

878531  
7



Dirección General de Bibliotecas de la  
Universidad Nacional Autónoma de México  
de mi trabajo recepcional.

RE:  
ARASA LÓPEZ HERRERA  
23 DE ABRIL 2003  
[Signature]

**UNIVERSIDAD NVEVO MVNDO**

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

CON ESTUDIOS INCORPORADOS A LA  
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

**"REVISTA INFANTIL PARA EL MUSEO UNIVERSITARIO DEL CHOPO"**

**T E S I S**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
**LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO**

P R E S E N T A:

**ARASA LÓPEZ HERRERA**

**DIRECTORA DE TESIS: D.G. MÓNICA ZÁRATE**

MÉXICO, 2003

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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

Porque lo que **NO** nos cuestan trabajo  
dificilmente lo sabemos **VALORAR**.

A ti **Pa** por **EXIGIRME**,  
a ti **Ma** por **ESCUCHARME**,  
a **Ari** por **AYUDARME**,  
a **Beto** por **OBSERVARME**.

A mis **abuelos** por **CONSENTIRME**.

A **Inge** por su **SUEÑO**,  
a **Moni** por su **EXPERIENCIA**,  
a **Oscar** por su **TIEMPO**.

**GRACIAS**

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I MUSEO UNIVERSITARIO DEL CHOPO

	Página
1.1 Universidad Nacional Autónoma de México.....	4
1.2 Difusión Cultural UNAM.....	5
1.3 Museo Universitario del Chopo.....	7
1.4 Museografía.....	9
1.5 Unidad de Documentación y Servicios Educativos.....	14
1.6 Servicios y Actividades.....	16
1.7 Proyecto.....	19
1.8 Usuario.....	20
1.9 Competencia.....	23
1.10 Financiamiento.....	27

CAPÍTULO 2 DISEÑO EDITORIAL

2.1 Diseño y Comunicación.....	29
2.2 Diseño Editorial.....	31
2.3 Publicaciones.....	33
2.4 Revista.....	34
2.5 Formatos.....	38
2.6 Márgenes y Reticula.....	40
2.7 Elementos de la Página.....	44
2.8 Tipografía.....	46
2.9 Imágenes.....	55
2.10 Color.....	56
2.11 Sistemas De Impresión.....	59
2.12 Papel.....	64
2.13 Encuadernación.....	65
2.14 Software Editorial.....	66

CAPÍTULO 3 PROYECTO

3.1 Propuestas de Estilo.....	68
3.2 Elección de Propuesta y Personajes.....	71
3.3 Formato, Márgenes y Reticula.....	73
3.4 Elementos de la Página.....	75
3.5 Layout.....	76
3.6 Aplicación de Estilo.....	77
3.7 Pruebas a Color.....	91
3.8 Arte Final.....	94

CONCLUSIONES

GLOSARIO

FUENTES

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## INTRODUCCIÓN

La presente tesis es un proyecto de diseño para la revista Infantil del Museo Universitario del Chopo debido a la carencia de una publicación para niños con información y actividades referentes a la labor museística, con textos claros y coloquiales, lo cual tiene como principal objetivo educar al individuo para que aprenda desde pequeño a respetar y a cuidar su patrimonio.

Las revistas que hay en el mercado son llamativas, ya que para atraer la atención de los niños, las editoriales hacen uso de personajes de caricaturas o del medio del espectáculo, sin embargo son carentes en contenido. El tipo de imágenes que utilizan son por demás atrayentes, pero esto no es suficiente para hacer de ellos individuos que a través de la imaginación y el entretenimiento puedan obtener además conocimiento y un punto de vista más cercano al arte y a la cultura.

Es por ello que un punto de partida es lidiar con los medios masivos haciendo de esta revista una publicación altamente competitiva gráficamente para entrar en la mirada de los niños, niñas y jóvenes.

El desarrollo de esta tesis será el siguiente:

En el Capítulo 1 se hablará del Museo Universitario del Chopo perteneciente a la Universidad Nacional Autónoma de México, una institución comprometida con la sociedad que promueve la labor científica, humanística y cultural a través de la docencia, la investigación y la difusión cultural; esta última, favoreciendo a través de sus acciones a la sociedad mediante programas, actividades y publicaciones.

El Museo Universitario del Chopo es un centro de expansión del arte y la cultura y un sitio que se distingue de entre otros museos y espacios por su propuesta versátil y por ser un espacio comunitario y promotor de la cultura popular en la Ciudad de México.

Dentro del primer capítulo se abarcará el tema de la museografía, ya que este museo realiza las tareas comunes de cualquier otro, como son: conservar, restaurar, estudiar, etc., para lo cual se requiere de personal adecuado en sus distintas áreas con el objeto de que sus funciones acerquen a niños y jóvenes a fortalecer su sensibilidad, su imaginación y su creatividad.

La población hacia quien se dirige este proyecto comprende un rango de edad que va de entre los 8 y los 15 años, enfocándose a los últimos tres años de la educación primaria y a toda la educación secundaria.

No hay en el mercado alguna publicación que pueda determinarse 100% como competencia, sin embargo, existen publicaciones en sus diferentes tipos, como pueden ser folletos, libros, cuadernillos para colorear u otras revistas, que se aproximan, o cuando menos tocan algunos temas referentes al arte, con los cuales se puede hacer cierto tipo de comparación con respecto a un análisis gráfico.

Este proyecto pudiera ser financiado o apoyado por la iniciativa privada o las Sociedades de Amigos, por lo cual habrá que tener en cuenta los costos de producción.

En el Capítulo 2 se destacará el papel que desempeña el Diseño Gráfico y en especial el Diseño Editorial en esta tesis, haciendo énfasis a ciertos elementos que conducirán a lograr el diseño de la revista, en la cual se manifestarán las ideas de los autores tomando como ventajas principales el formato y la fácil lectura que ofrece este medio de acuerdo a una retícula eficaz y agradable donde serán colocados textos e imágenes para dar unidad y continuidad a la lectura.

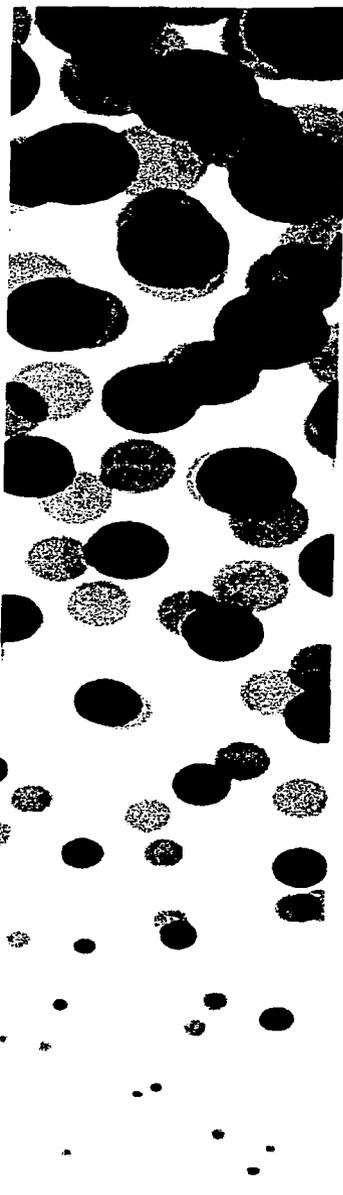
En lo que a texto e imagen se refiere, será importante hacer énfasis en las características de la tipografía conforme a las diferentes familias, grosores y a una correcta legibilidad y leibilidad.

Otro aspecto que cabe mencionar, sin lugar a dudas, es el color, como influencia en el carácter fisiológico y psicológico de los individuos. Para ello será necesario crear un contraste adecuado, que sumado a una correcta impresión lograrán que el producto final tenga éxito, cosa que en la actualidad puede ser posible gracias a la ayuda de software editorial, que bajo sistemas automatizados ayudan a la edición de páginas de una manera más sencilla que hasta hace algunos años.

En el Capítulo 3 se expondrá el desarrollo del proyecto, desde la elección de un estilo gráfico, hasta su manejo, conforme a la aplicación de dicho estilo en los elementos de la página y en el apoyo gráfico a través de imágenes e ilustraciones para el diseño de cada sección.

Se realizarán pruebas de color y un layout, para llegado el momento de presentar el Arte Final, ser sometido a juicio de las autoridades e integrantes del Museo Universitario del Chopo y una vez considerado el proyecto dar inicio a los procesos de pre prensa, impresión y encuademación de la revista en forma periódica.

TESIS CON  
TALLA DE ORIGEN



## CAPÍTULO I

# MUSEO UNIVERSITARIO DEL CHOPO

**"... muros de tabique y estructuras de hierro  
cuyas armaduras enmarcan  
grandes ventanales de vidrio  
y sostienen unas techumbres  
de madera a dos aguas  
protegidas por láminas de zinc..."**

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**

## 1.1 UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO



La Universidad Nacional Autónoma de México es una de las universidades más importantes del habla hispana y la más vasta de América Latina. Es una institución que posee un pasado ilustre, un presente vigoroso y un futuro promisorio. La UNAM es una institución educativa singular, no sólo por la forma en que ha cumplido con las funciones que se derivan de sus fundamentos jurídicos docencia, investigación y difusión de la cultura, sino también por la magnitud y la calidad de su personal, por la vitalidad de sus alumnos y por la influencia de sus acciones y servicios.

La UNAM es una universidad pública y nacional, comprometida con el saber humano, con la creación, transformación, difusión y aplicación del conocimiento, de beneficio de la sociedad entera.

La transformación del país en todos sus órdenes requiere de una Universidad Nacional siempre propositiva, más dinámica, que promueva activamente el cambio, que genere y rijá el saber y el quehacer científico, humanístico y cultural.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



## 1.2 DIFUSIÓN CULTURAL UNAM<sup>2</sup>

La difusión de la cultura es la tercera función principal que las entidades universitarias cultivan tanto desde la docencia como desde la investigación. De hecho, ésta ha sido una parte esencial de la relación de la Universidad con la sociedad; en los últimos años, se han extendido y fortalecido las acciones y programas específicos en esta materia, los cuales han permitido que la institución consolide su papel como centro de cultura nacional.

La Difusión Cultural de la UNAM es responsable de lo que con el tiempo ha venido a ser uno de los proyectos culturales más vastos y vivos de nuestro país. Es a través de ella que la cultura encuentra un terreno propicio para su creación y recreación incesantes. Cada día, con vitalidad extraordinaria, la UNAM vive una vastísima fiesta cultural. Infinidad de actividades, desde funciones de teatro y danza, hasta conciertos, conferencias, proyecciones de películas y presentaciones de libros, llenan los recintos universitarios de un entusiasmo que le da un carácter sui generis a ésta casa de estudios.

Algunos de los sitios en el Distrito Federal que pertenecen a la Difusión Cultural UNAM son: Museo Universitario de Ciencias y Artes (C.U. y Roma), Centro Cultural Universitario, Casa del Lago, Antiguo Colegio de San Ildefonso, Casa del Teatro, TV UNAM y el Museo Universitario del Chopo, entre otros.

Las acciones de difusión de la cultura que realizan las entidades académicas y dependencias de la institución, deben tener un efecto benéfico cada vez mayor en los alumnos y en el público en general. Para ello se procura:

- ⊗ Promover la preservación, estudio e innovación de la cultura nacional.
- ⊗ Impulsar las distintas actividades de difusión de la cultura universal, propiciando mecanismos que apoyen una participación sistémica de los alumnos en éstas, y llevando a las comunidades estudiantiles las distintas expresiones de la cultura que existen en la Universidad.
- ⊗ Fortalecer las actividades y programas culturales en los que los alumnos participen.
- ⊗ Propiciar los mecanismos de evaluación de las actividades culturales con el propósito de mejorar su oferta.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

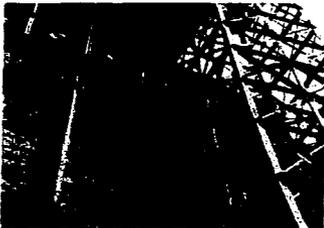
<sup>2</sup> Plan De Desarrollo Institucional 1997-2000; Líneas De Acción Y Objetivos Específicos; Museo Universitario Del Chopo.

En las distintas tareas de docencia, investigación y difusión de la cultura que realiza la Universidad, las publicaciones desempeñan un papel relevante, constituyen una materia prima para la reflexión, el estudio y la divulgación. Para ello la UNAM y el Fomento a la Difusión de la Cultura proponen los siguientes objetivos:

- ⊙ Reorientar los procesos editoriales de la Universidad, asegurando los criterios de calidad y mecanismos de distribución competentes para facilitar a los alumnos y a la población en general el acceso a las publicaciones universitarias.
- ⊙ Realizar discos compactos, revistas, trípticos y catálogos para apoyar la actividad docente.
- ⊙ **Publicar libros y revistas sobre actividades artísticas.**
- ⊙ Establecer el Consejo Editorial de la Universidad.
- ⊙ Desarrollar nuevas estrategias de difusión de las actividades académicas para detectar necesidades de materiales editoriales.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## 1.3 MUSEO UNIVERSITARIO DEL CHOPO



El inmueble del Museo Universitario del Chopo, procedente de Alemania, de excepcional arquitectura e historia, consta de "muros de tabique y estructuras de hierro cuyos armaduras enmarcan grandes ventanales de vidrio y sostienen unas techumbres de madera a dos aguas protegidas por láminas de zinc...".<sup>3</sup> Su fabricación data de 1902 y fue traído a México por la Compañía Mexicana De Exposiciones Permanentes S.A., con el fin de albergar exposiciones industriales. Su montaje se realizó entre 1903 y 1905, en el número 10 de la calle Chopo, llamada así por estar rodeada de árboles de este tipo pertenecientes a la familia de los álamos.

Ha tenido cuatro nombres distintos: "Palacio de Cristal" (1905-1909), "Pabellón Japonés" (1910), "Museo Nacional de Historia Natural" (1913-1964) y "Museo Universitario del Chopo" (1975 a la fecha).

El museo fue construido durante el último periodo gubernamental de Porfirio Díaz.

Sus características arquitectónicas reflejan los intereses y aspiraciones de aquella época.

Con la Revolución Industrial iniciada en Inglaterra hacia 1780, se transformaron las pautas culturales, los patrones de vida y las aspiraciones del hombre; se inició el proceso hacia la modernidad. Durante el siglo XIX el Positivismo, filosofía basada en la idea de aplicación de las ciencias para solucionar los problemas humanos, influyó y creó una nueva concepción del progreso.

En México, el Positivismo inspiró la acción del grupo de los científicos, grupo que impulsó la apreciación de las ciencias en el desarrollo industrial y económico del país.

La última década del siglo XIX y la primera del siglo XX fue la etapa de construcción de las vías ferroviarias nacionales, del inicio de la industrialización del país y de la creación de gran parte de sus instituciones científicas.

La arquitectura se vio influenciada también por esta nueva ideología. Se buscaba desarrollar un concepto de belleza que mezclara lo útil con lo estético, que utilizara el potencial constructivo del acero y las técnicas industriales del armado en la edificación de las estructuras de los edificios. Un claro ejemplo de esto es lo que hoy es el Museo Universitario del Chopo.

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
CENTRO DE INVESTIGACIONES Y ESTUDIOS  
CICERO  
FALLA DE ORIGEN

<sup>3</sup> URRUTIA, Elena: "El chopo y sus avatares", en Uno más Uno, México, 26 de febrero de 1983.



**MUSEO  
UNIVERSITARIO  
DEL CHOPO**



Su arquitectura ostenta las inconfundibles torres que son hoy emblema del Museo, así como inmensos vitrales que dotan de luz natural a sus tres naves. Es por ello que, durante décadas, fuera popularmente conocido como Pabellón Japonés.

A partir de 1913 y hasta 1964 albergó al Museo Nacional de Historia Natural, fabulosa colección de animales disecados, fósiles y muestras de plantas medicinales; cuyos especímenes más renombrados son la impresionante reproducción de la estructura ósea del dinosaurio jurásico *Diplodocus*, el esqueleto del elefante imperial del Valle de México, una enorme ballena y, contrapunteando, las exóticas pulgas vestidas, que aún permanecen en la memoria de muchos visitantes.

Tras nueve años en el abandono, la belleza arquitectónica de esta singular construcción estuvo a punto de perderse. Por fortuna, en 1973 la UNAM a través de la Difusión Cultural promueve su rescate y restauración para convertirlo en un centro de difusión del arte y la cultura universitaria; nace así, el 21 de noviembre de 1975 el Museo Universitario del Chopo, que toma el nombre de la calle en la cual se ubica y que posteriormente fue cambiado por el de un poeta mexicano: Enrique González Martínez, nacido en 1871 en Guadalajara, Jalisco. Situado en una de las colonias más antiguas y de mayor tradición de la ciudad, la Santa Ma. la Ribera, el Museo Universitario del Chopo, es uno de los recintos mejor vinculados a su comunidad.

Por su riqueza histórica, su belleza arquitectónica y la versatilidad de su propuesta, el Museo Universitario del Chopo, es uno de los espacios más importantes para la difusión del arte y la cultura universitaria alternativa y popular de la Ciudad de México.

Las manifestaciones culturales actuales; la experimentación, el arte de vanguardia, las propuestas de universitarios y creadores independientes, se conjugan en este espacio que teniendo como sede un edificio Art Nouveau, que observa el estilo arquitectónico desatado por Eiffel en París en 1889 con su famosa torre, se orienta no sólo al resguardo de un rico patrimonio, sino a la consolidación de un centro cultural dinámico y plural.

El museo se ha especializado en presentar exposiciones de vanguardia, proyectos experimentales, propuestas de grupos marginales, sin que por eso deje de atender las manifestaciones artísticas de creadores reconocidos y consagrados internacionalmente.

## 1.4 MUSEOGRAFÍA

Un museo es una institución que alberga colecciones de objetos de interés artístico, histórico o científico. El museo conserva estos objetos, los restaura, investiga y estudia, y siempre los da a conocer a sus visitantes a través de exposiciones. Lo que produce el hombre, su medio ambiente y en general las diversas formas de vida, pueden ser motivos de novedosos museos en el mundo.

Hay diferentes tipos de museos, como pueden ser de Arte, de Ciencia, de Historia Natural, de Industria y Tecnología, de Historia, de Etnología, Comunitarios y Eco museos.

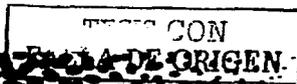
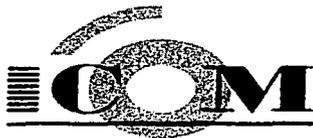
Algunas de las organizaciones que en la actualidad conducen la política y el trabajo de los museos de todo el mundo han propuesto definiciones parecidas sobre la naturaleza y los objetivos de un museo. Entre estas organizaciones se encuentran el Consejo Internacional de Museos (ICOM), fundado en 1947.

El ICOM es una organización profesional e independiente que mediante sus comités, publicaciones y actividades constituye una tribuna para más de 7.000 miembros de 119 países. En estrecha colaboración con la UNESCO (Organización para la Educación, la Ciencia y la Cultura de las Naciones Unidas) y otras organizaciones internacionales, su misión consiste en desarrollar nuevos museos y crear vínculos entre los ya existentes, a través de comités directivos nacionales que son responsables del organismo central.

La definición que da el ICOM para Museo es de amplio espectro, se refiere a una Institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, que dará a conocer al público todo aquello que adquiera, conserve, investigue, comunique y exhiba para fines de estudio educación o disfrute, incluyendo toda evidencia material del hombre y su entorno.

Las colecciones de los museos deben formarse de acuerdo con objetivos y normas de calidad bien definidas. Los objetos elegidos, siempre que sea posible, deben ser obras originales y aptas para la exhibición, para el estudio, o para ambas cosas. Deben estar documentados con información bien organizada y accesible, estar asegurados y se debe evitar su destrucción o deterioro.

Trabajar en un museo está reconocido internacionalmente como profesión y requiere cierto nivel de educación y formación académica, que dependen de la función que se vaya a realizar.



Ya que la tarea de un museo, en especial de un museo de Arte, es la de conservar, restaurar, estudiar, exhibir, interpretar y difundir las obras para acercarlas al público visitante, necesita estar integrado por diferentes personas quienes a su vez tienen distintas responsabilidades.

**DIRECTOR:**

- ⊙ Actúa como jefe ejecutivo y recaudador de fondos.
- ⊙ Trabaja en estrecha colaboración con los conservadores y con los jefes de los departamentos legales, financieros y de servicio, desempeñando el enlace entre el personal y la administración.
- ⊙ Debe tener conocimientos de arquitectura y de diseño, para arbitrar entre los que promueven un exagerado diseño funcional de los espacios interior y exterior y quienes pretenden conservar el concepto tradicional del museo como monumento cultural por sí mismo.

**ADMINISTRADOR:**

- ⊙ Por lo general el administrador designa al director.
- ⊙ Forma un organismo político que toma decisiones sobre las adquisiciones (siguiendo las recomendaciones del director).
- ⊙ Cuida del edificio y de la contratación del personal.
- ⊙ Tiene a su cargo los presupuestos, la captación y la inversión de los fondos económicos del museo.

**INVESTIGADOR:**

- ⊙ Estudia a los artistas y a los periodos o temas del arte que enriquecen el conocimiento del arte y su función social.
- ⊙ Revisa los archivos y bibliotecas que constituyen las fuentes para realizar una buena investigación. Este proceso de trabajo queda escrito en cédulas, catálogos y publicaciones que atienden las necesidades de información de los diversos públicos.
- ⊙ Actualiza la información sobre la historia del museo.
- ⊙ Se encarga de los archivos de imágenes y cintas.

**CONSERVADOR:**

- ⊙ Es el médico de las obras. Las obras se deben limpiar o restaurar con el fin de preservarlas para futuras generaciones.
- ⊙ Es el responsable de prevenir que las obras no se deterioren.
- ⊙ Con hidrómetros, detectan y controlan las condiciones de temperatura y humedad de las salas.
- ⊙ Cuando una obra ya sufrió algún daño (luz, humedad o plaga) se pide al restaurador que la repare con su

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

conocimiento científico, instrumentos especiales, manos y paciencia.

**CURADOR:**

- ⊙ El nombre de curador proviene de la palabra latina "curare" que significa cuidar.
- ⊙ Su trabajo es preservar la integridad de los objetos de las salas de exhibición y bodega.
- ⊙ Realiza un inventario de las piezas, registra su entrada y salida y documenta su historia.
- ⊙ Recibe las obras que las instituciones o coleccionistas prestan al museo para las exposiciones temporales, revisa su empaque, traslado y montaje en salas.
- ⊙ Debe estar bien informado de las investigaciones recientes y de la situación del mercado del arte para poder identificar las piezas que por su importancia puedan integrarse al acervo del museo.
- ⊙ Organiza las exposiciones que se realizan en el museo.
- ⊙ Selecciona las obras, recaba los datos necesarios para la realización de cédulas de pie de objeto.
- ⊙ Supervisa la obra expuesta.
- ⊙ Trabaja conjuntamente con el Departamento de Museografía para el montaje.
- ⊙ Elabora invitaciones y el catálogo de las exposiciones.

**MUSEÓGRAFO:**

- ⊙ Diseña los espacios y el mobiliario para las exposiciones, adecua la iluminación de las salas y organiza las obras que se exhiban para que al final el público disfrute su recorrido.
- ⊙ Cuenta con conocimientos de arquitectura, diseño e iluminación, lo que le permite supervisar y participar en la producción e instalación de las exposiciones.
- ⊙ Trabaja con planos y maquetas y coordina los equipos de montaje, técnicos, electricistas, carpinteros y pintores.

**PROMOTOR:**

- ⊙ Difunde las exposiciones, los programas y actividades del museo en los medios de comunicación masiva, radio, televisión, periódicos y revistas.
- ⊙ Desarrolla estrategias tanto para que regrese el público como para invitar a quienes todavía no lo conocen.
- ⊙ Elabora boletines de prensa específicos para cada evento.
- ⊙ Diseña carteles, programas de mano y volantes.

