde un principio un análisis para poder comprender mejor el problema y de esta manera lograr la mejor solución.

Este modelo comprende cinco pasos:

- 1) Caso. Se plantea el problema y las necesidades a resolver. Se ubica el contexto del problema.
- 2) Problema. Se enuncian todos los factores que intervienen en la posible solución del problema.
- 3) Hipótesis. Se elaboran las propuestas gráficas y posibles soluciones, etapa de bocetaje.
- 4) Proyecto. Fusión de los elementos teóricos, técnicos y creativos para la solución del problema.



5) Realización. Aplicación de la propuesta así como de la funcionalidad del proyecto.

Este método se eligió para elaborar el diseño editorial del libro infantil para la exposición El Greco 1900, debido a su flexibilidad además de proponer soluciones concretas al problema.

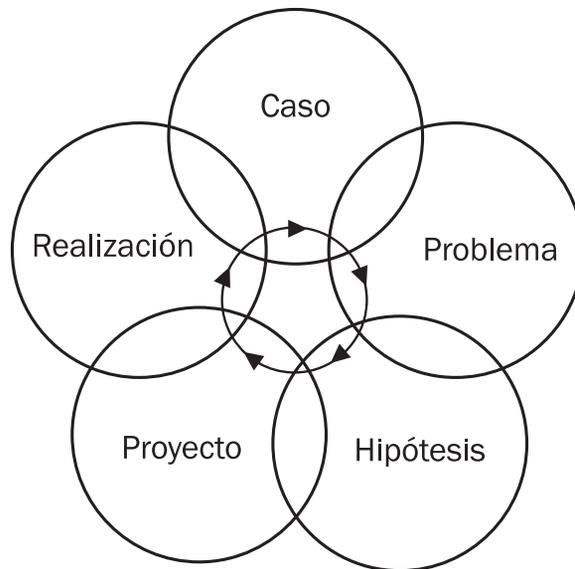


Fig. 55. Esquema del *Modelo general del proceso de diseño de la UAM-Azcapotzalco*



3.2.1 Caso

En el mes de septiembre del 2009, el Museo del Palacio de Bellas Artes inauguró la exposición *Domenikos Theotokopoulos 1900. El greco* para revalorar y difundir la vida y obra del artista de origen griego Domenikos Theotokopoulos, siendo México el único país de Latinoamérica donde se realizaría esta exhibición.

Domenikos Theotokopoulos es considerado actualmente como un maestro de la pintura, debido a la utilización de los materiales y recursos pictóricos, novedosos en su época, sin embargo fue olvidado e incompreso por largo tiempo y fue hasta 1910 con la inauguración de la Casa Museo el Greco cuando resurge su obra. El olvido ocasionó la dispersión de sus obras complicando el estudio de las mismas, por lo tanto aún no es muy conocido a nivel mundial como algunos de sus contemporáneos.

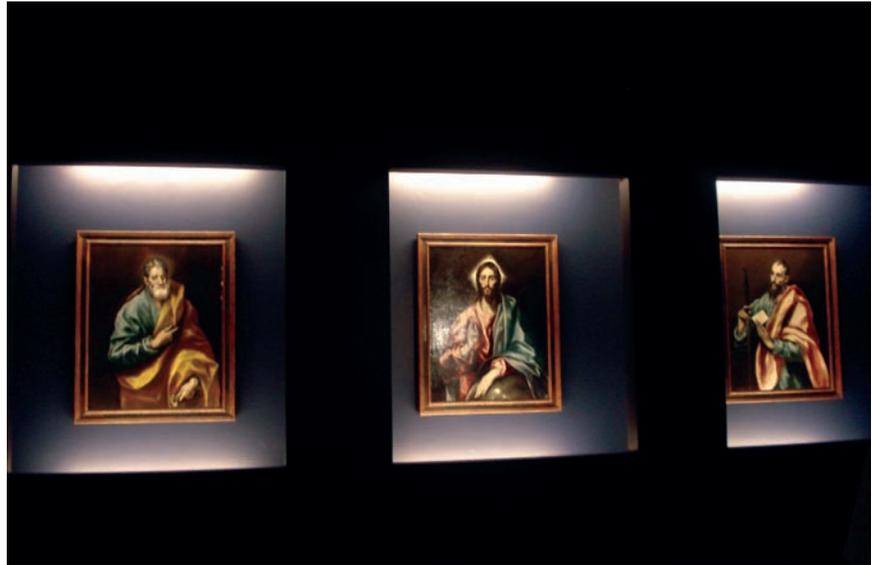


Fig. 56. Sala de la exposición Domenikos Theotokopoulos 1900. El Greco.



La importancia de esta exposición radica en las obras, algunas de ellas originales, otras son reinterpretaciones de otros artistas que realizan de las obras del Greco, pero el logro más significativo, es haber reunido cuadros que pertenecen a diversas colecciones y difícilmente volverán a ser vistas juntas.

El departamento de servicios educativos diseñó actividades artísticas y culturales que complementan la exposición, en ellas se ofreció información relativa al artista y su obra para establecer un vínculo entre el visitante y la exposición mejorando la apreciación y comprensión. Como apoyo a las actividades paralelas de la exposición, se elaboró material didáctico para los visitantes de acuerdo a la edad y la actividad a desempeñar.



3.2.2 Problema

El Museo del Palacio de Bellas Artes es el principal recinto cultural en México, por lo tanto, para la exposición Domenikos Theotokopoulos 1900. El greco se esperaba una gran afluencia, principalmente el domingo cuando la entrada es libre. Muchos de los visitantes fueron niños, ya sea para realizar tareas escolares o simplemente por curiosidad.

La obra de Domenikos Theotokopoulos es compleja por el manejo de la luz, el color, la forma, la proporción, la técnica y materiales utilizados. Para los visitantes, especialmente el público infantil, entender la obra era complicado, por un lado el desarrollo mental del niño no le permite entender algunos conceptos como perspectiva y por otro lado no tenían el lenguaje, el conocimiento o experiencia previa sobre el artista.

Las actividades paralelas a la exposición tenían como objetivo principal lograr un acercamiento entre el autor y sus obras con el público visitante. Para el público infantil fue diseñada la actividad dominical Platícame del Greco, en la cual la vida del artista fue narrada en las primeras sesiones por la jefa del departamento de Servicios Educativos Jeri Lyn Holley Serrano y en las subsecuentes por una cuenta cuentos.

El libro fue elegido para la actividad Platícame del Greco por ser un material impreso que ofrece la posibilidad de consultar la información al momento que se requiera, es una herramienta que va a ayudar al niño a comprender mejor las obras durante y después del recorrido a la exposición. Esto se obtiene a través de actividades didácticas, con dibujos e ilustraciones que ejemplifican conceptos y elementos complejos que son traducidos a un lenguaje infantil para poder apreciar y despertar el interés del niño por el arte.



3.2.3 Hipótesis

La actividad dominical *Platícame del Greco*, fue diseñada especialmente para el público infantil, se realizó una presentación multimedia y un libro infantil con ejercicios que ayudaron al niño a comprender un poco más sobre la vida y obra del Greco.

Inicialmente se propusieron dos libros: de lectura y de ejercicios, el de lectura abordaba la vida del Greco y su desarrollo como artista, el segundo libro habla sobre los recursos pictóricos que utilizó Domenikos Theotokopoulos con un lenguaje sencillo para público infantil. El libro de lectura al final quedó como presentación multimedia.

El libro infantil se realizó en un formato horizontal de 16 x 20 cms, realizando diversas propuestas, principalmente en la portada.

El margen de la página es rectangular, con 2 cms. de cada lado. Se realizó una retícula de 4 columnas por 6 campos reticulares con medianil y línea vacía de 7 mm. Uno de los campos reticulares fue designado para los títulos. La tipografía que se propone por primera vez es Lucida Sans, por ser una tipografía con buena legibilidad y fácil reconocimiento para los niños. El tamaño que se propone para el contenido es de 14 pts. y para los títulos de



24 pts. La tipografía del folio de la página es Lucida Sans de 11 pts, el título del libro que se encuentra en el pie de página es la tipografía Trebuchet MS de 11 pts. con la palabra Greco en cursiva, se cambia la tipografía para resaltar el título del libro.

El color utilizado para el folio y algunas placas fue seleccionado considerando la paleta cromática de Domenikos Theotokopoulos, sin embargo no logro ser expresar los conceptos como la celestialidad, manejados por el Greco en sus pinturas.

