



**Manual de procedimientos
editoriales de la revista
imaggen de la USB**

Tesis que para obtener el título de

LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO

presenta

GLORIA MARÍA FERNÁNDEZ BERRUECO

México, D. F. 2004



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

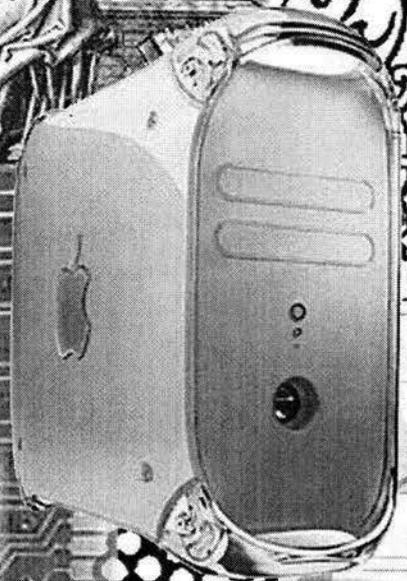
DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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.

Revista tesis No. 1, marzo 2007

TESIS



DISEÑO EDITORIAL POR COMPUTADORA



... are
... ble to teach
... establish a K
... It may be
... in a fourth
... be and repi

ESCRITURA



IMAGEN EN LA USB

Jerusalem's
Answer. Be
glory.
Why then died he not in



PAPEL



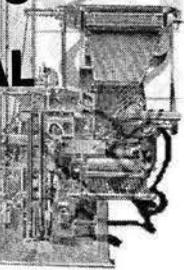
PAGEMAKER LA PRÁCTICA



IMPRENTA

THE WONDERFUL AND MOST DEPOTABLE HISTORY OF THE FOUR TIMES OF THE DESTRUCTION OF THE CITY OF JERUSALEM. BY THE REV. JOHN HENNING GORTON.

DISEÑO EDITORIAL



GRA-
CIAS

GRASIAS

GRASIAS

A Dios, Nuestro Señor

Mis papás
Gloria
Sergio

Mis hermanos
Al enanote, Ernesto
a la enanita, Claudia
al enanito, Sergio

M. Montoya
M. Chabe

Rafita

Olivia

Marcela
Aydete

Y a todos los que me molestaron para
que terminara esto, o en su defecto que
de alguna manera ayudaron, aunque...
¡mucho ayuda el que no estorba!

.....

CONTENIDO

4 INTRODUCCIÓN

6 ESCRITURA

7 TIPOGRAFÍA

- Tipo de letra
- Clasificación de los caracteres
- Tamaño de la tipografía
- Jerarquía tipográfica

11 PAPEL

- Din

14 IMPRENTA

- Desarrollo de la industria editorial en nuestro país
- Las artes gráficas en el diseño editorial

16 DISEÑO EDITORIAL

- Características editoriales del libro, el periódico y la revista:
 - Libro
 - Periódico
 - Revista
- Mancha tipográfica
 - División de la mancha
- Reticula
 - Blancos ó márgenes
 - Columnas
 - Medianiles
 - Folio
- Conceptos útiles para el diseño de una revista
 - Simplicidad
 - Equilibrio
 - Simetría
 - Armonía
 - Contraste
 - Proporción
 - Control de la dirección
- Aire
- Elementos de apoyo
- Ilustraciones y textos
- Definir el estilo de un proyecto

29 DISEÑO EDITORIAL POR COMPUTADORA

- La computadora como herramienta
- Surgimiento de Macintosh
- Procesador de palabras
- Programa de dibujo
- Programas editoriales
- Editores de imágenes

31 *IMAGEN* EN LA USB

- Origen de nuestra universidad
 - La universidad católica
- *Imagen*, la revista de la USB
 - Tipo de publicación
 - Perfil del lector
 - Perfil del alumno
 - Perfil del profesor
 - Perfil del diseñador de *imagen*

33 PAGEMAKER LA PRÁCTICA

- Recibiendo el material
- Antes de empezar
- Las secciones
- La organización en la computadora
- Interiores
 - Plantilla
 - Columnas
 - Páginas maestras
 - Margen inferior
 - Folio
 - Estilos
- Manos a la obra
 - Diseño de un artículo
 - Casos especiales de artículos
- Reglas de oro para negativos

49 CONCLUSIONES

51 BIBLIOGRAFÍA



EDICIÓN,
REDACCIÓN Y CORRECCIÓN;
Y DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN
Gloria Fernández Berruero

Tesis de licenciatura.
Distribución gratuita. Tiraje 30 ejemplares.

DISEÑO DE PORTADA: GLORIA FERNÁNDEZ



INTRODUCCIÓN

La revista *imagen* de la Universidad Simón Bolívar se publica desde 1983, pero se tiene registro desde el 84. Esta fue la llamada época 2 y era una revista de un formato casi cuadrado (18.5X21.5 cm.); la época 3 comenzó en octubre de 1988 y el formato era un centímetro menos de carta. Hasta esta etapa la hacían los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico como parte de una de sus materias. Tenían a su cargo todo el proceso inclusive la impresión, que se realizaba en uno de los talleres en una pequeña máquina de offset con la que contaba la licenciatura.

Al pasar de los años, en agosto de 1993, su publicación quedó en manos de la responsable de la dirección de Promoción y el diseño lo realizaban alumnos de Servicio Social. El problema se centraba en que los alumnos tardaban en familiarizarse con la publicación, y ya que se acoplaban al trabajo, llegaba a término su seis meses de servicio y había que capacitar a otros.

Los alumnos ponían su mejor esfuerzo en el diseño de la revista, pero estar solamente seis meses y después dejar la publicación implicaba romper con una secuencia, una continuidad. También era necesario alguien que tuviera la experiencia de trabajar en este tipo de publicaciones.

Comenzamos a colaborar en el número 36. Con dos años de experiencia en revistas comerciales, en febrero de 1995, en el número 39, me asignaron a *imagen* en forma permanente como única diseñadora de la revista. A partir de un análisis nos dimos cuenta que la revista tenía deficiencias que había que corregir, por lo tanto y definimos:

La revista *imagen* carece de personalidad y hay que crearle un estilo propio, acorde a la institución de donde emana. De ahí la necesidad de hacer un "Manual de procedimientos editoriales de la revista *imagen* de la USB" como proyecto de tesis.

tesis

La revista presentaba un "muestrario tipográfico amplísimo". El primer paso fue establecer una familia tipografía que se utilizaría siempre. El único cambio tipográfico permitido, de acuerdo con el criterio de quien diseña, es el de las cabezas.

Otro inconveniente notorio, era la organización del contenido. Lo mismo podíamos encontrar un artículo que terminaba a mitad de página o al inicio de la misma; y ahí mismo iniciaba el otro aunque no tuvieran relación alguna entre ellos.

Así, en esta edición el lector podrá encontrar en forma breve, la historia de algunos de los elementos que rodean una revista. Así, encontraremos la escritura, luego la tipografía, el papel y finalmente la imprenta. Le sigue el diseño editorial. Aquí explicamos qué es el diseño editorial y las características de los tres ejemplos más destacados: el libro, el periódico y la revista. Esta última ha sido más detallada, ya que es el centro de nuestra publicación. Explicamos desde los primeros trazos de una revista hasta la particularidad de un artículo.

Siendo cada vez más específico el tema, llegamos a la revista de la Universidad Simón Bolívar: *imaggen*. Y es a partir de todos los temas anteriores que se dará una guía práctica de cómo hacer esta revista con el ejemplo de algunos artículos. Cada artículo tiene su personalidad y se ajusta a diversas variables, pero se ha tratado de hacer una explicación muy general que abarque la diversidad de artículos que hasta la fecha se han diseñado para *imaggen*. Existen algunos casos especiales de artículos que se han explicado al final, concretamente los que casi no varían.

Hay que tener presente que este es un manual de algo que ya está establecido, y que se ha venido haciendo durante algún tiempo. Así es que, la mayoría de los elementos que se consideran como fijos, ya están "listos para usarse", y se encontrarán en la computadora al momento de que alguien ajeno o de nuevo ingreso intente hacer la revista. El presente es una guía para quien intente hacerla por primera vez, pero debe tratarse de un diseñador gráfico con experiencia en diseño editorial, y sobre todo y muy importante, con un dominio del programa *PageMaker*.

ESCRITURA

GOOD FRENDR FOR IESVS SAKE FORBEARE,
TO DICKE THE DVST ENCLOSED HEARE;
BLESE BE ^EY MAN Y SPARES HES STONES,
AND CVRST BE HE ^TY MOVES MY BONES.

Haciendo un poco de historia nos podemos remontar a las pinturas rupestres como uno de los primeros medios de expresión. Éstas surgen de la necesidad de comunicar sucesos y actividades del hombre. Entre las más antiguas que se conocen están las cavernas de Altamira (Santander, España) y las de Lascaux (en Francia). En ellas no sólo podemos observar el reflejo de la vida cotidiana sino la necesidad del hombre de comunicar su entorno y la actitud que tenía ante éste.

A partir de estas primeras formas gráficas de expresión, poco a poco se derivan las que posteriormente llegan a conformar alfabetos, ya que la interpretación de las formas era relativa y se tenía la necesidad de lograr una simbología que representara algo más que objetos y que en sí representara ideas.

En el transcurso del tiempo el hombre evoluciona y comienza a desarrollar su imaginación y más allá de comunicarse sólo con imágenes se crea una escritura inherente a cada cultura, que se hizo evidente por ejemplo en códices acompañados de símbolos ya determinados e imágenes que los apoyaban. Cada cultura fue desarrollando formas de expresión escrita llegando a constituir un lenguaje pictográfico. La evolución y unificación de formas diversas logró lo que hoy conocemos como el alfabeto al desvincular imágenes y símbolos.

La escritura china data del año 1800 a. C. y consistía de 44 mil caracteres. Esto nos dice que para saber leer y escribir dichos caracteres se necesita un alto nivel de conocimientos. También los chinos fueron precursores de la enciclopedia. Ejemplo importante los 12 mil volúmenes de la enciclopedia del emperador Ming, Yung-lo.

Las escrituras fenicia, hebrea y aramea fueron similares ya que tenían valores fonéticos semejantes, las 22 letras de sus alfabetos, así como la forma de escribirla de derecha a izquierda, haciendo a su vez una simplificación de los jeroglíficos y de la escritura cuneiforme de Babilonia.

Este alfabeto se comenzó a usar por el año 1500 a. C. Ejemplo de esto es el sarcófago del rey Ahiiram del año 1000 a.C., que contenía un alfabeto totalmente desarrollado. La cultura griega adopta el alfabeto fenicio hacia los años 1000 y 700 a.C. Además de las formas adoptan los nombres de las letras que posteriormente fueron evolucionando, estableciendo finalmente el estilo de escritura de izquierda a derecha. La forma de escribir se basa en el empleo de una caña gruesa y hueca cortada como una pluma afilada. No se mantenía ninguna separación y se escribía solamente con mayúsculas lo que dificultaba su lectura.

Había diferentes formas de escribir según la finalidad. Para la escritura corriente se usaba la letra cursiva de letras ligadas y con trazo rápido, mientras que en los manuscritos se usaba una caligrafía especial que era aprendida por los escribas. Siendo la epigrafía la más usada para las leyes, información del gobierno y decretos.

Los romanos afianzaron su escritura tomando los alfabetos griegos y etruscos dándoles la forma clásica que más tarde sería adoptada por casi todo el mundo.

La superficie en la cual se escribía era el cuero siendo la piel de cordero, ternero y cabra la preferida de los romanos, usada para escritos breves, cartas y documentos.¹



Fotografía de una de las pinturas rupestres de Lascaux.

¹ Ignace Gelb, *Historia de la escritura*, Alianza Editorial, Madrid 1994.

Tipografía

En la historia iban de la mano la tipografía y el avance en el arte gráfico pero aún así se buscaba que la tipografía tuviera características universales, como lo son los elementos de cualquier composición: equilibrio, armonía y simetría; estos aunados a su legibilidad y sencillez.

Todo esto hace que cambie el concepto de tipografía. De usar tipos de formas demasiados adornados, a la sencillez en los tipos con ausencia de dichos adornos, dándole una valoración a los blancos y usando fotografías y/o dibujos para aumentar la atención en todo su contexto. Un ejemplo de ello lo son las páginas simétricas con fondos y textos con sangría, tal vez usando como foco de atención algunas letras de alfabetos clásicos y utilizando ya la armonización en el uso de colores.

Los cambios en el uso de estos elementos provocan que las publicaciones existentes manifiesten estas modificaciones en su diseño. Esto hace que el diseñador gráfico vaya ajustando y aplicando todos estos elementos que se dan con los cambios de contexto. La finalidad del diseñador gráfico en el diseño editorial, es lograr que los impresos conlleven todas aquellas exigencias tanto estéticas como de lógica con el fin de hacerlos más útiles y eficaces.

Hay un binomio dentro de la actividad gráfica: la técnica con el arte. Antes eran sacrificadas las técnicas con tal de alcanzar el esplendor del arte, pero hoy en día este binomio alcanza los mismos resultados sin que alguno salga sacrificado. Se adaptan, cuidando los gustos armónicos y estéticos para realizar la composición, reproducción e impresión aprovechando todos los adelantos tecnológicos en nuestras manos y que con-

forme avanza el tiempo se hacen cada vez más indispensables. La tipografía se define como la representación gráfica del lenguaje hablado. A la unidad de tipo se le conoce como carácter.

TIPO DE LETRA

Los caracteres, son el elemento primordial en la mayoría de los impresos y son uno de los más importantes medios de expresión. Se eligen en función del tema impreso, estilo, formato, destino, estructura, ilustración y época.

Tiene cualidades que la definen y la determinan para ser elegida en uso o no. Estas cualidades causan efectos funcionales, estéticos y psicológicos cuando se ven en el material que se imprimieron.

Con respecto a la legibilidad, se tienen que considerar los blancos interiores y exteriores de las letras en relación con su estructura, el color del papel y de la tinta, el estudio del cuerpo del tipo en relación con el tamaño que tiene el impreso, el interlineado y márgenes de la página.

CLASIFICACIÓN DE LOS CARACTERES

Los caracteres se dividen en tres grandes grupos, que son:

Estilo o familia: es la forma o características distintivas de un alfabeto, a partir del diseño de sus astas y remates. Ej.:

Frutiger

Figura: es el conjunto de caracteres de los distintos cuerpos que son del mismo estilo, obtenidos de un mismo diseño y tienen el mismo nombre. Ej.:

mayúsculas	FRUTIGER
minúsculas	frutiger
números	1234567890
signos	!@#%&^&

Serie: son las variedades dentro de una misma familia. Ej.:

Frutiger Roman	redondo
Frutiger Italic	cursiva
FRITIGER	versales
FRUTIGER	versalitas
Frutiger Bold	negra
Frutiger Bold Italic	negra cursiva

En la actualidad los estilos que más se utilizan se basan en el estilo romano, utilizado en casi todas sus variedades, excepto el gótico, los de fantasía y los de escritura.

Es recomendable la uniformidad de la tipografía en sus variantes para lograr armonía de trazo y estilo.

El diseñador, debe tener un conocimiento general de las cualidades de los tipos de letras más utilizados en las publicaciones, para que las características psicológicas, funcionales y estéticas en un material impreso sean las más acertadas.

Para poder distinguir las diferentes tipografías, existen elementos que las identifican como lo son el asta o elemento necesario y el remate o terminal, que es un elemento exclusivamente decorativo. "Asta: rasgo principal de la letra que define su forma esencial; sin ella no podría existir la letra"³; "Remate: elementos constitutivos de los caracteres, junto con las astas"⁴



Análisis de caracteres según Blackwell⁴.

³ Martín E./ Tapiz L., *Martín e Industrias Gráficas*, p. 98, Ediciones Don Bosco, Barcelona 1981.
⁴ Blackwell, Lewis, *La tipografía del siglo XX*, p. 164-165, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1998.

Cada alfabeto tiene características diferentes en cuanto al espesor del asta de la letra, así como en su modelo y forma. Dependiendo de estas diferencias, se dividen en cuatro grandes grupos de los que se deriva la tipografía actual, según Thibaudeau ⁵:

1. Romano antiguo: esta caracterizado por la desigualdad de espesor en el asta dentro de una misma letra, en su modelación y en la forma triangular y cóncava del remate.

Ejemplo: **Garamond**.

2. Romano moderno: se deriva del antiguo romano, son caracteres rígidos y armoniosos de terminal recto y fino, siempre del mismo grueso y de astas muy contrastadas.

Ejemplo:

Century Schoolbook.

3. Egipcio o square serif: su asta es uniforme y el remate rectangular, entre el asta y el remate no hay diferencia de espesor.

Ejemplo: **Courier**.

4. Palo seco, grotescas o sans serif: su asta es uniforme en el grueso y sin terminal.

Ejemplo: **avant garde**.

También existen los caracteres de escritura, que se inspiran en las caligrafías clásicas o manuscritos corrientes, escrituras estilizadas, decorativas y figurativas, como la

brush script.

Los caracteres de fantasía que son alfabetos exóticos como la

AMALIFIER.

La tipografía utilizada en la revista *imagen*, es la frutiger, que pertenece al estilo palo seco. Su creador es

el Suizo Adrián Frutiger, quien realizó también una de las familias más conocidas y utilizadas: la Univers. Fue en 1975 cuando diseñó la tipografía frutiger para el aeropuerto nuevo de París. Inicialmente se le nombró Roissy, por el lugar donde se encontraba el aeropuerto, hasta que se adaptó por Linotype como fuente tipográfica y adquirió el nombre con el que se le conoce.

TAMAÑO DE LA TIPOGRAFÍA

Es muy importante antes de elegir el tamaño de la columna, establecer el tipo de letra que se va a utilizar. Para esto se deben tener algunas consideraciones como la distancia a la que habitualmente se lee, el tipo de persona que será el lector potencial, la extensión del texto y el número de columnas que deseamos.

Normalmente la distancia a la que se lee un libro es entre 30 y 35 cm., esto es para la mayoría de las personas, pero un niño o un anciano necesitan un puntaje de letra mayor al usual. Cuando se trata de titulares o por el contrario pies de imágenes, la tipografía puede ser mayor a la normal o menor respectivamente, ya que como son textos breves como frases, no se dará la fatiga visual por el uso de éstos tamaños.

El número de columnas deseadas interviene recíprocamente en su longitud, ya que las columnas muy estrechas necesitan de una tipografía muy reducida y viceversa, para una lectura descansada y agradable.

Las columnas muy anchas dificultan la lectura, ya que se pierde la secuencia de las líneas al quedar demasiado lejos el fin de una y el principio de la siguiente. De igual manera las columnas demasiado delgadas no ofrecen una lectura corrida ya que rompen demasiado las palabras.

Müller afirma que en una línea debe haber como mínimo siete palabras, mientras que Craig hace una proporción más exacta: "Una buena regla es determinar una línea alrededor de dos y media veces la longitud del alfabeto tipográfico a utilizar (65 caracteres)"⁶. Se puede observar que las dos son similares, ya que siete palabras ocupan casi el mismo espacio que 65 caracteres.

⁵ Martín E./ Tapiz L. Op. Cit.

⁶ Craig, James and Bevington William, *Designing with type, basic course in typography*, Fourth Edition, 1999.