**EDUCADOR:**

- ⊙ Ofrece y planea actividades a los visitantes.
- ⊙ Trabaja conjuntamente con los maestros.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

- ⊙ Diseña materiales para que la visita al museo de grupos escolares se convierta en un recorrido dinámico y divertido.
- ⊙ Programa visitas guiadas a grupos que así lo soliciten.
- ⊙ Se encarga del programa de talleres (específicamente hablando del Museo Universitario del Chopo), los cuales no sólo cumplen con la obligación de la Universidad de la difusión extramuros, sino que ayuda a integrar a la comunidad a las actividades del museo.

**ORGANIZADOR DE EVENTOS:**

- ⊙ Se encarga de las actividades en el foro, es decir, de la programación de teatro, música, danza, al igual que de eventos de apoyo a distintos grupos y causas sociales, políticas y culturales.

**CUSTODIO:**

- ⊙ Vigila que las obras que se exhiben no sufran ningún daño ni se pierdan.
- ⊙ Protege el patrimonio tanto del edificio como de las colecciones que se conservan en él.
- ⊙ Diariamente al abrirse y cerrarse el museo, el custodio elabora un reporte de cada sala, cuenta los objetos y revisa que se encuentren en perfecto estado.
- ⊙ Como pasa largas horas en las salas, responde diversas preguntas y ayuda a los visitantes a encontrar lo que necesitan.

**PÚBLICO:**

- ⊙ En su diversidad, forma parte del equipo del museo.
- ⊙ Sin los usuarios un museo no tiene razón de existir.
- ⊙ Cada uno de ellos asiste por diferentes motivos e intereses y contribuye a convertir al museo en un espacio vivo, donde el arte se transforma a través de su interpretación.

Los museos de arte suelen publicar catálogos de sus colecciones y exposiciones, a menudo ilustrados y con información sobre la apariencia física, la historia y, si lo consideran conveniente, la función que desempeñan los objetos. En cambio, pocos museos de ciencias y de historia hacen lo mismo.

**Los museos de las escuelas universitarias desarrollan una actividad educativa mediante sus publicaciones, exposiciones y colecciones.**

La mayoría de los museos importantes crean y mantienen bibliotecas para la investigación y documentación de las colecciones. También cuentan con instalaciones independientes para las colecciones de diapositivas.

Muchos museos comenzaron siendo al mismo tiempo bibliotecas y recopiladores de objetos.

El personal de la biblioteca de un museo da entrada y clasifica el material para uso del personal y de los investigadores, y si el personal de la biblioteca y el espacio lo permiten, para el público.

En la actualidad, los museos, como organizaciones no lucrativas, están gestionados por un consejo de administración. Sus miembros son elegidos por sus dotes profesionales y de gestión y tienen a su cargo los bienes del museo.

Los recientes recortes en el gasto público han llevado a los museos a buscar nuevas fuentes de ingresos. Entre los medios de captación de fondos se encuentran las organizaciones de socios (Sociedades de Amigos) y la venta de publicaciones y de reproducciones de obras de arte de las propias colecciones de los museos. Algunos han optado por el cobro de la entrada, pero otros se oponen a ello, basándose en que la entrada a las instituciones educativas y culturales debe ser gratuita.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## I.5 UNIDAD DE DOCUMENTACIÓN Y SERVICIOS EDUCATIVOS

Una de las funciones del quehacer museístico en México ha sido la de apoyar extramuros los programas de Educación Pública y de Particulares convirtiendo a estos en verdaderos centro de vinculación y expansión de manifestaciones culturales.

El museo cumple funciones científicas, sociales, recreativas y educativas importantes para desarrollar el gusto o placer estético, las emociones y la curiosidad a través de una comunicación principalmente visual y auditiva.

**"El museo explota la magia a través de voces, sonidos, colores, olores, objetos, ambientes, palabras y letras. Comunica historias reales o imaginarias, comunes y cotidianas de héroes, artistas, animales o cosas".<sup>4</sup>**

La mayoría de los museos motiva a los estudiantes a realizar actividades temporales dentro él, sin embargo, a los niños poco o nada se les ha informado sobre la museología y la multiplicidad de disciplinas que intervienen en las diversas actividades como las que se realizan en un museo vivo y activo como es el Museo Universitario del Chopo; conocimientos importantes, sobre todo, para proporcionarles diferentes alternativas profesionales para cuando tengan que elegir una carrera.

Los beneficios de acercar a los niños y a los jóvenes al museo, para que lo exploren desde la perspectiva del gozo, la emoción, la sorpresa y el juego, son indispensables ya que se ha comprobado que un individuo que es sensible al arte en sus diversas manifestaciones fortalece su conocimiento intuitivo, su imaginación y su creatividad personal.

**"Dentro de una concepción muy contemporánea del museo y sus posibilidades educativas, tenemos que mencionar el programa de "Museos Escolares" que ha venido perfeccionándose a través de varios años de actividades que inician dentro del I.N.A.H. en 1972."<sup>5</sup>**

La Unidad de Documentación y los Servicios Educativos del Museo Universitario del Chopo tienen el interés de insertarse en forma muy precisa dentro de los sistemas educativos de las escuelas, constituyendo un elemento auxiliar - didáctico, para dar apoyo eficaz al proceso de enseñanza-aprendizaje. Dentro de sus objetivos, fomentan el conocimiento, respeto y conservación del patrimonio natural y cultural del país.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<sup>4</sup> MONTERO Alarcón, Ingeborg

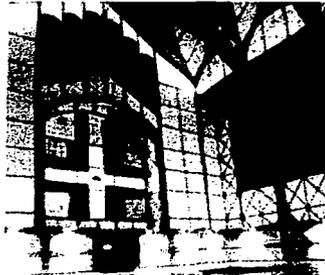
<sup>5</sup> LACOUTUR, Felipe; Director del I.N.A.H. EN 1980

para así ampliar al máximo el número de personas concientes de nuestros valores.

Pero además de lo anterior, el alumno debe participar en todas las labores museográficas a partir de la investigación, la selección del material idóneo, la instalación de las exposiciones y finalmente la acción educativa mediante diversos programas de trabajo. Esta participación es de gran importancia por la vivencia de los problemas inherentes al conocimiento, conservación y promoción del patrimonio nacional.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## 1.6 SERVICIOS Y ACTIVIDADES



Las <sup>860-am</sup>  
Ondas  
del  
Chopo  
radio  
u n a m

El Museo Universitario del Chopo es un espacio dedicado a la difusión de distintas manifestaciones del arte como la plástica, la música, el teatro y la danza. Ofrece al visitante una intensa vida cultural enriquecida con actividades paralelas como talleres, conferencias, conciertos, etc.

El museo presenta permanentemente exposiciones nacionales e internacionales de arte contemporáneo, que tienen lugar en sus seis salas de exhibición, cuya versatilidad puede acoger pintura, escultura, grabado, fotografía, arte objeto, instalación y video. Dentro de esta área, destacan los intercambios binacionales que el Museo Universitario del Chopo ha desarrollado con países como Guatemala, Colombia y Argentina.

En el **Foro del Dinosaurio** confluyen géneros y disciplinas de un amplio espectro: teatro, espectáculos dancísticos, multimedia, actividades infantiles, performances, conferencias, conciertos de rock, reggae, jazz, música clásica, flamenco y afro antillano, actividades que abordan el tema del SIDA, la homosexualidad o el erotismo y encuentros de arte, música electrónica y blues mexicano entre otros.

Uno de los Cine Clubes de más antigüedad y tradición en la Ciudad de México, es el **Cinematógrafo del Chopo**, el cual proyecta películas clásicas, culturales y alternativas, con programación especializada y vigorosa.

Los **Talleres Libres del Chopo** son una tarea fundamental para el museo, ya que ésta es otra opción para fomentar la integración de la comunidad a las diferentes actividades del museo. Niños, jóvenes y adultos encuentran formación y entretenimiento en los talleres, gran alternativa de la educación no formal e iniciación a la creatividad en danza, teatro, música, literatura, artes plásticas y artes visuales.

Experiencia y sabiduría son el gran capital de los adultos mayores, quienes en el **Club del INSEN** encuentran el punto de reunión para el diálogo y el auto reconocimiento.

En el espacio radiofónico **Las Ondas del Chopo** (Radio UNAM 860 A.M.) el museo se extiende con música, entrevistas, comentarios y críticas en torno a las actividades y a la programación.

En el edificio anexo al estacionamiento se encuentra el **Libro Club del Chopo**, dentro de él, se realizan lecturas en voz alta todos los lunes y miércoles de 16:00 a 18:00 horas, al igual que proyecciones en video y cursos.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Para obtener el servicio de préstamo de libros sólo es necesario acudir con una identificación.

Los horarios de visita al Museo son de martes a domingo de 10:00 a 14:00 hrs. y de 15:00 a 19:00 hrs.

El donativo es de \$6.00, con 50% de descuento en todas las actividades a niños, a personas con credencial de estudiante, maestro, y miembros de la UNAM e INSEN, exceptuando las actividades especiales.

Concursos, tianguis, festivales, actos de solidaridad y actividades culturales de diversa índole, han dado vida, tradición y actualidad al Museo Universitario del Chopo.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## I.7 PROYECTO

En ocasión del 25º Aniversario de Museo Universitario del Chopo celebrado en noviembre del 2000 y con la reciente creación del Departamento de Publicaciones, se expondrá a continuación el proyecto de una revista infantil para el Museo Universitario del Chopo con los siguientes objetivos y lineamientos:

## OBJETIVOS

- ⊗ Dar a conocer a la población infantil qué es un museo y en particular las labores del Museo Universitario del Chopo con información que le permita tener un acercamiento placentero a sus contenidos.
- ⊗ Despertar el interés e incitar a la búsqueda de los siguientes números.
- ⊗ Animar al público a participar en los talleres, visite exposiciones, asista a los espectáculos y regrese con gusto.
- ⊗ Informar cuales son las tareas de las diferentes carreras y oficios que intervienen en un museo.
- ⊗ Difundir la programación del museo.
- ⊗ Apoyar los programas escolares en forma didáctica, activa y recreativa.
- ⊗ Educar para que el individuo aprenda desde pequeño a respetar y cuidar el patrimonio y la diversidad de la riqueza cultural de su país, que es a fin de cuentas, el que le proporciona y reafirma su identidad.

## LINEAMIENTOS

- ⊗ La publicación será cuatrimestral o semestral, evitando perder continuidad para que así el mensaje tenga el sentido buscado.
- ⊗ Además de la venta directa en taquilla, la venta se llevará a cabo por suscripción anual incluyéndose gastos de envío.
- ⊗ Se propone que el formato sea tamaño carta ya que esto permite que pueda contenerse dentro de un sobre y así se facilite el envío.
- ⊗ Como máximo serán 20 páginas (excluyendo los forros) incluyendo las necesarias para anuncios publicitarios.
- ⊗ Las secciones con el diseño de sus títulos serán permanentes.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

- ⊙ Las imágenes cambiarán de acuerdo al contenido de los textos.
- ⊙ La revista que se presenta deberá educar e informar con textos claros y coloquiales.
- ⊙ Será amena y deberá contener adivinanzas, juegos, pistas y caricaturas.
- ⊙ Tendrá una sección de correspondencia para evaluar, responder y atender al lector.
- ⊙ Participarán todos los trabajadores del museo, así como los profesionales e instituciones, ya sea por invitación, como porque así lo deseen, siempre y cuando cumplan con los requisitos que se estipulen.
- ⊙ Los textos serán de dos cuartillas máximo, mucho dependerá del espacio designado para cada sección.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## 1.8 USUARIO

El público hacia el que irá dirigida la revista serán niños y niñas entre los 8 y 15 años de edad, abarcando principalmente el nivel de educación básica.

No hay limitantes en el aspecto económico, ya que un museo y por lo tanto lo que éste contiene, abre las puertas a todo aquel que esté interesado en adentrarse a él.

### ⊙ DESARROLLO COGNOSCITIVO <sup>6</sup>



#### EDAD

8 - 15 años

#### COMPORTAMIENTO

Los niños y niñas empiezan a pensar con lógica, a clasificar en varias dimensiones y a comprender conceptos matemáticos, siempre que puedan aplicar estas operaciones a objetos o eventos concretos. Pueden aplicar soluciones lógicas tanto a conceptos concretos como abstractos. Pueden pensar sistemáticamente todas las posibilidades, proyectarse hacia el futuro o recordar el pasado, y razonar mediante analogías y metáforas.

### ⊙ DESARROLLO SOCIAL <sup>7</sup>



#### EDAD

8 - 15 años

#### COMPORTAMIENTO

El niño se socializa al crecer, es decir, aprende comportamientos y actitudes apropiados a su familia y cultura. Su mundo social se amplía: juega con sus hermanos; hace amigos; asiste a la escuela. Pero conviene recordar que en este contacto con nuevas personas e influencias, los padres siguen ejerciendo un gran impacto en el desarrollo social del niño o niña. Junto con los padres, también los hermanos y hermanas desempeñan una importante función socializadora. Los hermanos y hermanas no son simplemente compañeros de juego ocasionales; son el primer grupo de coetáneos del niño y la niña. A semejanza de los padres, actúan como potentes modelos.

<sup>6</sup> MORRIS, Charles; *Psicología*, Prentice Hall México 1976, p. 376.

<sup>7</sup> *Idem*

En forma directa o indirecta, los hermanos y hermanas mayores les señalan habilidades motoras y el lenguaje a sus hermanos y hermanas menores.

Posteriormente, parte de la formación de la identidad implica también cierto grado de separación de la familia.

Para la mayoría de los adolescentes el grupo de amigos de la misma edad proporciona una red de apoyo que hace posible la autonomía y la experimentación con diferentes valores culturales, al mismo tiempo que se satisfacen las necesidades de cercanía emocional dándole al adolescente amistad íntima y cercanía. El grupo de amigos también ayuda a que el adolescente determine su propio estilo social.

## ⊙ DESARROLLO ARTÍSTICO

### EDAD

8 - 15 años

### COMPORTAMIENTO

El niño se interesa por las texturas, por los colores llamativos y por la representación, en un grado medio de iconicidad de los objetos que encuentra a su alrededor y también en su imaginación; busca en la mayoría de los casos el juego y sobretodo la identificación de su medio ambiente y de su propio cuerpo.

Más adelante el adolescente utiliza el arte como medio de expresión de sus más grandes y profundas emociones, en ciertos casos se preocupa por el conocimiento de la técnica y la correcta utilización de los colores, en otros casos, el arte es un mero desahogo de sentimientos y un grito en silencio por ser comprendido.



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

⊙ EMPLEO DEL COLOR<sup>8</sup>



Edad	Etapas
7 - 9 años	Esquematismo: se encuentra una relación definida entre el color y el objeto, y la adquisición por repetición del esquema del color.
9 - 11 años	Principio del realismo: cada color se usa con base en un significado emocional.
11 - 13 años	Seudorealismo: se encuentran cambios de color en la naturaleza.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<sup>8</sup> Según la prueba "mosaicos" de Margaret Loewentel en: ORTIZ, Georgina; *El significado de los colores*; Trillas; México, 1992; Págs. 117-118.

## 1.9 COMPETENCIA

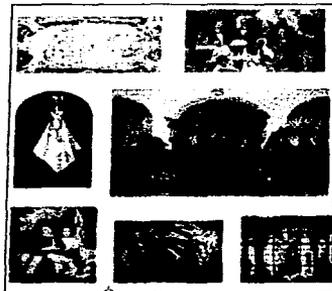
La competencia será analizada de acuerdo a los productos semejantes que se encuentran en el mercado.

En el caso de este proyecto, la competencia es escasa ya que aunque existen publicaciones para niños, éstas se inclinan principalmente a cuadernos para colorear con temas aislados como biografías de artistas, por ejemplo, o libros de técnicas para desarrollarse en las artes.



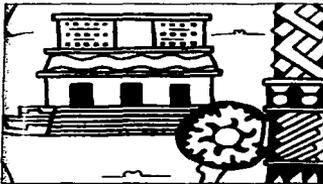
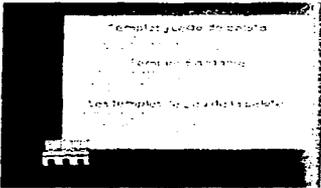
- ⊙ Título: **Mi Guía Ilustrada Del Museo De Antropología**
- ⊙ Tipo de publicación: Cuadernillo
- ⊙ Características de la publicación: Informativa, mucho texto
- ⊙ Edad a la que va dirigida: 8-18 años
- ⊙ Formato: 21.59x27.94 cm
- ⊙ Sistema de impresión: Offset
- ⊙ Material para los forros: Cartón couché
- ⊙ Tintas: Selección de color
- ⊙ Material para la página impresa: Papel bond
- ⊙ Tintas: Negro
- ⊙ Tipografía: Garamond
- ⊙ No. de páginas: 16
- ⊙ Técnica de ilustración: Tinta
- ⊙ Contraportada: Mapa de las salas de exhibición y croquis de ubicación
- ⊙ Costo: \$35.00
- ⊙ Análisis gráfico: Las ilustraciones que presentan tienen un alto grado de iconicidad, bien pudieron haber sido fotografías; no hay un diseño de retícula, por lo cual cada una de las páginas se ven saturadas y es demasiada la cantidad de información que introducen para el espacio tan pequeño que se le da a la caja de texto; es atractivo únicamente por el tema que maneja, además de que explica sala a sala el contenido del museo.

TRABAJOS CON  
FALLA DE ORIGEN



- ⊙ Título: **Un Castillo En Chapultepec**
- ⊙ Tipo de publicación: Álbum para colorear
- ⊙ Características de la publicación: Informativa, mucho texto
- ⊙ Edad a la que va dirigida: 8-16 años
- ⊙ Formato: 21.59x27.94 cm
- ⊙ Sistema de impresión: Offset
- ⊙ Material para los forros: Cartón couché laminado
- ⊙ Tintas: Selección de color
- ⊙ Material para la página impresa: Papel couché
- ⊙ Tintas: Negra
- ⊙ Tipografía: Garaldas
- ⊙ No. de páginas: 24
- ⊙ Técnica de ilustración: Tinta
- ⊙ Contraportada: Nada.
- ⊙ Costo: \$40.00
- ⊙ Análisis gráfico: es una publicación didáctica ya que combina información, ilustraciones para colorear y fotografías para recortar y pegar en las páginas para crear un vínculo más certero de los objetos y usanzas de la época. Las imágenes van directamente relacionadas con el texto que aparece en las páginas. Lo interesante de esta publicación es el hecho de recortar y pegar, de no ser así, bien pudiera ser un simple folleto.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



**Título: Los Mayas Pinta Tum**

- ⊙ Tipo de publicación: Cuadernillo para colorear
- ⊙ Características de la publicación: Informativa, trilingüe
- ⊙ Edad a la que va dirigida: 5-10 años
- ⊙ Formato: 24.5x19 cm
- ⊙ Sistema de impresión: Offset
- ⊙ Material para los forros: Cartón couché
- ⊙ Tintas: Selección de color
- ⊙ Material para la página impresa: Papel couché
- ⊙ Tintas: Negra y otra aleatoria
- ⊙ Tipografía: Manuales y lineales
- ⊙ Técnica de ilustración: Tinta
- ⊙ Contraportada: Logotipos y código de barras
- ⊙ Costo: \$50.00
- ⊙ Análisis gráfico: Es una publicación llamativa y tiene la variedad de que cada una de las ilustraciones es parte de un mural. Se dice ser un cuaderno para iluminar, pero el tipo de papel en el que está impreso no permite en su totalidad que se cumpla con el objetivo. En general es un proyecto atractivo, pero tiene la desventaja de que maneja un solo tema y puede ni siquiera prestarse atención a los textos pues todos se encuentran en las páginas de lado izquierdo.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



**Título: IMAGINARTE** Hay un museo cerca de ti

- ⊙ Tipo de publicación: Cuadernillo
- ⊙ Características de la publicación: Material Didáctico
- ⊙ Edad a la que va dirigida: 6-12 años
- ⊙ Formato: 25x15 cm
- ⊙ Sistema de impresión: Offset
- ⊙ Material para los forros: Cartón couché
- ⊙ Tintas: Selección de color
- ⊙ Material para la página impresa: Papel bond
- ⊙ Tintas: Selección de color
- ⊙ Tipografía: Manuales
- ⊙ No. de páginas: 28
- ⊙ Técnica de ilustración: Obras de artistas
- ⊙ Contraportada: Patrocinadores y Participantes
- ⊙ Costo: Gratuita
- ⊙ Análisis gráfico: Es una publicación atractiva y didáctica, ya que combina convenientemente actividades e información acerca de la actividad museística y del entorno social de cada niño según sea su uso; utiliza únicamente fotografías pues pretende lograr una referencia casi inmediata con el texto. La desventaja de esta publicación radica en que es temporal y únicamente se edita en verano.

Conforme al análisis realizado a la competencia, se concluye en que no existe una publicación similar y menos, diseñada para ser una revista que edite y publique periódicamente temas relacionados al arte y a la actividad museística.

Las publicaciones que manejan temas para acercar a los niños al arte son por lo general libros de costo elevado y difíciles de encontrar ya que debido a su escasa venta son rápidamente discontinuados o devueltos a sus editoriales.

Grupo Editorial Armonía (Barbie, Barney, La Revista Cartoon Network, Nickelodeon, La Revista de Bear en la Gran Casa Azul) o Editorial Televisa (Eres Niños) tienen proyectos infantiles de gran calidad, sin embargo sus revistas son protagonizadas por personajes comerciales y en ellas se incluyen gran cantidad de actividades pero relacionadas al mismo ambiente de los medios masivos de comunicación.

Es así como, debido a la carencia y necesidad de una publicación Infantil periódica para el Museo Universitario del Chopo y para el público en general con más cobertura en temas relacionados al arte y a la cultura, se realizará el proyecto de diseño que se mostrará posteriormente en el Capítulo 3.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## 1.10 FINANCIAMIENTO

Se considera importante la participación de la iniciativa privada, ya que su apoyo puede beneficiar de diversas formas a este proyecto a través de patronatos, Sociedades de Amigos o anuncios publicitarios.

Además, se cuenta con una donación anónima de papel y el apoyo de Fernández Editores para la impresión de la revista.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



## CAPÍTULO 2

### DISEÑO EDITORIAL

**"El Diseño Editorial es el exponente más provocador de las piezas de diseño, sus características posicionan a las revistas, a los libros, a los periódicos, etc., como un espacio donde información e imagen conviven fortaleciéndose y fomentando la precisión del mensaje"**

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## 2.1 DISEÑO Y COMUNICACIÓN

Diseño es un proceso de creación visual con un objetivo específico y práctico; es la expresión visual de la esencia de un mensaje o producto. Lo que define al diseño es:

1. la existencia de un propósito;
2. el conocimiento de los datos primarios y de las técnicas para desarrollarlos;
3. la disponibilidad de los medios materiales requeridos;
4. el proceso temporal de planeación, creación y ejecución a través del cual el objetivo se concreta en una forma.

El diseño no es el producto o mensaje en sí; no es una manifestación material; sino el proceso que lleva a lograr ese producto o mensaje.

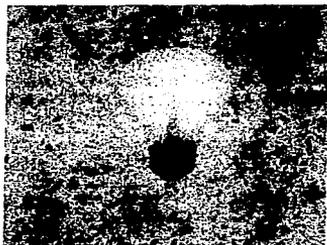
El diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son realizaciones de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas. Una unidad de diseño gráfico debe ser colocada frente a los ojos del público y transportar un mensaje prefijado.<sup>9</sup>

El mensaje puede comunicarse e incluso cambiarse mediante una cuidadosa manipulación visual de los elementos que van a ser utilizados dentro del área del diseño, esencialmente esos elementos serán palabras o frases, fotografías, ilustraciones e imágenes gráficas, combinadas con una fuerza controlada basada en blanco, negro y color.

Muchas obras de diseño bien ideadas logran el éxito gracias a la plena utilización visual y creativa de un número ilimitado de elementos de diseño.