Esta propuesta quedó como base para el diseño definitivo del libro, con un total de 28 páginas internas, portada y contraportada que contiene los logos institucionales, patrocinadores y organizadores de la exposición. Los problemas que presentó este diseño fue que no encajaba con la normatividad de la exposición, además de ser un diseño estático y desperdiciaba espacio.



Propuesta 1 de portada

La portada contiene como imagen principal la obra *Las Lágrimas de San Pedro* por ser una imagen de composición interesante, los colores principalmente el azul resaltan las cualidades de San Pedro. Se centra la obra para resaltar la importancia tanto de la obra como del personaje. Como fondo se utiliza el color rojo para realizar un contraste con el azul y exaltar la pasión, haciendo alusión al cristianismo. Esta imagen tenía derechos de reproducción.



El niño que se hizo pintor

Fig. 57. *Las Lágrimas de San Pedro* en la propuesta 1 de portada



Propuesta 2 de portada

En esta propuesta se colocaron tres obras de la exposición, La obra *Don Diego de Covarrubias* se refiere al género de retrato, una de las aportaciones importantes de Domenikos Theotokopoulos. *Las Lágrimas de San Pedro* es una obra interesante que exalta las cualidades de San Pedro, una de las temáticas abordadas en sus pinturas y finalmente *Santiago Mayor Peregrino*, donde se aprecia la técnica que utilizó en sus obras. Al tener tres obras diferentes en la portada se introduce visualmente al lector y aborda el contenido de la exposición. El color de fondo se retoma de la paleta cromática del artista para retomar el concepto de celestialidad, paz y armonía.



Descubre los secretos del GRECO

Fig. 58. Propuesta 2 con tres obras distintas del Greco



16 cm

RETRATO

Un retrato es un dibujo o pintura del rostro de una persona.

Nuestro rostro expresa nuestras emociones, por ejemplo miedo, felicidad, tristeza, enojo, entre otras. Anota en la línea la emoción que crees que expresa el rostro.















16 cm

Para el Greco era muy importante resaltar cada uno de los personajes que pintaba, por eso era muy detallista con la luz, el color y la sombra.

Cuando pintaba el cielo, casi siempre parecía de noche o muy temprano al amanecer, los colores eran oscuros y las nubes tenían una textura casi real, a veces parecía que había una gran tormenta que iluminaba el cielo.



Descubre los secretos del *GRECO*



15

21.5 cm



Comparación del primer boceto y el boceto final

Del lado izquierdo se muestra el boceto final con las indicaciones del departamento de diseño del Museo del Palacio de Bellas Artes.

En el lado derecho se muestra la primer propuesta o boceto para la portadilla.



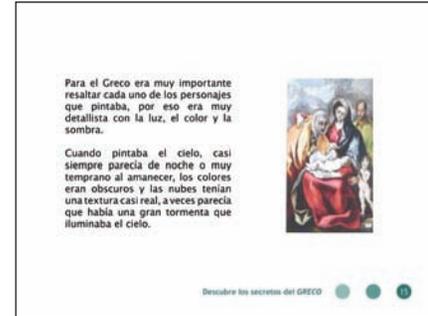
Para el Greco era muy importante resaltar cada uno de los personajes que pintaba, por eso era muy detallista con la luz, el color y la sombra.

Cuando pintaba el cielo, casi siempre parecía de noche o muy temprano al amanecer, los colores eran oscuros y las nubes tenían una textura casi real, a veces parecía que había una gran tormenta que iluminaba el cielo.

Descubre los secretos del GRECO



15



Para el Greco era muy importante resaltar cada uno de los personajes que pintaba, por eso era muy detallista con la luz, el color y la sombra.

Cuando pintaba el cielo, casi siempre parecía de noche o muy temprano al amanecer, los colores eran oscuros y las nubes tenían una textura casi real, a veces parecía que había una gran tormenta que iluminaba el cielo.

Descubre los secretos del GRECO



15

Comparación del primer boceto y el boceto final

Del lado izquierdo se muestra el boceto final con las indicaciones del departamento de diseño del Museo del Palacio de Bellas Artes.

En el lado derecho se muestra la primer propuesta o boceto para una de las hojas del contenido.

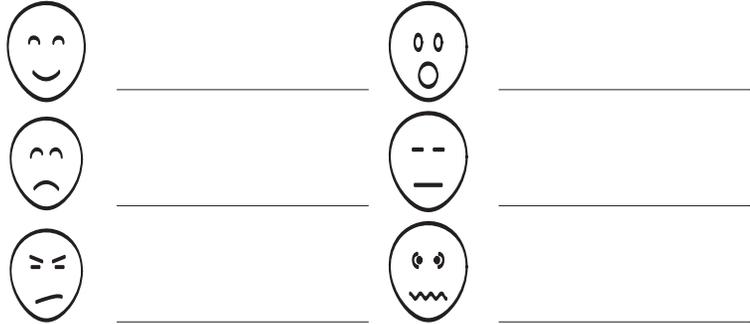


91

RETRATO

Un retrato es un dibujo o pintura del rostro de una persona.

Nuestro rostro expresa nuestras emociones, por ejemplo miedo, felicidad, tristeza, enojo, entre otras. Anota en la línea la emoción que crees que expresa el rostro.



Descubre los secretos del GRECO

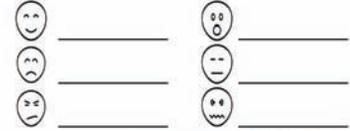


21

RETRATO

Un retrato es un dibujo o pintura del rostro de una persona.

Nuestro rostro expresa nuestras emociones, por ejemplo miedo, felicidad, tristeza, enojo, entre otras. Anota en la línea la emoción que crees que expresa el rostro.



Descubre los secretos del GRECO



3.2.4 Proyecto

Para el diseño del libro infantil se hizo un análisis de la vida y obra del artista Domenikos Theotokoupoulos, para definir el concepto. La carrera de Diseño y comunicación visual contempla en su plan de estudios materias de historia y teoría del arte, sin embargo, no se llega a dominar el lenguaje y los conceptos, pero si la parte importante para el diseñador: la estética. Para introducirse al lenguaje pictórico se contó con el apoyo de artistas especializados que laboran en el departamento de Servicios Educativos, además del apoyo pedagógico y la corrección de estilo y redacción. Por lo tanto es un trabajo multidisciplinario donde se involucraron profesionistas de otras áreas que complementaron el proyecto.

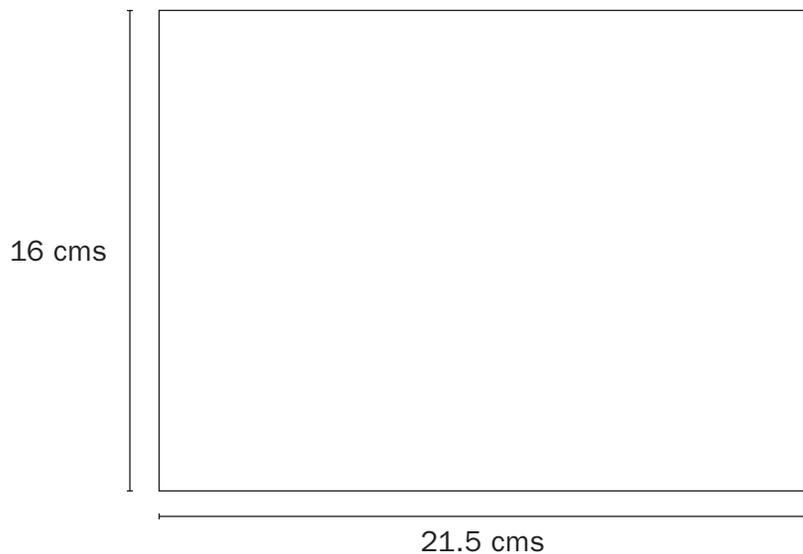
El libro infantil diseñado para la actividad dominical Platícame del Greco, no cumple con todos los requisitos formales para ser llamado libro como el número de páginas según la definición de la UNESCO³⁹ o aspectos legales como el ISBN, sin embargo es llamado así por ser una manera interna del departamento de Servicios Educativos para referirse al material elaborado.

El diseño editorial y las actividades didácticas surgen del análisis de la vida y obra del artista Domenikos Theotokopoulos y de las normas a seguir para la publicación de medios impresos durante la exposición, que fueron realizadas por el departamento de Diseño del Museo del Palacio de Bellas Artes.