JERARQUÍA TIPOGRÁFICA

Dentro de la jerarquía tipográfica se debe considerar la diferencia entre la tipografía para títulos, subtítulos, y mancha de texto o tipográfica, las cuales se explicaran a continuación:

Tipografía de título o letra de resalte: es la que por su carácter especial, tamaño, estilo, etc., destacan del texto.

Tipografía de subtítulo, letra de menor resalte: es la que está destinada a marcar cierta importancia jerárquica, para ayudar a la introducción de la información.

Tipografía de mancha de texto, o letra de base: se refiere a la tipografía que forma el volumen principal del material impreso. En la práctica cotidiana (o en forma coloquial) se le llama "grueso del texto".

Para obtener mayor uniformidad en el texto se recomienda que las letras de resalte y las de base sean del mismo estilo pero que a la vez se distingan entre sí.

Esta diferencia se puede establecer por el tamaño, es decir, de mayor o menor puntaje. También se puede diferenciar por la serie, es decir con letra seminegra, normal, cursiva (dependiendo del caso), disposición especial, llamativa; pero la importancia de esto radica en el carácter que a los titulares o al texto se le desea dar, la relación proporcional y visual que mantienen entre sí.

Por su parte la tipografía de ornamentación es, como su nombre lo indica, para adornar la página donde se encuentra. Es de carácter expresivo.

Las capitulares o letras capitulares son letras generalmente orladas, iniciales de los capítulos o artículos ⁷.

Por lo que respecta a los pies de foto, estos son una leyenda que acompañan generalmente a una gráfica, fotografía o dibujo con el objeto de explicarlo. Debe ser de puntaje menor que la de la mancha tipográfica, poco resaltante y breve.

título

Gran Jubileo del Año 2000

Jubileo Jóvenes

subtítulo

Mensaje del Papa
durante la XV Jornada Mundial
de la Juventud*

capitular

El 19 de agosto, en la ciudad de Roma, dos millones de jóvenes de 160 países y de todas las razas fueron la gran sorpresa del Gran Jubileo del año 2000. Llegaron para encontrarse con el Papa después de haber recorrido ese día decenas de kilómetros bajo un sol implacable, con temperaturas que alcanzaban los 36 grados a la sombra y, al menos, un 65 por ciento de humedad. Sin saberlo, cada uno de ellos se convirtió en protagonista del encuentro más grande que ha vivido la Ciudad eterna en toda su historia.

dólares para poder pagar el viaje y la estancia de estos jóvenes.

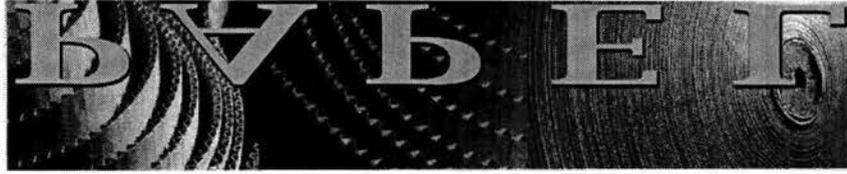
Juan Pablo II, en su discurso, planteó una pregunta que casi todos los jóvenes sintieron en su propio pellejo: "En el año 2000, ¿es difícil creer?". La respuesta del Papa fue clara: "Sí, es difícil. No hay que ocultarlo."

"También hoy, creer en Jesús—constato—conlleva una opción por Él y, no pocas veces, es como un nuevo martirio: el martirio de quien, hoy como ayer, es llamado a ir contra corriente para seguir al divino

mancha tipográfica

⁷ Martín E./ Tapiz L. Op. Cit.

P A P E L



Fue necesario la producción de la base o soporte para la es-critura. En un principio se utilizan diversos soportes como huesos y pieles de animales, piedras, maderas, telas, etc.

El primer soporte de que se tiene conocimiento, es el papiro que utilizaban los egipcios. Este se obtenía del tallo de una planta de la que le viene el nombre "papiro".

El soporte más utilizado fue el pergamino que facilitó la utilización del libro ya que al no almacenarse en rollo permitía su recopilación en forma de páginas cuadradas o rectangulares y al finalizar la escritura se ponían las ilustraciones y dibujos alusivos al escrito para después ponerse tablas de madera a manera de portadas.

Inicialmente los orientales escribían sobre seda pero por su costo se buscó otro tipo de soporte. A los chinos se les da el crédito de la invención del papel, ya que en el siglo VI, debido a la escasez de papiro los chinos presentan una muestra de él. Este era obtenido de un proceso manual donde se mezclaban diversos materiales como caña de bambú, paja de arroz y fibra de madera, con lo que se obtenía una pasta que se extendía lo más posible para que al secarse se convertían en papel fino y delgado (superando el primer papel que obtenían de trapos de seda). A los chinos se les atribuye también la invención de la tinta, aunque existen registros de que los egipcios ya la conocían.

Ya en el siglo XI los escribas comenzaron a usar formatos específicos según el documento a realizar, ellos transcribían pasajes bíblicos mientras que en Francia se escribían episodios épicos.

Hacia el año de 1799 se inventa una máquina que ayuda a la fabricación de papel en forma continua, lo cual provoca la demanda en fibras vegetales que

contienen celulosa las cuales en sus diferentes tratamientos daba como consecuencia la obtención de variadas formas de papeles.

El papel se fabrica de diversas fibras vegetales, animales o minerales. Dependiendo del tipo de fibra del que se trate serán las características del papel.

También se determina un papel por el tipo de superficie. Las hay rugosas, lisas, mates, brillantes, etc. En función del acabado se les nombra de manera específica.

Otra característica del papel, es su peso, al que comúnmente se le denomina gramaje. Así, gramaje es el término empleado para expresar el peso de un papel o cartulina, y la medida utilizada es el peso de un pliego de un metro cuadrado, expresado en gramos sobre metro cuadrado (g/m^2). La muestra mínima aprobada por los estándares internacionales es de 1/10 de m^2 , o sea de un pliego doblado de 20 por 25 cms. o sencillo de 25 por 40⁸.

Por lo general en el papel es menor a $225 g/m^2$, de $250 g/m^2$ a $400 g/m^2$ las cartulinas, hasta llegar a los $600 g/m^2$ en cartón⁹. La revista *imagg* utiliza un papel de $135 g/m^2$ en sus interiores; y de $160 g/m^2$ en sus forros. El tipo de papel que se utiliza para *imagg* es couché mate de dos caras.



Aquí se ilustra parte del proceso de la elaboración del papel en la antigüedad.

⁸ Glosario de términos para compradores de papel, Editorial. Ragsa
⁹ Martín E./ Tapiz L. Op. Cit.

El papel según su peso se divide en:

**Papeles para escritura
(Writing)**

Lbs	Grs/m ²
16	61
20	75
24	90
28	105
32	120



**Papeles para texto
(Text)**

Lbs	Grs/m ²
40	59
50	74
60	89
70	104
80	118
90	133
100	148
160	176



**Papeles para forros
(Cover)**

Lbs	Grs/m ²
50	135
65	176
80	216
90	243
100	271
130	352



Como se puede observar las diferentes características del papel, determinan su uso. Si es para escribir, para imprimir, para forros, etc. ¹⁰

DIN

Es el nombre con el que se denomina a la serie de tamaños de papel estandarizado que se encuentra en el mercado, y es el que se maneja en el medio de los impresos.

Existen algunas ventajas que proporciona la medida establecida de este papel, ya que es con la que están estandarizadas máquinas de impresión, dobladoras, cortadoras, etc. Además, los formatos de tarjetas, hojas, carteles, folletos y demás publicaciones están da-

dos por esta medida para el mejor aprovechamiento y no desperdicio de materia prima que, día a día, se está acabando.

El formato din se obtiene, a partir de un pliego de papel de la serie A, que se dobla a la mitad y la mitad resultante, nuevamente a la mitad, y así sucesivamente hasta llegar al tamaño mínimo que define la serie. Un formato es el doble del que inmediatamente le sigue. Esto significa que si se dobla un formato din se obtendrá nuevamente otro.

¹⁰ Apud. Marcela Noriega

En el momento en que se hace un doblez al pliego, por la mitad se obtendrán dos hojas de papel o cuatro páginas, si se hacen dos dobleces, se tendrá un cuarto de pliego, que corresponde a cuatro hojas de papel u ocho páginas.

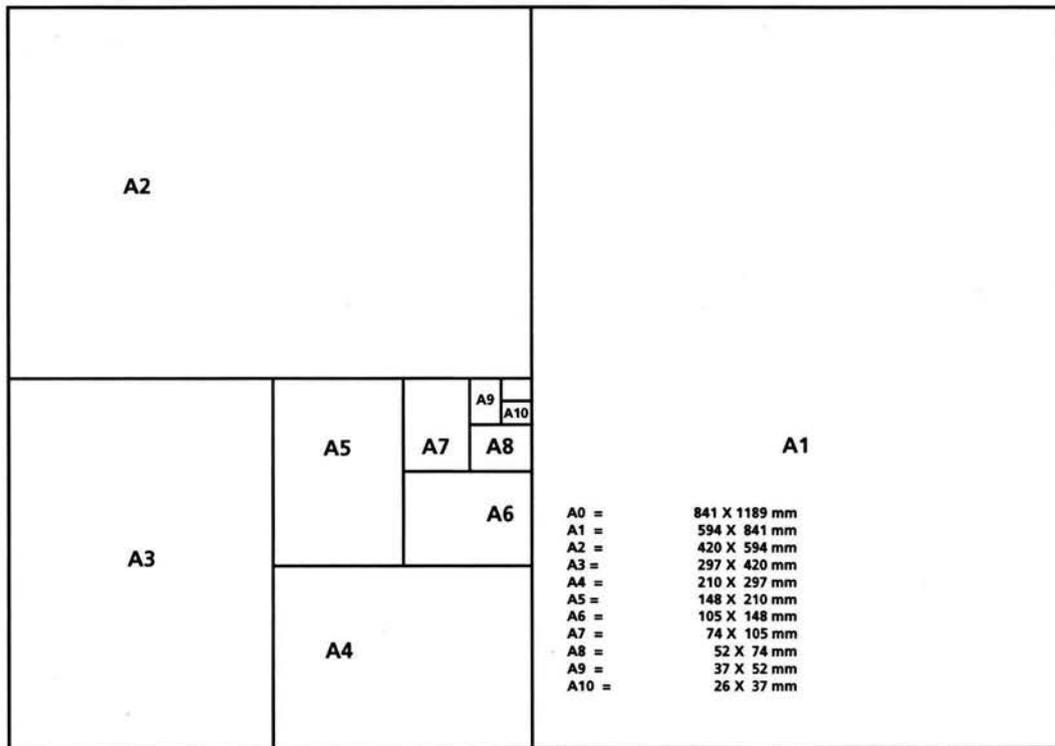
Los formatos comerciales más utilizados son:

Existen cuatro series de medida de los pliegos de papel:

- A = 841X1189 mm considerada como la base, a partir de la cual se dan las demás
- B = 1000X1414 mm son formatos sin cortar
- C = 917X1297 mm son formatos de envoltura y sobres para la serie A.
- Las series C y D son las llamadas adicionales. ¹¹

Cuadruplo Carta	56 X 87 cms. 57 X 72 cms. 58 X 89 cms.
Triple	60 X 80 cms. 66 X 96 cms.
Cuadruplo Oficio	70 X 95 cms. 70 X 100 cms. 71 X 101 cms.
Quintuplo	77 X 100 cms.
Sextuplo	74 X 111 cms.

Generalmente al realizar una publicación, para cerrar pliego se toma en cuenta el número de hojas totales. Para evitar desperdicio de papel, generalmente se deben tener como número de páginas, un múltiplo de 8.



División de un pliego a partir de la serie según Müller-Brockmann¹²

¹¹ Müller-Brockmann, Josef, *Sistemas de retículas*, p. 16, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1982.

¹² *Ibidem*

Imprenta

En la edad media, se da poca importancia a las invenciones mecánicas, pero con el renacimiento la gente tenía inquietud por conocer la escritura y poder leerla. Con esto se dieron las condiciones propicias para la llegada de la imprenta, surgiendo en esta época los primeros intentos de impresión. Estos estaban basados en bloques de maderas que eran grabados, dejando las palabras en relieve para que a la hora de ponerles tinta y en contacto con la piel quedarán impresos, pero este proceso era muy lento.

Evento por demás importante la invención de la imprenta, que nace desde el año de 1403 en Corea donde se hace una de las primeras impresiones con tipos móviles de metal, pero realmente a quien se le adjudica el perfeccionamiento de este invento es a Johanner Gutenberg entre 1439 y 1440. Años de prueba lo llevan a solucionar varios problemas de impresión. Era necesario inventar o establecer un método que permitiera producir tipos exactos que pudieran moverse de cualquier manera y fueran usados una y otra vez, sin que estos se alteraran en su forma.

Con todos estos antecedentes Gutenberg logra superar obstáculos, y en 1447 imprime lo que en un principio se pensó que era un calendario astronómico y más tarde se supo que eran una serie de cuadros planetarios para horóscopos. En 1456 imprime lo que se califica como su obra más importante "La Santa Biblia"¹³.

El continuo avance de la comunicación gráfica, pronto lleva a la invención de las máquinas de composición, que trae consigo rapidez a la hora de componer los textos, dando en pleno siglo XIX una solución a la impresión de revistas y periódicos que tienen mucha información y poco tiempo para su formación.

Las cilíndricas dobles y cuádruples aparecen por la necesidad de tirajes muy grandes en poco tiempo, hasta que en el año 1865 aparece la primera rotativa la cual era característica de periódicos y semanarios, y en la incansable búsqueda de comunicación surge el fotograbado, el huecograbado, hasta llegar al offset, todos estos surgidos por el avance de procedimientos fotoquímicos. Y finalmente o al menos por el momento, la pre-prensa digital.

DESARROLLO DE LA INDUSTRIA EDITORIAL EN NUESTRO PAÍS

El uso de la imprenta se extendió por toda Europa. En cada región se crearon y perfeccionaron tanto tipografías como métodos de impresión. En México, la llegada

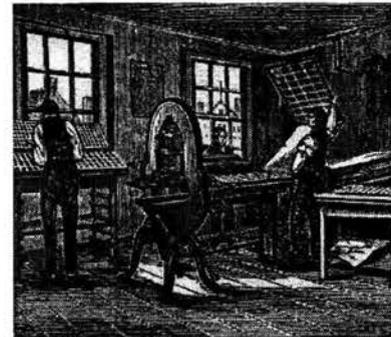
de la imprenta ocurrió cuando la conquista estaba consumada, estableciéndose la primera imprenta de América en el año de 1539, publicándose así el primer libro. A partir de este momento surgen otros medios impresos tales como: las hojas volantes, que tenían un carácter informativo y su temática era variada; las gacetas, que eran impresos de ocho o más hojas también con carácter informativo.

Al ir creciendo la necesidad de informar, nacieron publicaciones periódicas más sistematizadas como:

- 1.- "La gaceta de México y noticias de la Nueva España", que fue publicada en 1722. Era una publicación mensual.
- 2.- El diario y la revista, que surgieron en el siglo XVIII. El primer diario fue "El diario de México".

Por su parte las revistas fueron evolucionando con los acontecimientos del país, así como con los diversos status sociales y como respuesta a la necesidad de las personas de mantenerse informados sobre los acontecimientos de la nación.

Primeros talleres de imprenta.



¹³ W. M. Jackson, Inc., Enciclopedia de conocimientos El Nuevo Tesoro de la Juventud, Tomo IV, p. 190-200, Grolier International, Inc., México, 1972.

La industria editorial en el siglo XIX se caracterizó por los avances mecánicos que aparecieron tanto en la elaboración del libro, como en su ilustración.

Con la importación de la tecnología como el linotipo que llegó a México en 1896, y junto con las primeras rotativas y la fotografía impresa, así como la concepción del periodismo como empresa, la industria editorial en nuestro país tuvo un gran avance.

A principios del siglo XX empezó una lucha abierta por la libertad de prensa, la cual se consolidó en 1812, pero no con la fuerza necesaria. En este año surgieron las primeras publicaciones, las cuales en su mayoría eran de índole político: "El pensador mexicano", "El diario de México", etc..

En los albores del siglo XX aparece el impresor y las primeras casas editoras mexicanas como *Porrúa* y *Patría*. En el año de 1934 se fundó el Fondo de Cultura Económica, con el cual se consigue llegar al mercado internacional de habla hispana. El avance fue tal que para 1979 existían 491 empresas dedicadas a la edición de libros y 785 a la producción de diarios y revistas. Para 1984 estas cifras crecieron considerablemente, ya que había 1549 empresas dedicadas a la impresión, 612 dedicadas a libros y 937 a la producción de revistas y periódicos.

Surge la invención del fotografo, huecografo y como derivado el offset. Esto conlleva la búsqueda en la tipografía, surgiendo una gran variedad en diseño y forma, estableciendo en 1935 los preceptos en cuanto a: sencillez, brevedad, legibilidad, armonía y equilibrio. Surge la tipografía elemental que carece de adornos y da un valor a los blancos y formas sencillas, reflejándose

en trabajos publicitarios y revistas, logotipos, títulos y nombres decorativos. Algunos medios de comunicación son determinantes para el cambio de diseño de revistas ya sea en comunicación visual como gráfica.¹⁴

LAS ARTES GRÁFICAS EN EL DISEÑO EDITORIAL

"Las artes gráficas son las actividades industriales encaminadas a la producción de impresos. Este nombre abarca desde la preparación hasta la presentación de todo trabajo u obra impresa"¹⁵.

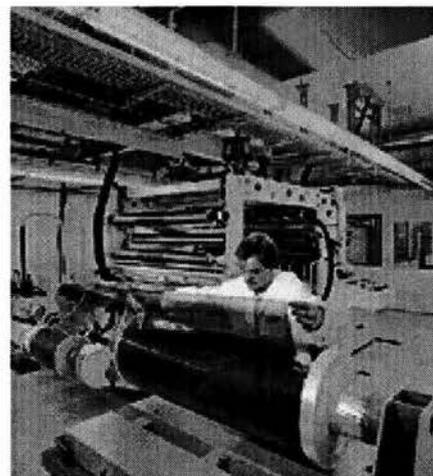
Con el desarrollo para la producción editorial fue necesaria la especialización de quienes manejaban lo relacionado con este proceso. Así, uno de los involucrados el diseñador quien, como veremos más adelante, debe tener diversidad de conocimientos entre los que se encuentran los de las artes gráficas, y más hoy en día cuando la tecnología avanza día a día.

No se puede diseñar sin bases teóricas ya que éstas nos enseñan las posibilidades y límites de reproducción. Cada impreso tiene ciertas características a las que debe adecuarse dependiendo de diversas variables como pueden ser, la finalidad, los recursos técnicos y económicos, etc. Las características de los impresos están dadas por las necesidades propias de cada uno: el tamaño del impreso, el tipo de papel, el color, formato, tipografía, imágenes, realización correcta de originales, tiraje, medio de impresión, etc.