Un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de "algo" ya sea esto un mensaje o un producto. Para hacerlo fiel y eficazmente, el diseñador debe buscar la mejor forma posible para que ese "algo" sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su medio ambiente. Su creación no debe ser sólo estética sino también funcional, mientras refleja o guía el gusto de la época.

Toda persona que pasea por las calles de una ciudad cualquiera se dará cuenta de la extraordinaria proliferación y de la persistente presencia de toda clase de comunicados que llaman su atención, por sus formas, colores, letras, signos y fotografías, que le acompañan constantemente a cada paso; de las señales de tránsito a los restaurantes, de los carteles publicitarios a los rótulos luminosos, de las



<sup>9</sup> WONG, Wucius: *Fundamentos del diseño*. G.G. España 1999. Pág. 41.

TRABAJO CON  
MÚLTIPLE ORIGEN

fachadas de los edificios a los escaparates. Las ciudades han llegado a ser verdaderos soportes para obligar, manifestar y divulgar, por medio de comunicados, el campo visual.

Algo similar sucede en el interior de las casas: libros, revistas, televisión, empaques y etiquetas de productos de consumo, son otra presencia del mismo fenómeno; rodean al hombre día tras día de la mañana a la noche.

La mayor parte del diseño se engrana específicamente alrededor de la venta o la promoción del producto o servicio que proyecta.

La industria se desarrolla hoy rápidamente, dado que la competencia entre los productores del mercado y suministradores es cada vez mayor.

Cada organización intenta establecer una imagen única, promocionar sus bienes o servicios de un modo original y eficaz para comunicarse con su mercado potencial.

La investigación que interviene en la delimitación de las características del mercado influirá en el enfoque gráfico del material de diseño; esta investigación clarificará también el ámbito para el cual está pensado el trabajo.

El diseño gráfico se desarrolla fundamentalmente a través de la caligrafía, la tipografía, la ilustración y la fotografía, materializadas principalmente por medio de la impresión y últimamente la interacción en pantalla (en el caso del Internet y los interactivos) en dos y tres dimensiones. Su destinatario es el receptor que percibe el mensaje y reacciona de acuerdo a él.

Para que la comunicación sea eficaz, los individuos deben compartir ciertos conocimientos. En el lenguaje hablado, el primero de estos conocimientos es, desde luego, el idioma. Pero aun el dominio de la lengua no basta para entenderlo todo; además, cada receptor recibe del mensaje lo que le parece más relevante, y lo evalúa según su conveniencia.

La comunicación, "es en esencia, imperfecta, ya que no existen dos cerebros con la misma programación".<sup>10</sup>

El esquema convencional de cuatro partes: emisor-medio-mensaje-receptor resulta ser una visión demasiado simplista, ya que es muy difícil precisar las fronteras entre cada uno de los participantes.

Ordinariamente se dice que el emisor de un libro es el autor y que el medio es la letra impresa. ¿Cuál es entonces, la participación del diseño editorial?



TEJES CON  
FALLA DE ORIGEN

<sup>10</sup> DE BUEN, Jorge: *Manual De Diseño Editorial*; Santillana, México 2000; Pág. 37.

## 2.2 DISEÑO EDITORIAL

El diseño editorial es el diseño gráfico que se especializa en la elaboración visual de libros, revistas y publicaciones varias. El diseño editorial es el trabajo de crear piezas de difusión enmarcadas en una clara identidad tipográfica, geométrica y cromática, que asegure una intención de comunicación, que describa un perfil o marco acorde con la información que en ellas se publica y que permita su sucesiva reutilización sin perder sentido ni actualidad.

"El diseño editorial es una de las áreas más antiguas del diseño gráfico y ha ido evolucionando de acuerdo a las diferentes épocas y tendencias de los medios impresos."<sup>11</sup>

A partir de que Gutenberg imprimió sus primeros libros y hasta hace un par de décadas la historia del diseño editorial había transcurrido con pocos sobresaltos. Por lo general los libros se editaban en casas especializadas y eran compuestos por verdaderos peritos bajo la cuidadosa supervisión del autor, el editor y un ejército de correctores.

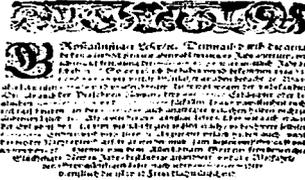
Las principales actividades del diseño editorial son:

- Planificar, diseñar, producir, realizar y evaluar publicaciones.
- Diseño y procesamiento de material para la producción editorial, diseño de carteles, folletos, volantes y catálogos para la difusión y promoción de productos y servicios.
- Diseño y elaboración de planos, esquemas y gráficas para la presentación de información.
- Balancear recursos económicos, costos, acabados y tiempo disponible al interés y necesidad del lector.

Estas actividades se realizan en los sectores productivos de empresas públicas y privadas que manejan departamentos de comunicación, difusión y promoción.

En sectores especializados como despachos de diseño y publicidad, empresas editoriales y empresas turísticas o de manera independiente. En sectores científicos, culturales y educativos como institutos de investigación y escuelas.

Para el diseñador editorial, la primera tarea debe ser intentar comprender la estructura de la obra, si es que el autor atinó a prestarle alguna. En sus primeros acercamientos con el texto, el editor tendrá que reconocer la participación de cada párrafo en la jerarquía, marcando aquellos en los que deben tenerse consideraciones especiales.



<sup>11</sup> ZARATE, Mónica; *Apuntes*



"El diseño editorial persigue un fin forzoso: exhibir las ideas del autor, no al diseñador y, que eso se pueda lograr con mucha belleza, variedad y dignidad."<sup>12</sup>

Actualmente la labor del diseño editorial cuenta con poderosas herramientas tecnológicas; el uso de éstas debe basarse en conceptos creativos de diseño, técnicas de redacción, de trazos y lenguaje geométrico, que serán aplicados a métodos de impresión tradicionales y modernos. El diseño editorial es el exponente más provocador de las piezas de diseño, sus características posicionan a las revistas, los libros, los periódicos, etc., como un espacio donde información e imagen conviven fortaleciéndose y fomentando la precisión del mensaje.

El cuerpo de la obra debe tener una organización, y esta tiene que ser evidente para el lector desde la primera vez que entra en contacto con el medio impreso.

La comunicación ha de ser directa y transparente para que las palabras del autor alcancen pronto al lector y con impacto bastante para que el vínculo no decaiga mientras dure la lectura.

TRCIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<sup>12</sup> DE BUEN, Jorge; *op. cit.*; Pág. 12.

### 2.3 PUBLICACIONES

- ⊙ **LIBRO:** Conjunto de hojas escritas o impresas que contiene textos, ilustraciones o partituras, que están cosidas o pegadas; tienen una cubierta y constituyen un volumen adecuado para la lectura. Reúne en un solo volumen 49 ó más páginas, excluidas las cubiertas.
- ⊙ **CUADERNILLO:** Grupos individuales de hojas en las que se divide un libro para su encuadernación. Su número es siempre múltiplo de 4 y el más usual es 16.
- ⊙ **FOLLETO:** Libro pequeño de pocas páginas, entre 4 y 48, generalmente sin encuadernar. Se emplea básicamente para proporcionar una información breve sobre algún tema determinado sin extenderse demasiado en ninguna particularidad. Trata de generar interés en el lector e incitarlo a obtener mucho más información detallada sobre el tema o el producto del que trate.
- ⊙ **DÍPTICO:** Especie de folleto que se compone de sólo dos cuerpos o secciones y 4 páginas.
- ⊙ **TRÍPTICO:** Especie de folleto que posee tres cuerpos o secciones tales como su nombre lo indican. Junto con el díptico son las formas más usadas para el diseño de folletos. El tríptico generalmente se realiza en una hoja tamaño A4 dividida en tres partes, lo que evita el desperdicio de papel a la hora de imprimirlo.
- ⊙ **MANUAL :** Especie de folleto elaborado especialmente como fuente de consulta para el manejo de algo. Cada una de sus secciones debe poder identificarse con facilidad, pues muchas veces su consulta es aleatoria, mediante colores, números o elementos gráficos.
- ⊙ **PERIÓDICO:** Publicación de carácter informativo editada normalmente con una periodicidad diaria o semanal, cuya principal función consiste en presentar noticias.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## 2.4 REVISTA



Las publicaciones periódicas son publicaciones editadas a intervalos regulares de tiempo, generalmente denominadas revistas, especialmente cuando contienen numerosas fotografías y están dirigidas a amenizar el ocio de los lectores. Las revistas, a diferencia de la prensa, le presentan un estilo más suave y relajado al lector, pues sus noticias son ya conocidas y el lector sólo busca ahora profundizar en ciertos hechos; además incluyen temas que no se tratan en la prensa.

Suelen tener una frecuencia variable (semanal, quincenal, mensual, bimestral, trimestral e incluso anual), estar confeccionadas en papel de cierta calidad y sus páginas de un formato específico, además de ir encuadernadas o engrapadas. Las revistas tocan cuestiones de actualidad y están destinadas a un público más especializado.

La revista es un tipo de fuente de información con una especialidad determinada aplicable a los requerimientos de una sociedad altamente estructurada, pero en curso de rápido cambio.

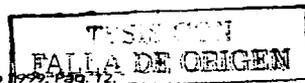
La historia del diseño de revistas es la de la lucha por apartarse de la tipografía tradicional de libros y diarios, y por crear una nueva síntesis de texto y fotografía.

La revista es un invento de la Revolución Industrial -dice Owen- "es fruto bastardo del libro y el diario, hermano advenedizo de la gacetilla literaria y pariente pobre del cartel"<sup>13</sup> y como tal, carecía de un formato visual único; en consecuencia, se convirtió en un medio ideal para la exploración gráfica y ha madurado en una relación de mutua dependencia con el Movimiento Moderno en el Diseño Gráfico.

Las primeras revistas fueron periódicos literarios o políticos publicados exclusivamente para los ricos, y demasiado caros para una difusión más amplia. "L'Art Moderne" amplió el papel de la revista como "documentadora" no sólo de noticias, sino también de cultura popular y experiencia cotidiana. Las revistas artísticas rompieron convenciones, convirtiendo la portada, que tradicionalmente había sido un grabado estándar ornamentado utilizado sin cambios semana tras semana, en un vibrante cartel ilustrado de actualidad.<sup>14</sup>

<sup>13</sup> OWEN, William: *Diseño De Revistas*; Gustavo Gill; México 1977; Pág. 18.

<sup>14</sup> *Idem*; Pág. 18.





La portada debe transmitir clara e interesantemente la naturaleza de su contenido y el estilo del autor del libro o de la revista, ya que la portada es uno de los principales factores de promoción y venta.

La revista es un todo continuo formado por portada, contenido, rasgos secundarios, rasgos principales y mezcla, con una integridad arquitectónica específica que, en este aspecto, difiere de otras formas de material impreso.

El artículo de una revista en su forma ideal es un cuerpo de texto y fotografía autosuficiente que ocupa una doble página. A menudo el artículo está relacionado, temáticamente y por formato, con el resto de la revista, pero sigue siendo semi autónomo. Por lo tanto, requiere de una jerarquía de tipo de letra capaz de dar acomodo a todos los elementos de una historia de una sola ojeada: título, subtítulos, introducción, cuerpo del texto. Esas condiciones informan todo el diseño de revistas y determinan el ritmo y continuidad de las mismas.<sup>15</sup>

La revista moderna nació directamente de la invención de la reproducción fotográfica y de la automatización de la imprenta. El grabado, utilizado a menudo en combinación con la impresión tipográfica, se convirtió en el método principal de producir revistas en color y su predominio se mantuvo hasta la década de 1960, en que fue reemplazado por la impresión litográfica offset a cuatro colores.

Por su contenido pueden clasificarse en:

- ⊗ **IDEOLÓGICA O POLÍTICA:** Se caracteriza por difundir corrientes políticas. (Proceso, Época, Siempre, Mundo Ejecutivo).
- ⊗ **INFORMATIVA:** Publica noticias de interés general, crónicas, entrevistas y tiene la obligación de poner la verdad objetivamente. (Contenido, Geomundo, Nexos).
- ⊗ **INTERPRETATIVA:** Tiene artículos editoriales, críticas, comentarios, y plasma ideas de fondo. (Selecciones de Reader's Digest).
- ⊗ **SENSACIONALISTA:** Presenta noticias y sucesos trágicos y grotescos, que en la mayoría de los casos es planteado de manera exagerada y la manipulación de la información es alterada. Anteriormente su distribución fue restringida debido a que es considerada amarillistas. (Alarma, Impacto).

<sup>15</sup> Ídem: Pág. 21.

- ⊙ **ESPECIALIZADA:** Tiene información muy concreta y abarca un solo tema. Tienen un valor más alto por su calidad de impresión y sus patrocinadores son igualmente especializados. Este tipo se puede clasificar en otros géneros:

**Femenina:** En esta se habla de moda, belleza interior y exterior, tips para mantenerse en forma, entrevistas, cocina. (Vogue, Marie Claire, Vanidades, Cosmopolitan, Elle, Bazaar, Paula).

**Masculina:** toca temas de salud, sexo, tecnología, entrevistas. (Men's Health).

**Juveniles:** Se abarcan temas dedicados exclusivamente a los adolescentes, con problemas actuales, moda juvenil, chismes del espectáculo, reportajes escolares, de restaurantes y de sitios nocturnos. (Eres, Tú, Seventeen).

**Infantiles:** Este género es relativamente nuevo pues anteriormente las publicaciones enfocadas para niños eran comics y pasatiempos. Hoy en día, al igual que las revistas juveniles, las revistas infantiles abarcan temas dedicados a los niños, como caricaturas, películas, personajes de los programas de televisión, música, pasatiempos, internet y moda. (Eres Niños, Cartoon Network, Barney).

**Deportivas:** Se muestran reportajes de campeonatos a nivel nacional e internacional, pronósticos, entrevistas, programación de eventos y convocatorias. (Deporte internacional, Automundo, Automanía, En Forma, además de revistas específicas en diferentes deportes).

**Científicas y Tecnológicas:** Se habla de los avances de la ciencia y la tecnología, mostrando imágenes de nuevos productos y descubrimientos. (Muy Interesante, Conozca Más, Quo).

**Literarias:** Son publicaciones periódicas que tienen como objeto principal la literatura en cualquiera de sus manifestaciones.

**Tecnológicas:** Son revistas especializadas en fotografía, electrónica o computación. (FotoZoom, PC World, PC Magazine).

**De Videojuegos:** Están basadas en los videojuegos del momento, contiene avances, gráficas, trucos y tips. (Club Nintendo, EGM, PlayStation).

**De Espectáculos:** Se habla del mundo artístico, tanto música, como teatro, cine, televisión y radio. (TV y

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Novelas, Somos, Cine Premier, Notas Musicales, Cine Manía, TV Notas, Teleguía, Mí Guía).

**De Decoración y Manualidades:** Abarca temas de Diseño de Interiores así como de cocina, tips y accesorios de actualidad. (Ideas, Casa Fácil, Cocina Fácil, Home Plans, Casas y Gente, Casa y Jardín, Punto de Cruz).

**Familiares:** Trata temas de interés familiar, desde bebés hasta mascotas. (Familia Saludable, Buen Hogar, Guía del Niño, Mascotas Felices).

**Culturales:** Se habla de temas relacionados al arte y la cultura. (Saber Ver, Arqueología Mexicana, National Geographic).

Sus formatos pueden ser: 21.5x28 cm (Tamaño Carta), 22.5x30 cm, 24x33 cm, 28x28 cm y 13.5x18.5 cm principalmente.



### VENTAJAS

- ⊗ Mercado altamente seleccionado
- ⊗ Calidad de resolución
- ⊗ Efecto de rotación
- ⊗ Larga vida del anuncio
- ⊗ Lectura cómoda
- ⊗ Temas especializados
- ⊗ Alto nivel de redibilidad y credibilidad

### DESVENTAJAS

- ⊗ Tiempo de entrada largo
- ⊗ Mucha interferencia entre las páginas
- ⊗ No se compra en tiempos de crisis

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## 2.5 FORMATOS

La composición gráfica de un libro o de una revista está supeditada primero que todo al formato.

Se llama formato al tamaño de un libro o impreso que adopta una forma determinada por sus dimensiones y por su posición.

Aparte de la utilidad y comodidad, el formato influye en la interpretación correcta del texto, tanto por su forma como por su tamaño.

Es evidente que para imprimir un libro o una revista, no se imprime página por página, sino que se hace la impresión de varias páginas a la vez (según el tamaño de la máquina impresora) en una hoja grande de papel llamada pliego.

Estos pliegos convenientemente doblados nos dan el formato y la sucesión ordenada de sus páginas. La determinación correcta del formato ayuda a evitar el desperdicio de papel a la hora de la impresión y el refinado del mismo.

Sobre la palabra formato, dice María Moliner: "tamaño y forma de un libro o cuaderno; el primero, especificado en general por el número de hojas que se hacen con cada pliego, y ahora, con más frecuencia, con el número de centímetros de altura y anchura".<sup>16</sup>

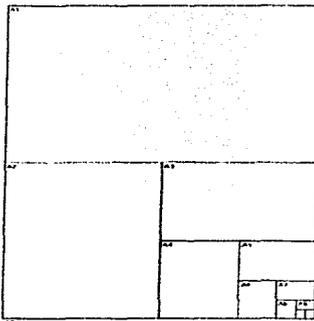
Los papeles se fabrican en medidas muy diversas, que dependen tanto de las condiciones técnicas como de costumbres, acuerdos o herencias culturales.

Actualmente, todavía en la práctica, se emplea una nomenclatura distinta para el papel, según cada país, así como un excesivo número de tamaños básicos.

La mayor parte del material impreso se adapta a los formatos normalizados DIN, esto incluye tanto las máquinas de impresión, como las cortadoras, ya que hacen posible la producción en serie, facilitan el almacenamiento y archivo, eliminan el desperdicio al refinar el papel; incluso los sobres y bolsas están normalizados según DIN.

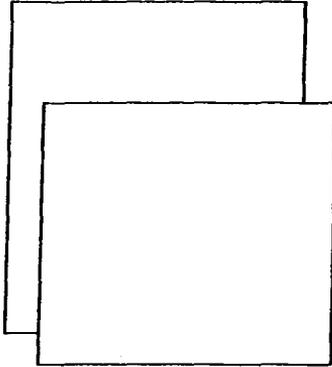
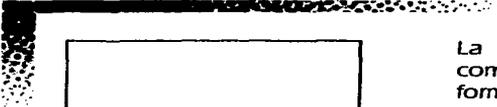
El formato básico se denomina A0 y mide 84.1x118.9 cm, los demás formatos submúltiplos se denominan con la letra A, seguida de un número, indicando los dobleces o cortes hechos al formato base: A1 (59.4x84.1 cm), A2 (42.0x59.4 cm), A3 (27.9x42.0 cm), A4 (21.0x29.7 cm), etc., y se obtienen dividiendo el inmediato superior por la mitad, paralelamente al lado menor.

5	21	6	8
4	13	16	1
1	51	51	2
6	11	10	7



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<sup>16</sup> DE BUEN, Jorge: *op. cit.*; Pág. 135.



La serie A proporciona los tamaños para los impresos comunes como libros, folletos, papel de cartas, etc., el formato A4 es la unidad del pliego, el formato americano es un poco más pequeño, mide 21.57x27.94 cm, por lo general se redondea a 21.5x28 cm que es el conocido como tamaño carta.

En los Estados Unidos, los pliegos se hacen en dos tamaños básicos: el primero es 86.36x55.88 cm y se corta en octavos de 27.94x21.59 cm, sin desperdicio, a los que llaman "letter". El segundo mide 93.98x71.12 cm y sus octavos llamados "legal", se cortan a 35.56x21.59 cm.

Estas medidas, ligeramente alteradas, se han adaptado en México. El pliego carta mide 87x57cm y el oficio 70x95 cm.

En este sentido es importante mencionar que en el pliego carta caben sin problema alguno 8 páginas.

En ambos países existen muchos otros tamaños, aunque son menos solicitados.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



## 2.6 MÁRGENES Y RETÍCULA

Los márgenes son los espacios en blanco que quedan en cada uno de los lados de la zona impresa.

Reciben sus nombres según el lugar que ocupan: cabeza (superior), pie (inferior) y costados, estos son dos, lomo (interior) y de corte (exterior).

La participación de los márgenes en la página podría resumirse con los siguientes principios técnicos:

- ⊙ enmarcar el texto y/o las ilustraciones.
- ⊙ realzar, dar valor y relieve a los elementos impresos.
- ⊙ evitar que partes del texto se pierdan en el momento de cortar el papel.
- ⊙ dejar una superficie sin texto para la manipulación de la página y para que los dedos sujeten el libro sin tapar el texto.
- ⊙ ocultar posibles imperfecciones en la tirada.
- ⊙ evitar que la encuadernación obstruya la lectura.

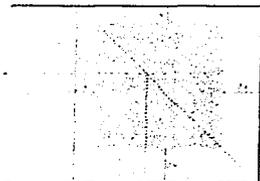
Todos los trabajos bibliográficos célebres de siglos pasados, dice Josef Müller Brockmann, presentan unas proporciones de márgenes cuidadosamente calculadas. Por lo general, los clásicos colocaban el rectángulo tipográfico fuera del centro de la vertical y horizontal, buscando cumplir con las siguientes cuatro reglas:

1. la diagonal de la caja de texto debía coincidir con la diagonal de la página;
2. la altura de la caja de texto debía ser igual a la anchura de la página;
3. el margen exterior (de corte) debía ser el doble del margen interior (lomo);
4. el margen superior (de cabeza) debía ser la mitad del margen inferior (de pie). Esta regla es consecuencia de las tres anteriores.

Con esto se consigue un maravilloso efecto visual: el sistema de las cuatro reglas produce armonía entre los rectángulos de papel y de texto, ya que ambos guardan exactamente las mismas proporciones.

El rectángulo elevado y ladeado hace que la forma parezca más ligera e interesante que si se colocase simplemente centrada en el papel. La mancha del texto se alza un tanto para otorgarle cierta volatilidad, pues, de situarse demasiado baja, tendría una apariencia de pesadez que daría pereza.<sup>17</sup>

Otros de los diseños empleados son:



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<sup>17</sup> DE BUEN, Jorge: *op. cit.*; Pág. 168.

- ⊙ **MÉTODO DE LA DIAGONAL:** Resulta de seguir la primera regla sin tener en cuenta las otras tres. Con el simple hecho de que ambas diagonales, la del papel y la de la mancha tipográfica, descansan sobre la misma línea.
- ⊙ **SISTEMA NORMALIZADO ISO 216:** Cuando se cumplen las cuatro reglas sobre un formato ISO 216, la mancha de texto resultante tiene la medida del siguiente rectángulo de la serie. Es decir: si se está utilizando una hoja A4 (21.0x29.7 cm), la mancha tipográfica tendrá exactamente las dimensiones A5 (14.8x21.0 cm).
- ⊙ **ESCALA UNIVERSAL:** Consiste en dividir la página en una cantidad igual de secciones verticales y horizontales la cual debe ser múltiplo de 3. Hecha la división, se reserva una sección en sentido vertical para el margen del lomo y dos para el margen de corte; una sección horizontal para el de cabeza y dos para el de pie.
- ⊙ **SISTEMA 2-3-4-6.** Los números que dan nombre al sistema 2-3-4-6 corresponden a las medidas relativas de los márgenes. Con este método se busca cumplir con las reglas 3 y 4, aunque no necesariamente las dos primeras. Es fácil aplicar estos márgenes en cualquier trabajo editorial hecho al vapor: se asigna a la unidad un valor cualquiera y luego se multiplica esa cantidad por 2,3,4 y 6 para encontrar corte, cabeza, lomo y pie respectivamente.

La retícula es una estructura dibujada que impone un lugar específico para el texto de libros, revistas y muchos otros impresos más. Les da forma y continuidad a las páginas de una publicación.

Generalmente se diseña como una serie de columnas que atraviesan la página verticalmente a intervalos geométricos. Dichas columnas pueden variar de ancho y cantidad en una página, pero siempre enmarcadas dentro de los límites de la retícula.