³⁹ MARTÍN, Euniciano. *Op. Cit.* p. 364.

Formato

El tamaño que se eligió para el libro fue de 16 x 21.5 cms, formato horizontal, es un tamaño pequeño, para los niños es fácil de manipular y transportar. Este tamaño está inspirado en los cuadernos tamaño italiano, generalmente utilizado en la escuela.



Tamaño al 40% del tamaño real
Formato Horizontal o apaisado
Medidas: 21.5 x 16 cms



Portada

En la portada se encuentra la obra *Sagrada Familia*, fue elegida por ser una obra interesante en su composición, temática, textura en las telas, la luz que recae en los personajes principalmente en la virgen y los colores brillantes. Además de contar los derechos para su reproducción.

La tipografía contiene el nombre de la exposición, un pequeño subtítulo y la fecha. El título de la exposición fue diseñado por el departamento de diseño del Museo del Palacio de Bellas con el propósito de tener unidad en todos los medios impresos.

El margen del lado derecho corresponde a 1 cm. La base del título está situada a la altura del ojo izquierdo del ángel. La base del subtítulo del libro *Descubre los secretos del GRECO*, se encuentra a la altura de la parte interna del codo del niño Jesús. La parte superior de la fecha está altura de la muñeca del ángel. La mancha tiene un ancho de 9 cm. Estas medidas no son un resultado matemático, se rigen por la composición de la obra.



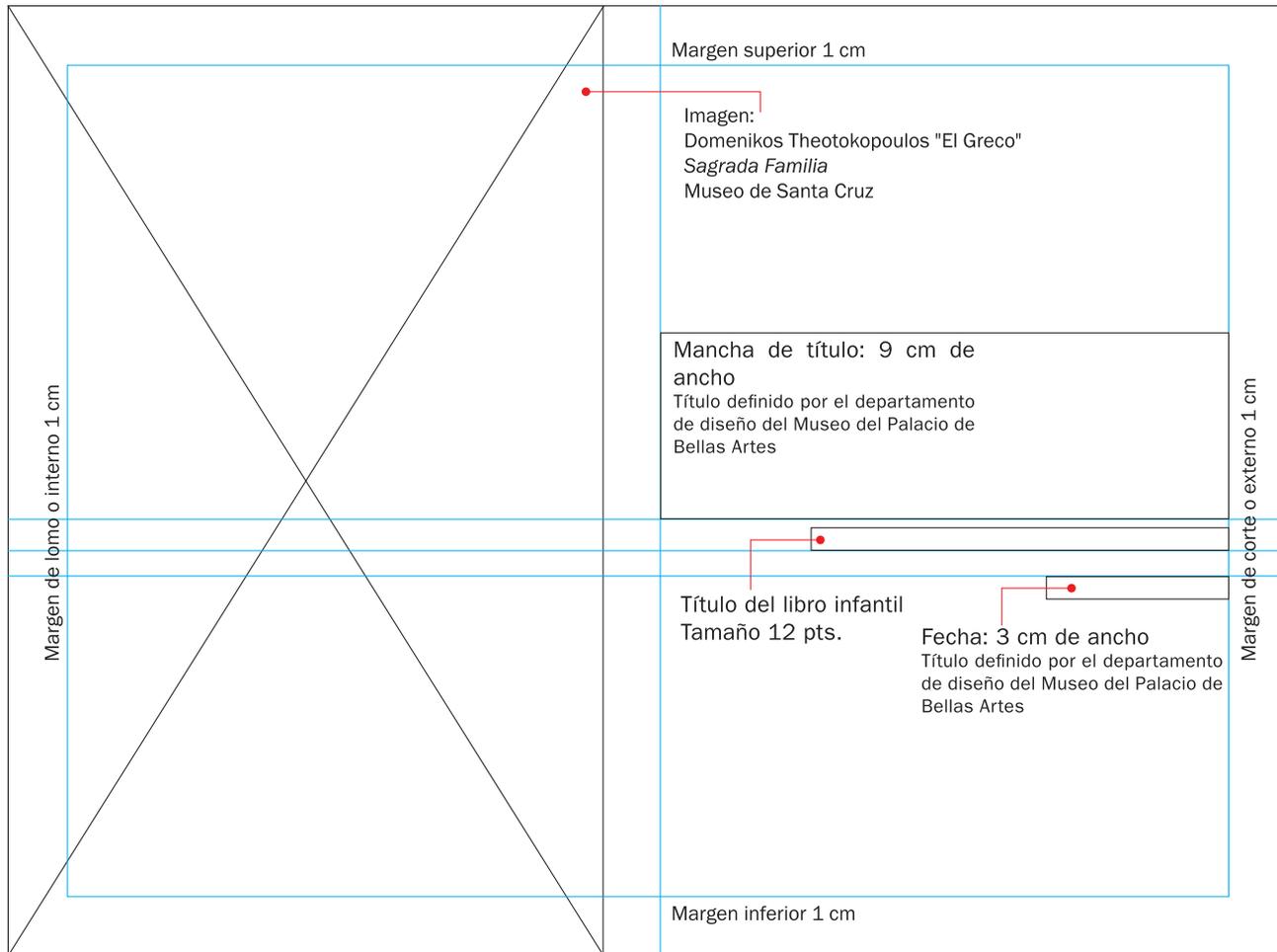


Imagen al 80% del tamaño real

16 cm



**DOMENIKOS
THEOTOKOPOULOS 1900
EL GRECO**

Descubre los secretos del GRECO

SEPT/NOV 2009

21.5 cm

Márgenes

La páginas internas tienen un margen superior de 1 cm, un margen interior de 2 cm, margen de corte y de lomo de 1.5 cm. Este margen permite crear una mancha tipográfica interesante, con ritmo y movimiento ascendente como algunas de las obras del Greco, creando la sensación de elevación. Ejemplo: *Crucificado*.

Retícula

La retícula se basa en cuatro columnas, un medianil de 5 mm, ocho campos reticulares y una línea vacía de 3 mm. Los campos se diseñaron en función de la altura de la tipografía de las instrucciones y títulos de las actividades.