El tamaño del impreso está determinado por el tamaño de papel que existe en el mercado, y hay que adecuarlo para el óptimo aprovechamiento reflejándose favorablemente en la parte económica del mismo. Puede utilizarse un formato diferente a los tamaños estándar, pero esto repercute directamente en el costo de la publicación. Ya esta dada la estandarización de todo lo que interviene en el proceso. Así, es necesario tomar en cuenta estas medidas para lograr un mejor resultado, inclusive en un tiempo menor que si se tratara de una medida especial lo cual, retrasaría todo el proceso de preparación de un impreso.

Una vez resuelto un problema de comunicación, con los elementos dispuestos correctamente: proporciones adecuadas, lograda una armonía, aplicado adecuadamente el color, en resumen un mensaje excelente; sería una pérdida de tiempo si técnicamente no se pudiera reproducir por no realizarse de acuerdo a los lineamientos técnicos estandarizados y finalidad deseada.

Todo el conocimiento de producción de impresos ayuda a realizar un buen trabajo evitando errores en la producción final, evitando elevar costos o reducir ganancias, y evitando retrasos de fama ya conocidos.



Taller de impresión.

¹⁴ Furlong S. J. Guillermo, *Orígenes del arte tipográfico en América*, Editorial Huarper, Buenos Aires, 1943.

¹⁵ Martín E./ Tapiz L. Op. Cit.



Diseño Editorial

Años atrás, los impresos han adquirido gran importancia. Los libros, las revistas, folletos etc. Requieren cada vez de mayor cuidado en su presentación tanto en la distribución de los elementos en cada página como en la calidad de impresión y del papel. Hoy en día la novedad de éstos se acrecienta a diario y por esto se ha desarrollado y especializado una rama del diseño gráfico que se encarga de ellos.

Así definimos al diseño editorial, como el diseño especializado que se encarga de todo lo que se va a imprimir. Es decir, todo medio impreso que cuente con la relación de dos elementos siempre constantes: textos e imágenes, como revistas, libros, boletines, folletos volantes, cualquier propaganda impresa, etc.

Según algunos datos el concepto de diseño que aquí nos ocupa, es reciente. Comienza en las primeras décadas del siglo XX por la Bauhaus, en donde se empezó a utilizar el diseño industrial aplicado a la tipografía contribuyendo a la conservación y dignificación del arte gráfico.

Otro autor eleva al diseño casi al nivel de las ciencias diciendo "así como las matemáticas empezaron con la medida de los objetos y el espacio, el diseño empezó con la composición de los objetos en relación armónica y con el espacio que ellos ocupan". Recordemos que en la época



En los últimos tiempos, los impresos han adquirido gran importancia. Los libros, las revistas, folletos etc. requieren cada vez de mayor cuidado en su presentación, en la distribución de los elementos en cada página, en la calidad de impresión y del papel, etc. La novedad de éstos crece a diario y por esto se ha desarrollado y especializado una rama del Diseño Gráfico que se encarga de ellos.

Así definimos al diseño editorial, como el diseño especializado que se encarga de todo lo que se va a imprimir. Es decir, todo medio impreso que cuente con la relación de dos elementos siempre constantes: textos e imágenes, como revistas, libros, periódicos, boletines, folletos, volantes, cualquier propaganda impresa, etc.

Según algunos datos el concepto de diseño que aquí nos ocupa, es reciente. Comienza a nombrarse en las primeras décadas del siglo XX por la Bauhaus, en donde se empezó a utilizar el diseño industrial aplicado a la tipografía.

Hay quienes elevan al diseño casi al nivel de las ciencias y de las matemáticas diciendo: "así como las matemáticas empezaron con la medida de los objetos y el espacio, el diseño empezó con la composición de los objetos en relación armónica y con el espacio que ellos ocupan" ¹⁶. Recordemos que en la época antigua el arte se basaba en la composición armónica de los elementos dentro de un espacio y que para lograrlo se utilizaban proporciones matemáticas.

Müller-Brockmann señala que "el trabajo del diseñador debe basarse en un pensamiento de carácter matemático, a la vez que debe de ser claro, transparente, funcional y estético" ¹⁷.

El diseño y el arte están ligados entre sí ya que requieren de imaginación y de ambos se obtienen creaciones. Pero el diseño esta obligado a ciertas cuestiones y posibilidades: "el diseñador gráfico necesariamente debe añadir a su preparación artística el conocimiento técnico de los materiales y procedimientos de elaboración para que el impreso se realice íntegramente sin dificultades. Por tanto, tiene que considerar todos los aspectos: el artístico, el económico, el comercial y el funcional" ¹⁸.

El aspecto artístico es rescatado por otros autores, dejando de lado a los que le otorgan el crédito a la ciencia y a la técnica. Uno de ellos afirma que la importancia del diseño radica en la creación y el sentimiento: "diseño es toda acción creadora que cumple su finalidad. En el diseño, la comprensión intelectual no llega muy lejos sin el apoyo sentimental" ¹⁹. Por eso decimos que cada obra tiene el sello del autor, ya que el artista plasma en cada obra su sentimiento, su personalidad.

Podría entonces decirse que para que un diseñador dé la mejor solución a algún problema de comunicación gráfica, especialmente en la producción de impresos que es lo que nos compete por esta vez, es necesario que tenga conocimientos y práctica en varias disciplinas que son diversas y pudiera considerarse que no tienen relación alguna. Las armas ideales y necesarias que todo diseñador debiera tener son: matemáticas, psicología, teoría de la comunicación, economía, sociología, teoría del color y una dosis suficiente de ciencias aplicadas que dan el conocimiento necesario para comprender el funcionamiento y características de la tec-



¹⁶ Hulburt Allen, *The grid*, (diseño editorial y producción de periódicos, revistas y libros), VNR, NY, 1978.
¹⁷ Müller-Brockmann, Josef, Op. Cit.
¹⁸ Martín E./ Tapiz L. Op. Cit.
¹⁹ Scott, Robert William, *Fundamentos del diseño*, Buenos Aires, Ediciones Don Bosco, 1980.

nología de vanguardia que reproducen los mensajes. Pero no podemos olvidar o dejar de lado ciertas habilidades, sensibilidades y conocimiento en dibujo y pintura, además de sentido creativo, buen gusto y talento para transmitir mensajes, ideas, conceptos, etc.

De lo anterior podríamos resumir que el diseño editorial es la convergencia de disciplinas de la ciencia, las artes y la tecnología para la creación y composición armónica de dos elementos: imágenes y textos que se utilizan para resolver problemas específicos de comunicación impresa.

El diseño editorial, generalmente se caracteriza por la búsqueda de la organización de la información que va a contener, es decir, la secuencia lógica y jerárquica de la información.

CARACTERÍSTICAS EDITORIALES DEL LIBRO, EL PERIÓDICO Y LA REVISTA

Libro

Un libro es "una reunión de muchas hojas de papel, ordinariamente impresas, unidas entre sí, formando un volumen" ²⁰.

Esta es quizá la principal característica de un libro: muchas hojas, aunque también los hay de pocas. Por esto su diseño es más sencillo que el del periódico. Esto depende del tema que trate la publicación, del tamaño y del tratamiento que se quiera dar.

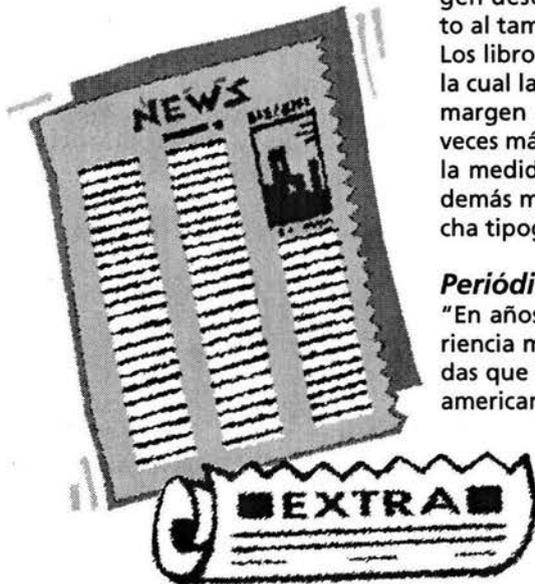


Generalmente los libros comunes no muestran un diseño muy elaborado cuando tienen mucho texto, como los libros de literatura. Por ejemplo, existe otro tipo de libros que tienen igual espacio en texto como en ilustraciones, estos implican un cuidadoso diseño que llega a compararse con el de revistas, como es el caso de enciclopedias ilustradas o libros de arte.

Los libros tienen una delimitada proporción, aún cuando sean de texto corrido. El espacio que se utiliza para el texto se denomina mancha tipográfica, y ésta varía según la imagen deseada. Una mancha tipográfica reducida con respecto al tamaño del papel que la contiene, representa elegancia. Los libros normales utilizan generalmente una proporción en la cual la cabeza debe medir una y media veces la del lomo, el margen de corte dos veces la del lomo; y el margen de pie tres veces más grande que la del lomo ²¹. Como podemos observar la medida del lomo es la que da la pauta para establecer las demás mediadas. Casi todos los libros manejan una sola mancha tipográfica en todas sus páginas.

Periódico

"En años recientes, los periódicos han ido tomando una apariencia más fresca que el de las tradicionales columnas delgadas que conforman sus páginas. La mayoría de los periódicos americanos usaban arreglos de ocho columnas para sus páginas hasta los años 60s. Desde entonces un creciente número de diarios cambiaron al arreglo de seis columnas. Con el cambio de las columnas, también se cambió el tamaño de las letras. La tipografía de nueve puntos ha ido gradualmente reemplazando al tra-



²⁰ Martín, E., *La composición en artes gráficas*, Tomo primero, p. 8, 8ª ed., (2 vols.), Edebé, 1970, Barcelona.

²¹ Müller-Brockmann, Josef, *Op. Cit.* esquema p. 41.

dicional de siete y ocho puntos. "Detrás de este cambio en el tamaño de tipografía estaba la preocupación de una mejor legibilidad."²².

El periódico se había caracterizado por una saturación de texto a ocho columnas, donde un artículo podía tener varios cambios de columna y también el famoso pie de columna: "pase a la página...", etc. Era una gran masa de texto que resultaba difícil de leer. A pesar de ser y seguir siendo una de las características más importantes de la estructura de los periódicos.

En la década de los treinta el cambio tipográfico en los diarios contribuyó al mejoramiento de su diseño en general y particularmente de los encabezados. Tradicionalmente los encabezados se encontraban atrapados dentro del marco de la estrecha columna por tanto la letra era cada vez más condensada. En ésta época la concepción empezó a cambiar y comenzaron a experimentar con encabezados de dos o más columnas y se colocaban tanto en líneas superiores como inferiores. Hoy en día la mayoría de los periódicos ha adoptado esta forma de encabezados.

En otras partes del mundo, el diseño del periódico ha ido evolucionando. En México, aunque es reciente, también se ha hecho el intento por mejorar la presentación que busca facilitar la lectura, de hecho la mayoría ya cambiaron al arreglo de seis columnas.

Revista

Es una publicación periódica, la cual contiene textos e imágenes sobre uno o varios temas, tratados por varios autores reunidos en un ejemplar. Estas son las características que distinguen a una revista de otra publicación.

Por su contenido y tiempo de realización, las revistas pueden tener un diseño más libre y dinámico. Esto significa que una revista tiene una estructura más complicada que la de un libro, logrando más movimiento en sus elementos, cambiando de tamaño y forma sin que se salgan de la armonía y formato de la página. Al igual que el periódico, la revista ha sufrido cambios sustanciales en su forma y contenido.

Aunque las revistas son muy diferentes entre sí, tanto en contenido como en forma, el procedimiento desde la concepción de la idea hasta las páginas terminadas, es muy parecido, siguen un patrón similar.

Actualmente casi todas las revistas tienen mucho cuidado en el diseño de la publicación ya que pretenden impactar lo más posible. Inicialmente las revistas que utilizaban retícula eran las de arte, arquitectura y diseño. "Revistas como 'domus' en Italia, 'desing' en Inglaterra, 'du' en Suiza e 'in-

dustrial design' en norteamérica fueron las que abrieron camino en el campo de la retícula de revistas. Por muchos años ellas han seguido demostrando cómo una estructura modular puede brindar un sentido de producción, orden y continuidad en las revistas modernas"²³.

Existen tantos estilos en el diseño como géneros de revista. La personalidad de cada revista la define su tamaño, formato, tipografía, perfil, objetivo, tratamiento temático, frecuencia, etc. En una misma revista existen diferentes números de columnas por artículo, logrando con esto movimiento entre un artículo y otro. Pero por lo general lo que se mantiene constante es la mancha tipográfica, aunque en algunos casos se puede rebasar.

En México las primeras revistas que empezaron a utilizar la diagramación, fueron las traducciones de revistas de arquitectura y arte americanas y europeas. Actualmente casi todas las revistas que se producen en nuestro país poseen una diagramación elaborada y cuidada; aún las que tienen elementos, están dentro de un módulo específico cuya función es solamente contener ese elemento en las páginas de la revista, como pudiera ser una marca de agua.

La revista se presenta generalmente envuelta por un papel más grueso que el del resto de la publicación. A éste se le denomina forros y técnicamente se divide por nombres conocidos como la portada o primera de forros. La mayoría utilizan fotografías, aunque existen las que sólo contienen tipografía. La segunda de forros, que es el reverso de la portada, la tercera de forros que es usada básicamente para anuncios publicitarios o propios de la compañía que la edita; y finalmente la cuarta de forros que es el trasero de la revista, también se utiliza para anuncios de publicidad.



²² Hulburt Allen, Op. Cit.

²³ Ibídem.

En la segunda de forros se puede poner anuncios u otros elementos como lo son:

•El directorio

Contiene los datos técnicos de la revista; el nombre de los responsables del contenido editorial y gráfico; nombre de personas, instituciones, asociaciones, sociedades y grupos que intervienen en la producción, impresión, distribución y venta de la revista; así como tiraje, registro, dirección, etc.

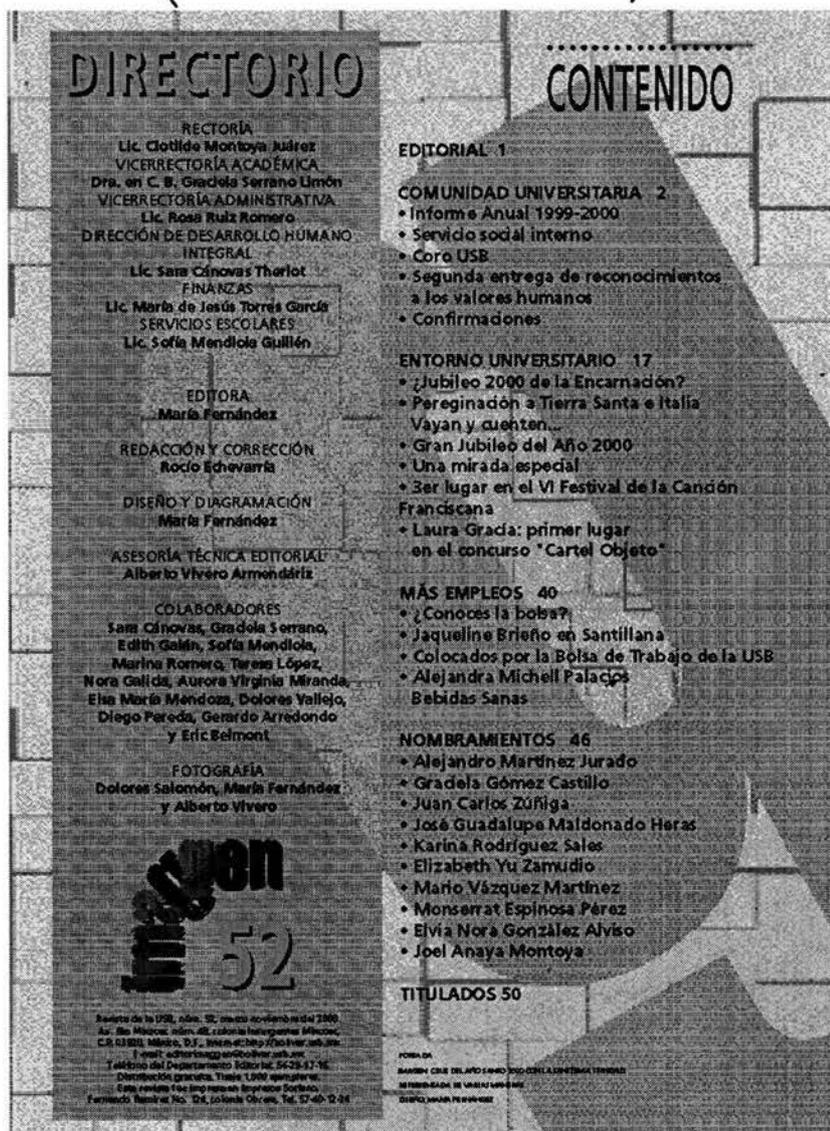
•El índice

Nos presenta un resumen del contenido de la revista, enlistando los títulos de los artículos así como el número de página.

Este es el caso de la revista *imaggén*, ya que en la segunda de forros encontramos los dos elementos llevados a la práctica. Así, del lado izquierdo queda el directorio, y del derecho el índice del contenido de la publicación.

directorio

índice



•El cuadro editorial

Es el comentario que el editor hace con respecto al contenido de la revista o algún tema en especial. Generalmente ocupa una página completa. En *imaggén* se reserva la primera página para ello.

Una revista esta conformada en su cuerpo por dos áreas.

Zona comercial

Se incluyen los anuncios o publicidad, se puede colocar en la parte final o en la tercera o cuarta de forros, en el índice y el directorio; también puede encontrarse en la parte interna entre los artículos, distribuidos de acuerdo al espacio solicitado o vendido al anunciante. Pueden ser anuncios de la propia empresa que edita.

Zona de contenido

Artículos y secciones. Los artículos son cada uno de los reportajes o entrevistas de la revista; y las secciones son las agrupaciones de los artículos de acuerdo a su contenido o relación entre ellos de forma temática.

Una vez conocidos los elementos que forman a una revista, abordaremos sus características de contenido.

“La revista desde la creación de su primer modelo buscaba la reproducción de los acontecimientos y personajes. El contenido de una revista busca hacer

susceptible de imitarse lo bueno o expresar lo censurable, por lo que tiene que comunicar la noticia memorable de una forma psicológicamente retenible”.

En una revista el texto ocupa el papel primario y las imágenes un papel secundario, pero estas tienen la característica de lograr un efecto mucho más intenso en el lector.

Por lo que respecta a las características formales de una revista iniciaremos con un aspecto básico y de suma importancia: el formato.