La construcción esmerada de los textos tiene su expresión más rigurosa en el sistema de retículas. Es un método que nació a raíz de la búsqueda de los factores esenciales de la comunicación gráfica.

Según Josef Müller Brockmann, con una retícula se subdivide en campos o espacios más reducidos a modo de reja una superficie bidimensional, en este caso una página.

Una retícula utilizada con sensibilidad y destreza puede llevar a la producción de páginas efectivas y agradables dando al diseño una sensación de unidad y continuidad.



Al contrario del texto, los títulos, subtítulos y otros elementos se apartan de los límites que les imponen las columnas para proporcionar mayor efecto visual. Una página con títulos, subtítulos, texto e imagen dispuesto con claridad y lógica, no solo se lee con mayor rapidez y menor esfuerzo, sino que también se entiende mejor y se retiene con más facilidad en la memoria.

Los campos se separan uno de otro por un espacio intermedio, con el fin de que las imágenes no se toquen y para que puedan colocarse leyendas bajo las ilustraciones. La división horizontal, es determinada por el ancho de las columnas y los campos están separados por el medianil. La división vertical es una función del tamaño de la fuerza del cuerpo y se divide en un número exacto de líneas, al espacio entre uno y otro se le llama línea vacía, ya que en el cabe exactamente una línea de texto. Ambos están determinados por la tipografía del texto base.

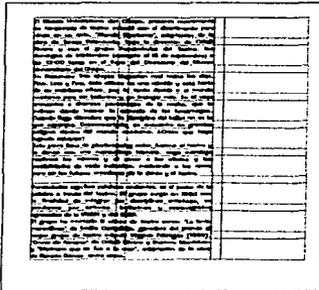
Con la retícula se consigue una unidad en la presentación de las informaciones visuales y una reducción de tiempo al momento de configurar un gran número de páginas.

La retícula es particularmente útil para definir una estructura base, que simplifica el trabajo de organizar los elementos gráficos, por lo que muchas publicaciones de prestigio (especialmente periódicos y revistas) tienen ya un estilo de retícula de uso continuo que muchas veces diferencia a esa publicación de otras similares y establece su propio sello al momento de la venta.

Más de dos columnas amplían las posibilidades del manejo de los elementos de la página de forma que éstos puedan ser distribuidos de manera armónica y equilibrada eliminando la rigidez de la retícula.

Un buen manejo de las columnas no es más que la correcta distribución del texto de tal manera que este tenga continuidad y comprensión para que los lectores centren su atención e interés en una publicación determinada.

La justificación es una característica sumamente importante al momento de ser empleada, es el límite que ofrece el ancho de la columna a una línea de texto. Las justificaciones más conocidas y usadas son: En bloque o justificada a los márgenes, irregular o justificada a la derecha o izquierda, en piña o centrada e irregular o silueteada a la imagen.



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## LAYOUT



Es la organización de todos los elementos que conforman una publicación (títulos, subtítulos, ilustraciones, cuerpo de texto, etc.) para dar una idea muy general de la disposición en que se van a presentar en el impreso final.

Es importante mencionar el papel que desempeña el equilibrio dentro de dicha organización, ya que el correcto empleo de éste servirá como base a la relación que el hombre impone de forma psicológica a todo lo que ve a través de la construcción de ejes verticales y horizontales.

El equilibrio es una técnica de diseño en la que existe un centro de gravedad en la mitad de dos pesos.

Psicológicamente, el equilibrio es la percepción humana más fundamental, pues es su referencia visual más fuerte y la base consciente e inconsciente de su racionalización visual.<sup>18</sup>

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<sup>18</sup> PROENZA Segura, Rafael; *Diccionario de Publicidad y Diseño Gráfico*; 3R Editores; Colombia 1999; Pág. 156.

## 2.7 ELEMENTOS DE LA PÁGINA

Además del cuerpo de la obra, el volumen contiene un amplio conjunto de partes ordenadas, las cuales pueden aparecer destacadas o no, dependiendo de su posición, grado o cargo. Algunas de esas partes, como el nombre del libro, el nombre del autor y los títulos de los capítulos, van de tal manera destacadas, que se podrían contar en la cúspide de la jerarquía. Otros componentes, en cambio, son reducidos hasta su mínima exposición para que sirvan tan solo de apoyo suplementario, como es el caso de los folios, los epígrafes y los registros legales.

El texto puede clasificarse en:

- ⊙ **TEXTO BASE:** Por base se entiende el que forma el volumen principal del material impreso. Este se conforma por párrafos, entendiéndose por párrafo al texto antes del punto y aparte. A partir de él se obtiene la alineación de las columnas.
- ⊙ **TEXTO DE RESALTE:** Se entiende por texto de resalte a las palabras o frases que destacan: por su disposición especial, por un puntaje más alto, por diferencia de grosor, o con otra inclinación a la del texto base.

Por su importancia se dividen en:

1. **Letras capitulares:** Se les conoce como letras iniciales o capitulares a las que sirven de comienzo a un párrafo. Son letras de adorno y de mayor tamaño que las empleadas en el texto base, deben estar proporcionadas con él y con el tamaño del impreso. Pueden ser sencillas (de tipo común con cuerpo grande) u orladas (que tienen adornos o están ornamentadas). Se debe tener presente al escoger las capitulares el carácter de la obra a la que se van a aplicar. Se pueden alinear a la base de la primera línea o abarcar dos o más líneas y justificarse a la alineación superior, también de la primera línea. En el caso de las letras como la A, L, T, V, Y, se produce un blanco muy grande, que resulta desagradable, esto se puede solucionar metiendo la línea o líneas que quedan en blanco o inscribir la letra en un recuadro, en el caso de las letras orladas el texto puede seguir el contorno del dibujo.
2. **Título:** Palabra o frase con que se enuncia o da a conocer un tema.
3. **Subtítulo:** Título secundario que se pone a veces después del título principal o al principio de cada subtema.
4. **Pies de foto o epígrafes:** Leyenda explicativa que se coloca debajo de las imágenes, se puede componer en una



← RESALTE

← BASE

IMPRESO CON  
FALLA DE ORIGEN



o varias líneas, sin rebasar el ancho de la ilustración. El lector puede identificarlo más fácilmente si se escribe en un grosor diferente al del texto base. Cuando los pies de foto no se ubican directamente debajo de las fotografías o junto a las mismas, es conveniente numerar tanto los pies como las imágenes para poder relacionarlos. Si las imágenes van numeradas, esta numeración debe ser consecutiva desde el principio hasta el final del libro.

5. **Folio:** Número que indica el orden de las páginas, puede ir acompañados de algún adorno. Pueden ser numéricos (cuando sólo indican el número de la página, pueden ir indistintamente a la cabeza o al pie de la página, a los extremos o centrado) y explicativos (cuando además del número llevan una leyenda o explicación, que puede ser: el título de la obra, el nombre del capítulo y/o el nombre del autor; por lo general el título del libro aparece repetido en las páginas izquierdas y el título del capítulo en las derechas; suelen ir impresas en mayúsculas, letras espaciadas o cursiva). Las páginas derechas se numeran con nones y las izquierdas con pares, las que quedan en blanco se dejan siempre sin folio.

6. **Citas:** Cuando un autor repite en el texto palabras de otro autor. Las citas breves, formadas por unas cuantas palabras o frases se encierran siempre entre comillas. Si se trata de una cita más extensa es mejor componerla en un puntaje menor, para distinguirlas del texto pueden ir separadas del texto base con una línea en blanco antes y después de la cita o en una justificación menor a la de la columna, dejando sangría en ambos lados.

7. **Notas:** Son observaciones o aclaraciones que se añaden fuera del texto, al margen o al final de la página o el capítulo, incluso del libro. Se componen en letra más pequeña que la usada para el texto, de la misma familia. Toda cita tiene su llamada, o sea, un signo convencional puesto en el texto inmediatamente después de la palabra o concepto que necesita explicación al cual corresponde otro igual al principio de la nota, conocido como notación, pueden emplearse números arábigos, letras o asteriscos dentro de un paréntesis.

8. **Viñetas:** Son ilustraciones pequeñas de un diseño editorial o publicitario.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## 2.8 TIPOGRAFÍA

La tipografía es un elemento de suma importancia para la realización de cualquier imagen o proyecto gráfico. No es solamente un elemento de apoyo, sino que es parte integral de una identidad.

La función de la tipografía es la de auxiliar la comunicación visual haciéndola más efectiva.

La tipografía sirve para denominar áreas como señalamientos, o informar en folletos, libros, catálogos, revistas, etc.

La tipografía es comunicación visual escrita. Este término puede significar cualquier cosa, desde pocas líneas de textos que se requieren para un cartel hasta el extremadamente complejo tratamiento de texto preciso para una obra de consulta.

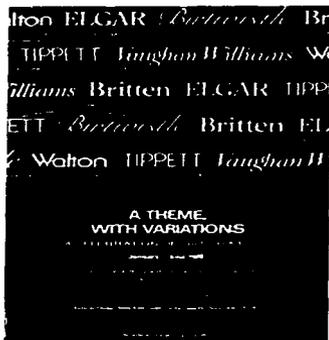
En la actualidad el diseñador tiene a su disposición un sin número de tipos de letra, a su sensibilidad y educación formal queda confiado el buen o mal empleo de los caracteres. El conocimiento de las cualidades de un tipo de letra es de suma importancia para lograr la funcionalidad, estética y buen efecto psicológico del material impreso, aparte, claro está, de una correcta configuración tipográfica.<sup>19</sup>

Los caracteres son el instrumento más útil en manos de un diseñador, en la mayoría de los impresos actúan como elemento principal y medio de expresión más importante.

El carácter es bidimensional, plano y se refiere no sólo al signo gráfico impreso, sino también al que se obtiene en película o papel fotográfico.

Al tamaño de los caracteres se le denomina *cuerpo*, se mide en puntos y va desde la alineación superior a la alineación inferior. Esto es tomando la ascendente y la descendente. El cuerpo es la dimensión más importante para el diseñador editorial, y se aplica a cualquier forma de composición tipográfica. Cuando nos referimos al "puntaje" de una tipografía, estamos hablando de su cuerpo.

El aspecto real del tamaño de las letras que forman una familia puede describirse correctamente definiendo la altura *x*, se emplea la letra "x" porque todas sus terminales tocan una línea de medida, la línea media y la línea base.



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<sup>19</sup> LARRAÑAGA Ramírez, Mariana; op.cit.; Pág. 15-16.

Diseñar una letra exige un enorme trabajo en el análisis de ritmos, estructuras y ornamentaciones. Aunque ciertos rasgos no están presentes en todos los caracteres, si hay criterios que se repiten y dan consistencia al diseño.



La clasificación de los caracteres es una labor complicada, pero todas pueden incluirse dentro de un estilo y una familia.

La familia es el conjunto de caracteres, que comprenden letras, números, signos de puntuación y signos especiales.

Muchos son los expertos que han elaborado sistemas para clasificar los estilos tipográficos. De todos los intentos, seguramente por su antigüedad y sencillez es el hecho por Francis Thibaudeau en 1921, revisado posteriormente por otros autores. Originalmente, Thibaudeau se basó en el contraste de las astas y, especialmente, en la forma de los terminales, para ordenar los estilos en cuatro grupos básicos:<sup>20</sup>

1. Góticas
2. Romanas
3. Cursivas o de escritura
4. De fantasía

Entre las romanas encontró otras cuatro divisiones:

- 2.1. Antiguas
- 2.2. Egipcias
- 2.3. Elzevirianas
- 2.4. De Didot

Bajo los mismos fundamentos, en 1967, Javet Matthey publicó la siguiente lista, que es la que en la actualidad se conoce como la clasificación de Thibaudeau:

1. Romanas antiguas
2. Romanas de transición
3. Romanas modernas

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<sup>20</sup> DE BUEN, Jorge: *op. cit.*; Pág. 116.

4. Antiguas o grotescas o palo seco
5. Egipcias

Hasta aquí, los cinco grupos primordiales, aunque Matthey, siguiendo la línea original, completó su clasificación agregando otros dos importantes:

6. De escritura
7. Adornadas y de fantasía

Recientemente Robert Bringhurst ha publicado una nueva forma de ordenamiento basada en estilos artísticos:

1. Renacentistas
2. Barrocas
3. Neoclásicas
4. Románticas
5. Realistas
6. Modernistas geométricas
7. Modernistas líricas
8. Posmodernistas

Dentro de la clasificación DIN 16518–AtypI pueden situarse las siguientes:<sup>21</sup>

- ⊙ **HUMANAS:** Su nombre proviene del Humanismo, iniciado en Italia durante el siglo XV. Los caracteres son de remates gruesos y cortos. El contraste de las astas es ligero, ya que existe poca diferencia en la anchura de los trazos ascendentes y descendentes. Evocan tradición y presunción. (centaur, scheidler, augustea).
- ⊙ **GARALDAS:** Este sustantivo es una fusión de los nombres de Claudio Garamond y Aldo Manuzio (Alde, en francés), quienes trabajaron a principios del siglo XVI probando estilos más románticos y elegantes. El estilo se caracteriza por tener un mayor contraste entre gruesos y delgados en comparación con las humanas. Sugieren elegancia y tradición. (garamond, bembo, times).
- ⊙ **REALES:** En 1692, Luis XIV encargó el diseño de una nueva letra, que sus diseñadores concibieron bajo los principios de la geometría. El contraste entre gruesos y delgados es acentuado, mientras los terminales conservan prácticamente la forma triangular y cóncava de las garaldas. Es un carácter más sutil que sugiere un delicado refinamiento. (basquerville, calson, bell).

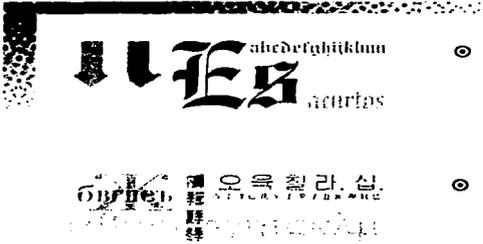
Hk Te dpo

Hk Te dpo

Hk Te dpo

<sup>21</sup> DE BUEN, Jorge: *op.cit.*; Pág. 118–126.

- ⊙ **DIDONAS:** La contracción de los nombres de Didot y Bodoni dio denominación a este grupo, cuyos orígenes son del siglo XVIII. En estas letras se repite y se exagera el contraste entre las astas gruesas y delgadas de las reales, pero se eliminan muchas de las curvaturas restándole fragilidad a los tipos. (bodoni, didot, brasilia, walbaum).
- ⊙ **MECÁNICAS:** Entre el siglo XVIII Y XIX, la Revolución Industrial trajo consigo cambios sociales que también dejaron huella en el arte. El mundo se volvió mecanicista y la tipografía vivió una nueva transformación. Las letras mecánicas anuncian, por su parte, el desligamiento de las formas tradicionales y muestran un aspecto más enérgico. Algunos estilos tienen terminales triangulares mientras que otros rectangulares. Las mayúsculas son de amplio uso en publicidad. (serifa, clarendon, memphis, rockwell).
- ⊙ **LINEALES:** Estas letras aparecieron a principios del siglo XIX pero fue hasta el siglo XX que tuvieron una extraordinaria aceptación. Están hechos con los mínimos elementos, fueron adoptadas por los funcionalistas y en particular por la Bauhaus. No tienen remates, por lo que algunos las llaman palo seco o sans serif. El contraste desaparece casi del todo, con el pretexto de que prevalezca una "forma pura". Sugieren modernismo, funcionalidad e industrialismo. (helvética, unica, univers, futura).
- ⊙ **INCISAS:** Su nombre proviene de incidir (cortar, herir, romper). También podrían llamarse lapidarias, ya que imitan los caracteres tallados en las piedras. Por alguna extraña razón, entre las incisas se agrupan las letras adornadas, sombreadas y fileteadas, así como otras aberraciones casi imposibles de leer. Sugieren un espíritu clásico pero actualizado. (trajan, graphia, saphir, fournier le jeune).
- ⊙ **CAIGRÁFICAS:** Son, como su nombre lo dice, las de aspecto caligráfico. Imitan el trazo "a mano alzada". Sugieren una escritura personal. (english 157, zapf chacery, coronet).
- ⊙ **MANUALES:** El nombre fue creado a partir de la raíz latina manus. A diferencia de las caligráficas, las manuales parecen haber sido dibujadas apoyando la mano. Sugiere un tipo de escritura espontáneo. (benguiat, frisky, script, contact).



- ⊙ **FRACTURAS:** Este nombre proviene del alemán *fraktur*. Aquí se agrupan todas las letras que recuerdan al estilo gótico, el cual debería ser su nombre. También son conocidas como inglesas. Sugieren tradición, religión o gastronomía. (*bristream fraktur, fette fraktur, english old style*).
- ⊙ **EXTRANJERAS:** Son todas las letras no latinas.

Por otra parte, la *serie* es cada una de las variantes dentro de una familia. Esta a su vez puede clasificarse debido a:

- ⊙ **SU PESO O GROSOR:** El grosor de un carácter puede ir transformándose desde un trazo fino hasta uno grueso, determinando así una amplia gama de espesores. Las diferencias en espesor dan variedad al estilo, ya que permiten generar diferentes tonos de gris: sin embargo, para el texto de un libro, el diseñador editorial debe limitarse a las clases intermedias. En casi todo el mundo se usan nombres en inglés para distinguir los espesores, y ni aun así existe un acuerdo para definir con precisión como debe llamarse cada paso de la serie.<sup>22</sup> Se pueden establecer los siguientes grosores:

Thin: Ultra fina o Extra Fina

Extralight: Superfina

Light: Fina

**Regular o Book: Regular o Texto**

**Medium: Mediana**

**Demi o Semibold: Seminegra**

**Bold: Negrilla o Negrita**

**Extrabold o Black: Supernegra o Extranegra**

**Ultrabold o Heavy: Ultranegra.**

No todas las familias disponen de todos los grosores. La mayoría de los alfabetos se diseñan en tres series básicas que son *light*, *medium* y *bold*.

- ⊙ **SU RELACIÓN ENTRE EJES:** Otra de las variantes tipográficas corresponde a las proporciones de la letra. En su anatomía básica existe un eje vertical y otro horizontal que, en un principio, guardan proporción y son perpendiculares. Cuando esto sucede, a la letra se le denomina "normal".

<sup>22</sup> DE BUEN, Jorge: *op. cit.*; Pág. 129-130.

Se puede variar la proporción que guardan entre sí los ejes de la letra o bien el espaciado entre los caracteres. Así la letra puede ser **condensada** o **extendida**.

- ⊙ **SU PERPENDICULARIDAD:** Otra posibilidad referente al eje vertical es la de inclinar la tipografía tanto a la derecha (*itálica o cursiva*) como a la izquierda (cursiva invertida).

### TIPONOMETRÍA

Pierre Fournier fue el primero en comprender la necesidad de racionalizar los cuerpos de los tipos o medidas de los caracteres. En 1737 publicó su sistema del punto tipográfico para la fundición sistémica de los caracteres, que llamó duodecimal. Tomó el tipo de letra más pequeño que se usaba en ese entonces llamado nonpareil y lo dividió en seis partes, a cada una le dio el nombre de punto, y a la medida de 12 puntos, la llamó cícero. La equivalencia con el sistema métrico decimal es:

**1 punto = 0.0350 cm**

**1 cícero = 0.420 cm**

El sistema angloamericano llamado sistema Pica, se difundió en Inglaterra y sus colonias. Se basa en la pulgada inglesa, que es equivalente a 2.54 cm. Su equivalencia con el sistema decimal es:

**1 punto = 0.032 cm**

**1 pica = 0.4233 cm**

El tipográfico, es un sistema propio llamado duodecimal, por la relación que existe entre la unidad mínima de medida, el punto, y la unidad superior, la pica, que consta de doce puntos.

Su tabla de equivalencia es entonces:

**1 pica = 12 puntos**

**1 pulgada = 6 picas**

**1 pulgada = 72 puntos**

**1 pulgada = 2.54 cm**

**1 pica = 0.423 cm**

**1 punto = 0.035 cm**

TRIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## LEGIBILIDAD Y LEIBLIDAD

⊙ **LEGIBILIDAD:** Es el término empleado en el diseño tipográfico para definir una cualidad deseable en los tipos, es una propiedad del diseño de la letra.

Esta palabra, legibilidad, es una reciente acepción de la Academia. Por ella entendemos "la calidad que tiene un escrito de ser legible". Entonces, si el lenguaje tiene muchas dimensiones, la legibilidad también ha de tenerlas, pues abarca desde la percepción correcta y expedita del formato editorial hasta el adecuado descifre de los caracteres.<sup>23</sup>

La legibilidad es un elemento que tiene gran importancia y para lograr su objetivo se debe tomar en cuenta los siguientes factores:<sup>24</sup>

⊙ El diseño de los caracteres.

Un tipo con mayor legibilidad debe tener:

1. espacios interiores abiertos, el contorno interno de las letras debe de estar lo suficientemente abierto para no confundirse con otras letras o que no se cierre al momento de emplear un tamaño pequeño.
2. que las ascendentes y las descendentes no sean muy cortas para que se distingan de la altura "x".
3. las letras con patines aumentan la legibilidad, aunque no deben de ser muy exagerados.

Los patines tienen tres funciones principales:

- a. ayudan a guardar cierta distancia entre las letras.
  - b. al mismo tiempo unen las letras para formar palabras facilitando la lectura.
  - c. ayudan a diferenciar las letras individuales.
4. no son convenientes los contrastes muy drásticos entre los trazos finos y gruesos, ya que dificultan la lectura, y por otro lado, es monótono una letra con trazos del mismo grueso.

⊙ El tamaño, el peso, el interlineado, el espaciado.

⊙ La longitud de líneas, las líneas justificadas o no justificadas, los márgenes.

⊙ El material, la tinta y la impresión.

⊙ Los ángulos en los que será observada.

En el estudio de la legibilidad, uno de los primeros factores a destacar es la longitud de los renglones. Existen diversos criterios para establecer cuales son las medidas mínimas, óptimas y máximas de los renglones.

<sup>23</sup> DE BUEN, Jorge: *op.cit.*, Pág. 39-40.

<sup>24</sup> ZARATE, Mónica: *op.cit.*

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Una regla establece que se ha logrado una anchura de columna favorable para la lectura cuando se colocan, por término medio, diez palabras por línea.<sup>25</sup>

Para Robert Bringhurst, en las composiciones a una sola columna, el renglón ideal contiene 66 caracteres, con un mínimo de 45 y un máximo de 75. en los trabajos a varias columnas, el número de caracteres debe reducirse hasta quedar en un intervalo de 45 a 60.

Definir la extensión de los renglones es una de las tareas críticas en el plan editorial, porque la cuenta de caracteres por renglón incide en que una publicación fatigue en mayor o menor medida a sus lectores, ya que el lector recibe un estímulo cada vez que termina un renglón.

Los criterios de legibilidad no pueden ser fijos, sino dependientes de la obra que ha de formarse y, por lo tanto de sus destinatarios. A los bajos lectores se les deben presentar los mayores estímulos, mientras que para los altos lectores se podrá, por ejemplo llegar hasta el máximo de 80 caracteres por renglón.

	BAJOS LECTORES	ALTOS LECTORES
Mínimo	34	45
Óptimo	45	60
Máximo	60	80

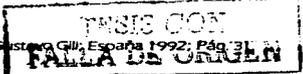
Es importante tomar en cuenta que la longitud de las líneas debe afectar la separación vertical entre ellas. Mientras más largo sea un renglón, mayor deberá ser la interlínea.

⊙ **LEIBILIDAD:** Es una cualidad de la tipografía como conjunto, o del uso de ella, como pueden ser las páginas, los carteles, las señales y cualquier tipo de texto, esto es, que la persona que lo va a leer pueda hacerlo de manera fácil y rápida.