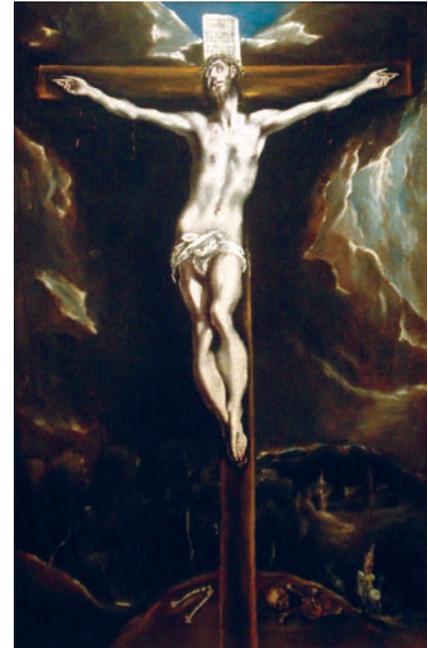


Fig. 59. Figura larga y ascendente



Tipografía

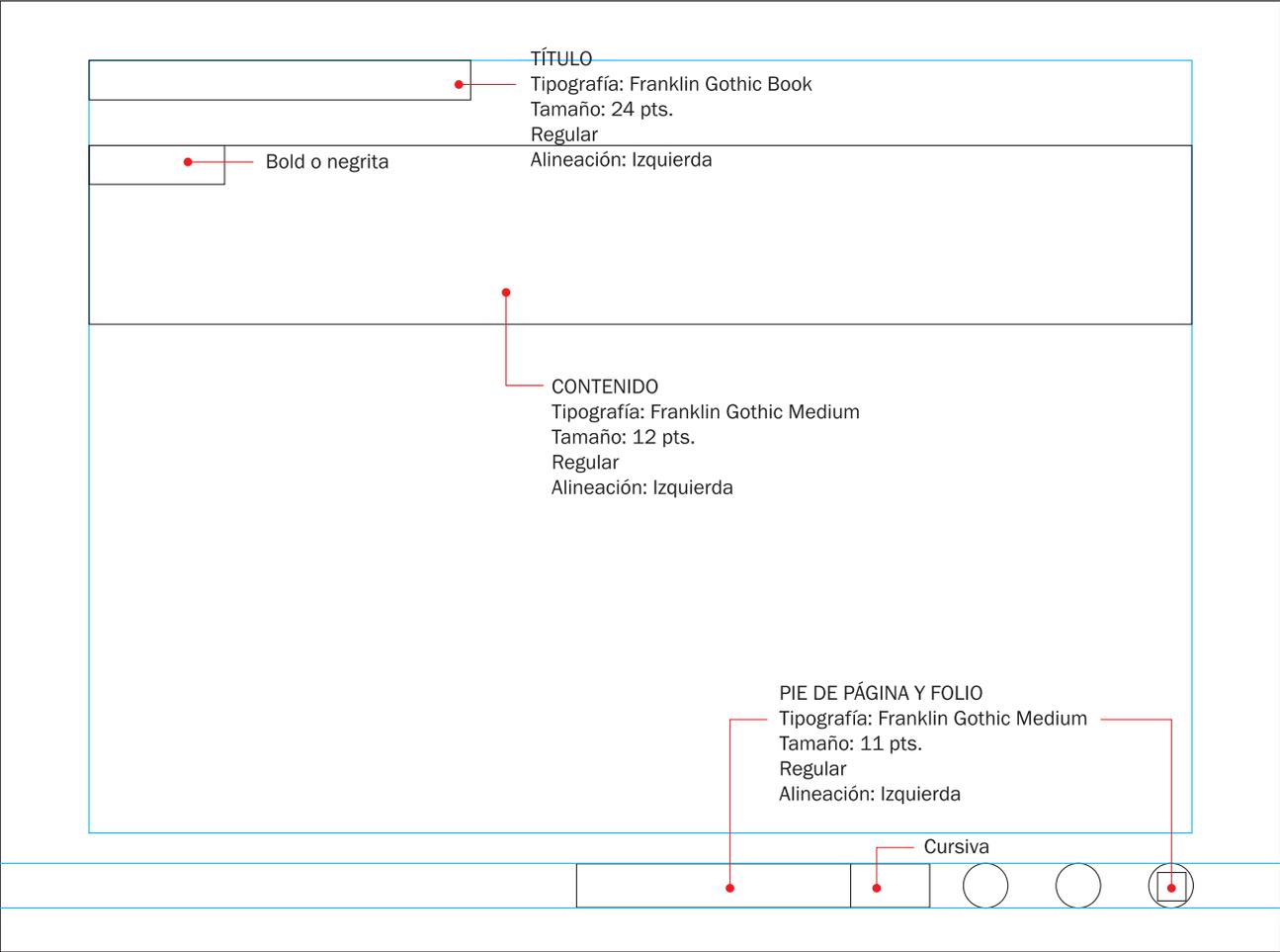
La tipografía que se utilizó fue Franklin Gothic con sus diversas variantes. Esta fue determinada por el departamento de diseño del Museo del Palacio de Bellas Artes.

Para el título se utilizó la tipografía Franklin Gothic Book Regular tamaño 24 alineación izquierda.

El contenido e instrucciones se utiliza la tipografía Franklin Gothic Medium Regular tamaño 12 alineación izquierda. Algunos textos fueron resaltados en bold o negrita.

Para el folio de la página y el título *Descubre los secretos del GRECO* se utilizó la tipografía Franklin Gothic Medium Regular tamaño 11, siendo la palabra Greco la única variante en cursiva.





TÍTULO

Tipografía: Franklin Gothic Book
Tamaño: 24 pts.
Regular

Bold o negrita

Alineación: Izquierda

CONTENIDO

Tipografía: Franklin Gothic Medium
Tamaño: 12 pts.
Regular
Alineación: Izquierda

PIE DE PÁGINA Y FOLIO

Tipografía: Franklin Gothic Medium
Tamaño: 11 pts.
Regular
Alineación: Izquierda

Cursiva

FIGURA HUMANA

Proporción. Es la relación que existe entre las partes que integran una obra, es decir, si son muy grandes o muy pequeñas respecto a los demás, la proporción de la figura humana tiene que ver con el equilibrio, el tamaño y el balance de sus partes.

A lo largo de la historia, nos hemos dibujado y pintado de diferentes formas:



Primitiva



Renacimiento



Impresionismo



Cubismo

Descubre los secretos del GRECO



5

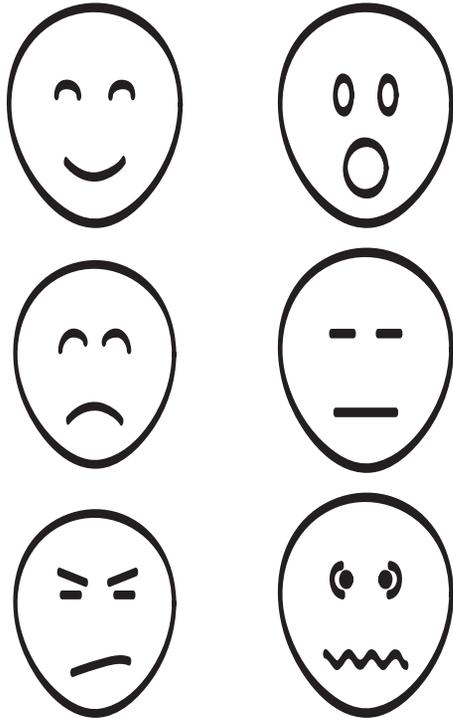
Ilustraciones

Las ilustraciones fueron parte esencial del libro, porque ellas permitieron explicar a través de la imagen conceptos, que difícilmente podrían comprenderse únicamente con palabras.

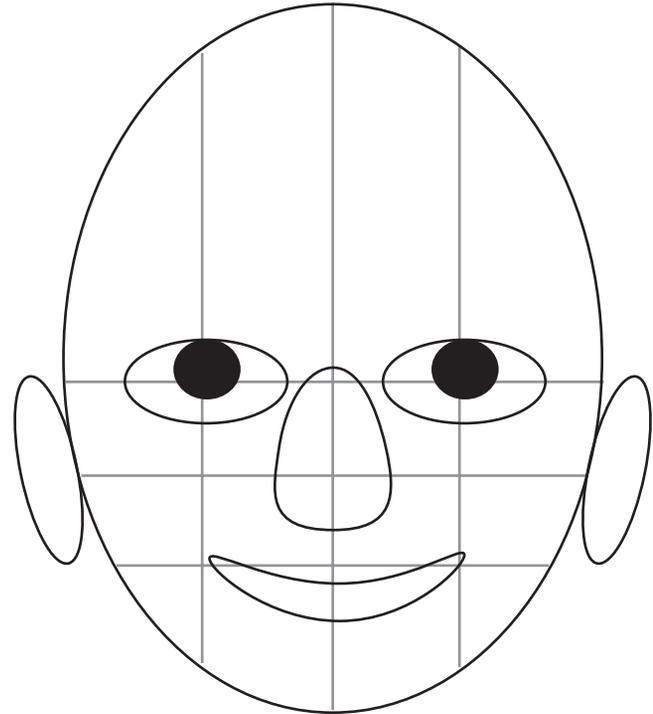
El crédito de las ilustraciones corresponde a Hazael González Castillo, artista visual que labora en el departamento de Servicios Educativos.

Para algunas actividades fue necesario realizar esquemas del rostro, se hizo el boceto y después se dibujaron en el programa Illustratos CS3, teniendo como resultado imágenes vectorizadas, mostradas en la siguiente página.





Los esquemas mostrando diversas expresiones del rostro se ubican en la página 21 del libro infantil.



Esquema que sirve como apoyo para dibujar el rostro se ubica en la página 25 del libro infantil.



Las ilustraciones de figura humana de diversas corrientes artísticas fueran realizadas con la técnica de grafito (lápiz), se encuentran en la página 5.

Se escanearon las imágenes en escalas de grises con una resolución de 300 dpi.

El retoque digital fue en el programa Photoshop CS3.



La ilustración de figura humana comparativa entre la proporción utilizada por el Greco y proporción natural fue realizada en acuarela. Inicialmente se realizaron por separado, la manipulación y el retoque digital fue hecho en el programa Photoshop CS3.

Las ilustraciones fueron escaneadas a una resolución de 300 dpi.

Antes



Después



Fotografía

La imagen correspondiente a la réplica del Entierro del señor de Orgaz es una fotografía tomada durante la presentación a la prensa con cámara digital y tripié debido a la poca luz.

Fotografía: Erika Rodríguez Martínez

Obra: *Entierro del señor de Orgaz* (fragmento)

Fotografía digital

Cámara Sony DSW – W30

f: 3.5

Tiempo de exposición: 1/10





Color

El color aplicado en el folio y en algunas placas dentro del libro es para hacer referencia a la paleta cromática utilizada por el artista Domenikos Theotokopoulos.

El azul es un color frío, el Greco lo utiliza para resaltar la celestialidad, principalmente en los santos, transmitiendo armonía y tranquilidad. Dentro del diseño del libro se utiliza el azul no para resaltar sino para integrar los elementos, funciona como un elemento discreto.

El color utilizado es el siguiente:

■	C 100
	M 90
	Y 10
	K 0



Doménikos Theotokópoulos "El Greco"
Las Lágrimas de San Pedro
Museo del Greco



Contraportada Normatividad

Aquí aparecen los logotipos de los patrocinadores, instituciones participantes e instituciones gubernamentales. El Museo del Palacio de Bellas Artes es una dependencia federal, por lo tanto debe apegarse a las normas que establece el gobierno federal. El diseño fue realizado por el departamento de diseño del Museo del Palacio de Bellas Artes.





Texto emitido por el gobierno federal

Logotipos de patrocinadores
e instituciones participantes



Área designada para los
logotipos gubernamentales.

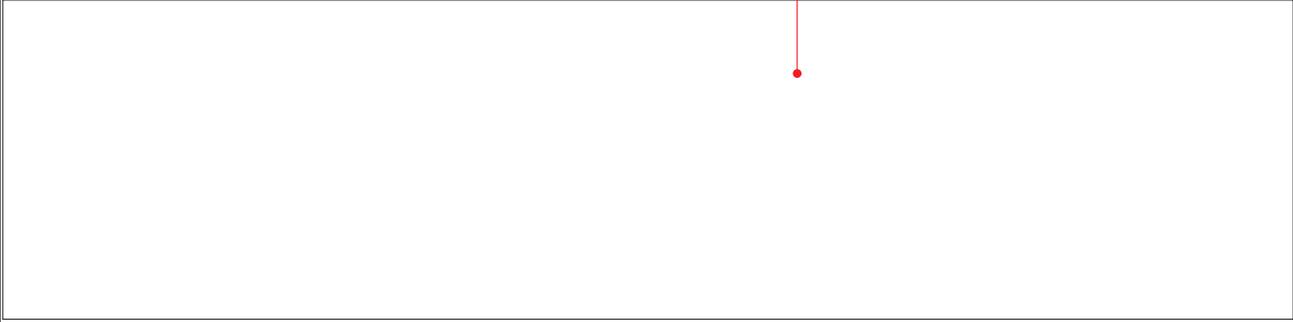
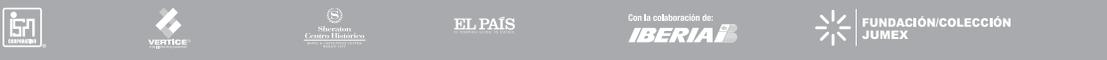


Imagen al 80% del tamaño real

16 cm

Vive la Cultura

Con todos los sentidos



SEACEX
Sociedad Estatal
para la Acción
Cultural Exterior

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE ASUNTOS EXTERIORES Y DE COOPERACION
MINISTERIO DE CULTURA

EMBAJADA DE ESPAÑA EN MÉJICO
aed
CENTRO CULTURAL

ICA
VENTICE

Selenia
Centros Empresariales

EL PAÍS

Con la colaboración de:
IBERIA

FUNDACIÓN/COLECCIÓN
JUMEX

Vivir Mejor

www.gobiernofederal.gov.mx
www.conaculta.gov.mx
www.bellasartes.gov.mx

CONACULTA

GOBIERNO FEDERAL

MEXICO 2010

ESTADOS UNIDOS MEXICANOS

SOBERANO PALACIO DE LAS ARTES

ALCAZAR

MEXICO DE LAS FOLKLORICAS DE BELLAS ARTES

Instituto Nacional de Bellas Artes

vive México

21.5 cm

Impresión

El sistema de impresión para la reproducción del libro sería offset debido a la gran cantidad de ejemplares necesarios para los visitantes, aproximadamente 5,000, de esta manera se reduce el costo por ejemplar.

Para la impresión se sugirió utilizar couche mate de 250 grs mate en los forros y las páginas internas couche mate de 150 grs.

Forros impresos por un solo lado a cuatro tintas con barniz acuoso mate para conservar mejor el papel. Las páginas internas impresas a cuatro por cuatro tintas sin barniz, ya que este dificultaría la escritura en el papel.

Encuadernación

Para la encuadernación se decidió engrapar el libro por la mitad por su bajo costo y la cantidad de hojas.



Proyecto terminado

El libro infantil Descubre los secretos del Greco tiene 28 páginas internas en los forros se encuentra la portada y la contraportada.

A continuación se puede observar cada una de las páginas que integran el libro.



Contraportada

Portada



DOMENIKOS THEOTOKOPOULOS 1900 EL GRECO

Descubre los secretos del GRECO

SEPT/NOV 2009

Portadilla

Amigo (a):

En tus manos tienes este cuadernillo, en él encontrarás varias actividades que te permitirán recordar y conocer más detalles sobre la obra del Greco.

¿Recuerdas quién era el Greco?

Pista: Así se escribía su nombre en griego

Δομηνικος Θεοτοκοπουλος

ahora escríbelo en español, fíjate en el alfabeto griego.

¡Exacto!

El personaje del cuento "El niño que se hizo pintor"

A	α	B	β	Γ	γ	Δ	δ	E	ε
A	a	B	b	G	g	D	d	E	e
Z	ζ	H	η	Θ	θ	I	ι	K	κ
Z	z	E	e	Th	th	I	i	K	k
A	λ	M	μ	N	ν	Ξ	ξ	O	ο
L	l	M	m	n	n	X	x	O	o
Π	π	P	ρ	Σ	ς	T	τ	Υ	υ
P	p	R	r	S	s	T	t	U	υ
Φ	φ	X	χ	Ψ	ψ	Ω	ω		
F	f	J	j	Ps	ps	O	o		

Descubre los secretos del GRECO



Página 3

Las actividades que te proponemos en Descubre los secretos del GRECO te ayudarán a entender mejor la lectura del cuento y además podrás ver ejemplos de la obra de este gran pintor.

Esperamos que disfrutes mucho con los ejercicios que realizarás y que éstos te ayuden a entender sus pinturas.

Para realizar las actividades que te proponemos recuerda que tu respuesta es muy importante, haz tu mejor esfuerzo para contestar y resolver los ejercicios.

Descubre los secretos del GRECO busca y aprende mientras te diviertes.

¡Suerte!

4 Descubre los secretos del GRECO

Página 4

FIGURA HUMANA

Proporción. Es la relación que existe entre las partes que integran una obra, es decir, si son muy grandes o muy pequeñas respecto a los demás, la proporción de la figura humana tiene que ver con el equilibrio, el tamaño y el balance de sus partes.

A lo largo de la historia, nos hemos dibujado y pintado de diferentes formas:



Primitiva

Renacimiento

Impresionismo

Cubismo

Descubre los secretos del GRECO 5

Página 5

El Greco creó un estilo muy diferente a los demás pintores, pintaba a las personas muy altas y delgadas, si estos personajes fueran reales ¿Podrías imaginar cómo se verían?

Observa los dibujos e imagina cuál de ellos se parece más a el Greco y escribe por qué.



6 Descubre los secretos del GRECO

Página 6

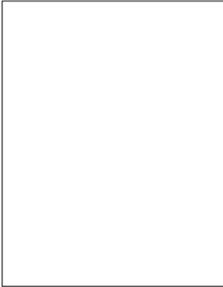
Describe al personaje de este cuadro.



Descubre los secretos del GRECO 7

Página 7

Realiza tu propio dibujo de figura humana puede ser una o varias personas, del tamaño que prefieras, grandes o pequeñas.



El Greco dibujaba a las personas en diferentes posiciones: paradas o sentadas, haz lo mismo con el personaje que dibujaste.



8

Descubre los secretos del GRECO

Página 8

COLOR

¿Te imaginas un mundo sin color? Seguramente sería como las películas a blanco y negro. Nuestros ojos con ayuda de nuestro cerebro pueden ver muchos colores, pero en realidad no son tantos. Nacen de tres colores primarios: amarillo, azul y rojo.



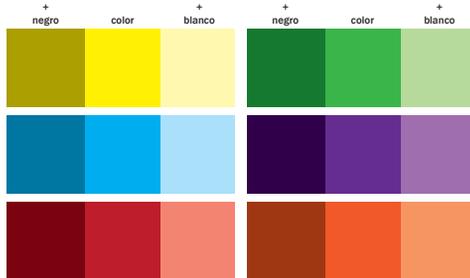
CON EL COLOR PUEDEN REALIZARSE MUCHAS COMBINACIONES:

Descubre los secretos del GRECO

9

Página 9

También existen colores claros y oscuros. Para tener un color más claro hay que agregar blanco y para que sea más oscuro hay que usar más negro.



10

Descubre los secretos del GRECO

Página 10

Antes de iniciar una pintura, el Greco pensaba cómo combinar los colores para tener una imagen más real, como si hubiera tomado una fotografía. Casi siempre utilizaba café, el rojo y negro.

Observa la obra ¿Cuál fue el primer color que percibiste?

Fíjate en el color de las nubes y las hojas ¿Crees que se parecen a las que has visto? ¿Por qué?



Descubre los secretos del GRECO

11

Página 11

¿Qué colores crees que usó el Greco para pintar este cuadro?

Los colores predominantes en esta pintura son azul, verde, café y amarillo.

Haz tus propias combinaciones con colores de madera, pintura o crayolas.

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

12 Descubre los secretos del GRECO

Página 12

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

Descubre los secretos del GRECO 13

Página 13

FIGURA - FONDO



Figura. Es la línea que rodea un objeto para darle forma, ejemplo:

aquí vemos una persona, un bastón y tela.



Fondo. Lo que hay detrás de los objetos.



14 Descubre los secretos del GRECO

Página 14



Para el Greco era muy importante resaltar cada uno de los personajes que pintaba, por eso era muy detallista con la luz, el color y la sombra.

Cuando pintaba el cielo, casi siempre parecía de noche o muy temprano al amanecer, los colores eran oscuros y las nubes tenían una textura casi real, a veces parecía que había una gran tormenta que iluminaba el cielo.

Descubre los secretos del GRECO 15

Página 15



Página 16

Observa la imagen. ¿qué es lo que más te llama la atención? Descríbelo

¿Qué crees que esté sucediendo en este cuadro?

Descubre los secretos del GRECO ● ● ● 17

Página 17



18 ● ● ● Descubre los secretos del GRECO

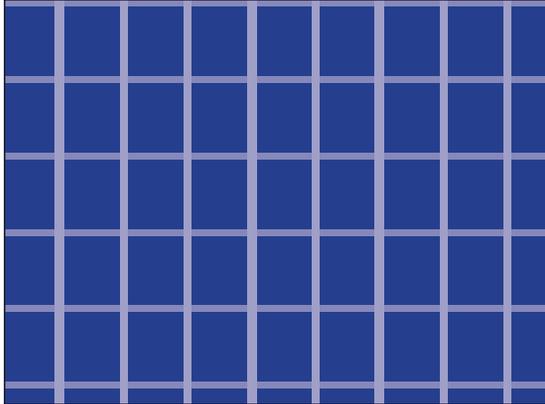
Página 18

Recorta las imágenes, pégalas donde corresponde y pinta el cielo, puede ser de día o de noche.



Descubre los secretos del GRECO ● ● ● 19

Página 19

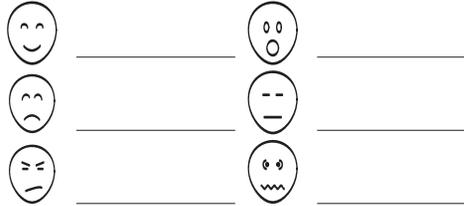


Página 20

RETRATO

Un retrato es un dibujo o pintura del rostro de una persona.

Nuestro rostro expresa nuestras emociones, por ejemplo miedo, felicidad, tristeza, enojo, entre otras. Anota en la línea la emoción que crees que expresa el rostro.



Descubre los secretos del GRECO  21

Página 21

En sus retratos el Greco pintó a personajes que aparecían en la Biblia o a la gente de la nobleza de aquel tiempo que le encargaban un cuadro para sus casas. Sus retratos tienen poco movimiento, la gente parece muy seria. Podemos identificar a los personajes religiosos por la mirada, ellos ven hacia arriba o hacia abajo, y las personas tienen una mirada fija hacia el frente.

La luz también era muy importante para el Greco, la cara siempre está iluminada como si una lámpara los estuviera alumbrando.



22  Descubre los secretos del GRECO

Página 22



Descubre los secretos del GRECO  23

Página 23

Observa cuidadosamente el personaje que se encuentra en la página anterior, ¿crees que esté enojado, triste o contento? ¿Por qué?

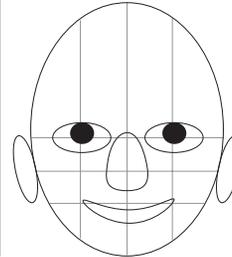
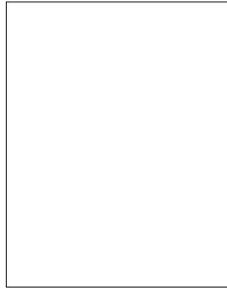
Inventa una breve historia de este personaje.

24

Descubre los secretos del GRECO

Página 24

Ahora dibuja tu retrato. Utiliza el esquema. Empezar con la forma de tu cara y luego añade los ojos, la nariz, el cabello y la boca. Ponle color.



Descubre los secretos del GRECO

25

Página 25

¿Sabías qué?

El Greco se casó con una mujer llamada Jerónima de Las Cuevas y tuvieron un hijo llamado Jorge, los quiso tanto que los pintó en varias obras. Después su hijo se convirtió en su alumno.



26

Descubre los secretos del GRECO

Página 26

Encuentra las palabras relacionadas a la obra de el Greco.

- Figura humana
- Proporción
- Color
- Greco
- Doménikos
- Fondo
- Retrato
- Arte
- Pintura
- Barroco
- Renacimiento

Y	U	B	C	E	W	P	I	N	T	U	R	A	Q	C	B	S	D
A	F	A	T	H	T	E	S	P	I	S	D	F	V	E	A	T	O
R	G	P	R	O	P	O	R	C	I	O	N	U	O	P	R	G	M
T	V	B	C	D	F	I	R	D	S	O	F	G	J	E	R	H	E
E	C	G	S	A	E	G	T	R	U	P	L	T	X	V	O	E	N
D	D	R	F	I	G	U	R	A	H	U	M	A	N	A	C	A	I
S	U	E	D	A	R	E	T	R	A	T	O	S	E	R	O	E	K
T	I	C	J	Q	E	G	U	V	O	S	C	O	L	O	R	I	O
W	O	O	E	G	R	T	L	B	A	R	D	F	G	H	L	N	S
V	P	H	J	K	D	W	K	P	I	T	R	A	C	K	A	M	S
B	R	E	N	A	C	I	M	I	E	N	T	O	P	W	X	H	X

Descubre los secretos del GRECO

27

Página 27

¿Qué descubriste en este libro?

Este viaje ha terminado, ahora verás la exposición del Greco en el Museo del Palacio de Bellas Artes de manera diferente y entenderás muchas cosas este importante artista.

Esperamos que lo hayas disfrutado.

28



Descubre los secretos del GRECO



Presupuesto y cotización

El presupuesto es autorizado por la dirección general del Museo del Palacio de Bellas Artes. Para solicitar su autorización se debe presentar una cotización de los materiales necesarios y costos. La cotización de los impresos se realizó con la imprenta Integraphics S.A. de C.V., porque ellos manejan todos los impresos relacionados con el museo.

Se solicitó una cotización de un cuadernillo con forros impresos por un lado a cuatro tintas, barniz acuoso mate en papel couche de 250 grs y 28 páginas totales impresas a cuatro tintas frente y vuelta, papel couche mate de 150 grs. El costo de producción de los ejemplares fue el siguiente:

<i>Tiro de 1,000</i>	\$ 23,250.00
<i>Tiro de 5,000</i>	\$ 44,200.00
<i>Tiro de 10,000</i>	\$ 73,400

El precio por pieza disminuye conforme aumenta el volumen del tiraje.



3.2.5 Realización

Por falta de presupuesto se libro se produjo en fotocopias blanco y negro, cuarenta juegos por sesión, dando un total de 320 juegos. Este fue obsequiado a los visitantes durante la actividad dominical *Pláticame del Greco*. Durante septiembre la actividad fue impartida por la jefa del departamento Jeri Lyn Holley Serrano y en el mes de octubre fue impartida por una cuenta cuentos.

También se realizó la presentación en Power Point, después fue impresa en tamaño tabloide, como apoyo para la presentación de la cuenta cuentos.



Fig. 60. Cuenta cuentos para la actividad *Pláticame del Greco*





Fig. 61. Público en la Sala Adamo Boari del Palacio de Bellas Artes durante la actividad *Pláticame del Greco*



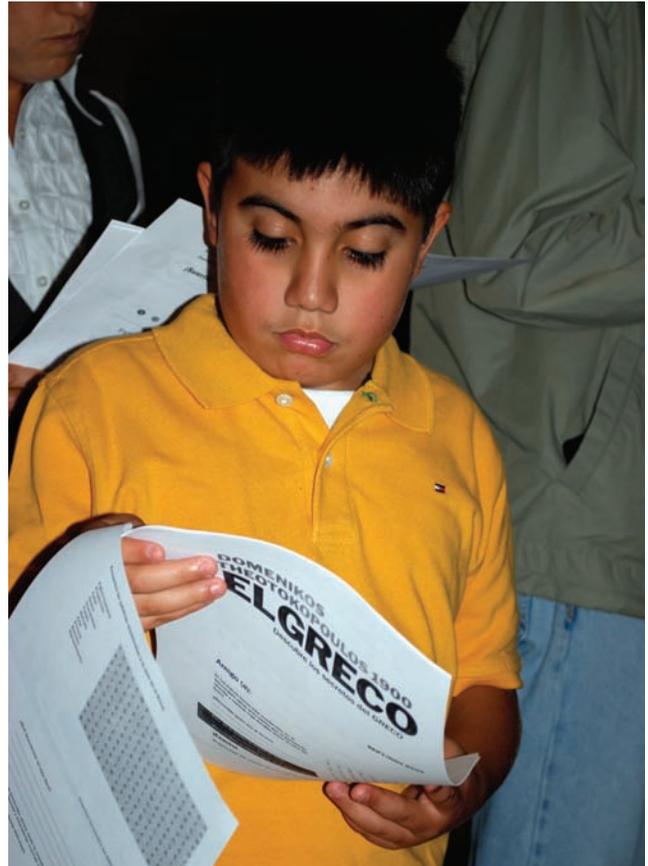


Fig. 62. Niños que asistieron a la actividad *Platícame del Greco* con el libro infantil *Descubre los secretos del GRECO*



CONCLUSIONES

El Museo del Palacio de Bellas Artes es un recinto de difusión artística y cultural tanto a nivel nacional como internacional, prueba de ello fue la exposición *Domenikos Theotokopoulos 1900. El Greco*, muestra exhibida solamente en este museo en toda América Latina, con obras de gran importancia, pertenecientes a diferentes colecciones y difícilmente podrán reunirse nuevamente en otra exposición.

Domenikos Theotokopoulos a pesar de ser un artista que vivió la transición entre el Renacimiento y el Barroco, la incorporación a su obra de códigos y estilo propio, dio como resultado una obra catalogada en ese momento como rara, llevándolo al olvido e incompreensión por muchos años, por lo tanto no es muy conocido como otros de sus contemporáneos.

Al ser una exposición de gran importancia, el departamento de Servicios Educativos diseño diversas actividades para los visitantes, entre ellas la actividad dominical Platícame del Greco, diseñada para el público infantil con el objetivo de crear un acercamiento entre los niños y el lenguaje del artista, de manera



lúdica e interactiva. Para ello se requirió elaborar un libro con los conceptos básicos de la obra del artista, con un lenguaje básico e introductorio, estimulando el aprendizaje a través de diversas actividades.

Para elaborar el diseño fue necesario comprender la vida y obra de Domenikos Theotokopoulos, sin embargo, al no tener todos los conceptos y conocimientos fue necesario involucrarse con otras áreas del departamento que colaboraran con el proyecto. El área de Artes Visuales, se encargó de explicar y describir todos los conceptos referentes al lenguaje artístico, el área de pedagogía colaboró con la construcción de actividades y el manejo del lenguaje en las instrucciones para evitar confusiones en los niños. La ilustración estuvo a cargo del artista Hazael González Castillo y la corrección de estilo estuvo a cargo de la jefa del departamento Jeri Lyn Holley Serrano y la Lic. Mariana Reyes.

La aplicación del proyecto consistió en regalar cuadernillos fotocopiados, debido a la falta de presupuesto, sin embargo, los niños pudieron tener un mayor acercamiento y se despertó el interés hacia el arte, por lo tanto los resultados fueron satisfactorios y se cumplieron los objetivos.



BIBLIOGRAFÍA

1. Aicher, Otl. (2004). *Tipografía*. Valencia: ED. Campàgraphic.
2. Alonso, Alonso Rafael; Lavín, Berdonces Ana Carmen; Redondo, Cuesta José. (2009). *Catálogo de la exposición Domenikos Theotokopoulos 1900. El Greco*. Madrid: ED. TF Editores.
3. Bashkaran, Lakshmmi. (2008). *¿Qué es el diseño editorial?*. Barcelona: ED. Index.
4. Boix Mansilla, Verónica. (2003). *Abriendo puertas a las artes, la mente y el más allá*. México: ED. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. 2ª ed.
5. Castañeda, Yáñez Margarita. (1979). *Los medios de la comunicación y la tecnología educativa*. México: ED. Trillas.
6. Costa, Joan. (1971). *La imagen y el impacto psico-visual*. Barcelona: ED. Zeus.
7. Costa, Joan; Moles, Abraham. (1991). *Imagen didáctica*. Barcelona: ED. CEAC.
8. Elam, Kimberly. (2004). *Sistemas reticulares: principios para organizar la tipografía*. Barcelona: ED. Gustavo Gili.
9. Fernández del Castillo, Kloss Gerardo. (2002). *Entre el diseño y la edición: tradición cultural e innovación tecnológica en el diseño editorial*. México: ED. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.

10. Goodman, Allison. (2001). *The 7 essentials of graphic design*. Cincinnati, Ohio: ED. How Design Books.
11. Haslam, Andrew. (2007). *Creación, diseño y producción de libros*. Barcelona. Ed. Blume.
12. Kane, John. (2005). *Manual de tipografía*. Barcelona: ED. Gustavo Gili.
13. LinkPrette, Maria Carla; De Giorgis, Alfonso. (2000). *Leer el arte y entender su lenguaje*. Madrid; ED. Susaeta ediciones.
14. Martín, Euniciano. (1970). *La composición en artes gráficas*. Barcelona: ED. Don Bosco. 8ª edición.
15. Müller-Brockmann, Josef. (1992). *Sistemas de retículas: Un manual para diseñadores gráficos*. México; ED. Gustavo Gili.
16. Obiols, Suari Núria. (2004). *Mirando cuentos. Lo visible e invisible en las ilustraciones de la literatura infantil*. Barcelona: ED. Laertes.
17. Sawahata, Lesa. (2007). *Color harmony workbook : a workbook and guide to creative color combinations*. Massachusetts: ED. Rockport.
18. Schuvelitz, Uri; et al. (2005). *El libro albúm. Invención y evolución de un género para niños*. Caracas: ED. Banco del libro.



19. Swann, Alan. (1993). *El color en el diseño gráfico: Principios y uso efectivo del color*. México: ED. Gustavo Gili.
20. Turnbull, Arthur T. (1992). *Comunicación gráfica*. México: ED. Trillas.
21. Vilchis, Luz del Carmen (1998). *Metodología del diseño: fundamentos teóricos*. México: ED. Claves Latinoamericanas.

Hemerografía

FRAGOSO Susanaga, Olivia. El diseño como actividad multidisciplinaria. Revista del Centro de Investigación. Universidad la Salle. Año/vol. 8. Num. 029. México. 2008. pp 55-68.

Sitios web consultados

1. Encuadernación Monterrey. (2010, Marzo 17) Servicios de encuadernación. [On line]. Disponible: <http://www.encuadernacionmonterrey.com/index.html>.



2. Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura. (2009, Noviembre, 16). Museo del Palacio de Bellas Artes. [En construcción]. Disponible: <http://www.bellasartes.gob.mx/>.
3. Real Academia Española. (2010, Marzo, 23). Diccionario de la lengua española. [On line]. Disponible: <http://www.rae.es/rae.html>.
4. Universidad de Valencia. (2010, Febrero 13). Clases de libro. [On line]. Disponible: <http://www.uv.es/ponsc/Temas/FiradelLibre/LlibresenInternet2003/Clases%20de%20libros.htm>.
5. Wikipedia, la enciclopedia libre (2010, Marzo 17). Flexografía. [On line]. Disponible: <http://es.wikipedia.org/wiki/Flexografia>.
6. Wikipedia, la enciclopedia libre (2010, Marzo 17). Offset. [On line]. Disponible: http://es.wikipedia.org/wiki/Impresi%C3%B3n_Offset.
7. Wikipedia, la enciclopedia libre (2010, Marzo 17). Serigrafía. [On line]. Disponible: <http://es.wikipedia.org/wiki/Serigrafia>.



LISTA DE IMÁGENES

1. Johannes Gutenberg, *Biblia de Gutenberg*, 1455. Biblioteca Bridwell, SMU Dallas, Texas, Estados Unidos. Página 9.
2. David Guerra, *Diseño editorial, libro guía*, 2006. DG Estudio. Página 10.
3. Almap BBDO, *Trabajo realizado para Amnistía Internacional*, 2007. Almap BBDO, Brasil. Página 11.
4. *Diez libros de diseño absolutamente recomendables*, 2009. Página 12.
5. Andrew Haslam, *Partes del libro*, 2007. Página 14.
6. P. W. Atkins y R. S. Friedman, *Portada del libro Molecular Quantum Mechanics*, 2000. Oxford University Press, Oxford. Página 16.
7. J. K. Rowling, Portada del libro *Harry Potter y la Piedra filosofal*, 1999. Salamandra, México. Página 17.
8. Brocha, Portada del libro álbum *Esa historia que nunca pude contarte*, 2009. Eclipse, Buenos Aires, Argentina. Página 18.
9. Marcella Zuczek, Portada del libro *My name is Ascher Lev*, 2007. Universidad de Drexel, Philadelphia, Estados Unidos. Página 26.
10. Andrew Haslam, *Formatos de papel*, 2007. Página 27.
11. Andrew Haslam, *Sección áurea*, 2007. Página 28.
12. *Formatos ISO de tamaño A y subdivisiones*, 2010. Página 29.
13. Andrew Haslam, *Libro con retícula*, 2007. Página 30.
14. Andrew Haslam, *Libro sin retícula*, 2007. Página 30.
15. *Márgenes de un libro*, 2010. Página 31.
16. *Caja o mancha tipográfica*, 2010. Página 33.

17. *Publímetro 5 de abril de 2010*, Hoja 2, México. Página 34.
18. *Ejemplo A*, 2010. Página 36.
19. *Ejemplo B*, 2010. Página 36.
20. John Kane, *Trazo de la tipografía*, 2005. Página 37.
21. John Kane, *Líneas de trazo de la tipografía*, 2005. Página 37.
22. John Kane, *Partes de la letra*, 2005. Página 38.
23. *Tipos de fuente*, 2010. Página 39.
24. *Alineación de párrafo*, 2010. Página 40.
25. *Interletrado*, 2010. Página 41.
26. *Interlineado*, 2010. Página 42.
27. *Colores RGB*, 2010. Página 43.
28. *Colores CMYK*, 2010. Página 43.
29. Alan Swann, *Aplicación del color rojo*, 1993. Página 44.
30. Alan Swann, *Aplicación del color púrpura*, 1993. Página 45.
31. Alan Swann, *Aplicación del color marrón*, 1993. Página 46.
32. René Magritte. *La traición de las imágenes* (Esto no es una pipa), 1928,29. Los Angeles, County Museum. Página 47.
33. John Tenniel, *Ilustración de Alicia en el País de las Maravillas*, 1865, Grabado en madera. Escandeado del libro “The Complete Illustrated Works of Lewis Carroll”. Página 48.
34. Ilustración para el *XIV Concurso de Álbum Ilustrado A la orilla del viento*, 2010. Fondo de Cultura Económica, México. Página 49.

35. Gustavo Roldán, Ilustración del libro album *Si usted volara*, 1997. Az Editora, Argentina. Página 50.
36. *Taller de serigrafía*, 2010, México. Página 52.
37. *Esquema de una impresora flexográfica*, 2007. Creative Commons. Página 53.
38. *Procesos de impresión*, 2010. Chocla Design. Página 54.
39. *Impresión en offset*, 2010. Lava Print and Design. Página 54.
40. *Catálogo primavera verano 2009 de Massimo Duttì*, 2009. Treballs Gràfics, Barcelona, España. Página 55.
41. Libro catálogo de la exposición *Retorno a Cataluña: Literaturas del exilio*, 2009. Treballs Gràfics, Barcelona, España. Página 56.
42. *Epistolario Catalán de Joan Miró*, 2009. Treballs Gràfics, Barcelona, España. Página 56.
43. Andrew Gibbs, Portada del libro *Box Bottle Bag*, 2010. The Dieline, Los Angeles, California, Estados Unidos. Página 57.
44. *Catálogo retail SONY Handycam, DSLR y Cyber-shot*, 2009. Treballs Gràfics, Barcelona, España. Página 58.
45. Erika Rodríguez, *Palacio de Bellas Artes en la Ciudad de México*, 2009. Fotografía. México. Página 60.
46. Erika Rodríguez, *Palacio de Bellas Artes en la Ciudad de México* (detalle), 2009. Fotografía. Ciudad de México. Página 61.

47. Jorge González Camarena, *Liberación o la humanidad se libera de la miseria*, 1963. Palacio de Bellas Artes, Ciudad de México. Página 63.
48. David Alfaro Siqueiros, *El tormento de Cuauhtémoc*, 1951. Palacio de Bellas Artes, Ciudad de México. Página 63.
49. Domenikos Theotokopoulos “El Greco”. Detalle de *San Lucas pintando a la Virgen y al Niño*, antes de 1957. Ermoupolis (Syros), Grecia Página 65.
50. Domenikos Theotokopoulos “El Greco”, *La curación del ciego*, 1567. Dresde, Italia. Página 66.
51. Hazael González Castillo, *Icono Bizantino*, 2009. Departamento de Servicios Educativos del Museo del Palacio de Bellas Artes de la Ciudad de México. Página 68.
52. Doménikos Theotokópoulos “El Greco”, *Las Lágrimas de San Pedro*. Museo del Greco, Toledo, España. Página 69.
53. Doménikos Theotokópoulos “El Greco”, *Don Diego de Covarrubias*. Museo del Greco, Toledo, España. Página 70.
54. Wendy Cárdenas, *Exposición Domenikos Theotokopoulos 1900. El Greco*, 2009. Museo del Palacio de Bellas Artes, Ciudad de México, México. Página 75
55. Esquema del *Modelo General del Proceso de Diseño UAM Azcapotzalco*, 2010. Universidad Autónoma Metropolitana, México. Página 79.
56. Wendy Cárdenas, *Exposición Domenikos Theotokopoulos 1900. El Greco*, 2009. Museo del Palacio de Bellas Artes, Ciudad de México, México. Página 80.

57. Doménikos Theotokópoulos “El Greco”, *Las Lágrimas de San Pedro*. Museo del Greco, Toledo, España. Página 86.
58. De izquierda a derecha: Doménikos Theotokópoulos “El Greco”, *Don Diego de Covarrubias*. Museo del Greco, Toledo, España. Doménikos Theotokópoulos “El Greco”, *Las Lágrimas de San Pedro*. Museo del Greco, Toledo, España. Domenikos Theotokopoulos “El Greco”, *Santiago Mayor peregrino*, Toledo, Parroquia de San Nicolás de Bari, depositado en el Museo de Santa Cruz. Página 87.
59. Taller del Greco, *Crucificado*, 1610. Toledo, Parroquia de San Nicolás de Bari, depositado en el Museo de Santa Cruz. Página 97.
60. Erika Rodríguez Martínez, *Cuenta cuentos durante la actividad Platícame del Greco de la exposición Domenikos Theotokopoulos 1900. El Greco*, 2010. Palacio de Bellas Artes, Ciudad de México, México. Página 121.
61. Erika Rodríguez Martínez, *Público en la Sala Adamo Boari del Palacio de Bellas Artes en la actividad Platícame del Greco*. Palacio de Bellas Artes, Ciudad de México, México. Página 122.
62. Erika Rodríguez Martínez, *Niños que asistieron a la actividad Platícame del Greco con el libro infantil Descubre los secretos del GRECO*. Palacio de Bellas Artes, Ciudad de México, México. Página 122.