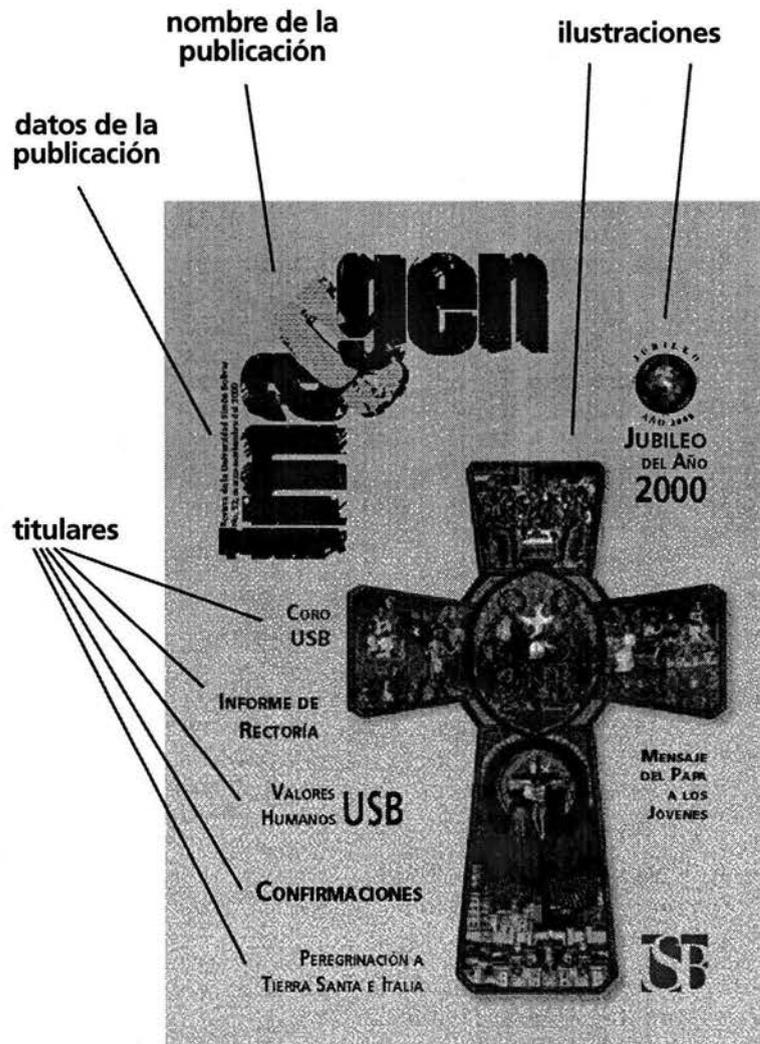
Las revistas de tamaño pequeño se utilizan particularmente para publicaciones de una cantidad mayor de texto y menor cantidad de imágenes. Por otro lado existen las revistas de carácter artístico donde lo que predomina son las imágenes con un mínimo de texto. Los formatos para revistas más grandes buscan darle un mayor énfasis a las imágenes. El uso más común de formato es el de 21.5 x 28 cm. La mayoría de los formatos para revistas son rectángulos verticales.

Otro aspecto de suma importancia para una revista es el manejo de blancos y márgenes. Una revista que se interesa en la transferencia de conceptos, necesita de la máxima sofisticación en presentación visual. Esta debe ser clara y correcta. El orden y la simplicidad son las características que deben imperar en un buen diseño editorial. Por lo que respecta a los márgenes, estos deben cumplir con la función de enmarcar, y ayudan a que las páginas y los desplegados sean más atractivos, englobando los elementos de una página en un recuadro rodeado con áreas blancas.

En cuanto a la portada, se debe de estimular la atención, crear el deseo de entrar al mundo que nos están ofreciendo. Debe lograr una identificación instantánea con respecto a la competencia, además de lograr distinguirse de números anteriores. La portada esta formada por el nombre de la publica-

ción, por titulares de artículos que "suenen" atractivos o ilustraciones vistosas, que muestran parte del contenido de la revista, pudiendo combinar ambos elementos. Los textos que se manejan en la portada deben ser de tamaño suficientemente legible para su reconocimiento inmediato. También deben ir los datos de la publicación, que se dividen en dos renglones. En el primero dice: "revista de la Universidad Simón Bolívar"; y en el segundo el número del ejemplar, y la fecha que incluye los meses que cubre la edición y el año: "No. 53, mayo-diciembre del 2001".

Por lo que se refiere a los géneros periodísticos que incluyen en sus secciones, la gran mayoría son artículos y entrevistas de interés. En cuanto a la publicidad, esta área es de suma importancia, ya que gracias a ella se mantiene económicamente su producción, es por ello que ocupa un lugar especial dentro de la misma. Su acomodo debe ser planeado para que realice satisfactoriamente su función.



MANCHA TIPOGRÁFICA

"La estética no es lo más importante en el impreso, pero sí es lo que produce la primera impresión en el lector, y posiblemente el efecto más válido y el impacto más duradero"²³. Hablamos de limpieza en el impreso, refiriéndonos con esto al uso adecuado de todos los elementos de diagramación, sin abusar de ellos. Es muy importante mantener una proporción en el uso de todos ellos, ya que cualquier "abuso" "ensucia" una publicación.

Es indudable que un impreso llama la atención desde el momento de ver la portada o de hojearlo, y puede hacer mucho más placentera la lectura si ésta primera impresión es agradable, atractiva.

Los libros más célebres desde que empezó la imprenta, y aún desde antes, presentan la distribución de blancos cuidadosamente proporcionada y calculada, estos blancos llevan relaciones matemáticas que se basan en las leyes clásicas de la armonía.

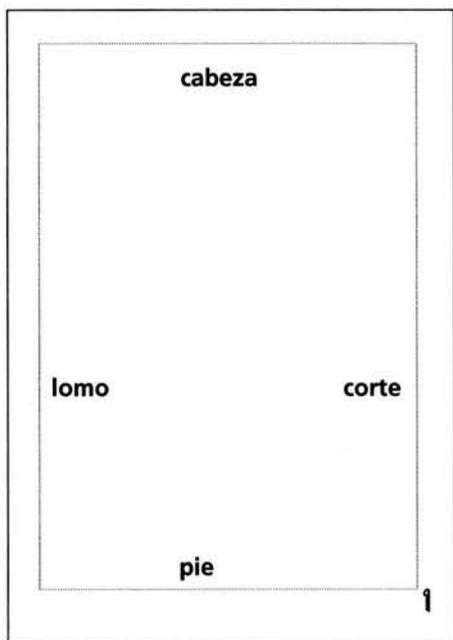
Los márgenes reciben su nombre según el lugar donde se encuentran:

Parte superior de la página: cabeza

Parte inferior de la página: pie

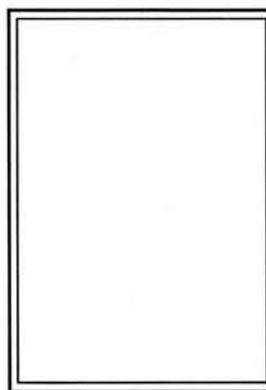
Parte del costado interior de la página: lomo

Parte del costado exterior de la página: corte

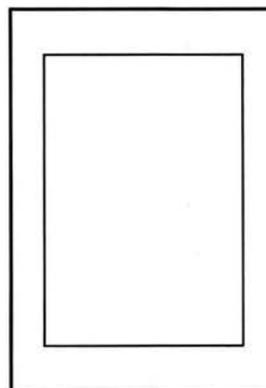


La anchura de estos espacios no debe ser muy pequeña, ya que ello provoca una impresión óptica negativa. En ocasiones, las ilustraciones grandes ocupan parcial o totalmente el espacio de los márgenes, lo que se utiliza para hacer más llamativa dicha ilustración, a esto se le llama "rebase".

"Si son demasiado pequeños, el lector siente que la página está saturada y reacciona negativamente, aunque sin darse cuenta, al ver que sus dedos, al coger el libro, tapan el texto o las ilustraciones"²⁴. Esta puede ser otra buena razón para no comprar una publicación, ya que al empezar a leer nos incomoda la "invasión" que con el dedo pulgar tenemos que hacer para sujetarla.



Una mancha tipográfica que ocupa un espacio centrado en la página pierde su armonía y dinamismo, por lo tanto, los márgenes no deben de ocupar el mismo espacio.



²³ Martín E., Op. Cit., Tomo II p. 54.

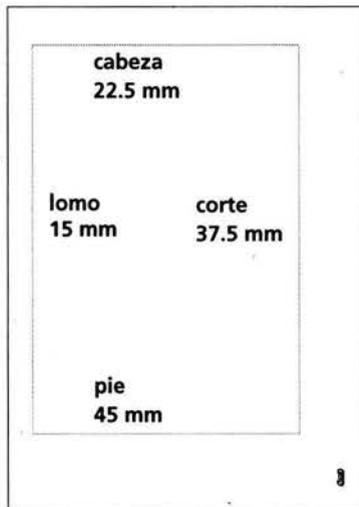
²⁴ Müller-Brockmann, Op. Cit., p. 40.

Un sistema para armonizar el espacio de los márgenes dice que el margen del lomo debe ser el más pequeño de todos, y debe ser suficientemente amplio para poder leer desde el principio de la línea cuando el impreso consta de muchas páginas, ya que suelen ocupar algún espacio del margen interior cuando se encuadernan. El de la cabeza debe medir una y media veces la del lomo, el margen de corte dos veces y media la del lomo; y el margen de pie dos y media o tres veces más grande que la del lomo ²⁵. Como podemos observar la medida del lomo es la que da la pauta para establecer las demás mediadas.

La forma más sencilla para definir los márgenes, y que es la que utiliza *imagen* es la progresiva, es decir que el margen más pequeño es el interno, luego el superior, el de corte y finalmente el margen inferior que es el más grande de acuerdo con Martín y Tapiz. En la actualidad el manejo de los márgenes es muy versátil gracias a la computadora.

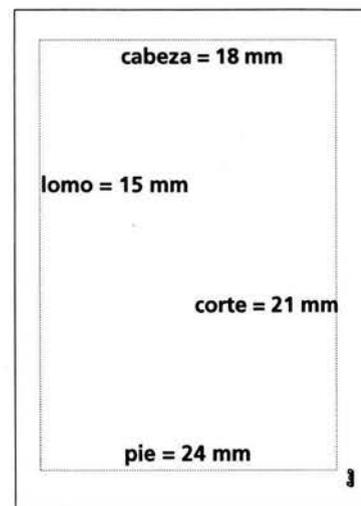
lomo = X
 cabeza = X (1.5)
 corte = X (2.5)
 pie = X (2.5)
 = X (3)

lomo
 15 mm
 cabeza = X (1.5)
 15 (1.5) = 22.5 mm
 corte = X (2.5)
 15 (2.5) = 37.5 mm
 pie = X (2.5)
 15 (2.5) = 37.5 mm
 ó
 X (3)
 15 (3) = 45 mm



lomo = X
 cabeza = X + n
 corte = X + n (2)
 pie = X + n (3)

lomo = X = 15 mm
 cabeza = X + n
 15 + 3 = 18 mm
 corte = X + n (2)
 15 + 3 (2) = 21 mm
 pie = X + n (3)
 15 + 3 (3) = 24 mm



Otro sistema es denominado regla general y dice que "el margen de corte es aproximadamente el doble que el de lomo, y el de pie, aproximadamente el doble que el de la cabeza" ²⁶.

lomo = X
 corte = X (2)
 cabeza = Y
 pie = Y (2)

²⁵ Müller-Brockmann, Op. Cit., p. 41.

²⁶ De Sousa, José Martínez, *Diccionario de tipografía y el libro*, p. 176, Paraninfo, Madrid 1981

Esta es la forma más sencilla, pero existen otros métodos igualmente válidos. Uno de ellos es en el que se divide la diagonal de la página en varios segmentos según la porción del área que se quiera utilizar para la mancha y el carácter que se le quiera dar a la obra. Las proporciones que más se utilizan son las de dos tercios, un tercio, un medio, dos quintos, tres quintos y tres cuartos. Se coloca el área obtenida dentro de la página a la altura que se crea conveniente.

Los márgenes del pie y cabeza son tan importantes que si no estuvieran bien proporcionados, la mancha podría parecer que se "sale" de la página; ya sea hacia abajo, cuando el margen del pie es muy pequeño, o hacia arriba cuando el margen de la cabeza es reducido. De igual manera pasa con los márgenes laterales.

División de la mancha

La mancha tipográfica se divide en espacios horizontales (llamados campos) y verticales (llamados columnas), los cuales se relacionan con un número de líneas y un ancho de columnas respectivamente. La anchura de la columna no es sólo cuestión de diseño o formato; también es importante plantear el problema de la legibilidad, como dicen Müller-Brockman. La cantidad de espacios resultantes de las líneas divisorias que forman los campos y las columnas se denominan módulos.

RETÍCULA

Una parte importante en el diseño de una publicación y en general de cualquier diseño, lo constituye el uso de las retículas que forman la diagramación de una página impresa; un cartel, anuncio, etc.

El uso de una diagramación no es cosa reciente, pues las primeras páginas impresas y aún las que se realizaban a mano, poseían una construcción sistemática que daba proporción y ritmo a los libros que se escribían desde entonces.

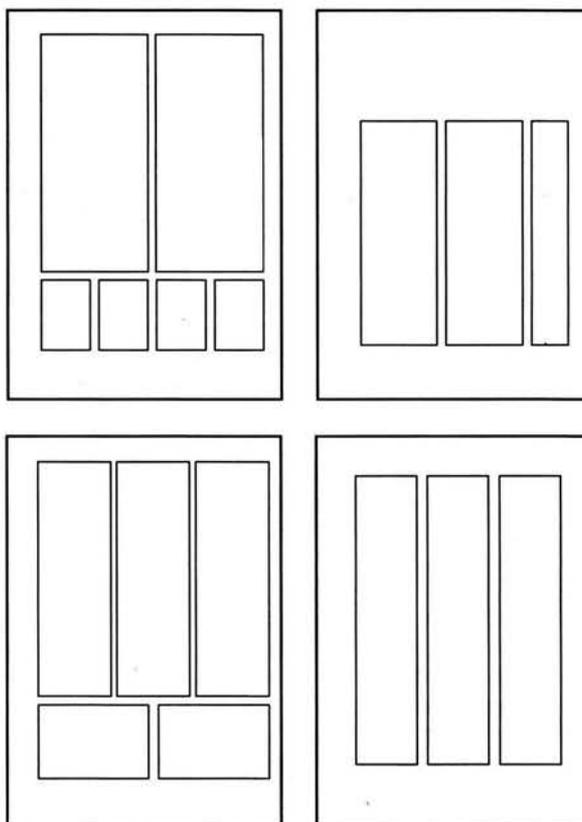
La tendencia a la máxima ordenación posible y la economía en la aplicación de los medios tipográficos que existía en los años veintes fueron las que ocasionaron la utilización de la retícula tal como las conocemos ahora. A mediados de los años cuarentas aparecieron las primeras publicaciones que habían sido diseñadas sobre la base de una retícula. "Una rigurosa concepción

del texto y de las imágenes, una pauta unitaria para todas las páginas y una orientación objetiva en la presentación del tema constituían lo característico de la nueva tendencia"²⁷.

Fueron las escuelas en Europa las que desarrollaron esta tendencia. Su influencia se extendió con gran velocidad a todo el mundo en los años cincuentas y sesentas. Este sistema modular ha sido utilizado por un número creciente de diseñadores gráficos de las últimas décadas hasta nuestros días, convirtiéndose en un sistema generalizado de los medios impresos.

Para el diseñador editorial, la diagramación es un elemento de una significativa importancia, ya que utilizando las retículas puede ordenar los elementos que componen una página impresa de un modo constructivo, proporcionado, armónico y funcional. "Trabajar con el sistema reticular significa someterse a las leyes universalmente válidas"²⁸. Esto significa que si utilizamos este sistema para realizar el diseño, lo más probable es que será aceptado.

En el sistema reticular se determinan tanto el tamaño y proporción de las ilustraciones como el de la distribución del



²⁷ Müller-Brockmann, Op. Cit., p. 7.
²⁸ Ibidm, p.10.

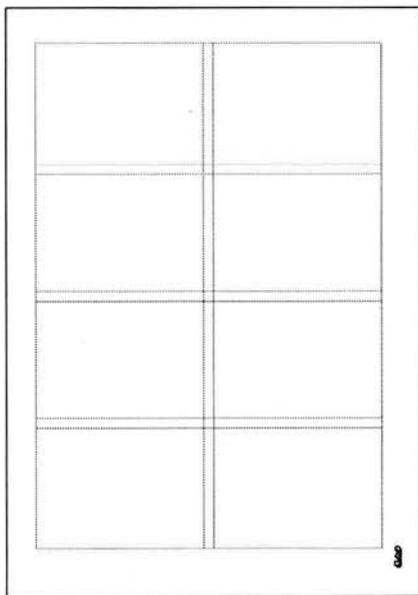
texto en general: los titulares o cabezas, subcabezas, balazos, secundarias, *abstracts*, pies de foto, notas, etc. La elección de la retícula a utilizar en un diseño en particular o un grupo de diseños complementarios depende, en gran medida, del formato de la página en la que se van a distribuir los elementos.

Para todo tipo de mancha tipográfica o gráfico, se tiene un límite que corresponde a la diagramación establecida. Es más fácil que las fotos o ilustraciones se adecúen rebasando la diagramación sin afectar así al diseño. También se puede hacer que el texto siga el contorno de una imagen, a los que llamamos textos justificados a una imagen. Un párrafo puede tener la silueta de alguna forma geométrica sencilla o de un objeto que haga alusión al tema del propio párrafo.

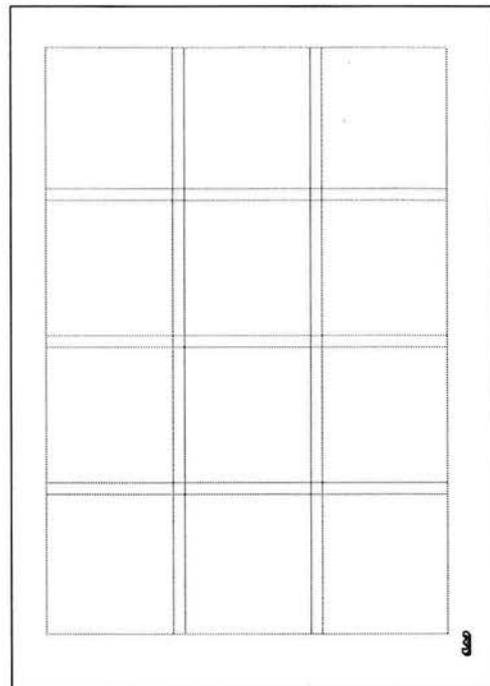
Establecer una retícula resulta muy práctico al colocar las fotografías o ilustraciones en la publicación. Una diagramación comúnmente usada para texto y fotografías o ilustraciones, es la de ocho módulos que consiste en dos columnas divididas en cuatro campos. "Una página con ocho campos reticulares ofrece oportunidades suficientes para incorporar ilustraciones de distinto tamaño, son cuatro formatos estrechos y altos y cuatro anchos. Según el problema planteado el diseñador puede colocar en la misma página, imágenes de distinto tamaño en combinación con el texto, o sin él" ²⁹.

Como podemos observar entre más divisiones apliquemos a nuestra mancha tipográfica, mayor posibilidad de juego lograremos en el diseño, consiguiendo así un mayor dinamismo y originalidad en el diseño. Entre más campos tenga una retícula se "requiere de parte del diseñador un mayor grado de autodisciplina para evitar que, en lugar de la visualidad, claridad y orden, se imponga la confusión" ³⁰.

Aunque es muy importante saber utilizar la retícula, un buen trabajo depende "... de la calidad y actualidad de los textos y buenas imágenes" ³¹. Así, actualmente con el uso de las computadoras, los campos (líneas horizontales) no se marcan en forma automática como las columnas. Éstos los marcamos con las líneas guía que nos da el programa, según las necesidades del diseño.



Ocho campos.



Doce campos.