Una vez elegido el tipo de letra se debe hacer leible y se debe tomar en cuenta:

1. el material impreso normal se lee a una distancia de 30 a 35 cm, el tamaño de letra debe calcularse para esta distancia. Letras muy grandes o muy pequeñas se leen con mayor esfuerzo y el lector se cansa rápido.
2. es más fácil leer un texto continuo en bajas, ya que las ascendentes y descendentes dan movimiento a la tipografía y por lo tanto hay seguimiento en la lectura.

<sup>25</sup> MÜLER BROCKMANN, Josef: *Sistemas de Retículas*; Gustavo Gili, España 1992; Pág. 131



3. la falta de trazo presenta uniformidad que puede llegar a hacerla monótona y en consecuencia poco atractiva.  
Esto se debe resolver dando más interlineado o utilizando texto de resalte e ilustraciones que rompan con la rigidez del texto.
4. el espacio entre cada letra se considera de manera aproximada al ancho de la letra "t" y como máximo el ancho de la letra "a". Deben evitarse los espacios muy abiertos entre palabras ya que estos pueden ser desagradables a la vista.

La legibilidad de un tipo de letra diseñado para un texto seguido, depende en gran manera de sus características concretas, y la legibilidad del modo en que se emplea.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## 2.9 IMÁGENES

Una imagen es la representación en forma de figura de un modelo original que ya existe.

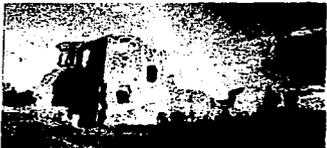
Las imágenes dan apoyo gráfico al texto.

Se debe conseguir una relación armoniosa entre imagen y texto para que la publicación aparezca como una unidad ordenada y que la relación entre ellos quede perfectamente definida y sea de fácil comprensión.

La colocación de las imágenes debe ser acorde y cercana al texto que se refiere, cuidando la estética de la página.

Cuando se extienden las imágenes de manera que ocupen el margen quedando uno o más de sus extremos rebasados para ser recortados por la guillotina al momento de refinar las hojas, se les llama imágenes a sangre.

Parker's Law



- ⊙ **ILUSTRACIÓN:** nombre general que recibe cualquier dibujo, diagrama, media tinta o imagen en color que sirve para explicar o embellecer un texto.

La principal ventaja de la ilustración respecto a la fotografía es su capacidad para manejar a su antojo un tema determinado, mediante la imaginación o concepción personal del ilustrador.

Para que una ilustración sea más efectiva, debe expresar una "historia" o una idea dentro de sí misma, lo que Harold Rudolph llamó "estímulo narrativo".

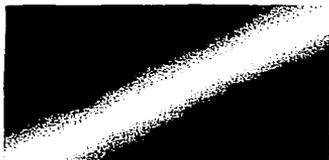
- ⊙ **FOTOGRAFÍA:** es el sistema de obtener imágenes impresas permanentes por medio de la acción físico química de la luz sobre un soporte especialmente preparado para tal efecto.

La fotografía requiere siempre de una imagen real, preexistente.

La gran cualidad de la fotografía, comparada con las otras artes visuales, es la sensación de credibilidad que produce en el espectador.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## 2.10 COLOR



El color es la sensación óptica resultante de la acción de la luz, la cual se desarrolla por ondas de distintas longitudes y a diferentes velocidades.

Todos los colores están incluidos dentro del espectro solar o arco iris (del violeta al rojo), a los que se suman los llamados neutros (blanco, gama de grises y negro) considerando además, todas sus combinaciones tonales y cromáticas.

El color es un factor clave en todas las imágenes, es el elemento gráfico que da identificación a un producto y que permite la competencia en el mercado. El color nos da el principal mensaje visual antes de leer y comprender las palabras ya que éste emite un mensaje inmediato.

En definitiva, los colores influyen notablemente sobre el ser humano tanto en el carácter fisiológico como psicológico. Los colores pueden producir sensaciones y reflejos de gran importancia pues pueden ser estimulantes, calmantes, perturbadores y emotivos. Por sus características particulares son factores de atracción y seducción y son utilizados para crear atmósferas determinadas.

Los colores, además, cuentan con una fuerza simbólica y una relación con los sentimientos. La variedad de significados que tienen los colores están también ligados a la vida cultural de los pueblos y nunca se aleja de la forma en la que vemos del mundo.

Existen teorías psicológicas del color las cuales se deben tomar en consideración para el diseño, aunque éstas pueden variar según los aspectos del grupo objetivo:

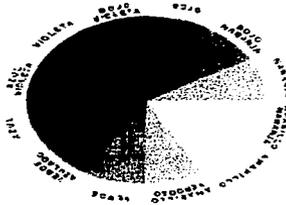
⊙ **VIOLETA:** inspirador de la belleza y el arte, protector, purificador; representa aflicción, tristeza, dignidad, aristocracia, solemnidad, penitencia, misticismo, profundidad y misterio; al ser mezclado con negro, desesperación, deslealtad y miseria. Es suntuosidad, realeza, dignidad y suntuosidad; también melancolía y delicadeza.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

⊙ **AZUL:** refrescante, purificador, relajante, tranquilizador para la mente, sensible, optimista, fiel, flexible, tolerante; designa infinitud, inteligencia, claridad, ligereza, seriedad,

la sensación de frío; también puede significar desesperación y nobleza.

- ⊙ **VERDE:** armonizador, relajación mental y física, natural, refrescante, tranquilizador, sincero, generoso, seguro, libre, satisfecho, compartir, autocontrol; es sinónimo de vegetación, humedad, calma, fresca y esperanza; sugiere primavera, amistad, realidad y equilibrio por su posición entre cálidos y fríos; también es celos, enfermedad e inexperiencia o falta de madurez. El verde remite al reposo, transparencia e inmortalidad.
- ⊙ **AMARILLO:** vivificador, feliz, ligero, brillante, lógico, mentalmente estimulante, disciplinado, optimista, pensamiento claro; sugiere, adolescencia, acción, oro, arrogancia, voluntad, poder, ciencia, espiritualidad y dinamismo y es también ira, cobardía, envidia e impulso irreflexivo; es intelectual, idealista y enérgico.
- ⊙ **NARANJA:** es también un color feliz, cálido, seguro, brillante, creativo, estimulante, divertido, animado, eleva el espíritu, aporta alegría, humorístico, independiente; es ardiente, excitante, íntimo y cítrico, es acción y entusiasmo, pero mezclado con negro es engaño, conspiración, sordidez y opresión.
- ⊙ **ROJO:** vital, fuerte, cálido, acogedor, sensual, decidido, amistoso, valiente, firme, airado, impaciente; sugiere fuego, corazón, excitación, actividad, pasión, sangre, impulso, peligro y revolución; es dinámico, enervante, agresivo, ambicioso; mezclado con blanco forma el rosa, que significa inocencia y frivolidad. Los rojos también se relacionan con la rabia y la crueldad.
- ⊙ **BLANCO:** frío, aislante, creador de espacio para pensar; significa reposo, claridad, sobriedad, inocencia, paz, alma, dignidad, limpieza, pureza, virtud y castidad.
- ⊙ **GRIS:** separador, solitario, autocrítico; resignación indeterminación, pesadez, desánimo, decadencia, depresión y neutralidad.
- ⊙ **NEGRO:** misterioso, protector, restrictivo; sugiere tinieblas, muerte, seriedad, pesar, lo oculto, separación, nobleza, sobriedad, duelo y destrucción.



### CÍRCULO CROMÁTICO

Instrumento usado en diseño gráfico para mostrar los colores de la misma familia de tonos, conocidos como colores adyacentes, y los colores opuestos, llamados colores complementarios. El círculo incluye los colores que se encuentran en el arco iris, así como algunos colores que no (violeta, azul, verde, amarillo, naranja, rojo y púrpura) alrededor de un círculo con espacios iguales para cada color.

### CONTRASTE <sup>26</sup>

El contraste es la comparación de elementos diferentes y ayuda a identificar las formas y a aumentar la variedad visual en una composición.

Dentro del contraste se desprenden diferentes tipos de acuerdo a las combinaciones que existen entre los colores:

- ⊙ **Clarooscuro.** Se da entre el blanco y el negro, que utilizados juntos, crean el contraste de tonos más acentuados.
- ⊙ **Brillante / Mate**
- ⊙ **Cálido / Frío**
- ⊙ **Contraste simultáneo.** Se refiere a los cambios aparentes de tono, valor y/o intensidad que son creados por los colores adyacentes.
- ⊙ **Contraste complementario.** Es el que se da con los tonos diametralmente opuestos en el círculo cromático.
- ⊙ **Contraste tonal.** Los tonos contrastan significativamente cuando están separados por 90 o más grados en el círculo cromático. Cuanto mayor sea la distancia entre los tonos en el círculo, tanto mayor será el contraste tonal.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## 2.II SISTEMAS DE IMPRESIÓN <sup>27</sup>



Las técnicas de impresión son los procesos utilizados para reproducir textos o imágenes, como la imprenta, litografía, flexografía, grabado y serigrafía. Todas estas técnicas utilizan mecanismos sencillos que consisten en aplicar sustancias colorantes a un soporte, ya sea de papel, plástico, tela o cualquier otro material, para realizar múltiples reproducciones.

Se clasifican de la siguiente manera:

### ⊙ DIRECTA

#### 1. SOBRE RELIEVE

**Tipos móviles:** Cada letra está tallada en un troquel de metal duro. Este troquel se golpea sobre latón blando para hacer un molde que se pone en un bastidor ajustable. La letra completa se funde en una aleación de estaño y plomo.

**Clichés:** Es una superficie a partir de la cual se realizan los trabajos de imprenta. Son planchas con zonas de imagen que sobresalen y sobre las que se aplica la tinta con rodillos, de la plancha se transfiere el papel a otro material.

**Estereotipia:** Fue la primera plancha de impresión tipográfica en la que se hizo un molde de una forma tipográfica mediante su fusión haciendo un duplicado en metal. Proporcionaba una superficie de impresión de una sola pieza que se podía utilizar en diferentes prensas.

Se utilizó para imprimir periódicos hasta principios de los años 70.

**Linotipia:** Se llamó así porque componía líneas completas en tipos de metal al mismo tiempo que el operador selecciona con un teclado. Unas uñas colocadas entre cada palabra aumentan el espacio hasta justificar los tipos.

**Flexografía:** Las planchas flexibles y las tintas fluidas que se utilizan en la flexografía convierten este proceso en el adecuado para la impresión sobre superficies no porosas como películas y polietilenos. Puede utilizarse con tintas solubles en agua. La impresión se efectúa en rodillos o bobinas de soporte en hojas sueltas.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<sup>27</sup> VILLEGAS, Margarita; *Apuntes*

## 2. PANTALLAS

**Esténcil o estarcido:** Método para calcar un dibujo utilizando una plantilla agujereada hecha de un material liso.

Esta plantilla se coloca sobre un papel, tejido u otra superficie y se hace pasar la tinta a través de los orificios para reproducir el diseño. Se utiliza también para reproducir diseños decorativos en paredes y techos así como para marcar embalajes.

**Serigrafía:** Sobre un bastidor se tensa un fino tejido sintético y se le aplica un revestimiento de película. Al exponerlo a través de un positivo se produce un recubrimiento en las zonas que no se quieren imprimir. Se lava y se crean las zonas abiertas en la pantalla. En la prensa, la malla se pone en contacto con la superficie a imprimir y se aplica la tinta a través de las zonas abiertas mediante un rodillo o raseo. Puede usarse casi sobre cualquier superficie, por lo que en publicidad es muy usado para imprimir toda clase de artículos promocionales.

**Mimiografía:** Funciona siguiendo instrucciones previamente codificadas en una cinta de papel perforado. Los primeros modelos consistían en un teclado y una componedora controlada por una cinta. Produce caracteres metálicos individuales; es una máquina muy adaptable. La matriz deseada se lleva a su posición mediante una cinta perforada de papel que contiene las instrucciones de la composición.

**Aerografía:** Funciona gracias al principio de la atomización interna. El aire comprimido pasa por una boquilla donde se mezcla con la pintura y se atomiza en pequenísimas partículas que salen en chorro. Aunque en sus inicios se utilizó casi exclusivamente para el retoque de fotografías, ha llegado a convertirse en un instrumento indispensable en las artes y en la industria gráfica actual.

## 3. BAJO RELIEVE

**Huecograbado:** Procedimiento de impresión en el que la imagen está grabada en hueco sobre la superficie de un cilindro o plancha matriz de cobre y dividida en pequeñas y numerosas celdillas, que reciben la tinta y la traspasan al papel, mientras que la superficie lisa pertenece a las áreas no impresas. En arte, el huecograbado corresponde a las técnicas de grabado, como las de punta seca, de buril y aguafuerte. Se destaca en la reproducción de imágenes artísticas compuestas por líneas muy finas y pequeñas áreas de color plano (papel moneda, letras de cambio, papelería profesional).

**Rotograbado:** Consiste en un cilindro previamente grabado a fin de que las áreas con imagen queden bajo relieve. Una vez grabado, el cilindro es colocado en la prensa que es rotativa, sumergido en una fuente o tintero que tiene una tinta completamente líquida, por lo que se introduce fácilmente en los huecos, entintando de esa forma la imagen.

**Grabado:** Es un proceso de impresión de gran tirada. La superficie de impresión es un rodillo metálico pulido recubierto por un conjunto de diminutas cavidades o celdas que confirman la imagen a imprimir. Esto permite obtener una amplia gama de tonos grises. La impresión en color se consigue con diferentes rodillos para cada color.

## ⊙ INDIRECTAS

### 1. DE FASE

**Litografía:** Técnica de impresión artística y editorial que permite la posibilidad de dibujar directamente con lápices, pinceles o plumillas con tinta a base de sustancias grasas, sobre la superficie de una plancha un diseño invertido, que la impresión pondrá normalmente después. Una vez hecho el diseño, la piedra o lámina se graba de manera imperceptible, se lava con agua y luego se entinta. La tinta-grasa se fija sólo en las zonas dibujadas y resbala en las que no lo está, así, está preparada para ser impresa por una prensa litográfica manual o automática.

**Offset:** La tinta se transfiere de la superficie litográfica a una superficie intermedia de caucho y de ahí al papel, plástico o metal. La calidad de las imágenes resulta inigualable. Se basa en el principio de que el aceite y el agua no se mezclan. Se utiliza para trabajos que van desde folletos y boletines monocolors hasta enormes cantidades de ejemplares de revistas, catálogos y productos de empaque y embalaje.

El offset seco es el sistema que usa una mantilla para trasladar la imagen de la plancha al papel, y que se distingue de la litografía por utilizar una plancha de relieve sin necesitar además sistema de mojado. Las máquinas de offset pueden imprimir en un solo tiro de uno a seis colores, y según el tipo de papel con que se alimenten, pueden ser de impresión plana (con papel cortado en pliegos, medio pliego o cuarto de pliego) o rotativa (rollos de papel sin cortar).

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

**Tampografía o sello.** La utilización de las piedras para sellar quizá sea la forma conocida más antigua de impresión. La piedra tallada o grabada en la superficie, encajada a menudo en un anillo, se coloreaba con pigmento o barro y se prensaba contra una superficie elástica y dúctil a fin de conseguir su impresión.

## 2. FOTOGRAFICA

**Heliografía:** Procedimiento de reproducción fotomecánica que permite pasar de un cliché fotográfico a una plancha metálica para imprimir un gran número de copias en papel. Sobre una plancha metálica tratada con una sustancia fotosensible, la acción de la luz marca zonas que retienen los negros profundos y proporcionan una fiel transcripción de las tonalidades.

**Fotocopista o fotocopiadora:** Dispositivo electrostático que crea imágenes por medio de cargas eléctricas y partículas de tinta en polvo o tóner que se transfiere a una hoja de papel en blanco.

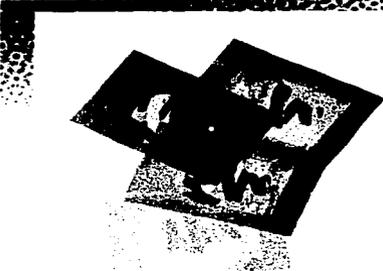
**Fotografía:** Procedimiento por el que se consiguen imágenes permanentes sobre superficies sensibilizadas por medio de acción fotoquímica de la luz o de otras formas de energía radiante.

**Holografía:** Surge con el desarrollo del láser, es una técnica llamada fotografía sin lente. Es capaz de reproducir imágenes en 3D. Permite obtener una fotografía en relieve utilizando las interferencias producidas por dos haces de rayos láser, el primero procedente del aparato productor del holograma, y el otro reflejado por el objeto que hay que reproducir. A diferencia de la fotografía, donde la imagen es visible desde el negativo, el holograma debe ser nuevamente iluminado para poder ser visto.

**Xerografía:** Proceso de impresión electrostática en seco que se utiliza para la reproducción de imágenes o documentos en las fotocopiadoras.

Todo el proceso xerográfico se puede llevar a cabo en menos de cinco segundos.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

PREPrensa<sup>28</sup>


Aunque el término de pre prensa es nuevo, el concepto no lo es, desde los años sesenta, los avances en la fotografía y la electrónica han revolucionado la impresión. Los nuevos materiales sensibles a la luz, como las resinas y los fotolitos, han creado superficies de impresión duradera por medios fotográficos y no mecánicos. Los sistemas informáticos permiten fabricar con rapidez películas para transferir imágenes a cualquier superficie de impresión. Incluso se obtienen impresiones o grabados directamente por medio de máquinas que utilizan ciertos tipos de rayo láser o agujas de diamante. Las imágenes generadas en las computadoras se almacenan en bases de datos y se transfieren directamente a las formas de impresión sin ningún paso intermedio. Considerados en conjunto, todos estos cambios han sido bautizados como "la revolución de la pre impresión".

Estrictamente hablando, la pre prensa digital es el periodo comprendido entre el final del diseño y el inicio de la impresión; cuando se realizan los originales mecánicos, la selección de color o las reproducciones fotográficas y los negativos (o positivos) necesarios.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<sup>28</sup> SAGAHÓN/CEMAJ/ALVARADO: *Manual de pre prensa digital*. OT Cursos; México 1997; Pág. 3.

## 2.12 PAPEL

El papel es todo aquel material utilizado para trazar o imprimir, cuyo gramaje no es superior a 150 gramos. Si excede este peso, entra en la categoría de cartulina o cartón (a excepción de algunos papeles couché que alcanza hasta 250 gramos).

Por ser el simple soporte de la obra, podría parecer que el papel no tiene trascendencia como significativo en el proceso de comunicación. Por el contrario, sus características (peso, opacidad, color, textura, dureza, firmeza, resistencia a la luz y a la humedad...) resaltan antes de cualquier cosa.<sup>29</sup>

Si se atiende a su aspecto, los papeles pueden ser alisados, satinados, estucados, etc., y los empleados en las imprentas se agrupan en dos clases: naturales, es decir sin recubrimientos y encolados, pigmentados y estucados o couchés.

Para la impresión tipográfica en general resulta mejor usar papeles blandos con poca cola. En ediciones corrientes, sin ilustraciones, puede utilizarse indistintamente papel alisado o satinado; pero si la obra abunda en ilustraciones será imprescindible recurrir a papel satinado y si es estucado mejor.

Imprimir en offset implica disponer de papel blanco y bien colado para obtener resultados óptimos, y si se quiere editar un libro con fotografías a colores nadie recomendará los papeles económicos, pues el que tengan poca cola y calidad terregosa impide lograr impresiones nítidas y uniformes.<sup>30</sup>

En cuanto a las cartulinas, las hay de diversas clases y entre las mejores pueden citarse las bristol, marfil, opalina y otras, cuyos nombres comerciales varían. Como el papel, la cartulina puede ser satinada, alisada, mate, couché, etc.

Si se continuara ascendiendo en la escala de grosores, luego de las cartulinas hallaríamos los cartones.

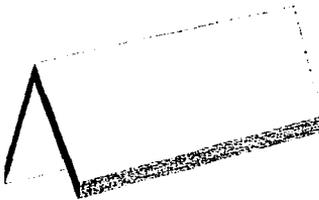
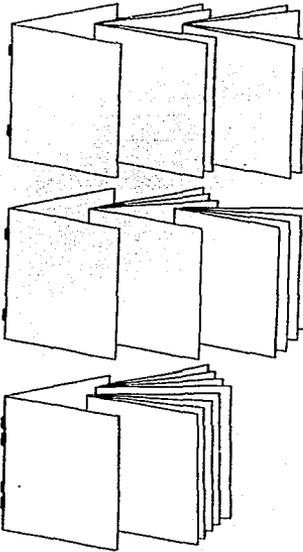
Los cartones se emplean, en la industria editorial, para pastas duras de encuadernación de lujo o semilujo. Se fabrican con desperdicios de papel, trapo y cuerdas.

FINIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<sup>29</sup> DE BUEN, Jorge: *op.cit.*; Pág. 136.

<sup>30</sup> ZAVALA Ruiz, Roberto: *El libro y sus orillas*; UNAM, México 1994; Pág. 31.

### 2.13 ENCUADERNACIÓN <sup>31</sup>



La encuadernación es el procedimiento para armar, pegar o coser o engrapar y empastar los cuadernillos de una publicación. Según como serán plegadas las páginas en un pliego se determina la disposición estas, lo que uno debe considerar principalmente cuando tiene que compaginar imágenes sin margen o a doble página.

La encuadernación es "a caballo" cuando las hojas previamente cortadas y plegadas se encuadernan una sobre otra haciendo que las primeras páginas de la publicación contengan automáticamente también las últimas y luego se fijen por cocimiento, o bien, engrapadas. Si los pliegos se encuadernan uno al lado del otro, tendrán las páginas consecutivas y se fijarán por encolado.

Hay distintas clases de encuadernación. La más común se llama rústica, y se realiza cubriendo el impreso con una cartulina impresa, plastificada o no, barnizada o no, que se denomina forro. La encuadernación de lujo o artística puede hacerse con diversos materiales que dan nombre a cada clase: en piel, con tapas o cartones forrados, telas de distintas calidades, plásticos y hasta en papel.

El procedimiento para encuadernar un impreso cambia de acuerdo con el tipo elegido y según se haga manual o mecánicamente. Los pliegos de papel pueden doblarse a mano o a máquina, pero en uno u otro caso se cuida que la paginación siga un orden progresivo. Las máquinas dobladoras o plegadoras son capaces de doblar miles de pliegos en cortas fracciones de tiempo.

Doblados ya los pliegos se procede a apilarlos por medio de alzadoras para juntar a un tiempo varios libros, lo que se conoce con el nombre de alce, alzada o alzado.

Una vez que se ha terminado el alce de lo impresos éstos pueden seguir dos caminos: pasar por las máquinas cosedoras, donde, con hilo vegetal o de nylon serán cosidos, o bien, ir directo a la guillotina, donde se cortará el impreso también por el lomo, que después será fresado o picado a máquina para, por último, ser pegado al forro con una cola que hoy se prepara a base de resinas polivinílicas.

Los ejemplares cosidos se refinan por los tres lados restantes, en tres pasos si se utiliza guillotina de una sola cuchillas, o en uno solo si se dispone de una guillotina trilateral.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<sup>31</sup> ZAVALA Ruiz, Roberto: *op.cit.*: Pág. 100 - 103

## 2.14 SOFTWARE EDITORIAL

Es el software empleado para diseñar, editar páginas y hacer el paste up electrónico del texto y gráficos. Es la herramienta más importante del DTP, definido por Larrañaga como "la fusión de las artes gráficas y la tecnología computacional".

Es el uso de una computadora personal, procesador de palabras, programas para manejo de gráficos y un programa de edición de páginas para producir material impreso con una calidad superior en la formación de texto e imágenes, diseño, montaje y preparación de los originales para su reproducción a través de un sistema automatizado, dando al usuario la habilidad de controlar la forma y el contenido de su trabajo.

El principal objetivo de usar un programa de edición de páginas, es reducir o eliminar la necesidad del paste up manual al momento de armar un original mecánico, ya que se pueden crear líneas de registro, ventanas en donde serán colocadas las fotografías, líneas guías para la colocación de elementos adicionales y hacer la separación de color en páginas distintas.

Algunos de estos programas son:

- ⊙ **PAGEMAKER:** es un software desarrollado por la firma Aldus. Su versión posee un modelo de tablero para pegar fácilmente y los textos y gráficos se pueden colocar señalando cualquier parte de la página. Tiene la ventaja de poder tratar largos documentos (hasta 999 páginas). Entre sus limitaciones están el no poder abrir sino una página por vez y rotar textos en pasos de 90 grados. Además, el color debe ser manejado por un programa independiente como Aldus Pre-Print, que viene incluido en el PageMaker.
- ⊙ **QUARKXPRESS:** A diferencia del PageMaker, el QuarkXpress es más complicado de entender y falla un poco en los trabajos extensos. Sus grandes ventajas son el poseer más controles tipográficos, abrir varios documentos a la vez y rotar libremente los componentes de la página. Incorpora también características de separación de color. Es recomendable para diseñadores gráficos profesionales. Se usa principalmente en la diagramación de libros, revistas y folletos.

TESIS DON  
FALLA DE ORIGEN

## CAPÍTULO 3

## PROYECTO

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

**"El diseño no es el producto o mensaje en sí,  
no es una manifestación material,  
sino el proceso que lleva a lograr  
ese producto o mensaje"**

### 3.1 PROPUESTAS DE ESTILO

En base a los objetivos y lineamientos mencionados en el Capítulo 1 página 18 se darán a continuación tres propuestas de estilo para la revista infantil del Museo Universitario del Chopo con las siguientes características:

- ⊗ Publicación: semestral.
- ⊗ Precio del ejemplar: \$10.00 (Tentativo).
- ⊗ Formato: Carta.
- ⊗ Número de páginas: 20.
- ⊗ Material para los forros: Papel couché.
- ⊗ Material para la página impresa: Papel bond.
- ⊗ Sistema de impresión: Offset.
- ⊗ Encuadernación: Engrapado a caballo.

#### ⊗ CHOPINO - CALIGRÁFICO:

Se utilizará formato vertical con una retícula que pueda variar de una a dos columnas, la tipografía empleada para el texto base y para los títulos será de la familia de las manuales, poniendo como ejemplo la fuente Impress o Kirsten, ya que se pretenderá que todo parezca como si la revista fuera realizada por los propios niños.

El mismo caso será para las ilustraciones, basadas en un solo personaje llamado Chopino, una lagartija disfrazada de dinosaurio que hace referencia a que en ese sitio estuvo alguna vez el Diplodocus que hoy se encuentra en el Museo de Historia Natural y a que ahora existe una nueva generación que vive ahí para dedicarse al arte, además de que posteriormente podría funcionar como mascota del Museo Universitario del Chopo.

Chopino será una figura contorneada, haciendo parecer que hubiese sido trazada con un lápiz, al igual que el resto de los elementos, como pueden ser piecitas y folio, que retomarán a su vez la esencia arquitectónica del lugar o temas relacionados con su origen e historia.

El papel a utilizarse será papel bond que podrá ser blanco o de color y se empleará una sola tinta, específicamente color negro, para una fácil lectura y para hacer énfasis a las ilustraciones que puedan ser coloreadas.



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

### © EL CHOPO - REPRESENTATIVO



Se utilizará formato horizontal con una retícula que pueda variar de una a dos columnas, la tipografía empleada para el texto base y de resalte será de la familia de las lineales, como pueden ser la Futura o Univers.

Las ilustraciones serán principalmente fotografías en escala de grises o duotonos, según la tinta a utilizar haciendo de esta revista un medio formal y verosímil, sin perder de vista el usuario al que se dirige.

Los elementos de la página retomarán elementos estructurales del Museo Universitario del Chopo en plastas que permitan crear un contraste entre el fondo y el texto.

Se le dará este nombre porque es como mejor se le conoce al museo y a su entorno ya que dicho nombre ha relacionado a este sitio con el nombre por cientos de años y ayudará a su fácil identificación.

Se utilizará papel bond de alto gramaje ya que en su mayoría se imprimirán fotografías y el exceso de tinta en un papel delgado podría ocasionar problemas de calidad.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

◎ MUNCHO - URBANO



Se utilizará formato vertical, con una retícula que pueda variar de una a tres columnas, considerando que el usuario está considerado como bajo lector, la tipografía empleada para el texto base será de la familia de las mecánicas (Serifa) y de las manuales (Impress) para hacer que el texto tenga una fácil comprensión, al igual que espontaneidad en el trazo. Para el texto de resalte se utilizarán fuentes de la familia de las lineales para hacer que los títulos tengan un enfoque novedoso y actual. Las ilustraciones estarán basadas en personajes urbanos de la zona, como pueden ser los visitantes al Tianguis del Chopo o simplemente los vecinos de la colonia Santa María la Rivera.

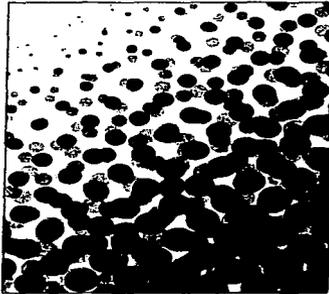
Estos personajes, por ser tomados "de la calle", estarán complementados en el diseño de las páginas por elementos de esta cultura callejera y por supuesto del movimiento artístico del "Pop Art" haciendo uso de plastas en los personajes y de tramas ampliadas de los sistemas de impresión para ser utilizadas como marca de agua por detrás de los textos y en el diseño de los encabezados, dando movimiento e impacto visual al contenido de la página.

El papel a utilizar será papel bond extra blanco de alto gramaje para poder imprimir en la totalidad de la página con calidad y a dos tintas: negra y otra más que pueda alternarse de número en número de ejemplar.

Toma su nombre de algunas de las letras iniciales y representativas del Museo Universitario del Chopo. (M de Museo, UN de Universitario y CHO de Chopo), además de que crea la sensación de que bien pudiera ser un apodo.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

### 3.2 ELECCIÓN DE PROPUESTA Y PERSONAJES



Se utilizará la propuesta de **MUNCHO - URBANO** ya que presenta un enfoque más adecuado para el usuario, sobre la base de que los niños de hoy están rodeados por las animaciones y la tecnología que los medios masivos de comunicación les ofrecen; les llama más la atención una imagen que represente novedad y actualidad a diferencia de un simple dibujo o una compleja fotografía.

Para el diseño de las páginas y sus elementos se aplicarán tramas ampliadas de sistemas de impresión como el offset y la serigrafía, haciendo uso de filtros de Adobe Photoshop en escalas de grises o en distintas tonalidades cuidando el contraste entre fondo y figura.

Una de estas tramas se manejará como marca de agua y podrá aparecer en algunas de las páginas para dar apoyo gráfico al diseño; ésta, de manera aleatoria se presentará rotada o invertida o en una escala mayor o manipulada de cualquier otra forma dependiendo de las necesidades de cada sección, además de que en conjunto proporcionará unidad y equilibrio en el diseño total de la revista.

En ocasiones algunos textos, ya sean de base o de resalte, serán apoyados por una plasta rectangular en color negro para generar un mayor contraste y dar importancia a ciertos datos que requieran más atención.

Las fotografías utilizadas en las secciones aparecerán en duotono y en su formato original a una escala menor a una resolución mínima de 300 DPI y en su mayoría de manera rectangular con la finalidad de dar soporte a las columnas para que exista cierta estabilidad en contraste con la mancha tipográfica que en gran parte de las ocasiones contorneará a las ilustraciones que aparezcan en las páginas.

Como soporte habrán dos personajes, un niño y una niña, que caractericen por medio de la ilustración al usuario de manera directa, pues en su forma, manifiestan la moda o tendencia donde se encuentra esta generación y sobretodo a los personajes urbanos, llamados también por su actitud o facha "skate", "rasta", "cholo", "hippie", "punk", "dark"...

Esto a la larga sería un inconveniente, pues los personajes reflejan exclusivamente esta época, sin embargo, con el paso del tiempo, podrían cambiar su aspecto adecuándose a las corrientes que estén por venir.



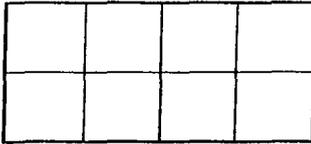
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Los personajes aparecerán indistintamente en las páginas dependiendo del contenido y del apoyo gráfico que necesite el texto sin absorber la atención de los niños ya que la única finalidad de su presencia es crear un vínculo por medio de su identificación con éstos, más no pretende llegar a ser un cómic. Para ello, las ilustraciones de los personajes serán con posturas discretas y manejarán plastas en diferentes tonos dependiendo de la elección final del color a utilizar; el trazo será cónico redondeado de la paleta de pinceles artísticos de Adobe Illustrator que será empleado también para algún otro tipo de ilustraciones que aparezcan como soporte en las secciones de acuerdo a su contenido.



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

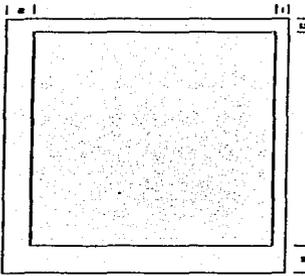
### 3.3 FORMATO, MÁRGENES Y RETÍCULA



Como los lineamientos lo indican, se utilizará el formato carta o letter (21.59x27.94 cm) para el mejor manejo de su envío.

Teniendo en cuenta que en el pliego carta (87x57 cm) de papel bond extra blanco de 44.5 gramos caben sin problema alguno 8 páginas, se utilizarán 1¼ pliegos para la impresión total de las páginas de cada ejemplar y tan sólo ¼ de pliego carta de papel couché brillante de 135 gramos para los forros.

La orientación del papel será vertical para un manejo más cómodo, tanto en la manipulación de los elementos de la página, como para facilitar al usuario su lectura.

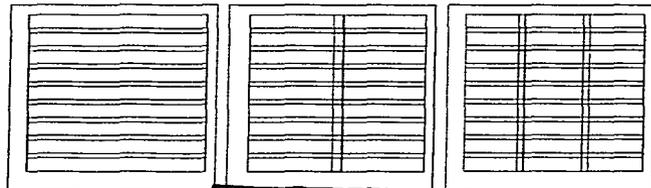
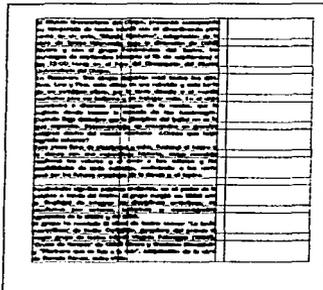


Para los márgenes se empleará el sistema 2-3-4-6, donde la unidad  $x = 0.5$  cm, y por consecuencia, éstos quedarán: 1 cm (corte), 1.5 cm (cabeza), 2 cm (lomo) y 3 cm (pie).

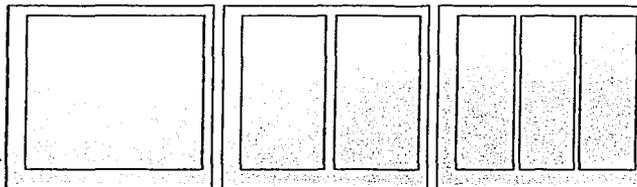
La diagramación de las páginas se hará en QuarkXPress en plataforma PC ya que éste permite una óptima colocación de textos e imágenes, además de que su manejo facilita los procesos de pre prensa e impresión tanto para la publicación final como para el dummy que se entregará al museo para su autorización y a la editorial como ejemplificación de la correcta ubicación de los elementos y así evitar posibles errores.

Por otra parte, QuarkXPress presenta la alternativa de convertir cada página a formato EPS para ser procesado en cualquier otro software y/o plataforma en caso que surgiera algún error de manipulación en su formato original.

El diseño de la retícula constará principalmente de tres páginas maestras compuestas por 1, 2 y 3 columnas y nueve intercampos, cada uno de ellos con tres líneas de texto y su línea vacía correspondiente.



- ⊙ **UNA COLUMNA:**  
Se adaptará a los límites del margen y se utilizará en secciones donde domine la imagen sobre el texto o en su defecto aparezcan textos aislados a modo de notas.
- ⊙ **DOS COLUMNAS:**  
Será la que se use con mayor frecuencia debido a que su estructura permite ilustrar los conceptos de manera inmediata. De ancho tendrá 8.80 cm y el medianil separará a las columnas por una distancia de 1 cm.
- ⊙ **TRES COLUMNAS:**  
Se utilizará en las secciones dónde sea abundante la cantidad de texto y existan pocas o pequeñas imágenes para ilustrar. Las columnas tendrán un ancho de 5.8 cm. separadas por un medianil de 0.5 cm.



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## 3.4 ELEMENTOS DE LA PÁGINA

## ⊙ TEXTO BASE

Para el texto base se utilizará la fuente *SerifaLtBT* de la familia de las mecánicas, debido a que el diseño de sus caracteres ayudará a lograr una correcta legibilidad en textos extensos, como pueden ser artículos o reseñas, donde la cantidad de información que se maneja requiera de elementos que favorezcan una fácil lectura en una retícula de hasta tres columnas.

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmñopqrstuvwxyz  
 1234567890.:;("!\*!¿?´)

También se usará la fuente *ImpressBT* de la familia de las manuales, cuando los artículos de las secciones sean de pocos párrafos e información sencilla y se utilice como máximo dos columnas, con excepciones.

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmñopqrstuvwxyz  
 1234567890.:;("!\*!¿?´)

## ⊙ TEXTO DE RESALTE

Se empleará la fuente *HandelGotDLig* de la familia de las lineales en títulos, subtítulos y folio o textos sencillos, pues sus caracteres sintetizan las cualidades de diseño que pretende la revista y por ser utilizada como texto de resalte es necesario que sea atractiva para el usuario.

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmñopqrstuvwxyz  
 1234567890.:;("!\*!¿?´)

## ⊙ FOLIO:

Un círculo con una estela tramada colocado en los extremos inferior derecho e izquierdo respectivamente de las páginas contendrá la numeración continua de las páginas tanto en número como en letra haciendo uso del alto contraste para su fácil identificación.

Un museo es un lugar que guarda colecciones de objetos de interés artístico, histórico o científico. El museo cuida estos objetos, los arregla, investiga y estudia, y siempre los da a conocer a sus visitantes a través de exposiciones

Un museo es un lugar que guarda colecciones de objetos de interés artístico, histórico o científico. El museo cuida estos objetos, los arregla, investiga y estudia, y siempre los da a conocer a sus visitantes a través de exposiciones.

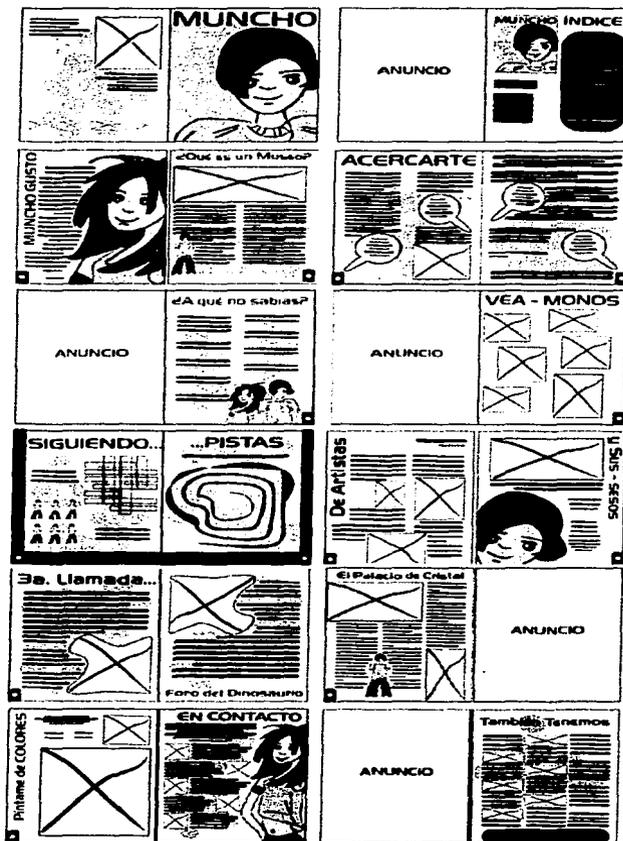
Un museo es un lugar que guarda colecciones de objetos de interés artístico, histórico o científico. El museo cuida estos objetos, los arregla, investiga y estudia, y siempre los da a conocer a sus visitantes a través de exposiciones.



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

3.5 LAYOUT

A continuación se presenta el layout página por página incluyendo portada, contraportada y forros para la Revista Infantil del Museo Universitario del Chopo.



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

### 3.6 APLICACIÓN DE ESTILO

Cada sección será identificada de manera inmediata por su título el cual estará contenido en un rectángulo degradado de blanco a negro en diferentes ángulos con la aplicación de los filtros de Adobe Photoshop, pixelate y color halftone, para la creación de las tramas en diferentes contrastes y tonalidades, para de esta manera introducir el texto en blanco o negro según sea el resultado final del fondo y en altas o en bajas dependiendo de la longitud del nombre de la sección, todos en fuente HandelGothDLig con un efecto de outer bevel para crear una sombra y separar al texto de la trama del fondo.

Caso inverso al diseño de los encabezados de las secciones ocurrirá con el nombre de la revista que aparecerá en la portada, ya que este no tendrá ningún rectángulo y los efectos serán creados en la misma tipografía para poder ser colocado en cualquier otro sitio en los números siguientes sin la necesidad de llevar consigo al rectángulo como fondo.

Las secciones y su contenido serán las siguientes:

- ⊙ **Muncho Gusto:** Presentación y sección editorial.
- ⊙ **¿Qué es un Museo?** Explicará el concepto de museo y todo lo que este es.
- ⊙ **Acercarte:** Abarcará temas que acercarán a los lectores al arte.
- ⊙ **¿A que no sabías?** : Presentará conceptos relativos al arte y a sus procesos con ejercicios prácticos.
- ⊙ **Vea\_monos:** Contendrá ilustraciones.
- ⊙ **Siguiendo Pistas:** Incluirá pasatiempos y juegos relacionados con el museo y el contenido de la revista.
- ⊙ **De artistas y Sus\_sesos:** Expondrá la vida de artistas y sus experiencias.
- ⊙ **3ª Llamada...Foro del Dinosaurio:** Hablará de los eventos que se presenten en el foro.
- ⊙ **El Palacio de Cristal:** A manera de cuento relatará la historia del recinto.
- ⊙ **Píntame de Colores:** Sección creada de manera especial para colorear.
- ⊙ **En Contacto:** Creará el vínculo con los lectores en forma de correspondencia.
- ⊙ **También Tenemos:** Publicará la programación semestral del museo.

A continuación el diseño de la revista página por página:  
Escala 1:18 / 24%



**1º DE FORROS:**

Al ser la portada, incluirá por supuesto, el nombre de la revista, los titulares de artículos de mayor interés, los legales y el código de barras.

Se utilizará la trama en fondo de agua y uno de los personajes aparecerá en la revista en primer plano. Número con número se alternarán posiciones y en ocasiones interactuarán con otras imágenes que ilustren artículos sobresalientes.

Se empleará siempre HandelGotDLig en puntajes, grosores y tonalidades diferentes.

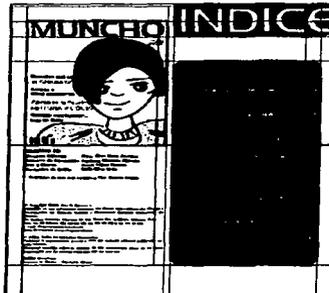
**2º DE FORROS:**

Anuncio.



**PÁGINA I:**

Esta página contendrá al índice, a los créditos y a los legales. Aparecerá lo que se muestra en la portada. Se hará uso de dos columnas y en una caja de texto negra aparecerá la ubicación de las páginas de cada sección. El texto se manejará en ImpressBT, combinando entre altas y bajas, al igual que alternando grosores y alineación de los párrafos.



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

**PÁGINA 2.**

Será la sección editorial y la presentación de la revista a manera de prólogo. Tendrá la preferencia la dirección del museo o el consejo editorial.

Para el texto se utilizará una sola columna en fuente ImpressBT y justificado a la derecha ya que contorneará a alguno de los personajes dependiendo del sexo de quien firme la sección, este personaje quedará alineado al margen de corte. No se usará el fondo tramado para darle una total importancia al contenido.



**PÁGINA 3.**

Abarcará temas relacionados con la museografía, sus disciplinas y oficios.

Se hará uso de dos columnas con párrafos justificados y tipografía SerifaLTBT. Una fotografía que abarque ambas columnas ilustrará el contenido. Podrá aparecer o no alguno de los personajes.

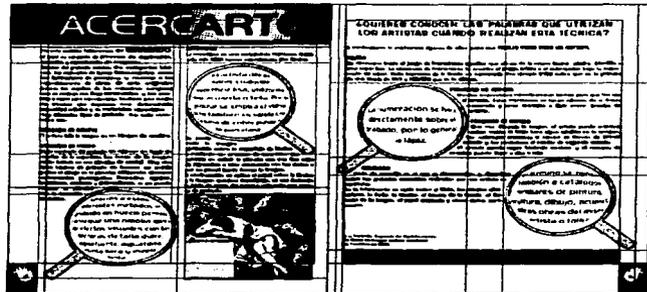
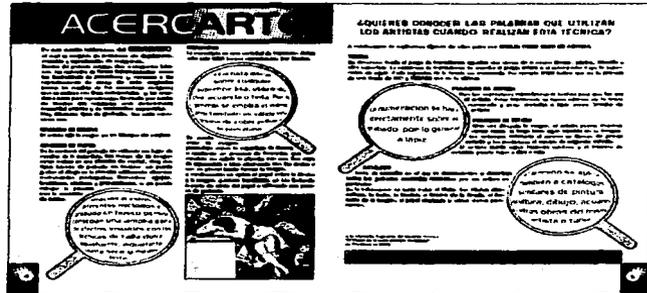


TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

**PÁGINA 4 Y 5:**

Como su nombre lo indica, en esta sección se hablará de arte para acercar al usuario a éste desde todas sus perspectivas y en todas sus áreas. Se combinará el diseño entre una y dos columnas. Unas lupas darán énfasis a cierta información que lo amerite resaltando datos de interés. A su vez, los textos contenidos en dichas lupas serán en un puntaje mayor al resto del artículo y en fuente HandelGotDLig. Se ilustrará con alguna o algunas imágenes que remitan al contenido.



**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**

**PÁGINA 6:**  
Anuncio

**PÁGINA 7:**

Explicará conceptos y dará a conocer temas referentes al arte y a su proceso. Será una sección de inventos. En su mayoría se hará uso de dos columnas, pero podría componerse en una sola dependiendo en gran medida de la cantidad de texto. Las imágenes utilizadas ilustrarán explícitamente el contenido del artículo. Se empleará la fuente HandelGotDLig. En ésta sección aparecerán los dos personajes.



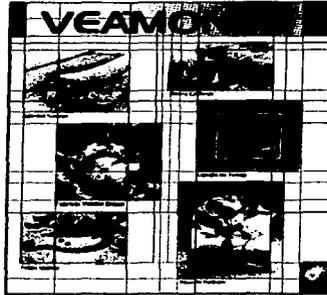
**PÁGINA 8:**  
Anuncios

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

**PÁGINA 9:**

Sección donde se presentarán obras de ilustradores contemporáneos tanto mexicanos como extranjeros especialistas en la gráfica infantil. En números especiales tendrán la oportunidad jóvenes y niños de mostrar sus trabajos.

Las imágenes aparecerán en orden aleatorio de acuerdo a la cantidad o formato de éstas. No se usará la trama en marca de agua para dar mayor limpieza a la página.