²⁹ Ibidem, p. 75.

³⁰ Ibidem, p. 87.

³¹ Ibidem, p. 82.

• Los títulos deben tener un lugar especial dentro de la página impresa, por lo que su tamaño y el espacio entre éste y el texto normal debe de ser mayor que el espacio entre líneas o interlínea normal. En las publicaciones económicas, el espacio entre el título y el texto puede ser de dos o tres líneas, mientras que en las publicaciones más elegantes este espacio puede llegar a ser del tamaño de un módulo completo. El tipo de letra que se utiliza en los títulos puede ser diferente al tipo de letra del texto general, siempre y cuando la página conserve unidad con el resto de la publicación.

Un elemento muy útil tanto para separar los elementos como para usarlo de adorno son las plecas o filetes. Son líneas de diferentes gruesos y formas, que puede utilizarse tanto en forma vertical como horizontal. En algunas publicaciones las utilizan para separar columnas, para destacar títulos o subtítulos, para dar uniformidad a las páginas o para separar alguna nota importante. Las plecas pueden ser de diversos anchos y formas dependiendo del carácter que se quiera dar a la obra. Cuando la línea forma un elemento cerrado en cuadro, entonces recibe el nombre de recuadro, sirve para resaltar alguna nota, enmarcar una fotografía o separar un texto complementario al básico, y puede ser hueco (outline) o relleno (solid).

Orlas que es un elemento ornamental gráfico —ordinariamente de líneas o adornos sencillos y reducidos— en tira, que sirve para adornar textos o formar recuadros. Sirve para adornar trabajos de fantasía.

ILUSTRACIONES Y TEXTOS

La diagramación de ocho campos ofrece una posibilidad de variaciones que resulta muy eficiente en problemas sencillos que poseen elementos con cierta uniformidad de tamaño.

Si las dos columnas las dividimos a la mitad de tal manera que queden cuatro y el área vertical la dividimos en cinco campos, obtendremos un diagrama de veinte módulos el cual da una variedad en múltiples casos para colocar tablas, ilustraciones, fotografías y el texto base.

Una retícula que ofrece aún mayores posibilidades que la de veinte campos, es la de treinta y dos campos, la cual se utiliza en libros y revistas que poseen muchas fotografías o ilustraciones.

Cuando se requiere de publicaciones con ilustraciones pequeñas o de diversos tamaños, entonces se debe usar una retícula de campos pequeños, la cual pueda contener toda esa variedad de información sin que se pierda la unidad del impreso.

DEFINIR EL ESTILO DE UN PROYECTO

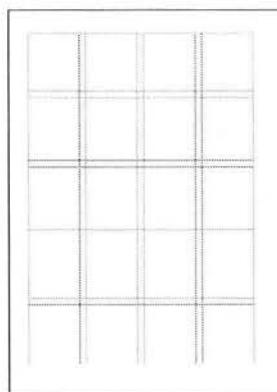
Antes de empezar un nuevo proyecto es necesario plantear los pasos a seguir. "El proyecto es la programación completa de todos los pormenores del ciclo de trabajo, o si se prefiere, es el documento que reúne los datos necesarios y convenientes para realizar una determinada labor, en todas sus fases"³⁹. Esto es darle una personalidad que dará los lineamientos a seguir de cada publi-

cación. Así se facilita y agiliza el trabajo posterior de cada número de la edición. Se podría definir casi cualquier cosa como por ejemplo que de acuerdo con la división de la mancha tipográfica, el campo inferior externo de ambas páginas debe permanecer en blanco para poner en folio. Se establecen también las características del mismo: la tipografía, el tamaño, el color y los elementos que le dan la personalidad de ese proyecto.

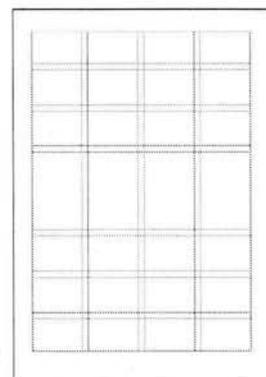
Los trabajos, entre más complicados sean, requieren de un proyecto más detallado que nos permitirá realizar con exactitud los pasos necesarios, para saber de manera general lo que se quiere lograr en cada uno. Esto lo denominan los administradores como "factor de productividad", producir más en el menor tiempo posible.

Para el diseñador gráfico uno de los puntos más importante es el de la creación, es decir, el boceto. Del grado de detalle que éste presente depende que la realización sea más o menos precisa, y reduce la posibilidad de error que pudiera presentarse posteriormente.

Cuando un boceto es casi real, es decir que hace el efecto de un impreso terminado, completo y detallado, realizado en el mismo tamaño y papel que se empleará en la impresión y utilizando los mismos colores, se le conoce como "dummy".



Veinte campos.



Treinta y dos campos.

³⁹ Martín E., Op. Cit., Tomo II, p. 127.



La aplicación de la computadora en el diseño gráfico surgió por la necesidad de comunicar y diseñar gráficamente de una manera más rápida y de calidad. Dentro del desarrollo de esta tecnología surgieron diferentes opciones y programas que podían satisfacer las diversas demandas del mercado enfocado al diseño gráfico.

Así vemos que *Lottus, IBM, Microsoft, Apple, Commodore, Hewlett Packard* entre otros, encontraron en sus productos y equipos la manera de atender los requerimientos de cómputo, cubriendo las necesidades para manejo de texto, imágenes, dibujos, ilustraciones, viñetas, diagramas, gráficas, etc.

LA COMPUTADORA COMO HERRAMIENTA

En 1982, empezó a tener auge el mercado de la edición electrónica. Así el diseño editorial por computadora ha ido tomando día con día más fuerza debido al apoyo tan importante que en cuanto a precisión, calidad y reducción de tiempo implica. La gran demanda editorial ya empezaba a requerir de equipos de cómputo que permitieran aligerar la constante y laboriosa tarea de hacer publicaciones.

Las herramientas de computación en edición y diseño gráfico se pueden clasificar en dos categorías. La primera se refiere a aquellos programas que permiten crear y adaptar los diversos elementos independientes, como los procesadores de texto, los editores y generadores de gráficas, digitalizadores y manipuladores de imágenes, etc; y la segunda para la

integración de la información, que se refiere a los programas que permiten integrar los elementos individuales, con la finalidad de conformar el diseño final.

SURGIMIENTO DE MACINTOSH

En los años setentas Steve Wozniack y Steve Jobs, eran empleados de IBM, y tuvieron la idea de crear una computadora, que fuera de acceso a todo tipo de personas y no sólo a los técnicos, logrando con esto las computadoras personales. La propuesta de estos dos jóvenes, era que fuera una computadora pequeña, poderosa, veloz y amigable, pero el proyecto no le interesó a IBM porque sus objetivos se enfocaban a grandes proyectos tales las macros.

Jobs y Wozniack consiguieron la patente y continuaron con sus planes logrando el surgimiento de "Apple Computer Incorporation", con sus modelos *apple* y *apple II*.



Para ese entonces la empresa Xerox había implantado un nuevo sistema gráfico, que permitía una mejor interfaz, con el usuario, este sistema gráfico fue adquirido por apple para el perfeccionamiento de la nueva computadora.

En 1983 surge la *lisa* operada con *mouse* y con el ambiente gráfico. Bastó solo un modelo para que apareciera por fin la Macintosh de Apple, en el año de 1984. Este equipo se caracterizó por la rapidez tanto en el manejo de información y manipulación de texto, como en la integración de gráficas.



Dentro y fuera de toda computadora existen dos elementos de suma importancia, que sin alguno de estos dos elementos la computadora simplemente no podría funcionar. Nos referimos al hardware y al software. El primero es un sistema de computación utilizable que tiene que ver con los dispositivos electro-mecánicos de entrada, salida, memoria y proceso de trabajo que permiten ampliar y complementar su fuente de información, en pocas palabras el hardware es todo aquello dentro y fuera de la computadora que es tangible, es decir, todo aquello que podemos ver y tocar, se le llaman "fierros". En términos generales es el equipo físico, como lo son el CPU (unidad central de proceso), el monitor, el teclado, el mouse, los cables, los circuitos, las tarjetas, etc. El segundo se ocupa de los programas que permiten manipular los elementos para la creación de una composición, por lo regular es la información almacenada en disquetes, discos removibles, discos duros, etc., es decir, el software es todo aquello que es intangible, no lo podemos ver ni tocar, son todos los programas que vamos a utilizar. En el caso del diseño editorial, los programas o software más usados son: *PageMaker*, *QuarkXpress*, *Word*, *Freehand*, *Photoshop* e *Illustrator*.

PROCESADORES DE PALABRAS

El programa que en diseño editorial es muy utilizado como procesador de palabras es el *Word* de *Microsoft*, el cual permite la captura de la información a modo de texto. Estos programas se caracterizan porque la captura de los datos se hace de manera continua, y sus características permiten pulir y revisar bien el documento antes de diseñar.



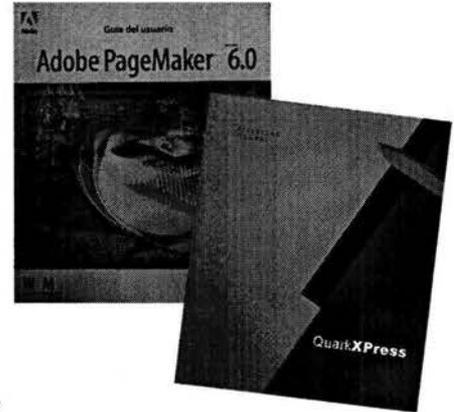
PROGRAMA DE DIBUJO

El programa *Illustrator* de *Adobe*, cuenta con gran variedad de herramientas especiales que permiten deformar, rotar, mover, copiar, borrar, etc.; editar los elementos de tantas formas como la imaginación y/o la habilidad en el manejo técnico del programa nos lo permita. Los elementos aquí se pueden hacer en color o blanco y negro. Se pueden transportar fotografías y agregarles elementos dibujados de línea.



PROGRAMAS EDITORIALES

Para formar las páginas de una revista se utilizan programas como *PageMaker* de *Aldus* y *QuarkXpress* de *Quark*. Estos paquetes son idóneos para el manejo simultáneo de texto y de imágenes o cualquier tipo de gráfico en la formación de revistas y otros documentos de muchas páginas. Permiten el manejo de tipografía con diversas fuentes, puntajes, estilos, posición (subíndice, índice, etc.). A los párrafos permite definirlos en forma específica: interlíneas, sangrías, justificación, tabuladores, etc. A las columnas se les puede delinear o contornear con formas. También están aptos para recibir gráficas e imágenes hechas en otros programas. Logran integrar todos los elementos en un sólo documento.



EDITORES DE IMÁGENES

El programa creado por *Adobe*, llamado *Photoshop*, nos permite retocar imágenes que han sido escaneadas o digitalizadas para la computadora. Cuenta con diversas herramientas para poder corregir las imágenes digitalizadas. Tiene una gran variedad de efectos como la de invertir de positivo a negativo, trazo lineal y efectos novedosos, incluso aplicarles efectos de cámaras con filtros especiales. Una vez que se ha modificado y retocado la imagen es posible guardarla en el formato correcto dependiendo del programa en el que se va utilizar. El formato más utilizado por su compatibilidad es el EPS.

Para poder captar información proveniente de soportes bidimensionales como figuras, dibujos o fotos, existe lo que se conoce como *scanner*, que lee los datos que nosotros le damos para que posteriormente puedan ser manipuladas o enviadas a los programas adecuados para darles un tratamiento específico.

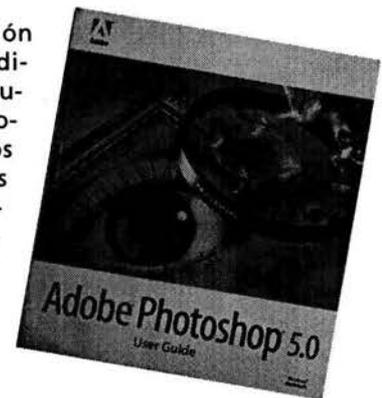


Imagen en USB

Hablemos ahora de la revista que nos compete, en donde se aplicarán los conceptos y elementos antes mencionados. Conoceremos quién la lee, quién la edita y la diseña, sus características y las de la institución que la publica.

ORIGEN DE NUESTRA UNIVERSIDAD

Nace el 15 de agosto de 1981 en la Ciudad de México, dentro de la Iglesia Católica, para servir a Dios en la realización de su plan de salvación, mediante la educación cristiana y la evangelización de la cultura.”⁴⁰

La universidad católica

“La Universidad Simón Bolívar, inspirada en el amor a las criaturas del universo y en especial al hombre, que animó a Francisco de Asís.

“Las características esenciales de la Universidad Católica son las siguientes:

- La inspiración cristiana en todos los miembros de la comunidad universitaria.
- La fidelidad al mensaje del Evangelio.
- La reflexión permanente a la luz de la fe católica sobre el creciente tesoro del saber humano, al que trata de ofrecer una contribución con las propias investigaciones.

El esfuerzo institucional al servicio del pueblo de Dios y de la familia humana en su itinerario hacia aquel objetivo trascendente que da sentido a la vida.’

‘...Todas las actividades de la Universidad Simón Bolívar, se armonizan y vinculan con la misión evangelizadora y la investigación, realizada a la luz del mensaje cristiano, pretendiendo poner los nuevos descubrimientos humanos al servicio de

la persona y de la sociedad. La formación impartida en el contexto de fe, prepara a los estudiantes para ser capaces de emitir ideas constructivas que beneficien a la sociedad...”⁴¹

IMAGGEN, LA REVISTA DE LA USB

El primer ejemplar que se tiene de la revista es de 1984. Inicialmente era un formato cuadrado (18.5X21.5 cm.) y se publicaba anualmente y la imprimían los alumnos dentro de la institución como parte de su enseñanza.

Con el paso del tiempo la publicación comenzó a demandar mayor dedicación de los alumnos que la realizaban, desatendiendo sus otras clases, por lo que se tuvo que crear un departamento que se hiciera cargo de la edición de la revista.

El diseño lo seguían realizando los alumnos, ahora como un programa de servicio social. Aquí surge otro problema ya que al término del servicio se cambiaba al diseñador o diseñadores y el editor tenía que empezar de cero cada semestre. Finalmente se contrata a un diseñador para que se encargue de *imaggen*.

A partir del número 41 cambió el formato a tamaño A4, siendo el que se conserva hasta hoy.

Al tomar el lugar como diseñador de la revista, nos encontramos con una publicación desordenada donde lo mismo terminaba un artículo casi al inicio de una página que a la mitad, mismo lugar donde comenzaba el otro. Con esto, había casos en los que no se veía que fuera un artículo diferente sino hasta leerlo.

Otra observación es que la revista parecía un muestrario tipográfico: cada uno de los artículos contaban con un estilo diferente.

Y finalmente no apareció un manual para la revista, sólo lo que la editora sugería a partir de su experiencia.



⁴⁰ Nuestra filosofía, editada por la USB, 1999.

⁴¹ Ibidem.

Tipo de publicación

La revista *imaggen* es una publicación de la Universidad Simón Bolívar. Su periodicidad es semestral y esta dirigida a toda la comunidad universitaria, pero principalmente a sus alumnos. La comunidad universitaria esta integrada por la Rectoría, Vicerrectoría Académica, Vicerrectoría Administrativa, Directores técnicos de cada escuela, alumnos, personal académico y personal administrativo.

Por el perfil de lector y el tipo de revista que es *imaggen*, buscamos un estilo carente de rigidez, por el contrario libre y dinámico pero manteniendo un estilo guiado por su diagramación. Es un diseño versátil, ya que debe adecuarse a las necesidades de cualquier publicación en donde a veces se necesita una foto rebasada, o de página completa; o incluso un artículo carente de todo elemento gráfico que cuenta sólo con el ingenio del diseñador.

Es una revista que no cuenta con muchos recursos económicos, por lo que se imprime en una sola tinta en interiores; y los forros en selección de color.

Como la USB es una institución de inspiración cristiana, los artículos de *imaggen* no contienen información agresiva o censurable; tienen que ir acorde a la filosofía institucional.

Perfil del lector

El porcentaje más alto de lectores de la revista *imaggen*, son los alumnos de la USB. Estos jóvenes pertenecen a once licenciaturas diferentes: Administración de Empresas, Biología, Ciencias de la Comunicación, Contaduría Pública, Diseño Gráfico, Educación Primaria, Ingeniería en Alimentos, Ingeniería en Electrónica y Comunicaciones, Mercadotecnia, Químico Farmacéutico, Biólogo y Sistemas Computacionales e informática.

Pertenecen a una clase socioeconómica media, con una edad entre los 18 y los 27 años, aproximadamente.

Existe un lector que no esta abiertamente considerado, pero que lee la revista, nos referimos a los familiares y amigos de la matrícula de la USB.

El otro porcentaje, el menor, de lectores de la revista *imaggen* son adultos, que trabajan en la institución.

Perfil del alumno

El perfil del alumno se desprende necesariamente del ideario, carisma y misión de la Universidad. En el idea-

rio se expresan los objetivos que esta Casa de Estudios se propone para formar profesionistas cristianos comprometidos dispuestos a servir a la sociedad con dignidad y honradez.

La Universidad Simón Bolívar quiere ver en cada uno de sus egresados, un hombre que dejando a un lado su egoísmo, comprenda que su profesión debe estar al servicio del bien de los demás. Un profesionista que sea consciente de la dignidad que implica ser tal, que no aproveche su profesión y experiencia para enriquecerse egoístamente, sino para ponerse al servicio de quienes saben y pueden menos. Un ser que ponga toda su capacidad creadora para construir un mundo distinto en el que todos los hombres se sientan felices de existir y de haber nacido." ⁴².

Perfil del profesor

El perfil del docente, también se desprende necesariamente del ideario, carisma y misión de la Universidad. Es por ello el compromiso de educar cristianamente a la juventud.

Un académico en la USB se caracteriza por su incondicional espíritu de servicio, se solidariza con las necesidades de la sociedad de la que forma parte. Desarrolla sus programas académicos de acuerdo a la realidad nacional y a los avances científicos y tecnológicos.

Así como el santo de Asís se ocupaba en evangelizar a todos los hombres, de igual manera, la función principal de los educadores debe ser la salvación de las almas de sus discípulos mediante el amor, el servicio y el buen ejemplo. Por lo que los educadores comprometidos, aportan a la institución su competencia y testimonio de fe.

Perfil del diseñador de imaggen

Es de suma importancia que el encargado del diseño de la revista de la Universidad Simón Bolívar, sea un diseñador gráfico o egresado de una carrera afín, y con experiencia en diseño editorial; pero lo más importante es que comulgue con la filosofía de la institución, porque al crear una idea de imágenes o en la redacción de textos necesarios para la revista, no podría pensarse en cosas ofensivas u obscenas como contenido de ésta. También debe comulgar con la filosofía institucional.



⁴² Normatividad para los alumnos de la USB, editada por la USB.



RECIBIENDO EL MATERIAL

Todo el material relacionado con la revista, proviene del departamento Editorial. Este departamento se encarga del contenido editorial de la revista. Es ahí donde se decide qué artículos se publican. Realiza la investigación de temas, las entrevistas y elige el material gráfico que se requiere para cada artículo.

El diseñador de la revista recibe todo lo que va a necesitar. En primer lugar recibe el texto del artículo capturado y copiado en un disquete y un impreso del mismo. También se reciben los gráficos del artículo, como archivos o para ser escaneados. Una vez que se tiene completo el material se procede a su diseño.

Los textos son capturados de origen en plataforma PC, por lo que en ocasiones existen pequeños desajustes que deben ser chequeados.

En cuanto a las fotografías y gráficos deben ser digitalizados en formato EPS, a 300 dpi, a línea e blanco y negro o en escala de grises, y a menos que sea para la portada, serán a color en CMYK.

ANTES DE EMPEZAR

Esta es la parte práctica de lo que llamamos "Definir el estilo de un proyecto" en páginas anteriores. Page Maker es como su traducción literal lo indica, un "hacedor de páginas". Este programa permite integrar en un sólo espacio texto e imágenes.

La facilidad con la que operan este tipo de programas simplifica el trabajo, lo que permite dirigir el esfuerzo en pro de una mayor creatividad en el diseño. Esto facilita probar alternativas, mover bloques enteros de texto, contornearlos a una figura, seleccionar específicamente un sólo párrafo, intercalar dibujos o gráficas, afinar detalles, cuidar las líneas sueltas (huérfanas y viudas), probar un sin número de opciones de tipografía (puntaje, anchura del tipo, altura, posición, porcentaje de color, etc., es decir, "jugar con la tipografía"),

número de columnas, acomodo de las imágenes, tamaño de las mismas, etc., que es lo que ha permitido el dinamismo de las publicaciones de hoy.

La mayor ventaja y la característica principal de *Page-Maker* es que es un programa de integración de elementos. Una vez pulida la información, se pueden observar y analizar los resultados mediante una impresión casi instantánea por medio de impresoras personales, a fin de poder checar y modificar, si fuera el caso, en el momento. Es necesario darle salida a los artículos terminados para poder leerlos en forma natural, y no a través de la pantalla, donde generalmente se nos escapan algunos errores.

El tamaño de la página elegido es el A4 del formato Internacional, con una mancha tipográfica definida por las siguientes medidas: interior o lomo 15 mm, superior o cabeza 18 mm, inferior o pie 24 mm y lateral o corte 21 mm.

Esta revista esta dividida en secciones acordes a la naturaleza de los artículos.

LAS SECCIONES

Cada sección tiene una imagen distintiva. Se han ido creando con el paso del tiempo, según vayan naciendo las secciones y algunas se renuevan. Generalmente se crean en *Illustrator* o *Photoshop*, o con el uso de ambos. Solamente en las cabezas de sección y de algunos artículos se esta permitido no utilizar la tipografía base de la revista, que es la frutiger.

Si es cierto que no existe una regla absoluta en el orden de las secciones de la revista, también es cierto que generalmente la primera sección de *imagen* es "Comunidad Universitaria" y la última es "Titulados".

También se toma en cuenta el artículo principal de la revista, definido por la importancia que tiene para la institución. Esto es que si se puede acomodar en las páginas centrales se coloca ahí, ya que las grapas centrales hacen que la revista se abra y permita ver ese artículo.

El resto de las secciones se acomodan según sea necesario. Esto depende del diseño de los artículos y su concepción original. Esto es que si un artículo fue concebido como una doble página, se acomoda de manera que no se rompa con el diseño. Hay artículos donde

esta situación no tiene mayor importancia. Da lo mismo si se coloca la primera página como derecha o izquierda, de manera que cuadre toda la revista.

No siempre se cuenta con artículos para todas las secciones de *imagen*, entonces no aparecerá ésta en alguna revista. Con esto entendemos que en cada número varían las secciones.

A continuación se explicará brevemente el contenido de cada una de las secciones de *imagen*, y cuáles son éstas, todas en relación con la USB.

Editorial

Es el comentario que el editor hace con respecto al contenido de la revista o algún tema en especial. Generalmente ocupa una página completa. En *imagen* se reserva la primera página para ello.



Comunidad Universitaria

Recuento de actividades y sucesos que ocurren generalmente dentro de la institución, o tienen que ver directamente con las personas que son parte de esta comunidad.



Entorno Universitario

Todo lo relacionado con los alumnos y ex alumnos de la USB, fuera de las instalaciones de la misma.



Servicios

Los servicios que se ofrecen en la USB y su desarrollo en la práctica, conferencia y eventos.



Conoce a tus maestros

Son las vivencias laborales y personales de los docentes de la USB, su desarrollo profesional y humano.



Semana de...

Reseña de lo ocurrido en la semana dedicada a cada una de las escuelas en la USB.



Más empleos

Todo lo relacionado con la colocación de alumnos en empresas a las que prestan sus servicios tanto en prácticas profesionales como empleos.



Nombramientos

Los movimientos de personal administrativo, nuevos y cambio de puesto.



El placer de leer

Cuentos, poemas, historias, etc, escritos por la comunidad en general.



En la cancha

Todo lo que pasa alrededor del gimnasio "El Juglar de Asís", en cuanto a eventos deportivos.



Mi experiencia en el Servicio Social

Alumnos que han prestado sus servicios en alguna área de la institución o fuera de ella.



Personajes USB

Alguna particularidad, o simplemente la trayectoria de algún personaje singular no docente de la institución.



Integrarte

Artículos relacionados con el arte en general.



Titulados

Las fotografías de los ex alumnos que presentaron su examen profesional, su nombre, el título de su tesis y la licenciatura de la cual son egresados.

Titulados

Estas son las secciones de *imagen* hasta el momento, pero según los artículos, acontecimientos y necesidades de la comunidad pueden crearse otras.

Una vez que ya se tienen todos los elementos necesarios para la realización del diseño de los artículos como la captura del texto por artículo, las fotografías retocadas y al tamaño deseado, etc., podemos empezar.

LA ORGANIZACIÓN EN LA COMPUTADORA

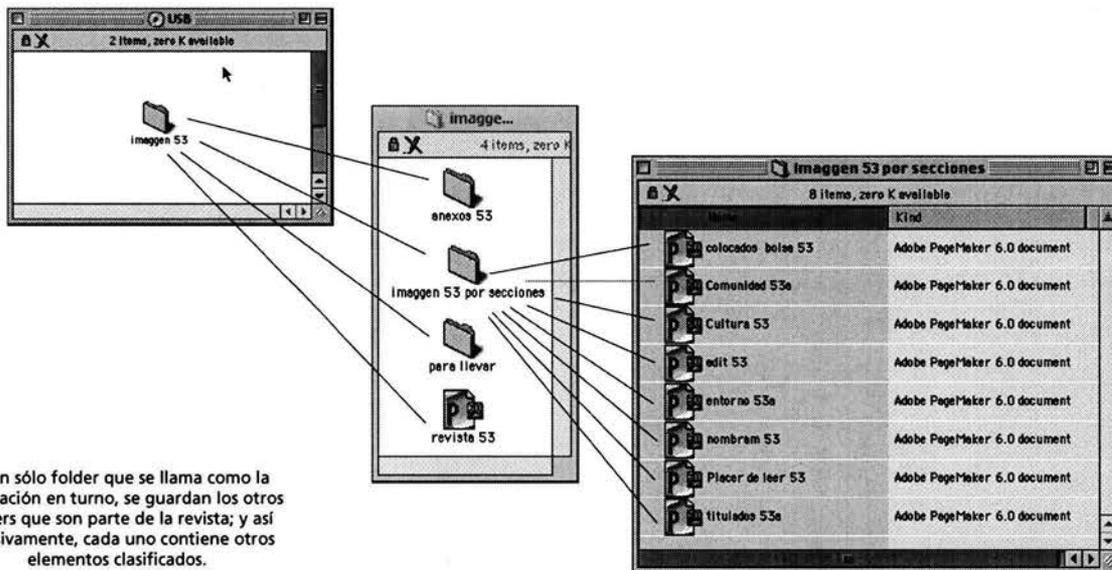
Aunque no es una regla y cada quien se puede organizar como le parezca, de a cuerdo a la experiencia es recomendable abrir un folder con el nombre de la publicación para poner ahí todo lo relativo a ese número en especial: *imagen* 53.

Dentro de ese folder, abrir otros, uno por cada sección: Comunidad U. 53, Entorno 53, etc. También será necesario abrir un folder por artículo, dentro del de la sección, donde se guarda todo lo que se relaciona a este. Con esto se logra trabajar en forma más ordenada y ágil, ya que se podrá localizar fácilmente una foto

o un texto del artículo en un mismo lugar. Claro que no se colocan de manera automática, hay que tener el hábito de que cuando nos pasen un texto, o cualquier gráfico, lo coloquemos en el lugar que le corresponde.

De esta manera no se perderán los archivos en el disco duro, ya que a veces uno no se acuerda del nombre exacto.

Así, se tendrán tantos archivos como secciones tenga la revista. Con la maravilla de la tecnología, al final desde un archivo se podrá compaginar toda la revista.



En un sólo folder que se llama como la publicación en turno, se guardan los otros folders que son parte de la revista; y así sucesivamente, cada uno contiene otros elementos clasificados.



INTERIORES

Plantilla

Lo primero es hacer un archivo que nos sirva de "machote" para todos los artículos, es decir un molde donde estén contenidas todas las especificaciones. Así cada vez que se empieza una nueva sección se abre una copia de ese archivo y se empieza a trabajar. Aquí se le ha llamado "plantilla" y le sigue el número de la edición correspondiente; en el caso de nuestro ejemplo es "plantilla 53". Se guarda con el nombre de la sección y se le agrega el número de la edición. Por ejemplo comunidad 53. Esto no es una regla, simplemente una sugerencia de organización.

En la plantilla vamos a definir las columnas, las páginas maestras, el folio y los estilos.

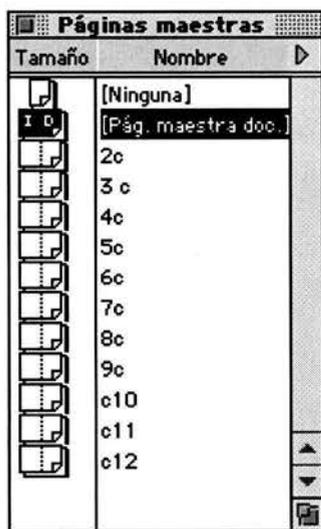
Columnas

En esta plantilla hay que definir las diferentes páginas maestras que pueden ser utilizadas en la publicación, desde una hasta once columnas o más, con un medianil de 5 milímetros. Más adelante se explicará lo del número de columnas, quizá extraño.

Lo único que se establece como regla es que las entrevistas siempre son a "dos columnas".

Páginas maestras

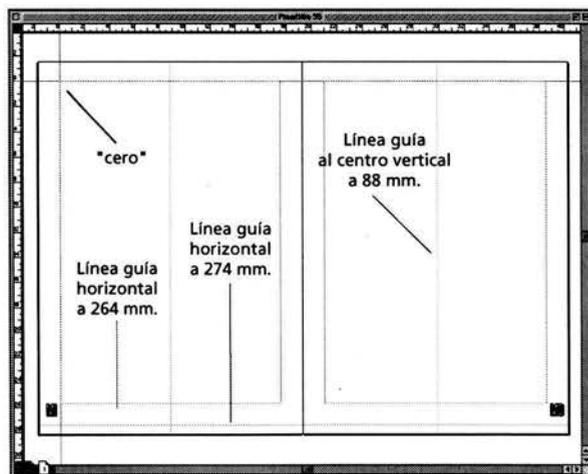
A esta "plantilla" hay que adecuarla con las características que se utilizan en la revista. Aprovechando las ventajas que ofrece la tecnología, hay que definir todo lo que el programa permite que se establezca para obtenerlo por *default*.



Cada página maestra tiene un nombre. Aquí se les ha puesto un número y una "c" que es de columna. Así cada una indica según su nombre, el número de columnas que tiene. La 9c es una página maestra de 9 columnas.

Margen inferior

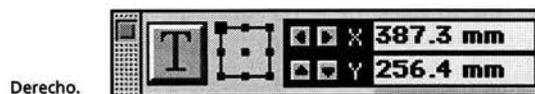
Es el espacio donde va la identificación de sección en las páginas subsecuentes a la cabeza de sección. Colocando el "cero" en el margen superior izquierdo (ángulo recto), se pone una línea guía horizontal a 264 mm, otra a 274 mm; y una al centro vertical a 88 mm en la página izquierda, y a 298 mm en la derecha. Se considera útil como una referencia más.



Folio

La tipografía es frutiger roman 14 puntos, normal con sombra. Y del lado derecho igual; el de la página izquierda justificado a la derecha, y el de la derecha justificado a la izquierda.

Colocando el "cero" en el margen superior izquierdo (ángulo recto), y punto superior izquierdo en el cuadro de referencia en la barra de control; el folio izquierdo se coloca en X=-17.6, Y=256.4; y el derecho en X=387.3, Y=256.4.



Estilos

En el menú de tipos se elige "definir estilos", y ahí pondremos todos los estilos más frecuentemente utilizados para la revista. Esto facilita la aplicación de estilo que es recurrente en la edición, y evita pérdida de tiempo al tener que estar recordando cada uno de los atributos utilizados en cada caso. También ayuda a mantener unidad en el diseño.

Una vez definidos, se pueden hacer ajustes de acuerdo a las necesidades de cada artículo. Los estilos que se definen son:

Balazos

B Frutiger Bold, 14/16.8, 80% negro, centrado o justificado.

Secundarias

BI Frutiger BoldItalic, 14/16.8, cursiva, 80% negro, justificado.

Texto frutiger

R frutiger Roman, 10/12, 100% de negro,

justificado.

Introducción

L frutiger light 16, en este caso la interlínea fija es de 22 puntos pero se puede abrir o cerrar de acuerdo a las necesidades de cada artículo, 100% negro, justificado.

Créditos

I Frutiger Italic, 9/10.8, alineado a la derecha, 100% negro.

Pie de foto

R Frutiger Roman, 7/8.4, centrado pero se puede modificar, 100% negro.

Ya tenemos los elementos repetitivos que utilizamos en nuestra revista. Ahora pasemos a lo particular, a las secciones y los artículos.

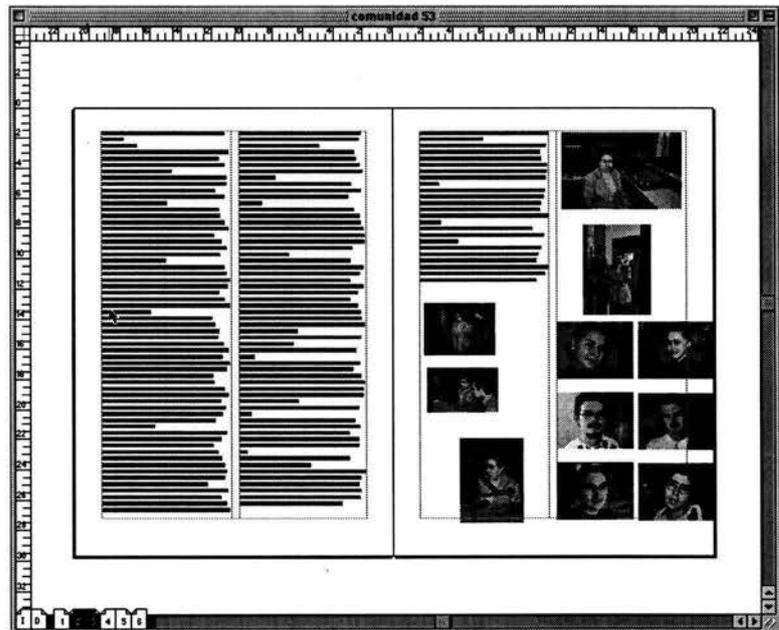
MANOS A LA OBRA

Diseño de un artículo

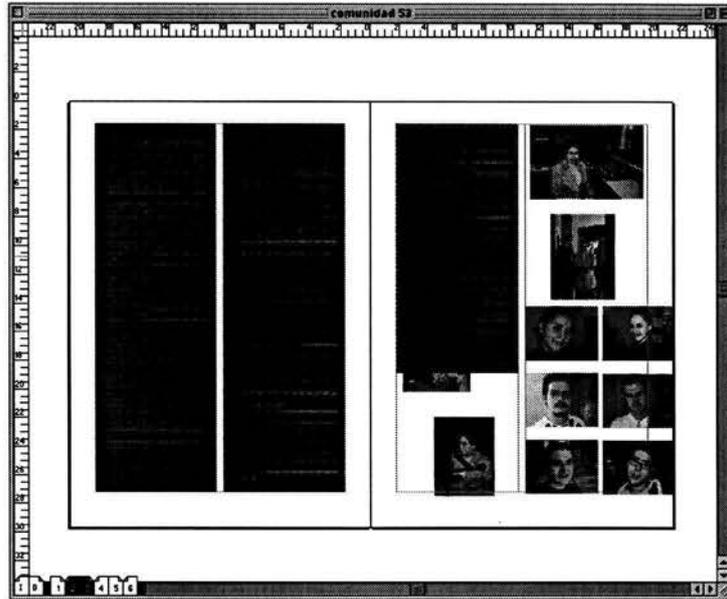
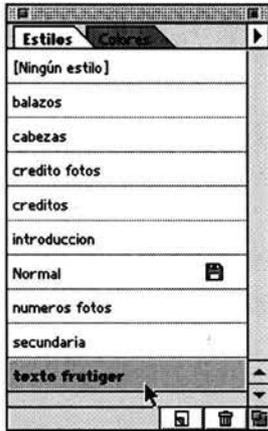
Lo primero que se hace es leer el texto para saber de que trata el artículo. Esto nos ayuda a saber si es un artículo serio, dinámico, "chusco", cultural, etc., lo que nos da la personalidad del mismo, lo que representa una guía para su diseño. El acomodo de imágenes y de texto depende de la división de la mancha y de la creatividad del diseñador. Una vez leído el artículo se hace un pequeño boceto mental de su diseño, y si fuera necesario sobre un papel.

Empezamos por abrir una copia de la "plantilla 53", y la salvamos, como habíamos dicho, según la sección a la que pertenece: "comunidad 53".

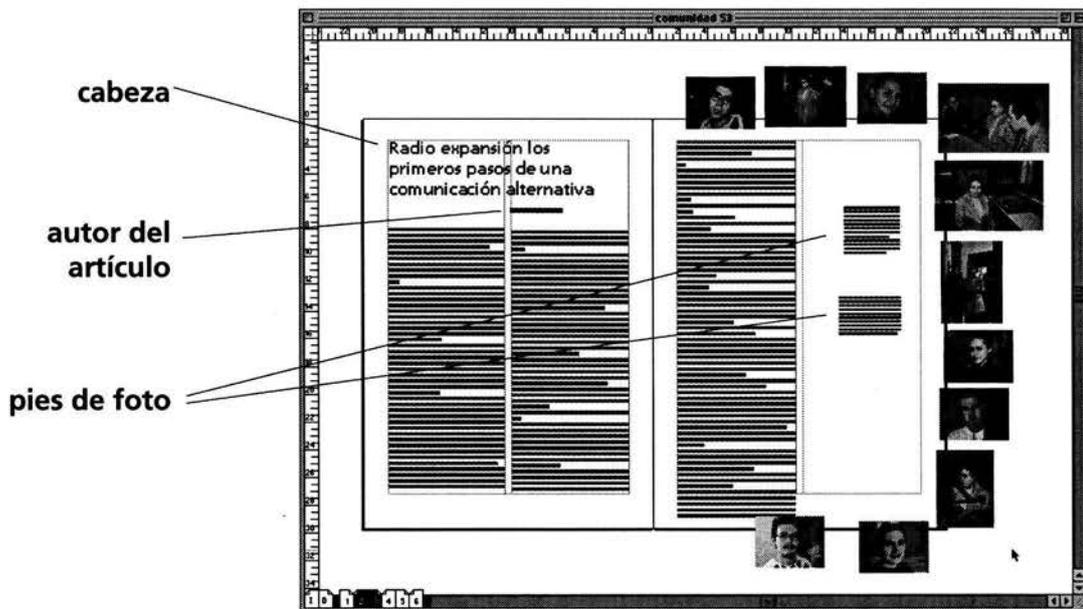
Se recomienda colocar todos los elementos del artículo desde un principio para saber con todo lo que se cuenta o necesita ser colocado.



Elegimos el formato de dos columnas tentativamente para vaciar el texto correspondiente. Lo seleccionamos todo y le aplicamos de la paleta de estilos, el del grueso del texto que en este caso se denomina "texto frutiger". Inmediatamente después de esto checamos los tabuladores contra el texto que se nos entrega por escrito en papel, ya que hay veces que no pasan este tipo de atributos de los párrafos de PC a Mac. En *imagen* usamos un tabulador de 5 mm.



Se separa del "grueso del texto", las cabezas, los créditos, la introducción, los balazos y las secundarias, ya que no van en el mismo puntaje. A excepción de la cabeza, y el grueso del texto, no siempre se cuenta, en cada artículo, con todos lo elementos mencionados. Para cada uno de ellos, se tiene un estilo definido que sólo tiene que ser aplicado.



El texto no es ilustrado tal cual, por lo que no siempre se tiene relación exacta de lo que va diciendo el texto con las fotografías o gráficos, por lo que no altera su intención el lugar que se les destine. Pero cuando existe una secuencia especial, hay que ir checando que coincida.

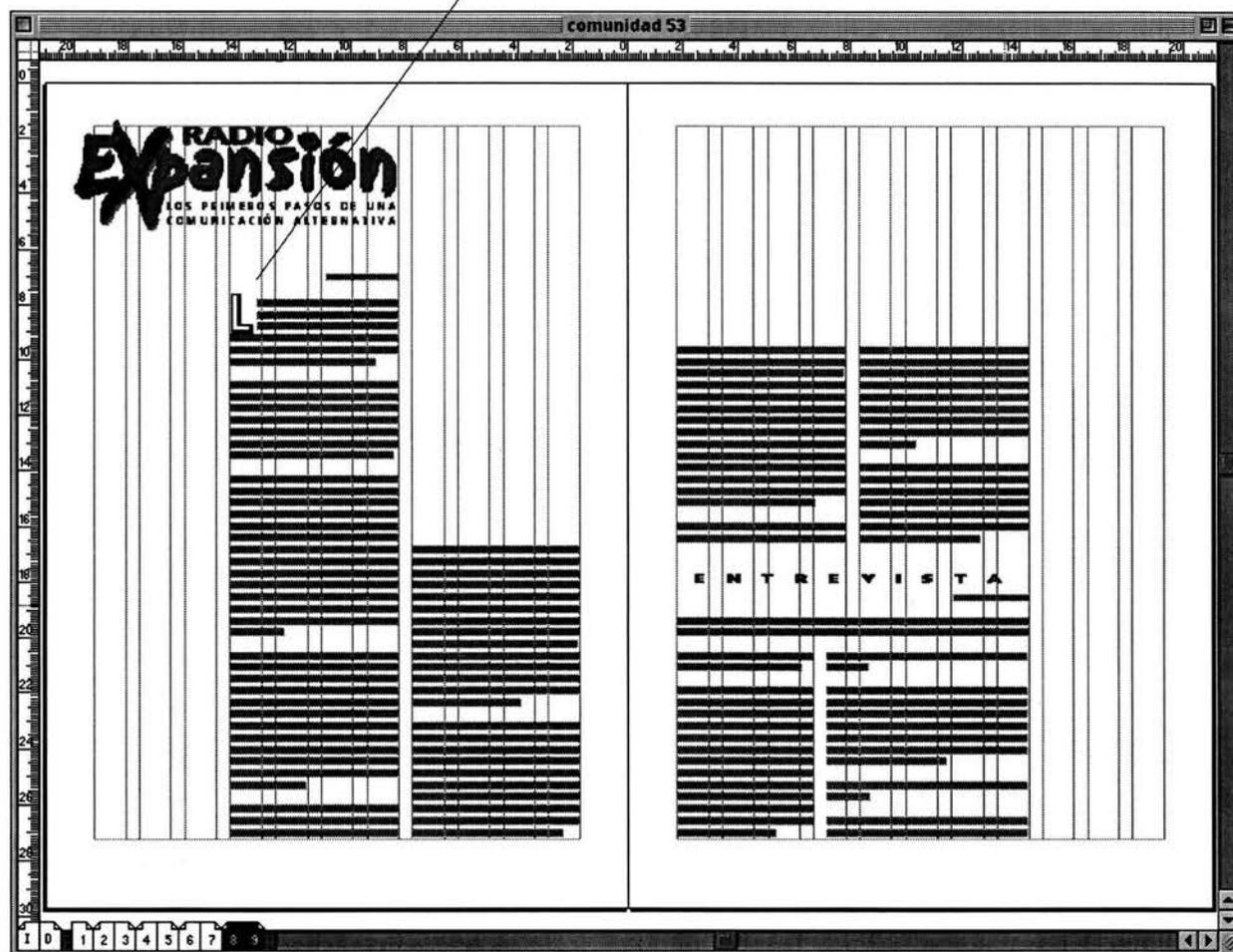
Como se recordará, en la parte teórica del presente, se menciona la importancia de los blancos en una publicación. Este es el caso de *imaggen*. También, anteriormente, se mencionó que se tendrían páginas maestras hasta de once columnas. Una cosa está relacionada con la otra. Si decidimos que el artículo en turno, estará compuesto por dos columnas, lo que podemos hacer es aplicar una página maestra de once columnas y sólo utilizar ocho de ellas en "dos columnas". De este modo

cada columna utiliza el espacio de cuatro columnas guías, por llamarlas de alguna manera, como lo podemos observar en la ilustración.

Como podemos observar, queda un espacio de tres columnas guía si usar. Esta puede utilizarse para poner balazos, secundarias, fotografías o cualquier otro gráfico como se hizo en este caso.

Una vez definido el ancho de la columna se pone la capitular. No todos los artículos la llevan. Por ejemplo las entrevistas empiezan con pregunta, por lo que no lleva capitular, a menos que tuviera un texto como introducción previa a las preguntas. En *imaggen*, la capitular es de tres renglones y con la tipografía del "grosso del texto" con sombra.

capitular



Aquí otro ejemplo. En este caso se utilizó una página maestra de siete columnas y se quería poner la introducción en una sola columna, por lo que se utilizaron las cinco columnas centrales y se dejaron dos sin utilizar, una de cada lado. En este caso se dejaron en blanco, sin elemento alguno.

Esto tampoco es una regla, ya que se puede modificar dependiendo de varios factores:

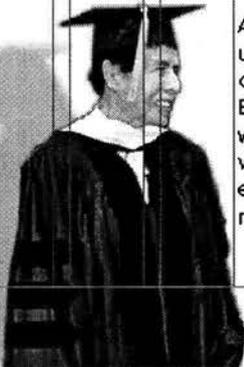
- Dependiendo de la limitación de espacio en la revista.
- De la idea que el diseñador tenga en mente.
- Y por último, la personalidad del artículo.

La doctora
Clotilde Montoya Juárez
 fue nombrada **HONORIS CAUSA**
 POR PARTE DEL TEXAS CHIROPRACTIC COLLEGE

Este año la USB vivió uno de los momentos de orgullo más emotivos en su historia, cuando la doctora Clotilde Montoya Juárez, rectora de nuestra querida Universidad, recibió una de las distinciones académicas más importantes que existen: el nombramiento de doctora *honoris causa*, el cual le fue otorgado por la Texas Chiropractic College de Houston, Texas.

Tal distinción le fue concedida en una hermosa ceremonia a la que asistieron, entre otras personalidades, varios invitados especiales del Texas Chiropractic College.

A continuación presentamos un resumen de los discursos ofrecidos por el doctor Donald Ellis y el doctor Shelby Elliot, vicerrector y rector, respectivamente, de la institución estadounidense; así como la respuesta de nuestra rectora.



Universidad
Universuaria

La doctora
Clotilde Montoya Juárez
 fue nombrada **HONORIS CAUSA**
 POR PARTE DEL TEXAS CHIROPRACTIC COLLEGE

Este año la USB vivió uno de los momentos de orgullo más emotivos en su historia, cuando la doctora Clotilde Montoya Juárez, rectora de nuestra querida Universidad, recibió una de las distinciones académicas más importantes que existen: el nombramiento de doctora *honoris causa*, el cual le fue otorgado por la Texas Chiropractic College de Houston, Texas.

Tal distinción le fue concedida en una hermosa ceremonia a la que asistieron, entre otras personalidades, varios invitados especiales del Texas Chiropractic College.

A continuación presentamos un resumen de los discursos ofrecidos por el doctor Donald Ellis y el doctor Shelby Elliot, vicerrector y rector, respectivamente, de la institución estadounidense; así como la respuesta de nuestra rectora.



Universidad
Universuaria



La cabeza del artículo se puede explotar para poder lograr por medio de ella, darle fuerza o personalidad a un artículo. Una cabeza es un gancho de atracción para el lector. Con mayor razón, cuando se tratara de un artículo sin gráficos. En ese caso se puede jugar con formas y pantallas. Inclusive, un texto puede tomar formas variadas para atenuar la monotonía al que es condenado al caer de gráficos.

La cabeza no necesariamente tiene que ir en la parte superior. Hay artículos que se prestan para "jugar" con el acomodo de la cabeza, y también con sus otros elementos.

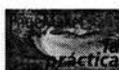
De hecho, cada uno de los elementos tipográficos de un artículo, puede convertirse en un elemento de diseño incitador a la vista del lector.



La cabeza de este artículo se trabajó, en el programa *Illustrator*, en vez de solamente crecer el tamaño de la tipografía.



Las fotografías se van colocando para lograr una armonía visual. No siempre se utilizan todas las fotografías con las que se cuentan.



Existen otros elementos que distinguen a *imágenes*. Uno de ellos es el crédito del autor. Es decir el que escribió el artículo en turno. Para ello se coloca su nombre ya sea debajo del título del artículo o antes de empezar el texto. Este también está definido en los estilos y se llama "créditos". Va en I frutiger italic, 9/10.8 justificado a la derecha. Tiene una particularidad: una "manita escribiendo" que es un guión en tipografía normal, pero que se le aplica la zapf dingbats, que es una tipografía de dibujitos, elementos diversos.

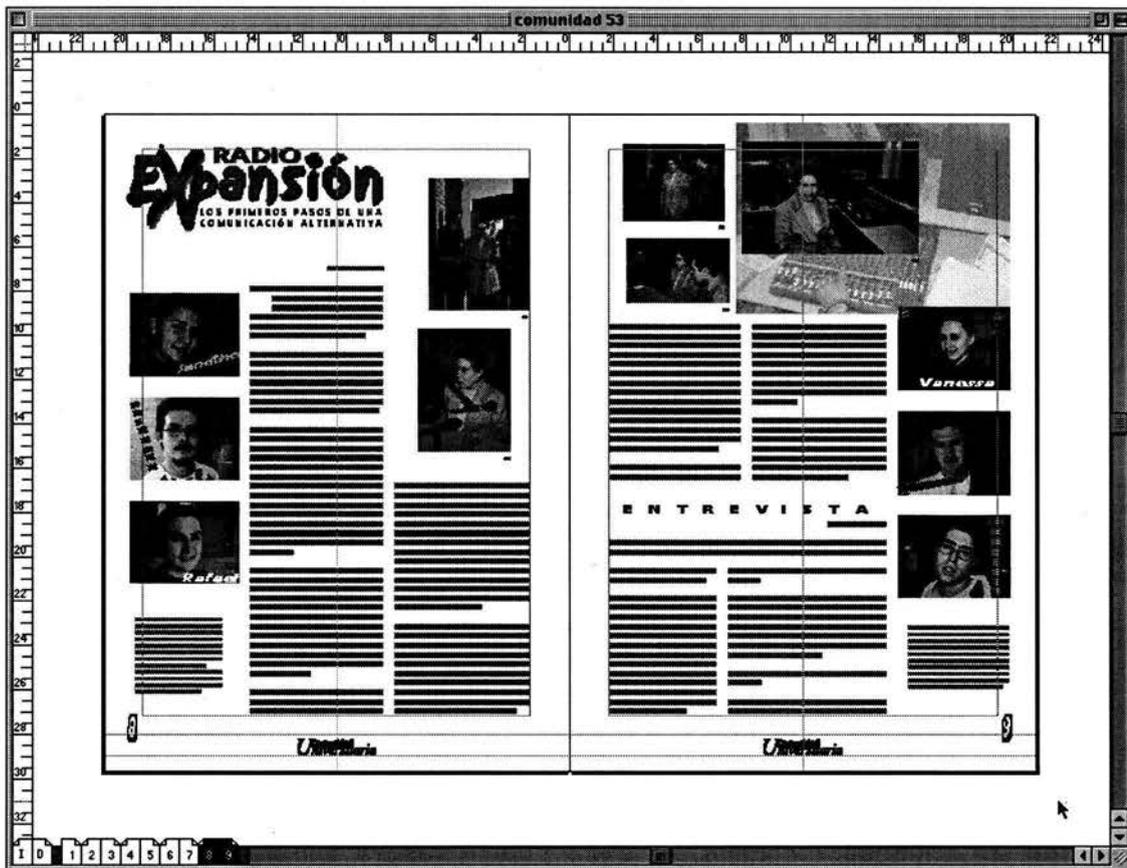
Lo mismo pasa con otro de los elementos mencionados. Al final de cada artículo se pone un punto final. En tipografía normal es la letra "b" minúscula y se le aplica la wingdings.

Los elementos que se colocaron al final fueron los pies de foto. En este caso, los nombres de las personas que aparecen en las fotografías, se utilizaron como pretexto de diseño. Los otros pies de foto se colocaron distantes de su fotografía, por lo que se numeraron. Esta es otra forma en que se pueden manejar para no "ensuciar" una fotografía o dejar limpio un espacio, respetar los espacios en blanco o un equilibrio de páginas en un diseño simétrico.

Edgar Martínez  "créditos"

Al final se aplica la página maestra general. Ahí está contenido el folio, que se pone consecutivamente en forma automática al ser aplicada a la página. También tiene esta página maestra las guías para poner la identificación de la sección a la que pertenece el artículo.

me siento mal", tienen que
tarse a como de lugar, como :
hora indicada.  punto final



Las entrevistas, como ya se mencionó, siempre son a dos columnas. Se puede utilizar la pagina maestra de dos columnas, la de siete, como se explicó anteriormente, o haciendo una página asimétrica. Esto es, teniendo guías para siete columnas se hace una columna que ocupe cuatro y otra tres.

Existen artículos que abren cabeza de sección. Cada sección cuenta, como ya se mencionó, con una imagen distintiva, por lo que hay que estar pendientes cuando se trate de empezar la sección para colocar su identificación.

Por otra parte, es necesario que algunas de las fotografías sean retocadas, manipuladas o corregidas en *Photoshop*. Los efectos que se puedan logra dependen de la creatividad y habi-

lidad del diseñador en el manejo del programa, y a veces del tiempo con que se cuente, ya que es un trabajo extremadamente laborioso.

El trabajo de retoque de fotografías puede ser tan detallado que en cierto momento debe de detenerse, ya que se puede pasar horas trabajando un gráfico.

Es preferible que antes de empezar el diseño de un artículo, se tengan todos los elementos listos, pero en ocasiones es necesario hacer recorte de fotografías sobre la marcha.



Este artículo consta de dos partes. La primera, es la narración del desarrollo de un proyecto; y la segunda es una entrevista. En la primera se utilizó una página maestra de once columnas como ya se ha explicado. Para la segunda, se utilizó una de diez para diferenciar entre la primera parte y la segunda. La justificación de los textos en la derecha queda igual. Se *jugó con una columna delgada y otra más ancha.

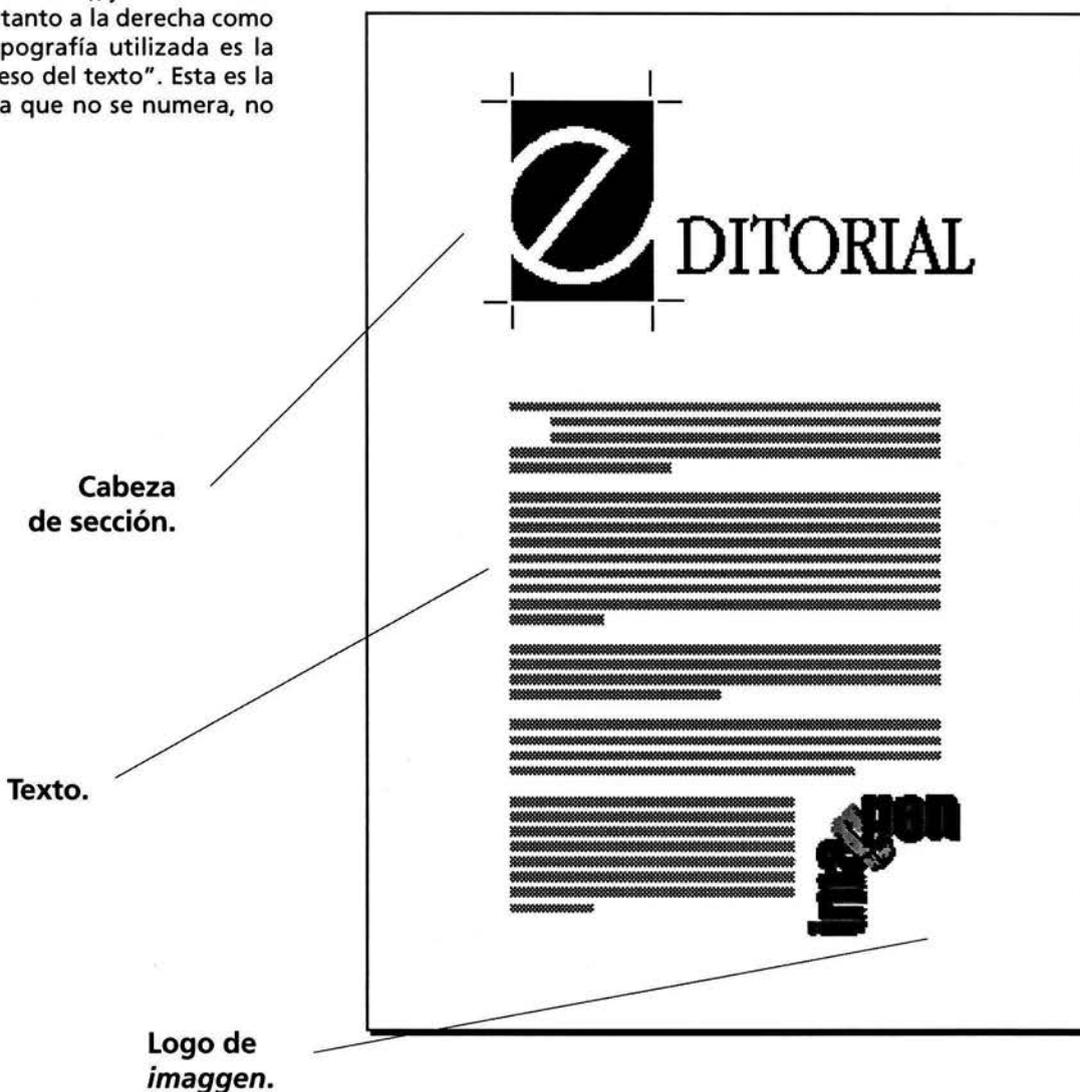


Casos especiales de artículos

Existen algunos artículos en los que su formato es prácticamente igual cada número. En este caso se encuentran: Editorial, Bolsa de trabajo y Titulados.

En estos casos, el diseño está preestablecido, por lo que se utiliza el anterior como plantilla. Se elimina la información vieja y se renueva.

El **editorial** se diseña a una columna, pero no del ancho de la mancha tipográfica. Tiene dos elementos constantes: su cabeza de sección y el logo de la revista. Generalmente la cabeza de sección es en su tamaño a proporción, del mismo ancho que el de la columna del texto; y el logo de *imagen*, con un *text wrap* de 4 mm. alrededor (medida dada por default), justificado con la columna, tanto a la derecha como abajo. La tipografía utilizada es la misma "grueso del texto". Esta es la única página que no se numera, no lleva folio.



Más empleos, utiliza un formato de plastas de color. Una para los empleos, otra para las prácticas profesionales y otra para el servicio social. Cada uno de estos subtítulos se pone como encabezado de cada caja con un texto (estilo, "grueso del texto") a tres columnas (en realidad es una columna trabajada con tabuladores para lograr las listas). La primera contiene los nombres de los alumnos o ex alumnos, según sea el caso, que se logró colocar a través de la Bolsa de trabajo de la USB. La segunda es la carrera a la que pertenecen o de la cual son egresados. Y por último, la empresa que los contrató.

Las subcabezas van del color del papel, ya que llevan una plasta de color al 100% de negro; y van en frutiger bold a 18 puntos, en altas.

La cabeza es en frutiger extra bold, en letra extendida (entre un 110 y un 130%) y puede variar su puntaje ya que se adecua al espacio que queda después de haber distribuido las tres cajas. A veces, no hay servicio social, quedando más aire en el artículo.

De la misma manera se acomoda la cabeza de sección, en el lugar "que sobre" en la parte superior.

Existen cartas o constancias de felicitación, tanto para la Bolsa de trabajo como para los alumnos y ex alumnos. Esta sección casi siempre queda en dos páginas, por lo que estas cartas se intercalan entre las páginas de la sección, agregándose una nota que explica la razón de ser de la misma. La mayoría de las veces las cartas se reducen poco para que se pueda leer su contenido.



Titulados es una sección sin mayor problema en el diseño. Por su naturaleza la presentación no requiere de cambios constantes, más que los propios; pero sí encierra un trabajo muy laborioso. Generalmente en cada edición son 70 titulados aproximadamente. Cada fotografía tiene que pasar por un proceso en *Photoshop* para crearle un path. El path que se le crea es ovalado. Todas las fotografías de esta sección quedan superpuestas sobre un óvalo negro sombreado, con un desfasamiento de 3 mm., a la derecha y 3 mm hacia abajo. Este óvalo ha sido creado en *Photoshop*, tomando de referencia una de las fotografías y con un *fether* de 15, en 100% de negro. El path nos sirve para que quede transparente el fondo de la fotografía y se vea el óvalo. En algún momento se renovará esta sección para que no se vuelva monótona, ya que no es muy esperada más que por los interesados: los titulados.



Hay que ser muy cuidadosos en el momento de colocar las fotografías y el texto, ya que deben coincidir sin duda alguna. Cada fotografía lleva su leyenda debajo en el siguiente formato: el estilo "grosso del texto", pero con unos pequeños ajustes. Lo primero es que el texto va centrado; la primera línea es el nombre del titulado y va en bold; después, el título de su tesis profesional, que debe ir en itálicas; y finalmente, la carrera a la que pertenece, que va igual que el nombre, en bold.

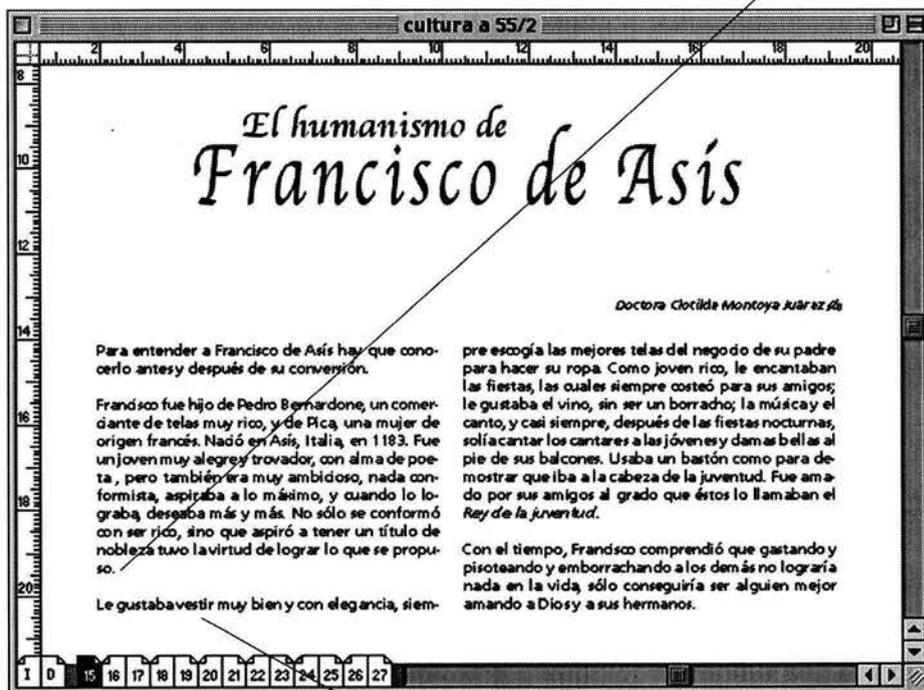


Cada vez que se termina de diseñar un artículo, se imprime al tamaño en hojas tamaño A4, para su revisión. Primeramente deben ser checadas por el diseñador, en cuanto al diseño se refiere. De ahí pasa al editor para corrección de texto, para checar que la separación de las palabras sea la correcta, que no hayan quedado viudas y/o huérfanas, etc.

Viuda son las pocas letras que quedan al final de un párrafo. Cuando no excedan de tres caracteres, sin contar el punto, deben de recogerse ajustando el texto para que suba a la línea anterior. Es cuestión estética, pero en la mayoría de las publicaciones es un detalle que siempre se cuida. El programa en el que se hace la revista, *PageMaker*, tiene la opción de cuidar automáticamente de esto.

Huérfana es una o dos líneas que han quedado sueltas en otra columna diferente a donde esta el párrafo de donde proviene. También por cuestión estética se debe de arreglar este detalle. Se pueden dejar si son dos líneas completas, si son menos deber recogerse. También de esto se encarga en automático el programa.

viuda



huérfanas



También hay que checar que la jerarquía establecida de la tipografía haya sido respetada. Una vez hechas las correcciones, se le dan de vuelta al diseñador para que las ejecute. Se vuelve a imprimir y se repite el proceso sucesivamente, hasta que queda sin errores de ningún tipo el artículo. Cuando se llega a este punto se hace una última impresión a tamaño real en hoja tabloide (doble carta) para poder checar rebases.

Es vital para un buen resultado de trabajo que tanto el diseñador como el editor, estén en estrecha comunicación. Existen situaciones muy variadas que obligarán al diseñador a pedirle al editor que acorte o alargue un texto, que recorte elementos gráficos que no afecten la comprensión del artículo, etc. También se da el caso en que "sobren" páginas; es decir, páginas sin llenar al momento de cerrar pliegos y no hay más material, por lo que será necesario "crecer" un artículo, ampliarlo. Se puede dar también el caso que al diseñador se le ocurra lo que considere como una gran idea y cambie algún gráfico, siempre con el afán de buscar el mejoramiento visual de la revista.

Terminada la revista se compagina y se guarda en archivo transportable: zip o cd, según con lo que se cuente. Se lleva a que le den salida a la revista en negativos, para posteriormente entregárselos al impresor.

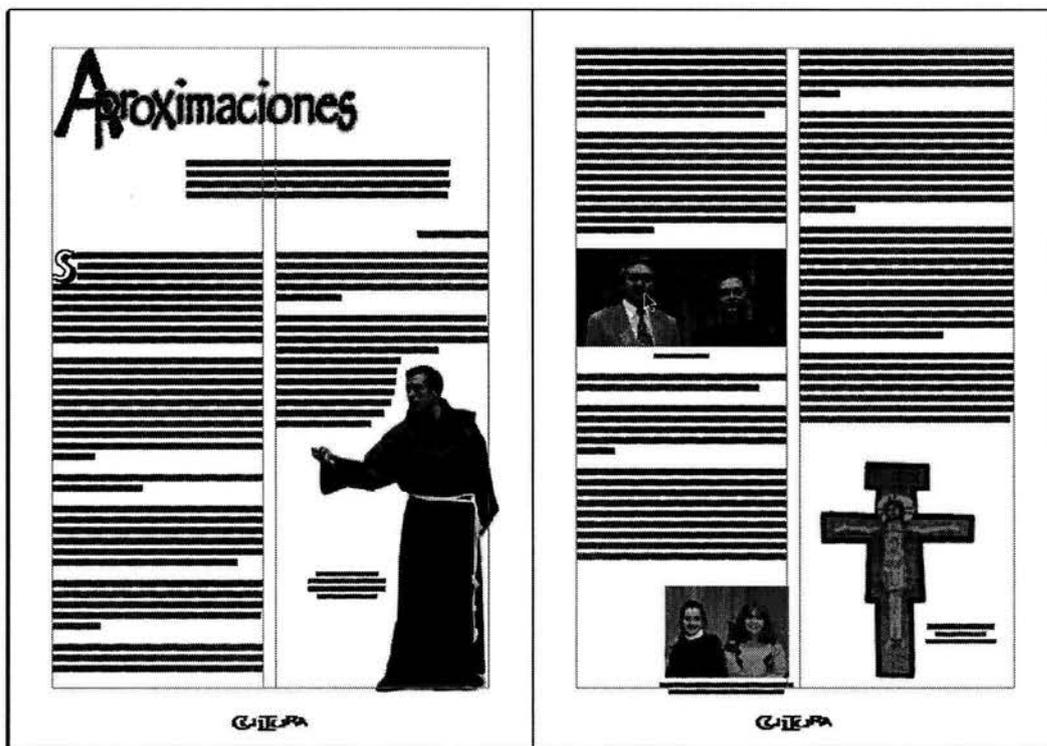
REGLAS DE ORO PARA NEGATIVOS

Preparar el documento para darle salida en negativos es la parte más tardada y la más minuciosa.

En primer lugar hay que checar que todos los elementos gráficos estén vinculados. Después hay que archivar todos los elementos contenidos en la publicación, la tipografía utilizada, y los archivos correspondientes para llevarlos al lugar donde se les dará salida. En el caso particular de esta revista, se tienen dos archivos: por una lado los de una sola tinta, que son los interiores; y el archivo de selección a color, que son los forros.

Todas las fotografías deben de ir en formato EPS, a 300 dpi. Además, las de blanco y negro en escala de grises; y las de color en CMYK.

Como se ve, no es difícil diseñar una revista, pero si hay que estar muy atentos al trabajo que se realiza ya que hay muchos detalles que cuidar. Son esos detalles los que conforman la revista y la hacen diferente de otras.



Conclusiones

Cuando un diseñador con cierta experiencia se encuentra frente a una publicación ya existente, tiene que adecuarse a ella. Inicialmente ha de asimilar la personalidad de la revista y posteriormente hacerle cambios propios de su gusto para imprimirle su estilo.

Existen infinidad de posibilidades para realizar una publicación. A cada publicación se le va creando su propia personalidad. La revista *imaggen* tiene un perfil definido, lo que genera una personalidad propia y directamente relacionada con la filosofía institucional de USB. La relación directa con el tratamiento de los temas de esta publicación es una constante inalterable. Sus secciones presentan, por su temática, criterios a seguir como los que ya se han mencionado. Pero ello no impide la necesidad y la posibilidad de hacer cambios propios para una mejor imagen visual de la revista en su diseño.

A lo largo de este documento se han establecido los procedimientos para la elaboración de esta publicación; y los lineamientos básicos para el diseño, pero para mantenerla vigente es necesario estar en constante renovación.

Existen muchos detalles, que hay que cuidar en una publicación. Son detalles que si no se tiene experiencia y atención a los mismos se pueden pasar por alto. Ningún detalle es lo suficientemente pequeño para restarle importancia. Existen elementos que no se pueden suprimir y que hay que cui-

dar y de ahí la utilidad de un manual como este. Antes de este documento no había consciencia de todos ellos, en importancia o existencia, concretamente lo que sucedía con los alumnos de Servicio Social.

Valorar en su justa dimensión la tecnología es parte de un proceso. Aprovechar sus bondades es una ventaja. La maravilla del proceso en la computadora difiere a la utilizada anteriormente, sobre todo por la riqueza de la vista preliminar.

Al "mandar parar la tipografía" no podían llevarse a cabo con tanta prontitud y precisión esas pequeñas modificaciones y hacerse esos mínimos ajustes que permiten la armonía visual y el cuidado casi extremo de viudas y huérfanas, que hacen la diferencia entre el trabajo artesanal y el realizado en computadora. Esto representa una enorme ventaja con respecto a la galeras de antaño. Entonces, habría que esperar para mandarlas y que regresaran hechas las correcciones.

Entre otra de las ventajas de la tecnología está el de las fotografías. Desde la visualización de un dummy perfecto hasta el manejo de todo el texto: las viñetas, fotografías, símbolos, plecas, etc. Todos estos elementos pueden ser modificados una y otra vez, en color, tamaño, posición, ubicación, etc., dependiendo de la capacidad, creatividad y sobre todo del tiempo con el que cuenta el diseñador a cargo.

Es muy importante que ya que está estructurada la línea editorial y la personalidad gráfica de la revista *imaggen*, se siga el estilo para obtener continuidad en la publicación. Esto no impide hacerle cambios, pero no estructurales. No de fondo pero sí de forma. Hacerla atractiva, actual.

Uno se da cuenta de que una publicación después de cierto tiempo se vuelve parte de uno mismo, o uno mismo se hace parte de ella. Se plasma un sello personal que debe renovarse junto con el correr de los acontecimientos y del entorno en el que se desarrolla.

Otro aspecto muy importante es que el diseñador no puede mantenerse al margen del contenido de la publicación. Si bien se ha dicho que no hay una rigidez en el diseño a seguir, también se ha dicho que cada artículo tiene su personalidad. Es de la lectura del artículo de donde se asoma la temática de cada artículo y de ahí su personalidad para diseñarlo.

La realización de este documento ha sido como la reunión de los conocimientos adquiridos durante la licenciatura y la experiencia laboral. Plasmar en papel lo cotidiano, el procedimiento diario del trabajo. Hacer consciente lo habitual. Recordar que en cierto momento se establecieron medidas y ubicaciones en un espacio bidimensional que a lo largo del tiempo y de su uso, se habían perdido en el anonimato de una rutina, pero que están ahí, sirven y se utilizan día a día.

Al igual que la propia revista, uno como diseñador, también va teniendo la necesidad de cambios. Inicialmente la revista se hacía en el programa PageMaker. Al tomarla como responsabi-

dad propia, se decidió de cambiarlo a QuarkXpress, por ser el programa que se dominaba. Por las necesidades propias de la publicación hubo que adelantarse en el conocimiento del programa inicial y es así que desde entonces se realiza en PageMaker.

Algo de suma importancia es la salida, es decir los negativos. Se puede tener el mejor trabajo en la computadora, pero si no se le puede dar salida o la salida correcta, no sirve de nada, ya que su calidad no sería adecuada. Darle salida a un trabajo es obtener los negativos para la impresión, que es el caso de *imaggen*, o darle salida directa, es decir impresión directa en el soporte elegido. Al final del documento se escribieron las reglas para esta etapa de la revista, aunque breves, son básicas para que los negativos sean lo que se requiere para la impresión de esta publicación.

Los programas de apoyo, como Word, Illustrator y Photoshop también van cambiando. Mejoran día a día y el diseñador lo mismo. Ha de mantenerse vigente y a la vanguardia de la tecnología, sin perder de vista que es una herramienta de trabajo.

Es necesario estar abierto al conocimiento, siempre tener nociones de lo que está pasando a nuestro alrededor, del mundo cambiante, en progreso. De la misma manera al comentario, a la crítica que enriquece la publicación. Puede crecer en contenido y también en presentación.

Sirva el presente documento para la realización de *imaggen*, con la idea siempre firme de mantener vigente una publicación semestral de la Universidad Simón Bolívar.

Bibliografía

Arthur T. Turnbull/Rusell N. Baird, *Comunicación Gráfica*, México: Trillas, 1995.

Blackwell, Lewis, *La tipografía del siglo XX*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1998.

Christopher Perfect/ Jeremy Austen, *Guía completa de tipografía*, Barcelona, Editorial Blume, 1994.

Craig, James and Beuington William, *Designing with type, basic course in typography*, Fourth Edition, 1999.

De Sousa, José Martínez, *Diccionario de tipografía y el libro*, Paraninfo, Madrid 1981.

Duff Charles, *Introducing the Macintosh (Introducción al Macintosh)*, Mc Graw Hill, 1984.

Hulburt Allen, *The grid, (diseño editorial y producción de periódicos, revistas y libros)*, VNR, NY, 1978.

Ignace Gelb, *Historia de la escritura*, Alianza Editorial, Madrid 1994.

Leal María Luisa, *Treinta siglos de tipos y letras*, Tilde Editores, México 1990.

Martín E./ Tapiz L., *Diccionario Enciclopédico de las Artes e Industrias Gráficas*, Ediciones Don Bosco, Barcelona 1981.

Meggs, Philip B., *Historia del diseño gráfico*, Mc Graw Hill-Interamericana, 2000.

Müller-Brockmann, Josef, *Sistemas de retículas*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1982.

Furlong S. J. Guillermo, *Orígenes del arte tipográfico en América*, Editorial Huarpes, Buenos Aires, 1943.

Satú Enric, *El diseño gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días*, Alianza Forma, Madrid, 1990.

Scott, Robert William, *Fundamentos del diseño*, Buenos Aires, Ediciones Don Bosco, 1980.

Svend Dahl, *Historia del libro*, Alianza Editorial, Madrid 1982.

Zavala Ruiz Roberto, *El libro y sus orillas*, Biblioteca del Editor, UNAM 1995.