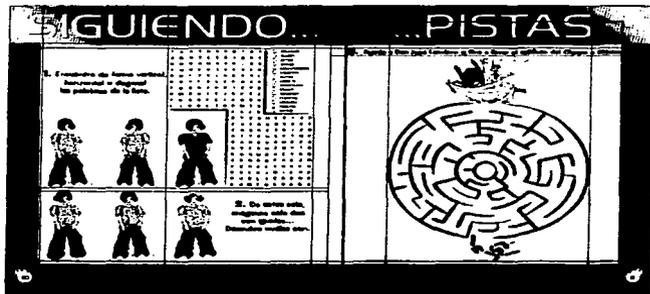
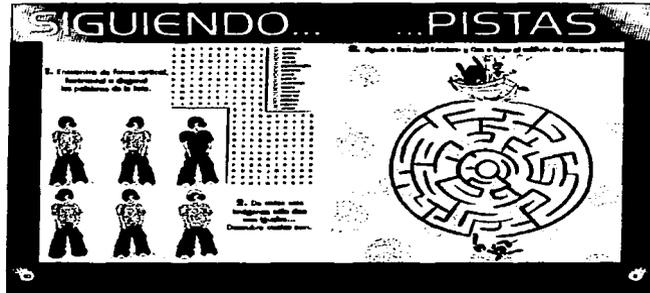


TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

**PÁGINA 10 Y 11:**

Al ser las páginas centrales tendrán juegos didácticos y pasatiempos relacionados a las actividades que realiza el Museo Universitario del Chopo, temas referentes al arte, a la cultura, o al edificio y su historia.

Tendrá un marco para dar mayor importancia a la sección. Se utilizará la fuente ImpressBT para dar las instrucciones y a las actividades. No se manejará una retícula específica ya que dependerá de los pasatiempos que se manejen de número en número. Cualquiera de los dos personajes o los dos podrán ser motivo de este espacio para el entretenimiento.



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

**PÁGINA 12 Y 13:**

Sección que incluirá biografías y anécdotas de artistas reconocidos.

El uso entre una y dos columnas será aleatorio. La frase del titular estará dividida en dos y rotada a 90° y cada una de estas partes estará alineada a los márgenes de corte ya que habrá un subtítulo nombrado al artista a quien se dedicará la sección. El texto en ImpressBT estará ilustrado por obras del artista. No se utilizará fondo debido a que aparecerán muchos elementos y generaría ruido. Incluirá una actividad para colorear y/o recortar y ser enviada por correo para participar en concursos o rifas. Alguno de los personajes aparecerá en los requisitos o instrucciones de dicha actividad.



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

**PÁGINA 14 Y 15:**

Sección dedicada a los eventos que ahí se presenten, como a las actividades que se lleven a cabo antes y después de cada uno de estos.

La retícula estará conformada por una sola columna en cada página. Al igual que la sección anterior, la frase del encabezado se dividirá en dos partes y cada una de ellas aparecerá en una página distinta. Se utilizará la fuente ImpressBT.

Ciertas ilustraciones darán mayor énfasis al contenido del artículo, serán de gran tamaño y estarán contorneadas por el texto.

## 3a llamada

El primer momento de un evento es el momento de la presentación. Este momento es el que da lugar a la atención del público y a la participación de los asistentes. Este momento es el que da lugar a la atención del público y a la participación de los asistentes.

**Objetivos:**

El objetivo principal de esta actividad es que los asistentes conozcan el contenido del evento y se interesen por participar en él. Este objetivo se logrará mediante la presentación de los temas a tratar y la invitación a la participación de los asistentes.

Este momento es el que da lugar a la atención del público y a la participación de los asistentes. Este momento es el que da lugar a la atención del público y a la participación de los asistentes.

**Metodología del Evento:**

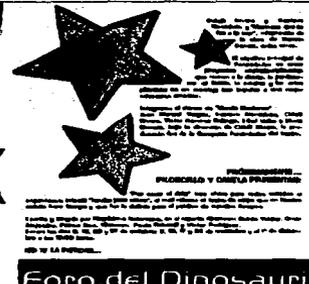
El evento se llevará a cabo mediante la presentación de los temas a tratar y la invitación a la participación de los asistentes. Este momento es el que da lugar a la atención del público y a la participación de los asistentes.

Este momento es el que da lugar a la atención del público y a la participación de los asistentes. Este momento es el que da lugar a la atención del público y a la participación de los asistentes.

**Organización del Evento:**

El evento se llevará a cabo mediante la presentación de los temas a tratar y la invitación a la participación de los asistentes. Este momento es el que da lugar a la atención del público y a la participación de los asistentes.

Este momento es el que da lugar a la atención del público y a la participación de los asistentes. Este momento es el que da lugar a la atención del público y a la participación de los asistentes.



**FORO DEL DINOSAURIO**

## 3a llamada

El primer momento de un evento es el momento de la presentación. Este momento es el que da lugar a la atención del público y a la participación de los asistentes. Este momento es el que da lugar a la atención del público y a la participación de los asistentes.

**Objetivos:**

El objetivo principal de esta actividad es que los asistentes conozcan el contenido del evento y se interesen por participar en él. Este objetivo se logrará mediante la presentación de los temas a tratar y la invitación a la participación de los asistentes.

Este momento es el que da lugar a la atención del público y a la participación de los asistentes. Este momento es el que da lugar a la atención del público y a la participación de los asistentes.

**Metodología del Evento:**

El evento se llevará a cabo mediante la presentación de los temas a tratar y la invitación a la participación de los asistentes. Este momento es el que da lugar a la atención del público y a la participación de los asistentes.

Este momento es el que da lugar a la atención del público y a la participación de los asistentes. Este momento es el que da lugar a la atención del público y a la participación de los asistentes.

**Organización del Evento:**

El evento se llevará a cabo mediante la presentación de los temas a tratar y la invitación a la participación de los asistentes. Este momento es el que da lugar a la atención del público y a la participación de los asistentes.

Este momento es el que da lugar a la atención del público y a la participación de los asistentes. Este momento es el que da lugar a la atención del público y a la participación de los asistentes.



**FORO DEL DINOSAURIO**

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**

**PÁGINA 16:**

Hablará de la historia del edificio y del Museo. El texto se manejará en forma de cuento y tendrá secuencia con los siguientes números.

Aparecerán imágenes del museo dependiendo de la época o situación del edificio al momento. Alguno de los personajes interactuará con el contenido, ejemplificará o señalará datos para mejor apreciación de la historia.

Se utilizarán tres columnas con fuente ImpressBT y no se usará la trama como fondo debido a la saturación de los elementos.



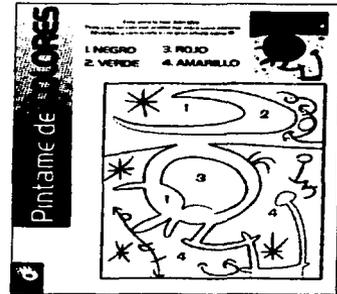
**PÁGINA 17:**

Anuncio.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

**PÁGINA 18:**

Será una sección con actividades realizadas de manera especial para colorear obras de artistas reconocidos. No habrá retícula definida debido al orden aleatorio de los elementos de acuerdo a su formato. Se utilizará a fuente HandelGotDLig para las instrucciones e ImpressBT para la numeración de los colores dentro de la obra. No se utilizará la trama en marca de agua para que los niños y niñas al colorear puedan explayarse con el uso del color. El título estará rotado en 90° y alineado al margen de corte.

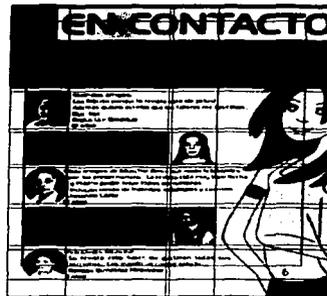


TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

**PÁGINA 19:**

En esta sección se recibirá y enviará correspondencia al lector a través de cartas, faxes, correos electrónicos y recados depositados en un buzón especialmente diseñado que estará ubicado en el Libro Club del Chopo.

Se utilizará una sola columna contorneada por la silueta de uno de los personajes. Aparecerán fotos y mensajes de niños y niñas que envíen sus mensajes. Las cajas de texto invertirán sus colores para diferenciar unas de otras. Se empleará la fuente HandelGotDlig con párrafos centrados o alineados a la izquierda.



**PÁGINA 20:**

Anuncio

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

**3º DE FORROS:**

Se difundirá la programación semestral de las actividades del Museo Universitario del Chopo.

Se hará uso de tres columnas y textos con fuentes HandelGotDLig y SerifAltBT alineados a la izquierda.

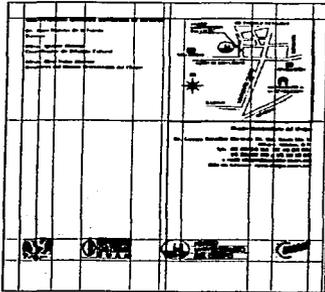
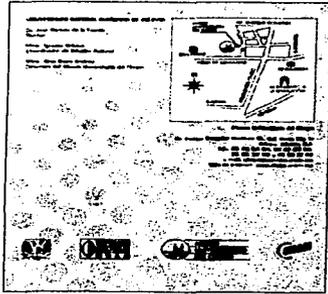
Aparecerán imágenes que ilustren las actividades y abarcarán el ancho de la columna. En el extremo inferior una caja de texto negra contendrá los detalles generales de los descuentos y las fechas que no abrirá el museo.



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

**4º DE FORROS:**

Incluirá los datos de los directores de la UNAM, Difusión Cultural y Museo Universitario del Chopo, así como sus logos. Aparecerá el mapa y los datos generales del museo. Se utilizarán dos columnas para separar la información incluida en fuente ImpressBT. Los logos se presentarán alineados en la parte inferior de la página.



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

### 3.7 PRUEBAS A COLOR

Se realizarán pruebas a la portada en escala de grises, monotonos y doutonos para posteriormente elegir la cantidad y el color de las tintas que se emplearán en la impresión conforme a su nombre y número de PANTONE.

#### ESCALA DE GRISES

⊙ Process Black CVC



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

MONOTONO

⊙ Reflex Blue CVC / Process Magenta CVC



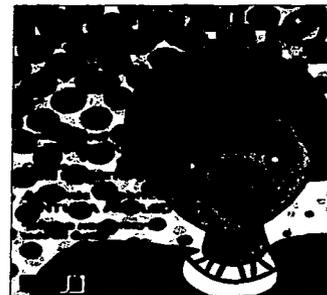
⊙ Green CVC / Orange 021 CVC



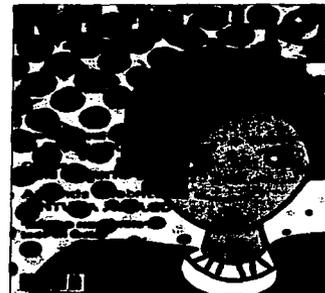
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

**DUOTONO**

⊙ Process Black CVC y Reflex Blue CVC / Magenta CVC



⊙ Process Black CVC y Green CVC / Orange 021 CVC



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

### 3.8 ARTE FINAL

Conforme las pruebas de color anteriormente realizadas, la revista se imprimirá en duotono, tomando como elección la combinación Process Black CVC y Reflex Blue CVC ya que la utilización de dos tintas ofrece mayor oportunidad de obtener gamas de color.

Número con número podrá alternarse el color que complementa al negro en el duotono para ofrecer variedad a los niños y al mismo tiempo permitirá diferenciar cada ejemplar.

Se hará un tiraje inicial de 3000 ejemplares con un precio unitario aproximado de \$5.50 (incluye negativos, papel, impresión, acabados e I.V.A.).

El primer ejemplar tendrá una distribución gratuita por introducción y posteriormente su venta se realizará de manera directa en la taquilla del museo y en el Libro Club del Chopo.

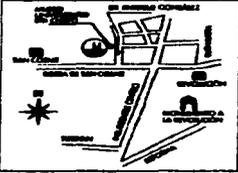


TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE CHILE**  
**Dr. Juan Manuel de la Fuente**  
**Rector**

**Mtro. Germán Pérez**  
**Coordinador de Extensión Cultural**

**Mtro. Alan René Masrrie**  
**Director del Museo Universitario del Chapo**



**Museo Universitario del Chapo**  
**Dr. Sergio Ramírez** (Director del Museo) - Tel. 55 22 22 22, 55 22 22 22, 55 22 22 22, 55 22 22 22  
**Dr. Juan Manuel de la Fuente** (Rector) - Tel. 55 22 22 22, 55 22 22 22, 55 22 22 22, 55 22 22 22  
**Dr. Alan René Masrrie** (Director del Museo) - Tel. 55 22 22 22, 55 22 22 22, 55 22 22 22, 55 22 22 22



# MUNCHO



**Descubre qué es el GRABADO**

**Conoce a RENÉ MASRRIE**

**Aprende a fabricar PINTURAS AL ÓLEO**

**"MUNDO NOCTURNO"...**  
**todo un Éxito**

**ATREVESE A SABOREAR UN EXPLOSIVO SABOR EN TU BOCA!**

**CRAZY DIPS**

**NUEVOS SABORES**

**CRAZY PLANE**

**LA ÚNICA PALETA INFORMAL DE PIECITO CON EL ORIGINAL POLVITO BURBUJEANTE**

## MUNCHO



**Aprende a fabricar PINTURAS AL ÓLEO**

**Conoce a RENÉ MASRRIE**

**Descubre qué es el GRABADO**

## INDICE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

**TESIS CON  
 PALETA DE ORIGEN**

MUSEO CUSTO

¿HAY ALGUNO DE TI EN UNO DE LOS...?
Muestrado a lo que está de pintura...

Se incluyen a formar parte de una...

Por último, cuando juegas,
recreas, cuando de repente...

Con una buena selección
descubrirás la importancia...

Pero si quieres dar cuenta de lo
importante y reconocidas que son...

Quiero que tú aprendas
conocimiento que es...

EN ESPANOL...

P.R. Sin fines de lucro. Edición...



¿QUE ES UN MUSEO?



El museo es el lugar que guarda colecciones de
objetos de interés científico, histórico o artístico...



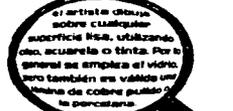
En concordancia con la UNESCO, el museo es
un espacio cultural, científico y educativo...

Las instituciones de las ciencias deben estar
preparadas para recibir a los visitantes...

ACERCART

En esta sencilla herramienta del ACERCART,
de fácil uso, podrás hacer tus propios...

El ACERCART es una herramienta de trabajo...



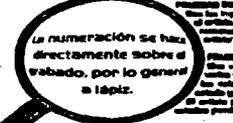
Se puede utilizar en un espacio de trabajo...



¿QUIERES CONOCER LAS PALABRAS QUE UTILIZAN LOS ARTISTAS CUANDO REALIZAN ESTA TÉCNICA?

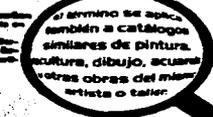
A continuación te explicamos algunas de ellas para que... HABLES COMO TODO UN ARTISTA.

El término técnico de juego de líneas que se ven en la obra...



Este es un tipo de línea que se utiliza para...

Se refiere a un tipo de línea que se utiliza...



© 1995, Ministerio de Educación y Ciencia...

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

# EL NUEVO CHOCOMUNDO DIVERTIDO DE FLAKES

¡Es nuestra gran aventura en el fantástico mundo de las hejuelas de maíz abiertas con chocolate y leche!

¡Chocomundo Flakes!

## ¿A que no sabías?

El Choco es un tipo de chocolate en el que al comer se siente como cuando finalmente te comen los personajes. ¡Indaga en tu tienda favorita cuánto tiempo tardan en llegar a tu casa los personajes para que puedas comerlos!



**PASO 1**  
En un bollo pequeño el chocolate y espolvora un poco de azúcar de brevas.



**PASO 2**  
Con la espátula mezcla el chocolate y el azúcar de brevas hasta formar una pasta compacta.



**PASO 3**  
Corta un poco de la pasta y haz hervir en agua caliente con el azúcar hasta que se ablanden los granos.



**PASO 4**  
Pon en un recipiente la pasta y el chocolate. ¡Basta! ¡Muy Fácil que se prepara!

¡Muy Fácil que se prepara con el azúcar de brevas!

**PASO 5**  
Con la espátula mezcla un poco de chocolate y colócalo con la mezcla.



**PASO 6**  
Extiéndelo en forma de un tubo y otro la mezcla hasta que tenga un tubo.



**PASO 7**  
Pon en la mezcla con la espátula y sácala del frasco hasta que se vea. Cubre la otra mitad del frasco con agua.



**PASO 8**  
Prueba que tan fácil fue la fabricación de tu propia pasta y ¡BASTA A LA OBRA!



# Nuevo Fresh Polvito Mágico

¡WOW! ¡CAPRIN!

¡Moro GRU!

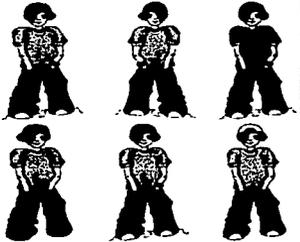
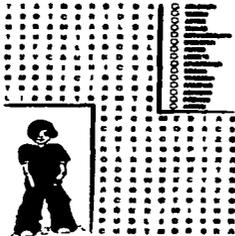
La fruta es...

# VEAMOS

¡¡¡¡¡ CON ORIGEN

# SIGUIENDO... ..PISTAS

1. Encuentra de forma vertical, horizontal o diagonal las palabras de la lista.



2. De estas seis imágenes sólo dos son iguales... Descubre cuáles son.

3. Ayuda a Don José Luchino y Don a buscar el camino del Chepo a México.



MUY BUENO  
 FALLA DE ORIGEN

PISTAS

## RENÉ MAGRITTE (1898/1967)

René Magritte nació en Bélgica y es un nombre muy conocido en el mundo del arte. Con su estilo que parece ser muy extraño, creó obras que nos hacen pensar de una forma diferente. Él usó el lenguaje cotidiano al modo de cambiar las imágenes, pero con un sentido profundo que nos hace pensar de una forma diferente.



Por los cuadros de su vida, que se representan en una gran variedad de estilos y momentos.

En sus obras de arte, como las que vemos, él usó un lenguaje que nos hace pensar de una forma diferente. Él usó el lenguaje cotidiano al modo de cambiar las imágenes, pero con un sentido profundo que nos hace pensar de una forma diferente.

Magritte representó a través de sus obras un mundo que nos hace pensar de una forma diferente. Él usó el lenguaje cotidiano al modo de cambiar las imágenes, pero con un sentido profundo que nos hace pensar de una forma diferente.



Magritte usó un lenguaje que nos hace pensar de una forma diferente. Él usó el lenguaje cotidiano al modo de cambiar las imágenes, pero con un sentido profundo que nos hace pensar de una forma diferente.



ANÍMATE A EXPERIMENTAR AL ESTILO MAGRITTE

Aprende este lenguaje que te permitirá crear.

Elige o inventa lo que quieras y sé creativo en tu obra para crear tu propio mundo...

¿CÓMO VER?

Miramos lo mismo con los ojos y lo vemos que estamos en la mente.

porque las imágenes son lo que nos vemos con GRAN CONCIENCIA.



SUS

# 3a. llamada

El Museo Universitario del Chaparral, presenta nuevamente su temporada de teatro infantil con el espectáculo para niños en un acto, "Borboletas", elaborado por los autores del teatro, los diseñadores y escenógrafos (concepto de 12 de los 10-100) formados en el Foro del Dinosaurio del Museo Universitario del Chaparral.

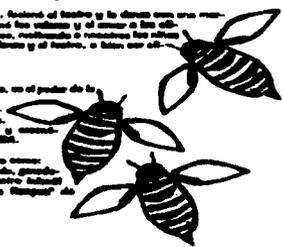
**En Resumen:** Tres elegidos aparecen cada noche los días, Ven, Leo y Pico, cada uno en una habitación y cada noche de un mundo diferente, pero la tierra donde se el mundo realista para ser bello y un mundo real. En el viaje descubren a dioses protectores de la realidad, que le ayudan a descubrir la esencia de los borboletos. Descubre luego durante que la esencia del teatro no es lo que aprendes, simplemente, es encontrar un gran pedregal dentro del mundo realista. ¿Cómo que haga ligeros voladores?

Este grupo busca de plasticidad y color. Intenta el teatro y la danza con una creatividad diferente, con personajes realistas los colores y el color a los niños y los posibilidades de cada borboleta, realmente o realmente los niños para que los colores existieran de la danza y el teatro, o bien con otros mundos de todos los tiempos.

**Formación del Teatro:** Formándose algunas palabras sencillas, en el poder de la palabra o teatro del teatro.

El grupo busca el teatro con la finalidad de trabajar los conceptos abstractos. Los conceptos son colores, borboletas y mundos que aparecen en la vida y del teatro.

El grupo ha trabajado el teatro de teatro como "La noche maravillosa" de Emilio Carballido, producido del pueblo el teatro grupo de teatro infantil, teatro Folclórico (1985), "Canción de Sempé" de



Castro Rivera y Carlos Rodríguez y "Música que se ve en la luz", adaptación de los niños de Escuela Gómez, entre otros.

El objetivo principal de "Borboletas" es crear programación teatral para niños que vivan a la danza, la plástica, el teatro, la música y los artes escénicos, entre otros.

**Integrantes del elenco de "Borboletas":** Carlos María Rodríguez, Gustavo Rodríguez, Carlos Rivera, Víctor Ramírez Salgado, Efraín Márquez y Lisbeth Rivera, bajo la dirección de Carlos Rivera y producido por la Compañía Perifoneación del Teatro.

**PRÓXIMAMENTE... PULCÓNILLO Y GASELA PRESENTAN:**

espectáculo infantil "También para niños", el cual resume el teatro del cuerpo que en México existe hace tiempo y que fue la danza para el pueblo de aquellos tiempos.

Escrito y Dirigido por Margarita Salazar, en el reparto aparecen: Rubén Vázquez, Oscar Alvarado, Fabrice Bata, Silvano, Paula Rosalvíz y Víctor Rodríguez. Correrá los días 21, 22, 23 y 27 de octubre: 21, 22, 23 y 24 de noviembre y el 1º de diciembre a las 10:00 horas.

NO TE LA PERDAS...

# Foro del Dinosaurio

## El Pueblo de Cristal



El pueblo de cristal es un pueblo que vive en un mundo de cristal. Los habitantes de este pueblo son muy especiales. El agua que beben es cristalina, el viento que sienten es cristalino, el sol que ven es cristalino, el cielo que ven es cristalino, el suelo que pisamos es cristalino, el agua que beben es cristalina, el viento que sienten es cristalino, el sol que ven es cristalino, el cielo que ven es cristalino, el suelo que pisamos es cristalino.

El pueblo de cristal es un pueblo que vive en un mundo de cristal. Los habitantes de este pueblo son muy especiales. El agua que beben es cristalina, el viento que sienten es cristalino, el sol que ven es cristalino, el cielo que ven es cristalino, el suelo que pisamos es cristalino.

Esta Navidad Barney trae para ti estrellas con las que brillaras de limpio

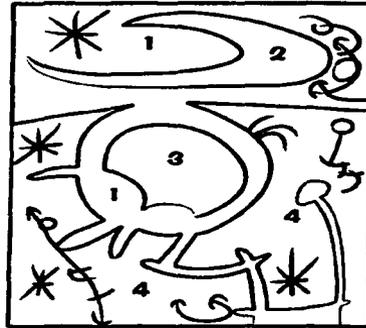


TESIS CON  
 FUENTE DE ORIGEN

Pintame de COLORES

Esta es como la cara de Juan Pablo.  
 Pinta cada sección con el color que indica cada número.  
 ¡Diséñala y conviértela en un gran artículo como el

- 1. NEGRO
- 2. VERDE
- 3. ROJO
- 4. AMARILLO



EN CONTACTO

**Chaparral Antiguo.**  
 Los chicos que viven en revista está los primer  
 alumnos que se inscriben que los talleres son Recorrido...  
 Rec. del  
 Maria Lar Gonzalez  
 2 años



**Peña amigos de Murcho!** Antes que nadie felicidades  
 por su primer numero. La revista está muy bien hecha  
 y espero poder tener todos los talleres.  
 Incluirlo como de legendos, mitología y cuentos.  
 Mariana Linares  
 2 años



**Policías Murcho!**  
 Su revista está súper, me gustaron todos sus  
 artículos. Les mando un cartelito.  
 Mariana Gonzalez  
 2 años



TESIS CON  
 FALLA DE ORIGEN

Colgate



También Tenemos

- ESPANOL**  
**EL CAMBIO POLAR**  
 Sinopsis del Comercio Exterior  
 Versión del Dr. Carlos Rodríguez  
 200 páginas
- LES INDIOS**  
 Sinopsis de los Indios  
 Versión del Dr. Carlos Rodríguez  
 200 páginas
- FORO DEL DESEMPLERO**  
**MEXICO**  
**TENDRÉ UN ENCARGO EN MI  
 ESTADO**  
 Sinopsis de las actividades del  
 Estado  
 Versión del Dr. Carlos Rodríguez  
 200 páginas
- LOS ENFERMOS**  
 Sinopsis de los enfermos  
 Versión del Dr. Carlos Rodríguez  
 200 páginas
- LA VIDA EN LA SIERRA**  
 Sinopsis de la vida en la sierra  
 Versión del Dr. Carlos Rodríguez  
 200 páginas
- YOGUR**  
**LA VIDA EN LAS ALAS**  
 Sinopsis de la vida en las alas  
 Versión del Dr. Carlos Rodríguez  
 200 páginas
- LA VIDA EN LA SIERRA**  
 Sinopsis de la vida en la sierra  
 Versión del Dr. Carlos Rodríguez  
 200 páginas
- YOGUR**  
**LA VIDA EN LAS ALAS**  
 Sinopsis de la vida en las alas  
 Versión del Dr. Carlos Rodríguez  
 200 páginas
- LA VIDA EN LA SIERRA**  
 Sinopsis de la vida en la sierra  
 Versión del Dr. Carlos Rodríguez  
 200 páginas

- ESPANOL**  
**PROBLEMA Y CUELLO**  
 Sinopsis del problema y el cuello  
 Versión del Dr. Carlos Rodríguez  
 200 páginas
- SABANASA**  
**LOS ENFERMOS**  
 Sinopsis de los enfermos  
 Versión del Dr. Carlos Rodríguez  
 200 páginas
- LA VIDA EN LA SIERRA**  
 Sinopsis de la vida en la sierra  
 Versión del Dr. Carlos Rodríguez  
 200 páginas
- YOGUR**  
**LA VIDA EN LAS ALAS**  
 Sinopsis de la vida en las alas  
 Versión del Dr. Carlos Rodríguez  
 200 páginas
- LA VIDA EN LA SIERRA**  
 Sinopsis de la vida en la sierra  
 Versión del Dr. Carlos Rodríguez  
 200 páginas
- YOGUR**  
**LA VIDA EN LAS ALAS**  
 Sinopsis de la vida en las alas  
 Versión del Dr. Carlos Rodríguez  
 200 páginas
- LA VIDA EN LA SIERRA**  
 Sinopsis de la vida en la sierra  
 Versión del Dr. Carlos Rodríguez  
 200 páginas
- YOGUR**  
**LA VIDA EN LAS ALAS**  
 Sinopsis de la vida en las alas  
 Versión del Dr. Carlos Rodríguez  
 200 páginas
- LA VIDA EN LA SIERRA**  
 Sinopsis de la vida en la sierra  
 Versión del Dr. Carlos Rodríguez  
 200 páginas

## CONCLUSIONES

Es fundamental la existencia de una publicación de carácter infantil que comprenda temas relacionados con el quehacer museístico. Sin embargo, para que dicho proyecto tenga audiencia, es necesario que exista impacto visual, no sólo para que a primera vista el impreso llame la atención, sino para que favorezca el interés en el individuo por su contenido teórico y didáctico.

Difícilmente una publicación para niños o simplemente un sitio o área infantil logra este tipo de acercamiento a un museo, a excepción de lo que actualmente se realiza en algunas salas al terminar las exposiciones con actividades interactivas y didácticas.

No resulta sencillo lograr que este tipo de proyectos llegue a su realización, ya que hoy en día, los medios masivos absorben la atención de niños y jóvenes mediante los programas de televisión provocando que dejen a un lado algo tan esencial como son la sensibilidad y la creatividad.

Simplymente las largas horas que pasan con los juegos de video podría ser una de las principales causas por las cuales exista gran disminución de público infantil en las visitas a recintos culturales, ya ni siquiera la búsqueda de un libro en la biblioteca para realizar sus tareas escolares les es familiar, todo lo encuentran más fácil y rápido en una enciclopedia virtual o navegando en internet.

Es tarea de los padres y maestros promover que los niños y jóvenes tengan esta inclinación al arte y la cultura, ya que de lo contrario, no sólo sería escaso este tipo de material, sino que podría dejar de existir.

Es labor de nosotros los diseñadores hacer de estas publicaciones algo agradable, accesible y llamativo para despertar el interés de nuestros lectores, es una gran responsabilidad tener en nuestras manos material infantil, ya que uno debe de ser cauteloso en cada detalle más aún tomando en cuenta es una de las oportunidades más grandes que se tienen para poder crear algo que podría estar en la mente de un niño por años o tal vez para siempre.

A pesar de las maravillas que uno pudiera crear, esto resulta difícil con los extensos trámites, largas y periodos de evaluación presupuestal para la realización final de cualquier cosa, pues lo dicho anteriormente, en más de una ocasión desmotivada, ya que no hay continuidad en los procesos creativos y al intentar concretar los objetivos, estos han sido modificados casi en su totalidad.

TESIS CON  
LUGAR DE ORIGEN

Finalmente no todo está perdido y de un momento a otro el apoyo financiero, ya sea por parte de la iniciativa privada o de las instituciones gubernamentales, apoyarán proyectos tan interesantes como éste que tienen no más que la finalidad de ofrecer aprendizaje y esparcimiento.

Es por eso que el Museo Universitario del Chopo, lento pero seguro, mantiene vigentes labores y proyectos donde niños y jóvenes participan de manera continua tanto en sus talleres como en las actividades infantiles, para demostrarle a la sociedad que existe un verdadero interés ante la convocatoria y sobretodo que hay niños y jóvenes deseosos de conocer, explorar y por supuesto divertirse día a día en un espacio cultural como éste.

El resultado final de este proyecto cumple con los objetivos y lineamientos requeridos, ya que con la aplicación de los elementos gráficos que para los niños y jóvenes de la actualidad son comunes se logró una publicación estética, armoniosa, atrayente y funcional pues tiene el equilibrio adecuado entre contenido y diseño; al tener movimiento conduce a los niños a través de sus páginas y hacia las actividades creadas especialmente para establecer un vínculo entre ellos, el arte y el museo.

Las imágenes e ilustraciones colocadas generan un rompimiento con la mancha tipográfica, mientras que las tramas de fondo forman la unidad del diseño editorial el cual hará característica a esta publicación en sus siguientes ejemplares.

No fue necesario el uso de materiales ni medios costosos para su impresión y acabado, desempeñando así su finalidad didáctica sin sacrificar color y diseño.

En espera de que este sea un proyecto más por lo cual estar orgullosos, no queda más que esperar a que el sueño de muchos se realice.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## GLOSARIO

- ⊙ **Alternativo (a):** Movimiento que se repite regularmente primero en un sentido y luego en otro. Que se dice, hace o sucede repetitivamente con más o menos regularidad cosas diferentes.
- ⊙ **Animación:** Técnica que consiste en dar vida a objetos inanimados y hacer que se desplacen aparentemente frente a la cámara. Tradicionalmente el movimiento se realizaba cuadro por cuadro, pero con los actuales avances en sistemas computarizados se logran animaciones en tres dimensiones a través de programas especiales que proporcionan mayor realismo y versatilidad.
- ⊙ **Anuncio:** Toda pieza publicitaria destinada a la prensa y a las revistas. Consta generalmente de un título, un antetítulo o subtítulo, un cuerpo de texto, un cierre de marca, un slogan, ilustraciones o fotografías y frases destacadas ocasionalmente. Un buen anuncio es simple y, por lo tanto, fácil de ser visto, leído y entendido. Debe ser original, de manera que estimule la imaginación del lector y rompa con su rutina visual.
- ⊙ **Art Nouveau:** Nombre con el que se conoce el movimiento internacional que se extendió por Europa y Estados Unidos desde finales de la década de 1880 hasta la primera guerra mundial. Constituyó un firme y exitoso intento de crear un arte profundamente moderno, caracterizado por el énfasis puesto en la línea (ondulada, representativa, abstracta o geométrica) representada con atrevimiento y simplicidad. El estilo podía encontrarse en medios muy diferentes y, de hecho, uno de los objetivos de los seguidores de este movimiento era eliminar la distinción entre las bellas artes y las artes aplicadas.
- ⊙ **Bastidor:** Es el armazón de madera utilizado en serigrafía para fijar la pantalla impresora formada por una malla de tejido sintético, bañada en una capa de gelatina impermeable a la tinta y que tapa la trama en las áreas no impresas.
- ⊙ **Bitono o Duotono:** En las impresiones en bitonos las luces más claras y las sombras más densas del original no pierden intensidad. En lugar de un solo negativo del original se sacan dos, uno de las sombras y los tonos medios y otro de estos tonos y las luces, y se utilizan para imprimir a dos tintas. En una impresión de este tipo, generalmente una de las dos tintas que se emplea es negra.
- ⊙ **Boceto:** Pieza gráfica semiacabada donde se esboza la idea, aproximándose en detalle a lo que sería la pieza definitiva. Sirve para dar una noción al cliente más o menos exacta del diseño propuesto, y hace así posible cualquier modificación.
- ⊙ **Bond:** Es el papel de uso más común para la impresión de papelería empresarial, comercial y de papelería común, como volantes, algunos folletos y cupones, gracias a su gran resistencia, duración y permanencia.
- ⊙ **Cartel:** Pieza gráfica de tamaño grande que se fija en las paredes exteriores de edificaciones, lugares públicos y calles para comunicar un mensaje específico (ideológico o comercial) a un amplio público. Se caracteriza por exhibir una gran ilustración o fotografía acompañada de un texto muy corto y de una marca.
- ⊙ **Catálogo:** Especie de folleto más completo, extenso y mejor diseñado, desarrollado para mostrar todas las líneas de productos que ofrece una empresa. Su extensión varía de acuerdo con la cantidad de estos productos. Es la enumeración y descripción de las piezas que componen un repertorio o colección.
- ⊙ **CMYK:** Sigla que se utiliza en cuatricromía para indicar los colores básicos en que se descomponen las imágenes de medio tono (a todo color). Son las iniciales de Cyan, Magenta, Amarillo y Negro.
- ⊙ **Comic:** Es una historieta escrita e ilustrada, dividida en recuadros ordenados horizontalmente en una secuencia lógica que sigue el hilo de la trama y cuya principal característica es el uso de los globos donde va encajado el comentario y los diálogos que sostienen los personajes.
- ⊙ **Componedor:** Es un soporte de metal en el que el cajista ordena los tipos en palabras y líneas.
- ⊙ **Composición:** Es el ritmo en la disposición de los elementos en un conjunto. El acorde rítmico tiene una estructura que concentra la atención o la dispersa si sus elementos no son rítmicos.
- ⊙ **Copyright (derechos de autor):** Derecho exclusivo que la ley otorga a autores y artistas para proteger su obra original y evitar que sea plagiada, vendida o utilizada por otros sin su autorización expresa.
- ⊙ **Couché:** Nombre que recibe el papel esmaltado, que se caracteriza por tener una superficie muy brillante y lisa, que se logra gracias a una capa de caolín aplicada durante su fabricación. Es ideal para la impresión de originales a color que presenten gradaciones.
- ⊙ **Diagramación:** Es la disposición o estructura que reciben los elementos de un diseño sobre una superficie plana. Para facilitar la diagramación ideal se utiliza una retícula de base.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

- ⊙ **DIN:** Siglas que significan Deutsche Industrie Normen "Normas Industriales Alemanas" ahora bajo la denominación ISO 216.
- ⊙ **Dummy:** Palabra que en inglés significa fingido, imitado, y que en publicidad se usa para nombrar las réplicas en tres dimensiones que se hacen de un producto. En el caso de las revistas, se arma página por página para que dé la misma impresión que el producto terminado.
- ⊙ **Escala de grises:** Escala con una tonalidad completa de grises, desde el blanco puro hasta el negro puro.
- ⊙ **Estilo:** Forma peculiar y básica de expresión humana que, una vez creada, se mantiene por extensos periodos, incluso siglos, y que se pone y pasa de moda continuamente. El estilo es la síntesis visual de los elementos, las técnicas, la sintaxis, la materialización y los objetivos principales de una expresión humana determinada por un entorno cultural específico.
- ⊙ **Guía de corte:** Indicación visual que se realiza en un arte final para indicar a la imprenta por dónde se debe pasar la cuchilla de corte en la impresión final.
- ⊙ **Guía de registro:** Indicación visual en forma de cruz, hecha en las cuatro esquinas de un papel o película. Facilita la posición exacta de las películas de cada color para montaje e impresión correctos.
- ⊙ **Icono:** Nombre con el que se conoce la imagen o representación de la realidad.
- ⊙ **Identidad Corporativa:** Es un sistema de signos que parten de los más básicos (símbolo, logotipo, colores corporativos) y se combinan entre sí para cubrir todo el universo de las comunicaciones de una empresa, y presentan un solo estilo en su papelería de oficina, embalajes, etiquetas, transportes, uniformes del personal, puntos de venta, accesorios, obsequios, publicidad, etc.
- ⊙ **Ilustrador:** Programa o software creado especialmente para ser utilizado por ilustradores, artistas y técnicos. Posee herramientas de gradaciones automáticas, capacidad de trabajar directamente en preview, trae nuevas paletas flotantes y nuevas funciones de edición de texto e incorpora filtros para realizar efectos especiales.
- ⊙ **Impacto:** Cada una de las exposiciones de un mensaje publicitario que ocurren cuando una persona entra en contacto con un anuncio.
- ⊙ **Instalación:** Comparte sus orígenes a principios de los años sesenta con el ensamblaje y los happenings. En esa época, la palabra ambiente se utilizaba para definir obras tales como los cuadros vivientes. Estos ambientes se adaptaban al espacio circundante como claro rechazo a la práctica artística tradicional e incorporaban al espectador dentro de la obra. Las instalaciones pueden ser un espacio concreto o adecuadas para diferentes emplazamientos.
- ⊙ **Interactivo (a):** Que tiene influencia recíproca.
- ⊙ **Internet:** Red Mundial de sistemas de cómputo que facilitan la comunicación electrónica global a través del correo electrónico, la World Wide Web, programas de transferencia de archivos y otros protocolos de datos.
- ⊙ **Legenda:** Se refiere al bloque de texto que se encuentra acompañando una ilustración.
- ⊙ **Logotipo:** Es la grafía particular que toma la escritura del nombre de la marca. Es decir, a una palabra legible, el logotipo la transforma en una marca o signo de identidad a través de un tratamiento gráfico que vuelve visible a esa simple palabra, la distingue de todo lo demás y le da facultades señaléticas.
- ⊙ **Lomo:** Es el borde encuademado de una publicación que une las dos cubiertas. Puede ir pegado, cosido o engrapado.
- ⊙ **Mantilla:** En impresión, es la tela cubierta de caucho colocada en el cilindro y que recibe la imagen de la plancha para luego trasladarla al papel.
- ⊙ **Mensaje:** Es el resultado del uso de un conjunto de signos extraídos de un código determinado, que son ensamblados en un orden adecuado para darle un sentido y generar un significado que transmita la información propiamente dicha que el emisor le quiere comunicar a un receptor.
- ⊙ **Movimiento Moderno / Modernismo:** Movimiento Artístico, de finales del siglo XIX y principios del siglo XX, que se caracteriza por el predominio de la línea ondulante y asimétrica.
- ⊙ **Negativo:** Cliché fotográfico en el que los blancos y negros están invertidos.
- ⊙ **Ocio:** Condición del que no trabaja. Tiempo libre.
- ⊙ **PANTONE:** Es el patrón internacional para la comunicación del color en la industria de artes gráficas. Asegura la correcta selección y especificación de los colores requeridos en un trabajo de impresión, entre clientes, agencias de publicidad, diseñadores gráficos e impresores. Los colores deseados se escogen en una serie completa y numerada de colores que se encuentra en un muestrario de color Pantone. Los muestrarios contienen más de cien colores en bloques sólidos y selectos que vienen impresos en varios tipos de papel.
- ⊙ **Patrimonio:** Lo que es privativo de un grupo de gente. Totalidad de los bienes de una nación.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

- ⊙ **Photoshop:** Programa o software desarrollado para el tratamiento de imágenes digitales. Permite crear trabajos originales o corregir el color, retocar y componer imágenes.
- ⊙ **Pop Art:** Corriente artística de los años 60 originada en los Estados Unidos, que mediante el empleo y el montaje de objetos (recortes de periódicos, folletos publicitarios, artículos de marca) quería crear mundos nuevos inspirados en el consumismo.
- ⊙ **Positivo:** Prueba fotográfica sacada de un negativo.
- ⊙ **Producto:** Cualquier bien que proporciona una satisfacción a una necesidad o un deseo de los consumidores. Para que un producto sea deseable ha de ser útil.
- ⊙ **Publicación:** Obra publicada, impresa y distribuida para su venta o no.
- ⊙ **Realismo:** Acción de contemplar la realidad tal y como es. Doctrina filosófica que afirma la realidad de las ideas o que considera que el mundo tal y como lo vemos, es la única realidad.
- ⊙ **Refilado / refinado:** Es el corte definitivo que recibe el papel en una pieza impresa final. Para evitar cortes accidentales o equivocados, se marcan las guías de corte en los artes finales de cada pieza gráfica.
- ⊙ **Resolución:** Se refiere a la capacidad de los monitores de las computadoras y a la capacidad de las impresoras para reproducir con alta fidelidad textos y gráficos. La resolución de un monitor depende del número de puntos o píxeles que posee, lo que determina la limpieza o nitidez de los contornos y líneas de los objetos que se forman en la pantalla de dicho monitor. La resolución digital se aproxima mucho a la fotográfica, lo que en lenguaje de la computación se conoce con el nombre de Hi-Res (alta resolución). En impresión, la resolución se basa en la capacidad de los equipos de impresión, donde dicha fidelidad se determina según la cantidad de puntos por pulgada que un equipo puede imprimir, lo que se conoce con el nombre de dpi.
- ⊙ **Rotativa:** Máquina de impresión que utiliza rodillos forrados de caucho en movimiento constante, que al rotar deslizan la superficie hacia adelante y hacia atrás, como cilindros de presión y transportan el papel para la impresión. Es usada en los sistemas offset y en la edición de periódicos y revistas. Tiene la gran ventaja de permitir imprimir al mismo tiempo las dos caras del papel, además de plegar y cortar los pliegos.
- ⊙ **Selección de color:** Separación de las partes del original listo para la cámara en la impresión. Es la separación de un original de tono continuo en los cuatro colores básicos: amarillo, magenta, cian y negro, que mezclados reproducen cualquier gama de color. Esto se logra mediante el uso de filtros de color que producen cuatro negativos (uno por color).
- ⊙ **Señal:** Término que se refiere a la imagen o representación de algo, de un objeto que significa algo para alguien. Una señal informa de forma natural o artificial.
- ⊙ **Signo:** Es la unidad mínima de sentido y base e todo sistema de comunicación. Es una determinada cosa que por su esencia o un acuerdo general recuerde en la mente la idea de otra.
- ⊙ **Software:** Conjunto de los programas o instrucciones necesarias para que una computadora lleve a cabo su tarea.
- ⊙ **Tirada / tiraje:** Es el número total de ejemplares impresos de una edición específica de una publicación.
- ⊙ **Tono:** Una de las propiedades del color. Es la cualidad del claro y oscuro, o sea, aquella relación que el color tiene con la escala de valores entre blanco y negro.
- ⊙ **Trazo:** Nombre que recibe el estilo de dibujo de un ilustrador, que muchas veces refleja su personalidad particular.
- ⊙ **Vanguardia:** Lo que tiene un carácter precursor o renovador.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## FUENTES

## BIBLIOGRAFÍA

- ⊙ ARENS, William F.: *Publicidad*; McGraw-Hill; México, 1999.
- ⊙ CHAVES, Norberto; *La Imagen Corporativa*; Gustavo Gill, México 1999.
- ⊙ CHIAZZARI, Suzy; *Color*; Blume; Gran Bretaña 1999.
- ⊙ DAVIS, Graham; *Ideas Creativas Para Realizar Los Mejores Layout*; Blume; Barcelona 1999.
- ⊙ DE BUEN, Jorge; *Manual de Diseño Editorial*; Santillana, México 2000.
- ⊙ DEMPSEY, Amy; *Estilos Escuelas y Movimientos*; Blume; Singapur 2002
- ⊙ FERNÁNDEZ, Miguel Ángel; *Historia de los Museos de México*, Promotora de comercialización directa S.A. de C.V.; México 1987.
- ⊙ *Historia de los Museos de la Secretaría de Educación Pública*, Origen y formación de los museos nacionales del I.N.A.H., Origen y formación de los museos del I.N.B.A.; México 1980.
- ⊙ LARRAÑAGA Ramírez, Mariana; *De la Letra a la Página*; UAM Azcapotzalco; México 1993.
- ⊙ LEONARD, Koren; *Recetario de Diseño Gráfico*; Gustavo Gill, México 1993.
- ⊙ MARCH, Marion; *Tipografía Creativa*; Gustavo Gill, España 1989.
- ⊙ MARTÍNEZ González, Rocío Noemí; *Anuario 1993 Museo Universitario del Chopo*; México 1993.
- ⊙ MÜLER-BROCKMANN; *Sistema de Reticulas*; Gustavo Gill, México 1992.
- ⊙ MUNARI, Bruno; *Diseño y Comunicación Visual*; Gustavo Gill, México 1994.
- ⊙ ORTIZ, Georgina; *El Significado de los Colores*; Trillas; México, 1992.
- ⊙ OWEN, William; *Diseño De Revistas*; Gustavo Gill; México 1994
- ⊙ *Plan De Desarrollo Institucional 1997-2000*, Líneas De Acción Y Objetivos Específicos; Museo Universitario Del Chopo.
- ⊙ PROENZA Segura, Rafael; *Diccionario de Publicidad y Diseño Gráfico*; 3R Editores; Colombia 1999.
- ⊙ SAGAHÓN, Leonel / CEMAJ, Eduardo / ALVARADO, Juan; *Manual de Prerensa Digital*; OT Cursos; México 1997.
- ⊙ SANDERS, Norman / BEVINGTON, William; *Manual de Producción del Diseñador Gráfico*; Gustavo Gill, España 1982.
- ⊙ SWAN, Alan; *Cómo Diseñar Reticulas*; Gustavo Gill, España 1990.
- ⊙ WONG, Wucius; *Fundamentos del Diseño*; Gustavo Gill, España 1993.
- ⊙ ZAVALA, Roberto; *El Libro y sus Orillas*; UNAM 1992.

## INTERNET

- ⊙ [www.chopo.unam.mx](http://www.chopo.unam.mx)
- ⊙ [www.difusioncultural.unam.mx](http://www.difusioncultural.unam.mx)
- ⊙ [www.icom.org](http://www.icom.org)

## ENTREVISTAS

- ⊙ Unidad De Documentación Museo Universitario Del Chopo Ingeborg Montero Alarcón
- ⊙ Dirección del Museo Universitario Del Chopo Mtra. Alma Rosa Jiménez

## SITIOS

- ⊙ Museo Universitario del Chopo
- ⊙ Museo Nacional de Arte (Sala de Orientación)
- ⊙ Escuela Nacional de Artes Plásticas

ANÁLISIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Los logotipos, fotografías, material gráfico e información incluidos en la presente tesis y pertenecientes al Museo Universitario del Chopo y a la Universidad Nacional Autónoma de México fueron utilizados únicamente para la realización de esta sin ningún fin más que el de ejemplificar el proyecto de publicación.

Agradezco al Museo Universitario del Chopo todas las facilidades brindadas, en especial, a la Mtra. Alma Rosa Jiménez, a la Unidad de Documentación, a Medios, a Inge y a Gladys, por toda su cooperación, atención, cariño y paciencia.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN