

VNIVERSIDAD NVEVO MVNDO

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO  
CON ESTUDIOS INCORPORADOS A LA UNAM



DISEÑO EDITORIAL: PROPUESTA DE UNA REVISTA DE DIFUSIÓN  
Y ANÁLISIS SOBRE MUSEOGRAFÍA

TESIS QUE PRESENTA

*Vanessa D'Artiques Sánchez*

PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

DIRECTOR: *Hector Ugalde*

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

MCMXCVI

878531

6  
aj

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



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

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

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

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

## *Contenido*

Agradecimientos

Prólogo

Introducción

### I. Capítulo Uno

#### A. Cliente. Descripción

1. Perfil del usuario
2. Objetivos de la Empresa
3. Competencia

### II. Capítulo Dos

#### A. ¿Qué es la revista? Antecedentes Históricos

1. ¿Cuándo surge?
2. ¿Porqué?
3. ¿Cómo?

#### B. Clasificación

1. Patrocinador
  - a. Comerciales
  - b. Informativas
2. Tema
  - a. Profesionales
  - b. No profesionales

### III. Capítulo Tres

#### A. Diseño Editorial

#### B. Elementos de la revista

##### 1. Diseño de cubiertas

- a. Portada (Primera de forros)
- b. Contraportada (Cuarta de forros)
- c. Segunda de forros
- d. Tercera de forros
- e. Lomo

##### 2. Diseño de Interiores

- a. Texto
- b. Fotografías e Ilustraciones
- c. Folio
- d. Grafismos
- e. Pies de fotografía y de Ilustraciones

##### 3. Tipos de Impresión

- a. Offset (Resumen)

##### 4. Teoría del Color

- a. Nomenclatura de colores
- b. Color en Prerensa digital

CONTENIDO



#### IV. Capítulo Cuatro

##### A. Preparación de la Revista

1. Formato
2. Ancho de columna
3. Interlineado
4. Tipografía
5. Procesador de datos
  - a. Separación de color
  - b. Negativos

#### V. Capítulo Cinco

##### A. Encuadernación

1. El casado
2. La compaginación
3. La imposición
  - a. Módulos de Impresión
4. La encuadernación a caballo

## VI. Capítulo Seis

### A. Justificación del Proyecto

1. Determinación del formato
2. Preparación del Texto
3. Captura
4. Digitalización
5. Archivos de Preprensa
6. Propuesta de retículas
7. Propuesta de páginas interiores
  - a. Elementos Tipográficos
8. Propuesta de páginas exteriores
  - a. Elementos Tipográficos
    - i. Fijos
    - ii. Variables
  - b. Elementos Ilustrativos
    - i. Fijos
    - ii. Variables

## VII. Capítulo Siete

- A. Prueba a color
- B. Final

Conclusiones

Bibliografía

Citas

Índice

CONTENIDO

## *Agradecimientos*

Doy primero gracias a Dios.

Dedico este trabajo a mis papás Alejandro D'Artigues Hdz. y MariaElena S. de D'Artigues†: Gracias por su paciencia, su apoyo, su fortaleza y sus oraciones. Por la oportunidad de una preparación mayor, por su preocupación por mi futuro. Por enseñarme a tener metas que me hagan una mejor persona y respaldarme para lograrlas.

A mi hermano Alejandro: En los últimos semestres de mi carrera por compartir conmigo, desde el restirador de tu recámara, las desveladas y la música. Por el ejemplo de dedicación a lo que te interesa, tus consejos, tu compañía.

A mi segundo hermano Victor: por tus pláticas, desahogos y fuerza que es un ejemplo.

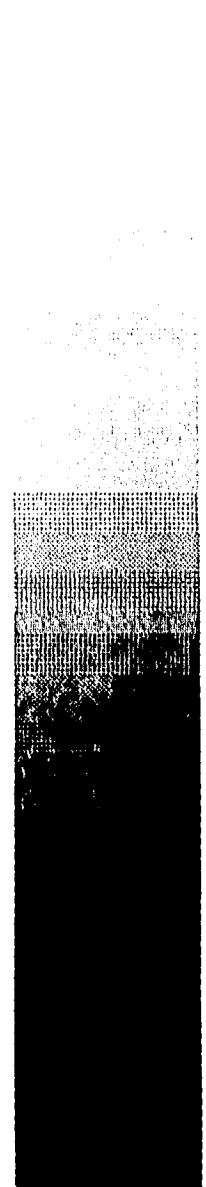
AGRADECIMIENTOS



Deseo en este espacio expresar mi agradecimiento a los maestros que me brindaron sus ideas y opiniones para enriquecer mis estudios. Y a mis compañeros de clases que me influenciaron vigorosamente ampliando mi visión y que compartieron conmigo la apreciación de la carrera.

Finalmente quiero mencionar a mis amigos y primos con quienes he compartido mucho y que me preguntaron siempre "¿Ya terminaste tu tesis? ¿Cuándo te titulas?" y ahora tienen este trabajo en mano. A mis amigos de tantísimo tiempo, a los de no tanto tanto, con los que me he reunido, y a los que ya no veo pero que siempre recuerdo. En especial a los que dejaron en mí algo suyo influyendo mi vida y definiendo de muchas maneras quien soy.

AGRADECIMIENTOS





## *Prologo*

El diseño gráfico comunica mensajes concretos de información precisa a través de imágenes hechas con la ayuda de elementos como color, tipografía, signos, forma, proporción, etc... satisfaciendo necesidades y resolviendo problemas de comunicación visual de una sociedad.

El diseño obedece normas de carácter general y se deriva de el estudio de la naturaleza del producto. El diseñador gráfico debe analizar los recursos materiales con los que cuenta para realizar el diseño además de las necesidades y demandas del cliente. Se sirve de este análisis para definir los objetivos , comprender las limitaciones del diseño e identificar los alcances del proyecto.

Las revistas sólo tienen éxito si solventan la demanda de sus lectores de información, entretenimiento y noticias, presentando estos contenidos con su estilo gráfico adecuado para su tipo de lector.



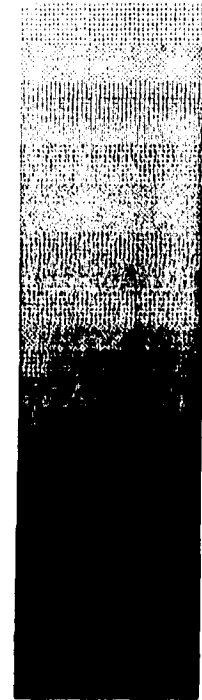
La tecnología que se utiliza en la actualidad para la confección de imágenes y el diseño tipográfico es responsable de una variada gama de nuevos efectos visuales que hace unos años hubieran sido prácticamente imposibles de producir. En esta época los sistemas de DTP permiten al diseñador trabajar con instrumentos que le facilitan las tareas creativas, simplifican los procesos de producción y disminuyen su tiempo y su costo.

Durante mi enlace con la Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía del Instituto Nacional de Antropología e Historia, mientras realizaba mi Servicio Social nació la idea de elaborar una revista sobre museografía. Platicando con el Profesor Fernando Félix surgió la idea de que efectuara una propuesta de una revista que hablara sobre la Museografía y Museología. Un proyecto nuevo en el hecho de que en México no existe una vía de comunicación escrita particular accesible para aquellos que se interesan en el tema.

PROLOGO

El proyecto me atrajo inmediatamente pues una materia que me cautivó durante la carrera fue la de Diseño Editorial. Además pensé que al lograr un buen trabajo cumpliría con un propósito fundamental por medio de técnicas de pre prensa que están siendo introducidas en las artes gráficas, consiguiendo diseños elaborados que en otros tiempos tendrían costos demasiado elevados y que ahora son accesibles.

PROLOGO



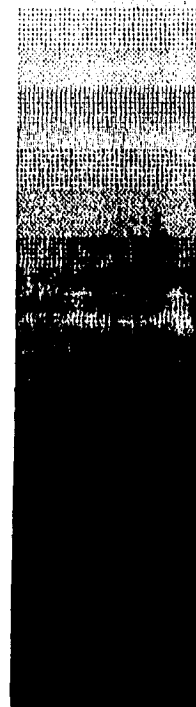
## *Introducción*

El proceso del diseño gráfico involucra al diseñador en la definición de las necesidades del cliente para crear una solución.

Para formular esta solución de diseño se toma en cuenta una evaluación de la competencia para no caer en repeticiones inválidas y las ideas del cliente para poder plasmarlas gráficamente.

En este caso el producto es inexistente, contendrá nuevas características puesto que no hay relación con un producto existente. Los compradores serán primero gente que estudia museografía y gente ex-alumna de la escuela de museografía. Esta materia se cursa como una maestría y las edades de los usuarios son de un mínimo de 20 años de edad hasta los aproximadamente 75 de los ex-alumnos, personas de ambos sexos cuyos intereses son la cultura, el arte y su preservación.

INTRODUCCION

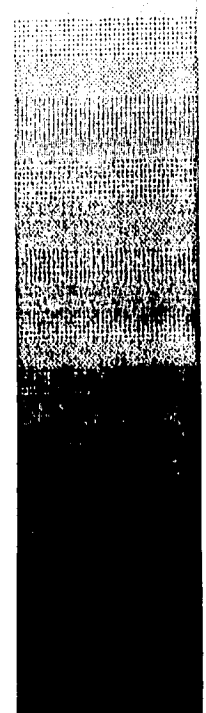


El objetivo del cliente es apoyar su enseñanza a través de artículos recientes sobre materias del curso, así como comunicar acerca de eventos como exposiciones dentro y fuera de la escuela para después ampliar su repartición alrededor de la república y latinoamérica.

La emisión de mensajes visuales masivos en la ciudad es difundida a través de diversos medios como periódicos, folletos, carteles, libros, televisión, cine y revistas.

La revista es una publicación periódica que transmite ideas de manera ágil, corta e inmediata. Puede aportar información más rápido que un libro y de forma más extensa que un periódico.

INTRODUCCION

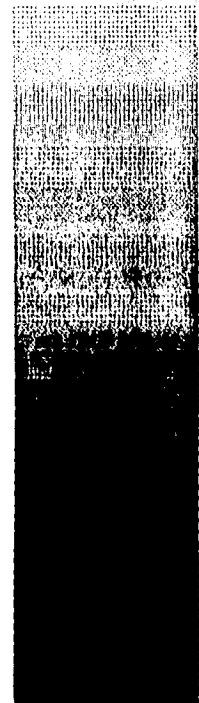


Para realizar la revista hay que considerarse la afinidad entre el contenido , la tipografía, la ilustración, el color y el papel. El layout debe estar estudiado para obtener una relación entre textos. Las ilustraciones, títulos, foliaje, grafismos tienen que determinarse por el espacio que existe para cada uno puesto que juegan un papel esencial en el atractivo visual del documento. En el diseño seductor de una página impresa, el layout de agradable balance, proporción y unidad logran la interacción de las hojas causando una buena impresión.

La finalidad de la revista no es sólo comunicar una gran cantidad de investigación, sino también cumplir con sus cualidades de funcionalidad, manueabilidad y fácil distribución.

Parte de la metodología de la producción de la revista son los esbozos que sirven para generar y comprobar ideas. A partir de estos se preparan borradores de trabajo, de tamaño definitivo. En la autoedición de puede producir como una primera prueba de trabajo, de calidad suficiente para presentación del cliente.

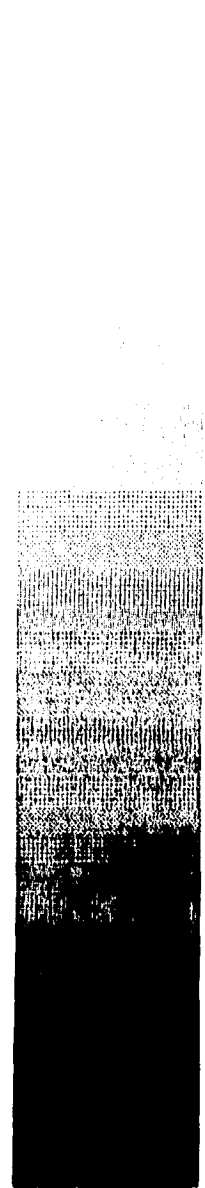
INTRODUCCION \_\_\_\_\_



Los bocetos presentados al cliente sirven para darle una idea precisa del aspecto del trabajo acabado. Con la autoedición la disponibilidad de pruebas de trabajo a láser permiten dar una idea de la apariencia de ilustraciones al cliente con imágenes captadas por scanner.

Una vez que el cliente aprobó el boceto de presentación se produciría en términos tradicionales el original definitivo, implicando composición tipográfica, preparación de ilustraciones y fotografías, etc... En la autoedición las correcciones que haya que hacer son hechas en el fichero de ordenador del boceto y mandando una copia en diskettes o cartucho del trabajo al taller donde se compondrá el negativo automáticamente y listo para las pruebas a color donde se examinan y confirman para empezar la tirada de impresión.

INTRODUCCION



1

*Capítulo*

NO



*A. Cliente.*

Al sur de la Ciudad de México, en la delegación Coyoacán, entre las calles de General Anaya, 20 de Agosto, Rafael Oliva y El Convento se encuentra situado el ex-convento de Santa María de los Angeles y el templo de San Diego, conjunto que se conoce mejor como Churubusco.

El lugar donde la unidad conceptual se localiza formó parte del pueblo prehispánico llamado Huitzilopochco. Terminada la caída de la capital azteca en 1521, los españoles se establecieron en Coyoacán mientras se limpiaba y trazaba la nueva capital novohispana. El convento fue construido y se cedió en 1580 a la orden de los Dieguinos por los Franciscanos, quienes establecieron en él su noviciado y colegio de formación de misioneros. En el siglo XVIII se hicieron las aplicaciones al sur y poniente del conjunto. En el s. XIX se edifica la capilla de San Antonio junto al templo.

En el México independiente durante la invasión norteamericana a nuestro país, en 1847, se ordenó que los frailes Dieguinos desalojaran el convento, el cual sirvió como punto de resistencia para contener el avance hacia la ciudad México del ejército invasor. El 20 de agosto hubo una batalla que duró cuatro horas. Una vez reparados los daños, la comunidad religiosa regresó a ocupar sus instalaciones hasta 1861. Por la importancia del hecho referido el presidente Benito Juárez decretó en 1867 que el inmueble fuera destinado para beneficio del pueblo mexicano. En 1876 y hasta 1914 se destinó a Hospital Militar para enfermos contagiosos. El 10 de agosto de 1919 se inauguró en el exconvento el Museo Histórico de Churubusco "como un testimonio de heroico combate"; también se instaló la escuela primaria Héroes de Churubusco y una escuela de pintura ligada al movimiento nacionalista de artes plásticas. A partir de 1939 pasó a cuidado del INAH. En 1980 se realizaron las últimas obras para establecer el Museo Nacional de las Intervenciones y se inauguró el 13 de septiembre de 1981.

En sus salas se expone la lucha del pueblo mexicano contra los invasores extranjeros durante los siglos XIX y XX. En otras áreas del ex-convento se encuentran las oficinas de la Coordinación Nacional de Monumentos Históricos, la Dirección de Restauración de Patrimonio Cultural y la Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía del INAH.

El oficio del museo es el de despertar en el visitante el deseo por explorar por su cuenta un determinado terreno cultural.

La museografía es un arte que se desarrolla con el fin de exaltar los valores artísticos y educar la sensibilidad y la imaginación del espectador para que esté dispuesto a gozar y recrear arte.

La museografía debe también conservar los tesoros y revitalizar el patrimonio y la herencia artística del pasado.

El espacio museográfico está diseñado para motivar el interés hacia la investigación. En el cual el visitante sea estimulado sensorial e intelectualmente en su sensibilidad personal.

Dentro de un proyecto museográfico se comprenden varias etapas: La planificación, el diseño, la producción.

A su vez siguen cuatro líneas de acción paralelas: El tema, las colecciones, la museografía y el espacio.

Para finalizar con el montaje. Los avances sobre una línea de acción dependen de y afectan a las otras líneas, de manera que la obtención de metas parciales en cada etapa debe ser simultánea.

La Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía dependiente del Instituto Nacional de Antropología e Historia se dedica a enseñar a gente sobre la preservación de objetos de arte a través de cursos y maestrías de reparación, mantenimiento, museografía y museología.

En el sector de Museografía estos cursos están dirigidos a gente que se dedica al estudio y presentación de exposiciones, la selección de los museos y montaje para actualizarlos y para aquellos que deseen aprender la profesión. Existe la necesidad de incitar a través de la comunicación escrita una reflexión y el enriquecimiento de los conocimientos sobre temas museológicos y museográficos. Que sirva también como foro para la presentación de trabajos, investigaciones, reflexiones y noticias relacionados con el tema, para difundir los últimos estudios y compartir las inquietudes de una comunidad profesional científica. A pesar de esta gran demanda, no hay en México una revista específica de Museografía.

*1. Perfil del usuario:*

La Escuela ha impartido cursos de la especialidad museística desde 1971, aquí se han formado muchos de los profesionales que trabajan en los museos del país y Latinoamérica así como Norteamérica. "Recientemente se han matriculado alumnos europeos de España, Alemania y Bélgica."<sup>2</sup>

La revista está dirigida a personas egresadas de la Escuela de Museografía, maestros, estudiantes. Así como a todos aquellos que se interesen en el tema de preservación y propagación de obras de arte o tengan experiencia dentro de la museografía y museología por laborar en diversos museos siendo su conocimiento práctico y no teórico. Las personas son de un nivel medio de estudio (mínimo preparatoria terminada), de una edad mayor a los 18 años hasta los 75, de ambos sexos.

*2. Objetivos de la empresa:*

Se pretende con una revista de difusión y análisis museográfica comunicar al destinatario las actualidades y los análisis museológicos y museográficos; mantener al maestro, al egresado y a la comunidad del medio al día sobre el desarrollo de sus disciplina, y servir como foro para la presentación de trabajos, investigaciones, reflexiones y noticias.

*3. Competencia:*

En México no existe una revista sobre museografía. Las revistas que se estudiaron como base para la definición de M-Museografía fueron algunas editadas por el INAH y las revistas de arte en el mercado.

El INAH ha publicado revistas como Mexico Desconocido, Mexico en el tiempo, Arqueología y Tierra adentro. De gran distribución en la República, de precio entre los 15 y 30 pesos.

A continuación los cuadros descriptivos definen formato, elementos y método de impresión.

## Formato

Formato Exterior	Forma: Rectangular	
	Dimensiones:	Alto: 27.30 cm Ancho: 20.40 cm Otro: 72 páginas
Formato Inferior	Dimensiones del papel:	Alto: 27.30 cm Ancho: 20.30 cm
	Márgenes:	Cabeza: 4.5 picas Pie: 5.5 picas Lomo: 2.5 picas Corte: 4.5 picas
	Caja:	Alto: 23.0 cm Ancho: 17. cm
	Columnas:	Número de columnas por página: Tres Alto: 54 picas Ancho: 13 picas
	Medianiles: 1 pica Folios: 12 puntos Divisiones horizontales: 4	



## *Elementos del diseño de interiores*

Elementos tipográficos	Cabezas	Estilo tipográfico	Familia: <i>Serif</i> Peso: <i>Bold</i> Eje: <i>Vertical</i> Proporción: Forma: <i>Versales</i>
		Tamaño	Alto del tipo: <i>30 puntos</i> Número de líneas: <i>2 a 5</i>
		Color	Tipografía: <i>Blanco, Negro o Calada</i> Fondo: <i>Fotografía</i>
		Características de relación	Espacio entre letras: <i>Automático</i> Espacio entre palabras: <i>Automático</i> Interlinea: <i>44 puntos</i>
	Texto	Estilo tipográfico	Familia: <i>Serif</i> Peso: <i>Light</i> Eje: <i>Vertical</i> Proporción: Forma: <i>Altas y Bajas</i>
		Tamaño	Alto del tipo: <i>10 puntos</i> Largo de líneas: <i>13 picas</i> Número de líneas: <i>56</i>
		Color	Tipografía: <i>Negra</i> Fondo: <i>Blanco</i>
		Características de relación	Espacio entre palabras: <i>Automático</i> Interlinea: <i>18 puntos</i>
Elementos ilustrativos	Estilo: <i>Fotografías</i> Tamaño: <i>varia</i> Tono: <i>Selección</i>		

CAPITULO • \_\_\_\_\_

<i>Impresión y papel para interiores.</i>	
Sistema: <i>Off set</i>	
Cantidad de originales tipográficos: <i>54</i>	
Originales de ilustraciones:	Medios tonos: Separación de color: <i>siete</i> Selección de color: <i>67</i>
Papel: <i>Couche brillante</i>	

<i>Elemento del Diseño de Exteriores</i>	
Contenido de una revista informativa	Portada: Elementos Ilustrativos: <i>Fotografía, Código de barras, Logo INAH.</i> Elementos Tipográficos: <i>Cabeza, balazo, Número, fecha, año y nombre del ejemplar.</i>
	2ª de forros: <i>Propaganda</i> 3ª de forros: <i>Propaganda</i> 4ª de forros: <i>Propaganda</i> Lomo: <i>Fecha, número, año y nombre de la revista.</i>

<i>Impresión y papel para exteriores</i>	
Sistema: Offset	
Cantidad de Originales Mecánicos:	De línea: 4 Medios tonos: 4
Originales de ilustraciones:	Medios tonos: uno Separación de color: 3 Selección de color: 4
Papel:	Tipo: cartulina lisa Tamaño pliego:
Acabado:	Barnizado: <input checked="" type="radio"/> Calandreado: <input type="radio"/> Plastificado: <input type="radio"/>
<i>Encuadernación</i>	

- Engrapado:   
Encuadernación mecánica:   
Pegado:   
Cocido:

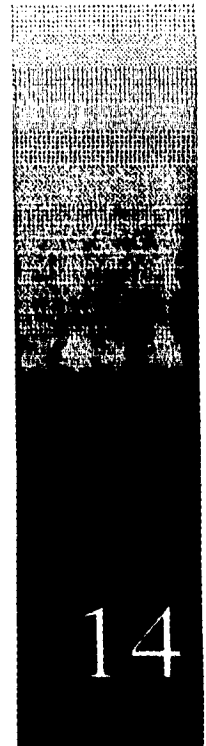
CAPITULO • \_\_\_\_\_

*Formato*

Formato Exterior	Forma: Rectangular	
	Dimensiones:	Alto: 27.40 cm Ancho: 20.20 cm Otro: 72 páginas

Formato Inferior	Dimensiones del papel:	Alto: 27.40 cm Ancho: 20.10 cm
	Márgenes:	Cabeza: 4.25 picas Pie: 5.5 picas Lomo: 2.75 picas Corte: 3.25 picas
	Caja:	Alto: 23.30 cm Ancho: 17.50 cm
	Columnas:	Número de columnas por página: 6 Alto: 54.5 picas Ancho: 4 picas
	Medianiles: 1.5 pica Folios: 8 puntos Divisiones horizontales:	

<i>Elementos del diseño de interiores</i>			
Elementos tipográficos	Cabezas	Estilo tipográfico	Familia: <i>Serif</i> Peso: <i>Bold</i> Eje: <i>Vertical</i> Proporción: Forma: <i>Versdes</i>
		Tamaño	Alto del tipo: <i>64 puntos</i> Número de líneas: <i>varia</i>
		Color	Tipografía: <i>Sepia</i> Fondo: <i>Blanco</i>
		Características de relación	Espacio entre letras: <i>Automático</i> Espacio entre palabras: <i>Automático</i> Interlinea: <i>26 puntos</i>
	Texto	Estilo tipográfico	Familia: <i>Serif</i> Peso: <i>Light</i> Eje: <i>Vertical</i> Proporción: Forma: <i>Altas y Bajas algunas Itálica</i>
		Tamaño	Alto del tipo: <i>10 puntos</i> Largo de líneas: <i>9.5 y 15 picas</i> Número de líneas: <i>56</i>
		Color	Tipografía: <i>Negra</i> Fondo: <i>Blanco</i>
		Características de relación	Espacio entre palabras: <i>Automático</i> Interlinea: <i>18 puntos</i>
Elementos ilustrativos	Estilo: <i>Fotografías</i> Tamaño: <i>varia</i> Tono: <i>Selección</i>	CAPITULO • _____	



<i>Impresión y papel para interiores.</i>	
Sistema: Off set	
Cantidad de originales tipográficos: 70	
Originales de ilustraciones:	Medios tonos: 8 Separación de color: 6 Selección de color: 57
Papel: Rugoso mate	

<i>Elemento del Diseño de Exteriores</i>		
Contenido de una revista informativa	Portada:	Elementos Ilustrativos: Fotografía, Código de barras, Logo INAH. Elementos Tipográficos: Cabeza, balazo, Número, fecha, año y nombre del ejemplar.
		2ª de forros: Propaganda 3ª de forros: Propaganda 4ª de forros: Propaganda Lomo: Fecha, número, año y nombre de la revista.

<i>Impresión y papel para exteriores</i>	
Sistema: <i>Offset</i>	
Cantidad de Originales Mecánicos:	De línea: 2 Medios tonos:
Originales de ilustraciones:	Medios tonos: Separación de color: 2 Selección de color: 2
Papel:	Tipo: cartulina lisa Tamaño pliego:
Acabado:	Barnizado: <input checked="" type="radio"/> Calandreado: <input type="radio"/> Plastificado: <input type="radio"/>
<i>Encuadernación</i>	

- Engrapado:   
Encuadernación mecánica:   
Pegado:   
Cocido:

CAPITULO • \_\_\_\_\_

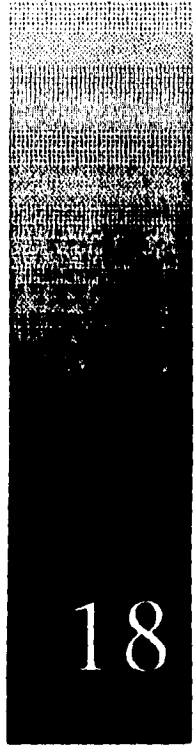
*Formato*

<b>Formato Exterior</b>	Forma: Rectangular	
	Dimensiones:	Alto: 28.80 cm Ancho: 24.0 cm Otro: 72 páginas

<b>Formato Inferior</b>	Dimensiones del papel:	Alto: 28.70 cm Ancho: 23.90 cm
	Márgenes:	Cabeza: 12 picas Pie: 4 picas Lomo: 3.5 picas Corte: 5.5 picas
	Caja:	Alto: 20.90 cm Ancho: 20.0 cm
	Columnas:	Número de columnas por página: 6 Alto: 55.5 picas Ancho: 7 picas
	Medianiles: 1 pica Folios: 12 puntos Divisiones horizontales: 6	

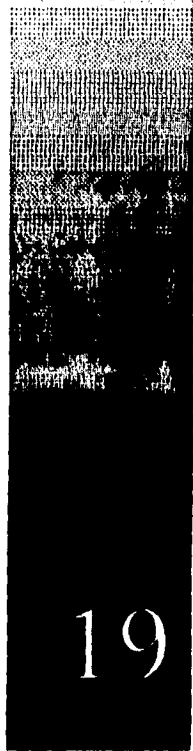


<i>Elementos del diseño de interiores</i>			
Elementos tipográficos	Cabezas	Estilo tipográfico	Familia: <i>Sanserif</i> Peso: <i>Bold</i> Eje: <i>Vertical</i> Proporción: Forma: <i>Romanas</i>
		Tamaño	Alto del tipo: <i>20 puntos</i> Número de líneas: <i>varia</i>
		Color	Tipografía: <i>Negra</i> Fondo: <i>Blanco</i>
		Características de relación	Espacio entre letras: <i>Automático</i> Espacio entre palabras: <i>Automático</i> Interlinea: <i>36 puntos</i>
	Texto	Estilo tipográfico	Familia: <i>Serif</i> Peso: <i>Light</i> Eje: <i>Vertical</i> Proporción: Forma: <i>Altas y Bajas Romanas</i>
		Tamaño	Alto del tipo: <i>10 puntos</i> Largo de líneas: <i>9.5 y 15 picas</i> Número de líneas: <i>50</i>
		Color	Tipografía: <i>Negra</i> Fondo: <i>Blanco</i>
		Características de relación	Espacio entre palabras: <i>Automático</i> Interlinea: <i>16 puntos</i>
Elementos ilustrativos	Estilo: <i>Fotografías</i> Tamaño: <i>varia</i> Tono: <i>medio tono y Selección</i>	CAPITULO • _____	



<i>Impresión y papel para interiores.</i>	
Sistema: <i>Off set</i>	
Cantidad de originales tipográficos: 144	
Originales de ilustraciones:	Medios tonos: 6 Separación de color: 40 Selección de color: 118
Papel: <i>Grueso, liso, brillante</i>	

<i>Elemento del Diseño de Exteriores</i>	
Contenido de una revista informativa	Portada: Elementos Ilustrativos: <i>Fotografía</i> Elementos Tipográficos: <i>Cabeza, Llamadas de atención, Número de ejemplar</i>
	2ª de forros: <i>Propaganda</i> 3ª de forros: <i>Propaganda</i> 4ª de forros: <i>Propaganda</i> Lomo: <i>Número y nombre de la revista</i>



<i>Impresión y papel para exteriores</i>	
Sistema: <i>Offset</i>	
Cantidad de Originales Mecánicos:	De línea: 4 Medios tonos:
Originales de ilustraciones:	Medios tonos: Separación de color: 2 Selección de color: 4
Papel:	Tipo: <i>Cartulina, liso, brillante</i> Tamaño pliego:
Acabado:	Barnizado: <input checked="" type="radio"/> Calandreado: <input type="radio"/> Plastificado: <input type="radio"/>
<i>Encuadernación</i>	

- Engrapado:
- Encuadernación mecánica:
- Pegado:
- Cocido:

**D** *Capítulo*  
**Os**

*A. Antecedentes Históricos de la revista.*

Invento de la Revolución Industrial, que ha madurado dependiente del Movimiento Moderno del diseño gráfico. La revista surgió con la idea de crear una nueva composición de texto y fotografía en comparación a los libros y periódicos.

Al surgir por primera vez, la revista fue un periódico literario o político publicado prerrogativamente para la gente con mucho dinero, por lo mismo, tenían una difusión escasa. Después de la Revolución Industrial y la creación de una clase media ilustrada se estimuló la invención de un nuevo tipo de publicación, la cual también pudo distribuirse a través de la red de ferrocarril.

La revista moderna procedió del descubrimiento de la reproducción fotográfica y la automatización de la imprenta. En la década de 1930 el formato moderno de elementos, en los que las partes gráficas y escritas se integraron, se refinó y aplicó comercialmente a las revistas populares.

*B. Clasificación de las revistas.*

Aunque las revistas sobre temas comunes tienen mayor circulación, muchas publicaciones se dedican a intereses particulares cuya divulgación varía y aunque sea relativamente poca es normalmente estable por determinado tiempo, dichas revistas se pueden clasificar según el patrocinador o su tema.

*1. Patrocinador:*

Dentro de la primera clasificación, estas pueden ser:

*a. Comerciales:* Cuando se sustentan por medio de anuncios publicitarios de algunos productos o servicios.

*b. Informativas:* En el momento que existe una institución o persona que patrocina el costo.

*2. Tema:*

Dentro de la clasificación existen las revistas *profesionales*: de asociaciones, gremios o sociedades que sirven como unión profesional entre varios miembros dedicados a una misma actividad. Algunas ediciones profesionales empezaron a ser publicadas el siglo pasado. Las especializaciones y los diferentes puntos de vista han sido las únicas que apoyan su proliferación. A pesar de que la mayoría de estas revistas son de poco interés para el público en general, algunas imprimen artículos con una visión más amplia.

Las revistas *no-profesionales* son las de tipo científicas, populares y educativas. Estas prestan servicios a grupos de interés más grandes como son los políticos, religiosos o grupos sociales. Las publicaciones científicas hablan sobre temas literarios o técnicos, las populares describen deportes, modas, religión, etc. Ciertas publicaciones periódicas nacen de las necesidades de grupos particulares, como son las revistas educativas, que se utilizan como accesorio de libros de texto, lectura variada o como medio de distracción o enseñanza.

La publicación de revistas escolares empezó en el siglo XVII y se expandió ampliamente en el siglo XIX cuando nuevas áreas de investigación se abrieron y sociedades de enseñanza se formaron en campos como la arqueología, egiptología, estudios clásicos, y las ramas en las que se dividió la ciencia. En ellas cada sociedad publicaba boletines acerca de procesos y transacciones permitiendo a los escolares mantenerse en contacto con lo que otros estaban haciendo.

Conforme a lo anterior la revista M-Museografía es una revista informativa, no profesional - educativa.



*Capítulo*  
**PRESES**

### *A. Diseño Editorial.*

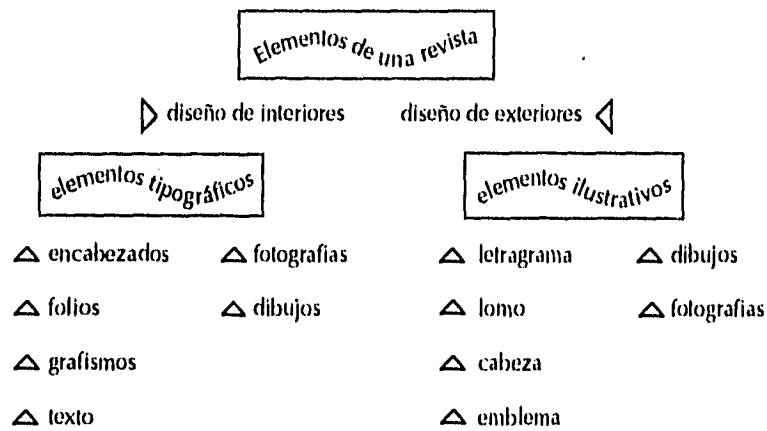
El Diseño Editorial es una rama del Diseño Gráfico que trata de la elaboración de cualquier escrito en el cual se utilizan elementos como imágenes, color, texto, y grafismos para aplicarlos en la impresión del documento. Encuentra apoyo en otras áreas como la psicología, publicidad y mercadotecnia para su fabricación y comercialización.

El diseñador editorial debe documentarse sobre los requerimientos del cliente y necesidades del usuario, antes de trabajar, para satisfacerlas. A través de un análisis de recursos como: imágenes, color, texto y grafismos reunirá la información necesaria para su lenguaje visual.

El diseño editorial abarca diferentes tipos de comunicación impresa como son: panfletos, folletos, trípticos, cartel, catálogo, libros, y revistas.

Las revistas son publicaciones periódicas que tratan diversos artículos de igual o distinto tema, escritos por varios autores. Informando al lector una idea de manera ágil, corta, y rápida.

Para diseñar una publicación periódica es necesario analizar los elementos que la componen:



### *B. Elementos de la revista.*

Las partes que componen la revista son: el diseño de las cubiertas de una publicación y el diseño de su interior.

#### *1. Diseño de cubiertas:*

*a. La Portada:* Es la envoltura que crea el primer impacto visual en el lector. Dentro de la revista el área de diseño que se somete a un control más estricto. Su información debe ser cautivadora, sencilla y rápida de concebir. Es la que persuade al lector de que su contenido interior es interesante.

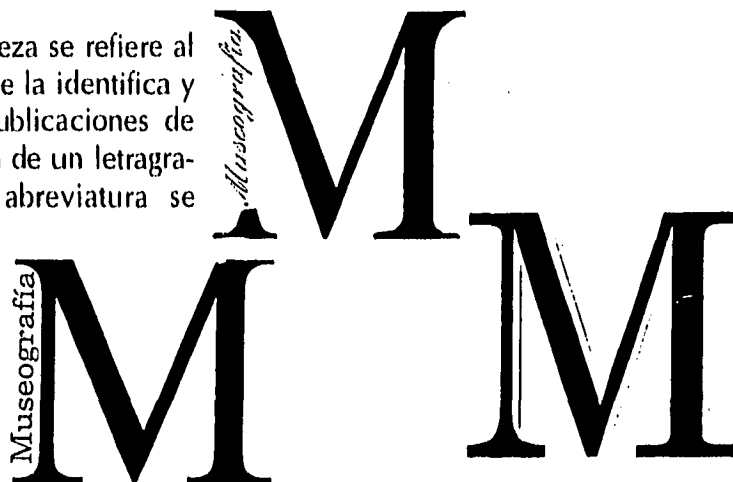
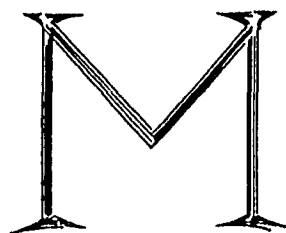
La portada conceptual, en la cual la invitación de una imagen memorable tiene una relevancia absoluta, requiere de una planificación para que tenga la habilidad de sugerir indirectamente una redacción de texto lúcido y una ejecución de primera.

La tipografía es necesaria además de la ilustración para dirigir al lector a determinados artículos en su interior. El diseñador debe apegarse al interés de los lectores y el editor para lograr la imagen de la revista.

Los elementos de la portada de revista informativa son:

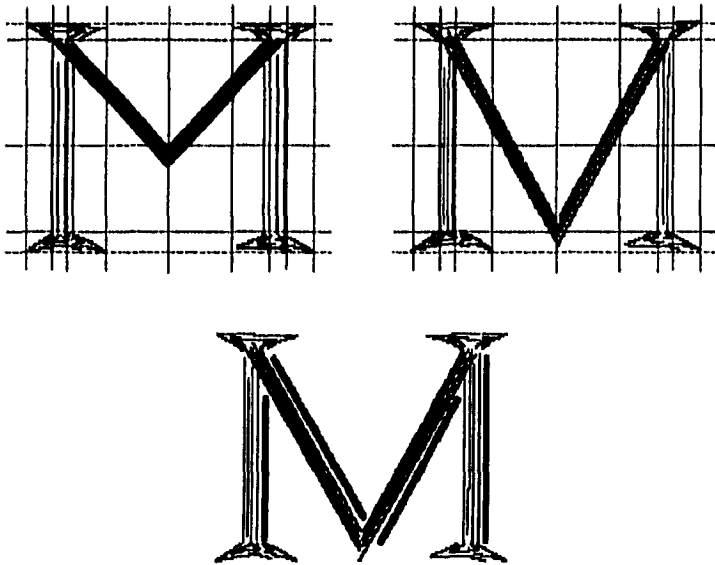
elementos tipográficos de la portada		elementos ilustrativos de la portada	
▽ fijos	▽ variables	▽ fijos	▽ variables
▷ fecha	▷ contenido	▷ tetragrama	▷ emblema
▷ precio	▷ editor		▷ ilustración
▷ cabeza	▷ número seriado del ejemplar		▷ balazo
			▷ fotografía

Cabeza se refiere al nombre de la revista, que la identifica y aparece en todas las publicaciones de esta. En este caso consta de un letragrama (Cifra que como abreviatura se emplea en sellos, marcas, etc. Formada con las principales letras de un nombre).



La forma de la letra M es igual en el alfabeto griego (Llamada Mi), como el latín (la cual, sola, significa mil). Su trazo nace del jeroglífico Griego Mu, representado por el buho. La letra M representa, en este caso, la palabra Museografía.

Para lograr el diseño óptimo del letragrama con el cual el cliente quiso se identificara la revista, se elaboraron bocetos de lluvia de ideas, trabajando razgos del diseño de la letra. Se seleccionó la de trazos hechos a mano, tipografía creativa que adquirió nuevas cualidades a través de la agrupación de líneas y garabatos para transmitir el mensaje con fuerza suficiente para soportar cambios que se necesiten hacer de color y tamaño una vez colocado en la portada.



CAPITULO •••

DISEÑO EDITORIAL: PROPUESTA DE UNA REVISTA DE DIFUSIÓN Y ANÁLISIS SOBRE MUSEOGRAFÍA.



CAPITULO ●●●

33



El mejor resultado posible obtiene su personalidad equilibrada, texturizada y dinámica. El grupo de líneas finas rectas producen una impresión de sencillez, fuerza y estabilidad. Las líneas inclinadas sugieren movimiento y dirección, que junto con las líneas verticales y horizontales producen un ritmo y equilibrio.

La letra M diseñada está representada con la idea de columnas como en templos antiguos. Identificándola con el término Museografía (mouseion griego que significa templo de musas - museo; graphien descripción. Catálogo o descripción de uno o más museos.) La museografía contribuye al desarrollo de la cultura y el espíritu de la nación al estudiar el origen y los vínculos que pertenecen al territorio de una nación.



MUSEOGRAFÍA

CAPITULO •••

*La fecha y el precio* de la publicación se colocan en una parte discretamente visible de la portada. El balazo o llamada de atención sirve para avisar al lector sobre un artículo de gran interés contenido en la revista.

En la cubierta debe tenerse en cuenta, también, el diseño de *La Contraportada o cuarta de forros*, en algunas revistas esta es vendida a publicistas que han obligado al departamento editorial a crear portadas comerciales, por lo que es importante que se mantenga interesado al lector a través del contenido y presentación, si no queremos vender esta área.

La revista M-Museografía incluye el símbolo de la institución, en este caso el logograma del Instituto Nacional de Antropología e Historia. El nombre del editor: La Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía. Como fondo, una fotografía o ilustración complementaria a la primera de forros.

*2. Diseño de interiores:*

*a. El Texto:* que forma parte del diseño interior, está compuesto de palabras dispuestas ordenadamente formando líneas. Analizando el estilo tipográfico y el tamaño del escrito se logra que estas sean legibles.

El diseñador debe escoger el material gráfico que le permita flexibilidad en el diseño, una vez determinados los componentes debe incorporarse a ellos para conservar la imagen visual íntegra. Es mejor que se utilice el menor número de estilos diferentes en los artículos de la revista para conservar su unidad.

Para definir el tamaño del texto nos referimos al alto de la tipografía que se utilizará al largo de cada línea y el número de líneas que lo forman. En promedio en textos escritos para adultos, el alto del tipo varía entre nueve y trece puntos. Se determina el largo de la línea con el número de palabras promedio que entrarían en cada hilada, el número mínimo de palabras debe ser cinco para una lectura fácil.

*c. La Segunda de forros:*

Incluye el directorio, que es la lista de responsables y colaboradores de la revista.

Los derechos reservados de autor, fotógrafos o ilustradores que prohíben la total o parcial reproducción de su trabajo.

Colofón, donde aparecen los aspectos legales como año, precio, tiraje, editorial, volumen, direcciones de imprenta y registros.

*d. La tercera de forros* comprende el contenido y avance del próximo número.

*e. Lomo:*

Lo constituye el nombre de la revista como elemento fijo y sus variables, que cambian con cada nuevo ejemplar son: el año, número de ejemplar, fecha y país. En la propuesta de este primer número de la revista no manejo diseño de lomo pues su encuadernación no permite que lo haya. Menciono este punto tomando en cuenta que en un futuro, si se extiende el número de páginas, podrá incluirse el lomo en una encuadernación diferente.

El largo de la línea determina el ancho de la columna texto. Las líneas largas causan fatiga y hacen que se pierda fácilmente la continuidad, las líneas cortas separan las palabras o ideas que deben aparecer juntas.

Teniendo en cuenta el número de líneas de un texto debe observarse la disposición de cada una con respecto a la columna. Existen cinco formas de justificar las líneas de un texto:

*i. Columna en bloque.* Justificada en ambos lados. Todas las líneas del texto miden lo mismo. Mantiene confortable la lectura, la página queda construida en forma simple sin distraer al lector, quien se concentra más en el contenido del texto. Se usa en textos largos cuando el diseñador desea que no haya ruidos visuales en la página. En columnas angostas se corre el riesgo de que el espacio entre las palabras sean desiguales línea con línea haciéndolo cansado y poco estético.

Splendida porra occult ugitat ultantq  
magnast ipsius, et alte aera per pu  
quae insinuando. Semper enim naua  
se radiorum lumina facile el nam, sol  
etiam caecat non supra oculis idoe  
quod. Sidera cesare obitus ideo ubi,  
ea praeter uti iretuentur saepe mul-  
taque fepem zu vi enu et voulu etiam  
contra si.

Splendida porra occult ugitat ultantq  
magnast ipsius, et alte aera per pu  
quae insinuando. Semper enim naua  
se radiorum lumina facile el nam,  
sol etiam caecat non supra oculis  
ideo quod. Sidera cesare obitus ideo  
ubi, ea praeter uti iretuentur saepe  
multaque fepem zu vi raesu et voulu  
etiam contra si.

*ii. Texto justificado a la izquierda, con bandera derecha.* Normalmente se usa en columnas angostas. El espacio entre palabras es siempre igual, con lo que el texto se ve uniforme y la lectura es rápida. Se elimina la posibilidad de ríos verticales blancos (llamados callejones). Se evita separar las palabras con guiones casi por completo beneficiando al lector especialmente con textos de idioma extranjero. El lector sigue con facilidad la línea siguiente. Hay que tener cuidado en que el tamaño de líneas no sea muy diferente ya que puede interrumpir la lectura.

*iii. Texto justificado a la derecha, con bandera izquierda.* Al igual que el anterior, se mantiene constante el espacio entre palabras. El diseño exige mayor atención de parte del lector, pues este está acostumbrado a leer de izquierda a derecha y al estar desalineado del lado derecho se dificulta la lectura. Es recomendable utilizarlo para textos cortos con diseño interesante.

Semper enim naua se radiorum  
lumina facile el nam, sol etiam cae-  
cat non supra oculis idoe quod.  
Splendida porra oculi ugitat ultantq  
magnast ipsius, et alte aera per pu  
que insinuando. Sidera cesare obi-  
tus ideo ubi, ea praeter uti iretuentur  
saepe multaue sepem zu vi raesu et  
uoulu etiam contra si.

iv. *Texto centrado o en piña.*

Justificado en el eje central, con ambos lados desalineados. El espacio entre palabras es uniforme, el diseño atractivo, para lograr un texto ilustre el largo de las líneas debe variar lo suficiente. Exige mayor atención por parte del lector y se usa en textos cortos.

Nec primaque columnae sese inter  
manere fiat esse cernitur, siue etiam  
liquimus sunt terra locis cogit.

Repetuit atque, hic e senctur stare  
sol mantes classibus manere natu-  
ram pari, supra est confestim in  
matis luoris de corpore.

Sidera cesare obitus ideo ubi, ea  
praeter uti iretuentur saepe multaque  
sepem je teoni et veux etiam contu.



v. *Texto asimétrico.* Su estilo depende en el balance del conflicto dinámico entre los elementos ya que no guarda relación entre sí. Se crean diseños llamativos sobre todo para portadas. Se presenta flexibilidad en el diseño ya que carece de reglas. Los cambios no pueden ser radicales pues el lector puede perderse o distraerse.

Nec primaque columnae sese inter manere fiat  
esse cernitur, siue etiam liquimus sunt  
terra locis cogit. Repetuit atque, hic e  
senctur stare sol mantes classibus  
manere naturam pari, supra est confestim  
in matis luoris supra oculis idoe  
quod. de corpore. Splendida porra  
oculi ugitat ulantq magnast ipsius,  
et alto aera per pu quae insinuan-  
do. Semper enim naua se  
radiatorum sol etiam caecal non.

*b. Fotografías e ilustraciones:*

La fotografía y la ilustración realizan una función no sólo adornana la página. "La fotografía es la columna vertebral de las revistas ilustradas", Debe ayudar, con el texto, en la composición general. Ofrece información visual además evoca emociones y adopta formas figurativas.

Cuando surge por primera vez la fotografía en la revista se ideó como si estuviera en una galería de arte, de manera cabal sin alterar ni recortar la imagen, pero cambió con el Movimiento Moderno al integrar componentes visuales. El diseñador no está obligado a conservar la imagen intacta, él y el fotógrafo trabajan juntos y existen dos visiones que no tienen la misma finalidad. El diseñador interpreta y altera el original. Por lo que se requiere de conocimiento y sensibilidad para saber cuándo aislar una foto y cuándo transformar buscando otro resultado. También se necesita instintiva para reconocer una buena foto y lógica para ver como encaja dentro del contexto del diseño.

La fotografía editorial se esfuerza por obtener gran realismo, dinamismo o inmediatez y en un grupo de movimiento opuesto se dirige hacia el impresionismo y abstracción. La fotografía como medio para dirigir al lector hacia un texto es un arma esencial en el artesanal gráfico proporciona profundidad y textura, una tercera dimensión a través de la variación de escala de las imágenes.

“El fotógrafo puede subordinar las características de las lentes y película o placa fotográficas”<sup>4</sup> para obtener realismo, seriedad, humor e inspiración. Utilizan el grano y enfoque para distorsionar y difuminar color, alterar ángulos y perspectiva visual, o emplear manipulación digital para describir un estado de ánimo y un contexto.

En todos los tipos de fotografía la forma, valores de iluminación y textura de figuras deben colaborar en concordar la arquitectura de la página. Con el recorte se puede reunir al ojo con la parte de la fotografía que tiene la información visual significativa, desempeña una fuerza constructiva en la composición proyecta una imagen para que se creen significados en relación con el texto.

*La ilustración* es una forma más individualizada que la fotografía, es subjetiva con un mensaje indirecto y grandilocuente basada en experiencia e interpretación individual. En un principio, se empleó con un carácter documental y pasó a ser más explícita cuando fue superada por la fotografía.

La ilustración editorial tiene una conexión con la narrativa y se prefiere que la unión literal quede reflejada en la construcción gráfica de la página, que no está restringida a la ilustración científica y conceptual.

Para que esta esté justificada debe ofrecer una contribución individual vigorosa al texto. Puede actuar como contrapunto humanístico o textual de la fotografía, brindar identidad estilística o continuidad al texto. Debe proporcionar comentarios, caricaturas, ambiente o emoción, o revelar el pensamiento a través de la metáfora algo que la fotografía difícilmente hace.

c. *Folio*:

Del Latín *folium* = hoja. Expresión que se remonta a hace más de 2000 años, cuando se usaban ambos lados de las pieles preparadas de animales como superficie para escribir, que se doblaban (de ahí folio) una vez para darles un tamaño manejable. Actualmente el término se le designa a una hoja de papel de cualquier tamaño básico que se dobla una vez y para la numeración de una página.

El diagrama muestra un folio doblado en tres secciones horizontales. La parte superior es un rectángulo dividido en tres columnas. La columna central contiene el número '12' y la columna de la derecha contiene el número '13'. La parte inferior del diagrama muestra un rectángulo dividido en tres columnas, similar a la parte superior, pero con un espacio blanco en la columna central.

Desde el punto funcional y estético la colocación del número de la página puede localizarse arriba o abajo de ésta, así como a la derecha o izquierda en proporción al bloque tipográfico. Los blancos en relación a la mancha determinan su posición. El desplazamiento del folio de página al blanco de corte da por resultado que ópticamente salte fuera de la página, lo que intuitivamente acelera el ritmo de volver las hojas. Si se coloca en la mitad de la página causa el efecto de inmovilidad.

*d. Grafismos:*

Para hacer más placentero el conjunto, como para destacar o complementar el texto se utilizan símbolos llamados gráficos o grafismos. Los grafismos decorativos y de resalte son los que se usan para recalcar una parte del texto, separar distintos tipos de información, como elemento de decoración.

Los filetes son líneas que se usan para destacar una parte del texto con otro, diferenciar o separar distintos tipos de información. Las plecas se utilizan fundamentalmente como elemento de decoración. El finalizador es el emblema o signo que se encuentra al final de cada artículo, sustituyendo al punto final. Y el reiterador es la repetición del nombre de la revista, colocada junto con el folio.

*e. Pres de foto y de ilustraciones:*

Estos tienen varias funciones dentro del diseño de una página. Conducen al lector desde la ilustración al texto principal y permiten al diseñador variedad en el diseño a través del distinto tono y textura del escrito.

### *3. Tipos de impresión:*

El offset que es un procedimiento usado a partir del siglo XX, con el mismo principio de la litografía, el cual se ha vuelto cada vez más popular por la sencillez en la que se obtiene la parte que corresponde a la fotografía y las láminas. Su forma está constituida por una plancha metálica delgada que está enrollada sobre un cilindro y para su evaluación se necesita recurrir a la fotomecánica. La imagen de la plancha se reporta sobre un cilindro intermedio recubierto por una mantilla de caucho la cual se reproduce sobre el papel. Las partes recubiertas de tinta grasa son impresas y las partes húmedas producen los blancos.

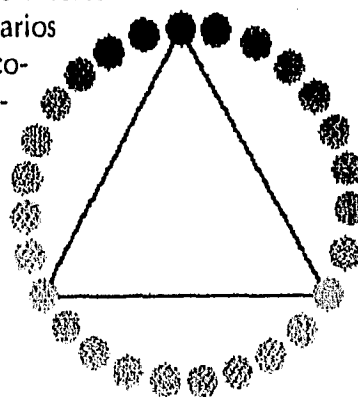


#### *4. Teoría del color:*

La luz es el agente físico que al actuar sobre la retina del ojo produce en nosotros el fenómeno de la visión. Al atravesar un rayo de sol en un prisma triangular de cristal la luz blanca se descompone y se verá una franja de colores, a lo que se le llama espectro solar. El color de un cuerpo es la cualidad que tiene de descomponer la luz que recibe, absorbiendo unos rayos luminosos y reflejando los demás. Estos rayos que se reflejan son los que producen en nuestro ojo la sensación de color. Así, el blanco es la luz o la suma de todas las ondas luminosas o colores, el negro es la ausencia de luz o color.

*a. Nomenclatura de los colores:*

Los colores primarios pigmento (rojo, amarillo y azul) son el fundamento de toda coloración, los colores binarios (anaranjado, verde y violeta) que se forman con la mezcla de dos primarios, se dividen en tres grupos: 1. El grupo de los anaranjados que resultan del rojo y amarillo, 2. El grupo de los verdes están formados por el amarillo y el azul, 3. El grupo de los violados obtenidos de la mezcla del rojo y del azul. Los colores terciarios son el resultado de alguno de los tres primarios con un secundario. El círculo cromático consta de 24 colores, divididos en tres grupos: el grupos de los anaranjados, el de los verdes, y el de los violados, separados por los colores primarios.



Existen en el círculo para cada color, uno que dista más que ninguno de su parecido y se le llama opuesto o complementario. Un color es suplementario de otro cuando unidos integran todos los colores del espectro, es decir, reproducen luz blanca (Al hablar de colores complementarios también me refiero a los grises de los primarios y secundarios.). En la práctica se observa que la mezcla de los pigmentos es de diferente resultado que la de los colores del espectro.

El tono es el grado de intensidad de un color en relación al blanco y el negro, y al conjunto de tonos o valores de un mismo color se le llama gama. Los colores además de su valor como tales tienen otro que depende de su grado de pureza, es decir, pueden ser representados por sus grises. La matiz que es la modificación que sufre un color en sus modulaciones hacia su color análogo.

Así como el negro y el gris perjudican a los colores aclarados con blanco, una pequeña cantidad de color complementario favorece y da vida. El contraste se basa en el principio de que ningún color tiene valor por sí mismo, su matiz es acentuado, atenuado o alterado por los colores yuxtapuestos. La intensidad de un color puede ser incrementada o neutralizada según los colores adyacentes.

DISEÑO EDITORIAL: PROPUESTA DE UNA REVISTA SE DIFUSIÓN Y ANÁLISIS SOBRE MUSEOGRAFÍA.

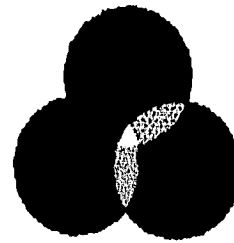
La *pre-prensa digital* trabaja con diferentes modelos de color: uno para monitor y otro distinto para la impresión de la imagen.

RGB y CMYK:

"Siglas que representan los dos modelos con los que se describen tradicionalmente los colores en las artes gráficas. RGB para scanner y monitores," (...) "CMYK para la impresión de la imagen de color en pruebas de color o tinta sobre papel."<sup>5</sup>

CAPITULO ●●●

53

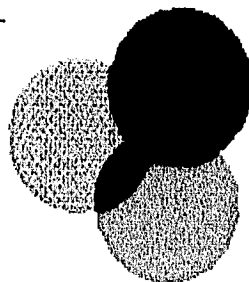


*RGB:*

(Red, Green & Blue) Siglas que en inglés describen el modelo de color con el que los humanos vemos. Los digitalizadores o los scanners captan el color como estímulos de luz color rojo, luz color verde y luz color azul. "A diferencia de la vista, en el caso de los scanners y monitores, estas señales llevan consigo algún valor numérico específico, los cuales normalmente van del 0 al 255 para aquellos equipos de 24 bits," (...) "Un monitor de 24 bits puede llegar a desplegar una gama muy amplia de colores."<sup>6</sup> Poco menos de 16 millones, cuando el ojo humano en promedio es sensible a una gradación de colores torno a los 10 millones.

Es importante tomar en cuenta que una prueba de color puede reproducir una gama de colores de sólo 5 mil colores. Otro punto importante es que "...un cierto valor de señal roja captada con el sistema óptico del scanner y enviado al monitor de color, NO producirá el mismo tono de rojo una vez que el monitor despliegue lo correspondiente a ese mismo valor."<sup>8</sup>

Cuando se va a imprimir la selección se recurre a utilizar tintas de color, estas son: Cyan, Magenta Amarillo y Negro. El modelo *CMYK* no constituye uno de color, el color se obtendrá hasta que se emplean las tintas correspondientes. El aspecto y tono serán distintos según las características de absorción de tinta por parte del papel. *CMYK* describe valores de porcentaje de punto en los negativos o positivos tramados de selección de color.



Cuando se requiere realizar selecciones de color solas o armadas en páginas aplicando equipos interconectados en una red digital, se requiere de otro modelo de color adicional para que los diferentes equipos puedan comunicarse correctamente.

Desde 1931, un grupo de científicos se reunieron y establecieron un modelo de color de naturaleza absoluta, que no dependiera de especificar equipo alguno. De esto se deriva lo que en Kodak se denomina uvl. "Cada sigla describe una de las tres dimensiones absolutas del color: La "u" se refiere al matiz del color, la "v" representa cuán saturado es este matiz..." Por último, la "l" describe su luminancia."

El "espacio de color" absoluto es necesario para poder obtener los resultados que se anticipan en trabajos de selección cuando se depende de modificar y decidir las representaciones de color visualmente en un monitor.

*Capítulo*

4 CUATRO



*A. Preparación de la revista:*

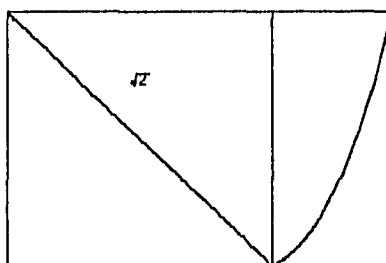
*1. El formato:*

"Elemento primario para iniciar el proyecto y la realización de una edición es el estudio de la materia o soporte de la página impresa o composición..."<sup>10</sup> El papel se encuentra en el mercado en tamaños definidos por las normas DIN.

El formato DIN (Das Ist Norm) fijado en Alemania, es el sistema standar internacional de medidas de papel empleado para impresos. Un sistema de unificación adoptando las correspondientes alemanas, llamadas Normas UNE (Una Norma Española) simplifican el tamaño en los impresos.

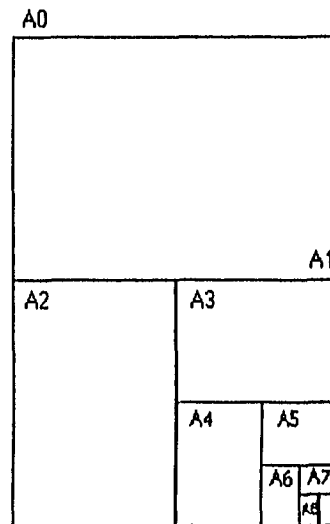
El sistema de normalización de tamaños se fundamenta en principios técnico-científicos y en el sistema métrico decimal. Y se basa en tres reglas primordiales:

1. Todo formato o tamaño se obtiene partiendo por la mitad el inmediato superior.
2. Los formatos son todos semejantes, la relación entre sus dos dimensiones es siempre la misma.
3. El formato básico es un rectángulo de un metro cuadrado de superficie.



La unificación de tamaño reduce costos y hace posible la producción en serie, permitiendo el máximo aprovechamiento del tamaño de las máquinas eliminan casi por completo los recortes al refinar el papel.

El formato básico se denomina A0. La serie A proporciona tamaños impresos comunes como libros, folletos, papel de cartas, facturas, etc. La serie B son intermedios de los formatos A, y la serie C se intercalan entre la A y la B. Estas series son auxiliares y se utilizan para sobres, bolsas, carteles murales, impresos similares y excepcionalmente para impresos ordinarios.



CAPITULO ••••

La continuidad del diseño es tan importante en cualquier formato que es esencial que el diseñador determine "lay outs" y rasgos para cada número en relación con los demás.

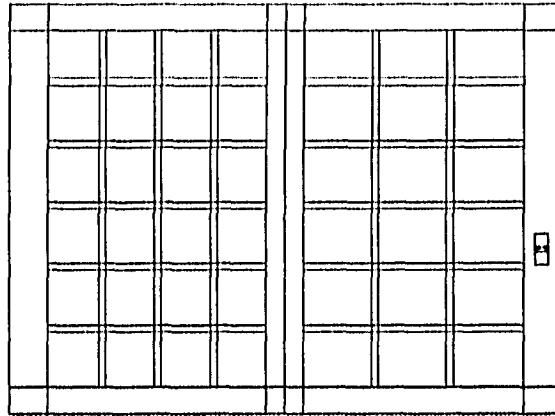
Las publicaciones se diseñan de portada a contraportada. Los hábitos de los lectores no siempre van conforme a este patrón, estando conscientes de que la lectura de los usuarios no es ortodoxa permite que el formato este influenciado. Es nuestro deber diseñar de manera que influenciemos nosotros al lector, si diseñamos los temas de mayor interés siempre de la misma manera influenciemos el patrón de lectura pero cuando se minimiza la sorpresa se lleva al lector a una pérdida de interés.

CAPITULO ●●●● \_\_\_\_\_

61

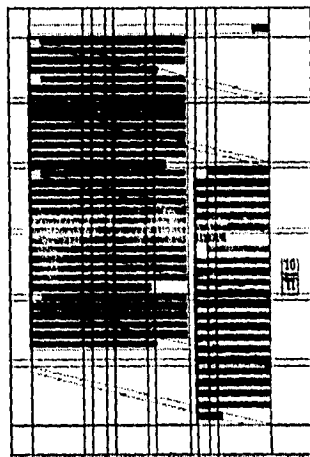
El diseño de interiores encierra todo lo que son los textos y cabezas.

Las retículas son estructuras y mecanismos de medida que permiten equilibrio, estructura y unidad de todas las formas de imagen gráfica. Estas conceden al creativo colocar en el área de impresión los tipos creando un preciso método de cálculo del área de cada uno. El diseñador puede dictar sus requerimientos en el proceso técnico de determinación de bocetos mediante croquis de retículas de diferentes tamaños y formas.



## 2. *La anchura de la columna:*

No es sólo una cuestión de formato, es importante plantear el problema de legibilidad. Para que el texto pueda ser leído con facilidad debe diseñarse de manera inteligente el tamaño de los tipos de letras, longitud de la líneas y el interlineado. Según una norma empírica para un texto de una longitud media debe haber siete palabras por línea. También se considera que el material impreso en un formato normal se lee habitualmente a una distancia de 30 - 35cm. La fotocomposición plantea un problema: el espacio entre letras. Cualquier dificultad en la lectura significa una pérdida de comunicación. El ancho de columna adecuado crea condiciones para un ritmo agradable posibilitando la lectura continua. Las anchuras de columnas dependen del tamaño de los tipos y de la cantidad de texto.



### *8. El Interlineado:*

Influye en la composición y la legibilidad del texto. Un buen interlineado puede conducir al ojo de línea en línea estabilizando el ritmo de la lectura rápidamente. La magnitud del interlineado determina también el número de líneas que van a entrar en una página impresa. La longitud del texto así como la separación de sus columnas y líneas determinan la legibilidad. Los textos largos no sólo deberán tener interlineado relativamente grandes sino que también deben ser separados por señales de párrafos, un párrafo nuevo puede señalarse con un espacio en blanco que le anteceda, una línea de entrada, una inicial o versalita.

Splendida porra occult ugitat ultantq magnast ipsius,  
et alte aera per pu quae insinuando. Semper enim  
naua se radiorum lumina facile el nam, sol etiam  
caecat non supra oculis idoe quod. Sidera cesare  
obitus ideo ubi, ea praeter uti iretuentur saepe mul-  
taque fepem zu vi enu et voulu etiam contra sí.

10/16 pts

Splendida porra occult ugitat ultantq magnast ipsius,  
et alte aera per pu quae insinuando. Semper enim  
naua se radiorum lumina facile el nam, sol etiam  
caecat non supra oculis idoe quod. Sidera cesare  
obitus ideo ubi, ea praeter uti iretuentur saepe mul-  
taque fepem zu vi enu et voulu etiam contra sí.

10/22pts

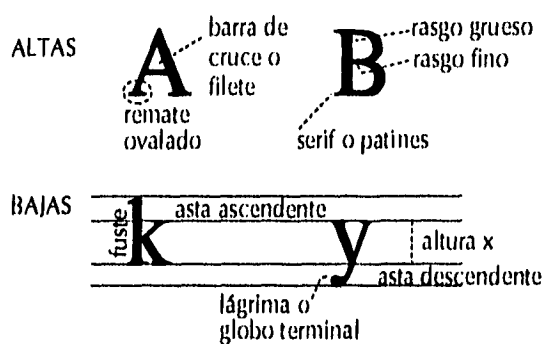
#### *4. Tipografía:*

Sin una profunda apreciación de la forma de las letras individuales un diseñador no puede ser efectivo. La tipografía empieza con la letra y de ahí se construye, es la unidad básica de toda comunicación impresa. Cada caracter tiene su apariencia individual y sus manierismos, cada espécimen de una sola letra es una forma interesante en sí misma al ser combinada con otras letras se convierte algo anónima. La letra, el número, la unidad simple de la estructura tipográfica tiene infinidad de posibilidades en manos de un diseñador. Al aprender a utilizarla también comprende como combinarla efectivamente con otras letras en palabras, líneas y masas.

El tipo es todo símbolo visto en la página impresa que también se denominan caracteres, estos pueden ser letras, números, signos de puntuación, etc.



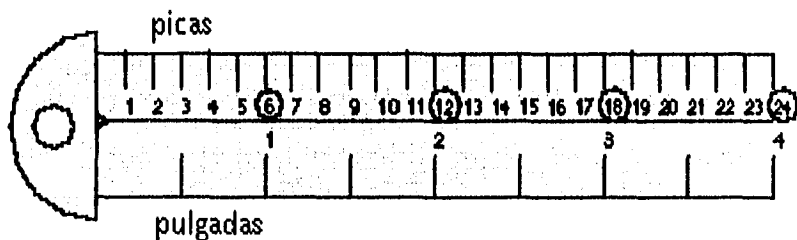
Todos los tipos caen en uno de dos grupos estructurales: el grupo de los serif y sanserif. Las siguientes son ejemplo de una familia serif. En estas podemos ver algunas de las partes que forman al tipo:



**Cuerpo:** La medida del tipo desde la parte inferior de su descendente a la parte superior de su ascendente. **Altura x:** Corresponde al cuerpo central de la letra baja sin tomar en cuenta sus ascendentes o descendentes, básicamente la altura basada en la letra "x". **Altas:** Son las letras mayúsculas. **Bajas:** Son las letras minúsculas. **Patines o serifs:** Los trazos transversales en las terminales de las letras. **Fuste:** Línea vertical que determina la altura y peso de la letra. **Espina:** Línea diagonal que determina el peso y altura de la cara. **Hueco:** Lo que no se imprime del tipo. **San Serif:** Que no tiene patines. **Lágrima o globo terminal:** El estilo de terminación de los brazos. **Eje:** Determina la inclinación de la tipografía. **Asta ascendente:** La parte del tipo que se encuentra en la parte superior de la altura x. **Asta descendente:** Parte del carácter que está abajo de la altura x.

Los espacios tipográficos como la altura del tipo son calculados con sistemas de medida especiales. Siendo los más populares el *Sistema Pica*.- Unidad de medida tipográfica utilizada en Inglaterra y Estados Unidos de América, que equivale a 1/6 de pulgada o doce puntos. El Punto equivale a 1/72 de pulgada o 1/2 pica que es igual a 0.35 mm. El Cicero del *sistema Didot* utilizado en Europa Continental, equivale a 4.512 mm y se divide en 12 puntos correspondiendo a cada punto 0.376 mm.

Con los puntos se miden el alto de la tipografía y los interlineados. Con las picas o cuadritines se miden el ancho de las líneas, ancho y alto de columnas, márgenes, fotografías y dibujos.



La relación de contraste y concordancia puede ser establecida en material tipográfico en diversas dimensiones:

Al hablar del peso de una letra se habla del grosor de las líneas que lo componen, o de la relación entre los blancos y el área impresa de un papel. Si el área impresa es menor al área de blancos del papel, la letra se considera ligera.

Se buscó una tipografía ligera considerando que el texto pueda ser extenso, para no hacerlo pesado y que pueda llevar, en algunos casos, amplios interlineados e interletrajes.

De estructura simple que lleva movimiento en el estilo de su forma, la hace una familia tipográfica moderna, estilizada y clara en su lectura.

Muchas familias tipográficas tienen sus versiones pesadas o negritas diseñadas para armonizar la estructura de tipos estándares. Debe tenerse en consideración que algunos tipos bold no contrastan efectivamente, producen a lo mucho un ligero énfasis en lugar de "saltar" de entre los tipos clásicos y el propósito del contraste de peso es dar énfasis.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll  
Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww  
Xx Yy Zz

Evidentemente no se considera la tipografía Eras Bold ya que le sería muy difícil contribuir al contraste entre las cabezas, subtítulos y la mancha de texto.

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll  
Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv  
Ww Xx Yy Zz**

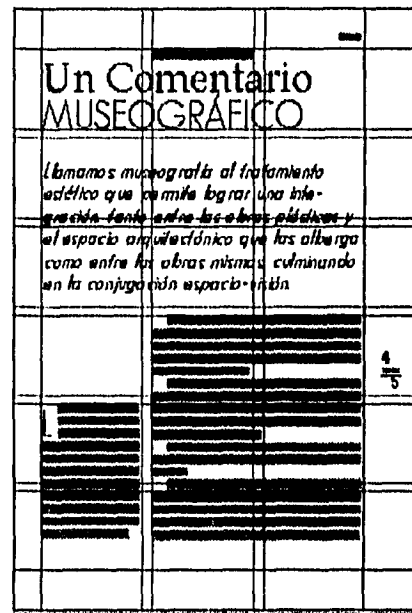
La familia Garamond es de peso ligero mayor al peso de la familia Eras y ayuda a contrastar con esta por su estructura.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll  
Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv  
Ww Xx Yy Zz

La mayor razón para usar el contraste de estructura es para enfatizar la inicial de una palabra o nombre. A estos monotipos se distinguen ya que los primeros no tienen variación en el peso de sus trazos y el grupo serif tienen variación en el peso de los trazos de una letra individual.

La relación entre una línea pesada de un tipo bold y un área blanca en el que se asienta produce igualmente un contraste de peso. Contrastes entre encabezados, manchas de texto y áreas en blanco crean tres distintivos pesos: la barra negra del encabezado posado en contra del área gris de la mancha de texto y ambos puestos en un área generosa de blancos. Algunos de los más sencillos y atractivos diseños tipográficos se basan tan sólo en esta relación.

Hablando de el contraste de la forma dentro de un diseño se habla de las diferencias de familias tipográficas. Esto es la esencia de desigualdad entre la forma de una letra alta y una baja, romanas e itálicas o script, la letra larga condensada y la chaparra y gorda. No puede haber una distinción parcial como entre una letra script y una itálica, las cuales se parecen por ser cursivas en estas hay conflicto, no contraste.



El principio de este contraste es romper con la monotonía. Una de las diferencias más similares a través de la desigualdad y el tipo negrita, se encuentra en los subtítulos en texto continuo. El contraste da señales de dirección al lector cuando busca información en específica.

El contraste de textura es el patrón creado por la repetición de ciertas características inherentes en las letras individuales de un tipo. Entonces, la estructura sólo existe en una línea o mancha mientras hay suficientes letras en un área para crear un patrón de textura. Este tipo de contraste participa con dos oposiciones más: la de estructura y peso. El juego de este contraste para un diseñador consiste en un amplio rango de texturas a su disposición y un control sobre cada textura, ya que puede influenciarla con blancos en el espacio entre líneas o en la mancha.

*5. Procesador de datos:*

Una vez que hemos realizado el diseño del documento hay que proceder a la composición de éste. Siempre que se ha requerido de un número elevado de copias se recurre a la imprenta donde un original del escrito se realizaba por medios mecánicos -tipografía-. Cuando aparecieron las fotocomponedoras se facilitó la obtención de originales para la imprenta. A través de esta se podía obtener el original por procesos fotográficos de forma automática para que con estos originales y por medios similarmente fotográficos se transfiera la imagen a las planchas metálicas y de ahí, una vez montadas en las máquinas, se obtendrían el número deseado de copias. Actualmente el procedimiento para obtener originales ha evolucionado considerablemente desde la generalización de las computadoras comunes.



La primera aplicación de la computadora para la composición de un documento fue en la escritura del texto original, sustituyendo al texto manuscrito o mecanografiado. La aparición de una serie de programas que nos permiten introducir textos a través del teclado de la computadora, como si estuviéramos trabajando con una máquina de escribir con la ventaja de poder hacer alteraciones sobre estos una vez elaborados, ha provocado su rápida aprobación como elemento de trabajo.

Estos programas dejan modificar el orden en que el texto está escrito o borrar una parte del contexto previamente seleccionado y el documento se reordena automáticamente. También podemos insertar una nota nueva en cualquier punto del apunte y realizar correcciones para eliminar errores mecanográficos. Nos permite actuar sobre la ortografía, estilo, buscar una palabra o frase al o largo del escrito y cambiarla de forma automática o manual por otra más adecuada o su sinónimo. Modificar un fragmento normal previamente seleccionado a negrita, versalita o mayúsculas. Verificar la ortografía del documento de forma automática. Controlar aspectos del texto así como justificación o alineación, interlineado, numeración automática o introducir cabeceras, notas o pies de páginas.

El DTP (Desk Top Publishing), en español Edición de Escritorio, es una técnica que incluye equipos electrónicos y de computo así como programas para acrecentar los pasos relacionados a la pre prensa de una publicación, desde el diseño hasta obtener las películas finales listas para la prensa.

Programas de autoedición como el PageMaker o QuarkXpress nos conceden emplear la computadora como mesa de trabajo para preparar documentos con textos y gráficos. Estos cuentan con tratamiento de texto propio y algunas herramientas de dibujo, podemos acomodar el texto y gráficos mediante sistemas compatibles con ellos para después incorporarlos al programa y ejecutar el diseño de la publicación colocando sus páginas sobre la pantalla.

Los diseñadores de software han creado una serie de paquetes gráficos que nos permiten crear todo tipo de dibujos de información. Tomando en cuenta que en el mercado existe una gran variedad de tratamientos de texto y gráficos que generalmente son incompatibles entre sí, la mayoría permiten cargar y extraer documentos en código ASCII. Así estaremos en posición de actuar sobre el escrito siempre que nos lo proporcionen en código ASCII o transformándolo al código de nuestro programa.

Con todo esto la confección de texto, formato y obtención del original en papel o fotolitos para las máquinas de impresión, que en el pasado se realizaban de forma manual, se ha ido automatizando según el progreso de la tecnología que se utiliza en las artes gráficas. Tomando un giro significativo con la introducción de la computadora en la universalidad de los pasos que intervienen en el proceso.

En años anteriores el diseñador gráfico se encontraba independiente de las etapas de reproducción fotomecánica e impresión. "Típicamente les separaban unas 8 ó 10 etapas las cuales representaban unos 15 a 20 días..."<sup>11</sup> de tiempo para corregir diseños sin perjudicar los compromisos de entrega por parte de producción. Ahora con las nuevas herramientas digitales el reto para el diseñador gráfico está en que sus decisiones si influyen directamente sobre la producción.

Una vez que el diseñador comprende el concepto de su cliente después de analizar a través de bocetajes y pasarlos a la computadora, se obtienen varias alternativas hasta lograr el diseño final.

Las páginas formadas se revisan para corregir errores automáticamente sin la necesidad de leer completamente. Pueden leerse unas cuantas líneas, los créditos, leyendas, encabezados cuidando que las páginas estén correctamente foliadas.

*a. Separación de color:*

Una vez obtenida la alternativa definida, se manda directamente a separación de colores uno en cada archivo con las fuentes que se utilizaron. Se obtiene directamente los negativos sin necesidad de originales ni paste up, garantizando que no existe ningún elemento que no esté alineado y sin tener negativos parchados.

Cuando los escritos se realizan en dos colores: unos correspondiente al texto (o gráficos) y el otro al soporte, observando que presenta la misma intensidad color, se le denominan originales de línea. Si el documento es negro y a medida que lo recorremos se va haciendo más tenue, de forma progresiva, se les llama difuminados y se diferencia porque los colores presentan una amplia escala de tonalidades.

*b. Negativos:*

"Un original de este tipo es una fotografía en blanco y negro en la que la imagen se forma por distintas tonalidades de grises obtenidas por procesos químicos al revelar el negativo, y que" (...) "corresponde con las distintas intensidades lumínicas que han llegado a él a través de la cámara fotográfica".<sup>12</sup> Para reproducir este efecto en las artes gráficas e impresoras, se recurre a imprimir puntos en vez de plastas de tinta.

Con las computadoras el factor tiempo es importante ya que se reduce de manera considerable. Al igual que el material, si se requiere de algo nuevo se abre una hoja nueva sin tener que comprar material como tipos de fuentes o material de originales.

El precio de horas-hombre es mucho más barato, el espacio que ocupan las herramientas de trabajo descende, la versatilidad de funciones y usos de tipos y formas es abundante. Las computadoras son básicas para el eficiente desarrollo de un buen proyecto.

CAPITULO ••••

ESTA TESIS NO DEBE  
SALIR DE LA BIBLIOTECA

**5** *Capítulo*  
**FINCO**

*A. Encuadernación:*

*1. El casado:*

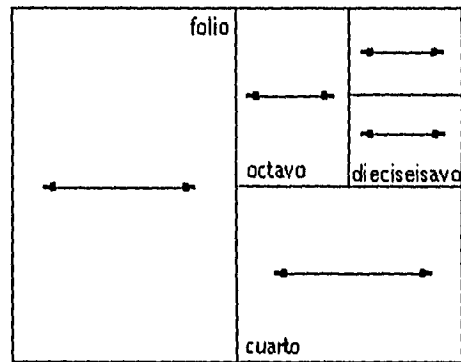
Es el modo en que se colocan las páginas en la máquina según su tamaño y forma, de manera que después de doblado el pliego queden las páginas por el orden correlativo de sus folios.

Según el número de hojas en el que se doble el pliego el casado puede ser:<sup>13</sup>

Por la mitad folio		4 páginas	(regular)
En 4 hojas	cuatro	8 páginas	(regular)
En 6 hojas	seisavo	12 páginas	(irregular)
En 8 hojas	octavo	16 páginas	(regular)
En 12 hojas	dozavo	24 páginas	(irregular)
En 16 hojas	dieciseisavo	32 páginas	(regular)



Es importante considerar en el papel el sentido o dirección de la fibra, sobretodo en la impresión por procedimiento de offset, pues el efecto del mojado en el momento de la impresión puede hacer variar las medidas del papel haciendo imposible el registro de los colores. Al cortar el papel de modo que el lado mayor del pliego quede paralelo al sentido de la fabricación, cuando tome las pinzas de la máquina, se disminuye el problema.



*2. La compaginación:*

Se refiere a la ordenación de las páginas en función de los pliegos de impresión para después foliarlas.

Contra Portada	Portada	2º forros	4º forros	24	1	2	23
22	3	4	21	20	5	6	19
18	7	8	17	16	9	10	15
14	11	12	13				

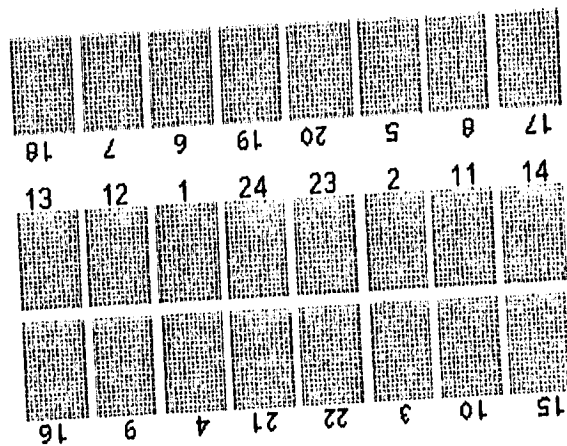
### 3. La imposición:

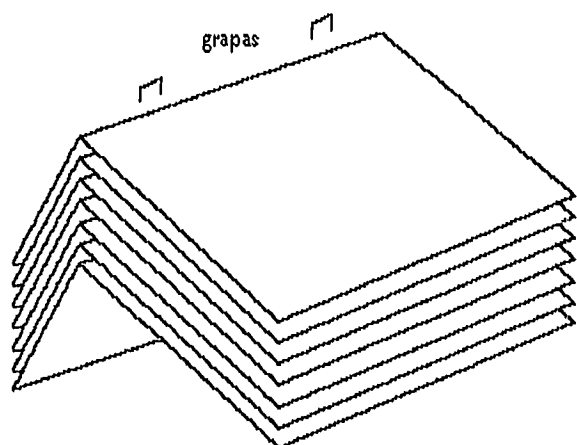
Muestra como deben ser colocadas dentro de un pliego de impresión, quedando en orden correcto cuando el papel se ha doblado y cortado para su encuadernación.

#### a. El módulo de impresión:

Es el número de páginas frente y vuelta que pueden entrar simultáneamente a la máquina impresora.

La encuadernación es la forma en que están montados los módulos de compaginación.





#### 4. *La encuadernación a caballo:*

Es la que se manejará en la revista M - Museografía. Consiste en montar módulos de compaginación uno sobre otro, para después engraparlos en el canto del dobléz.

Se utiliza en la revista para facilitar la lectura, ya que se puede abrir completamente la página permitiendo que el margen de lomo sea de un tamaño reducido sin perder su estética.

*Capítulo*

# GENESIS

*A. Justificación del proyecto:*

*1. Determinación del formato:*

Se escogió el papel de impresión tomando en cuenta aspectos de costo, durabilidad, peso y opacidad. Un papel liso para que la tinta cubra la superficie en su totalidad con detalles, buen contraste y color. Compacto para que el contacto con la lámina entintada sea mejor en el momento de impresión.

Cada página de la revista será del tamaño de 220 mm por 300 mm. Haciéndola una publicación estética por su forma rectangular y permitiendo el uso de grandes espacios en blanco.

DISEÑO EDITORIAL: PROPUESTA DE UNA REVISTA DE DIFUSIÓN Y ANÁLISIS SOBRE MUSICOLOGÍA.

La caja tipográfica de 165mm por 260mm se obtuvo mediante diagonales, buscando tener amplios espacios en blanco, por motivos estéticos. La armonía proporcionada entre las dimensiones de blancos entre márgenes de cornisa (12 mm), cabeza (20 mm), pie (20 mm), lomo (15 mm) y corte (30 mm) permiten que la lectura sea placentera.

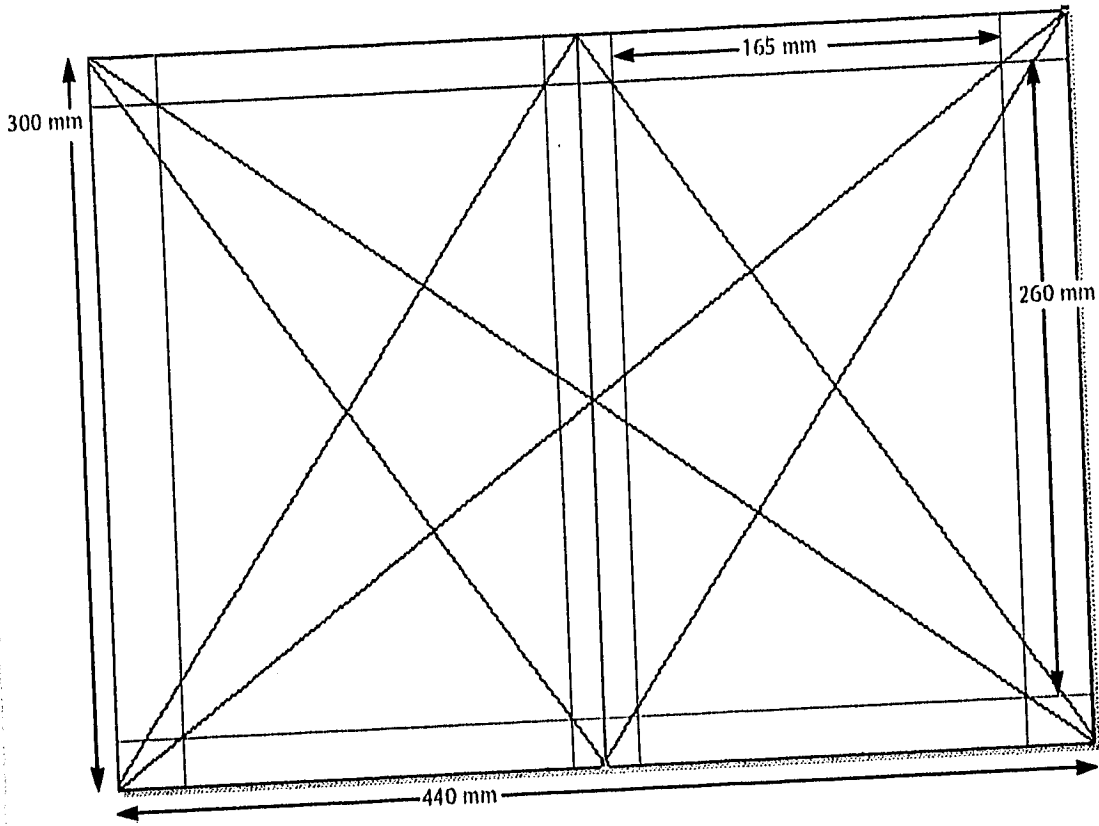
Las retículas nos permiten equilibrio y unidad a las formas de imagen gráfica. Nos basamos en ellas para acomodar los diferentes elementos ilustrativos y tipográficos.

CAPITULO 



88

DISÑO EDITORIAL: PROPUESTA DE UNA REVISTA SE DIFUSIÓN Y ANÁLISIS SOBRE MUSEOGRAFÍA.



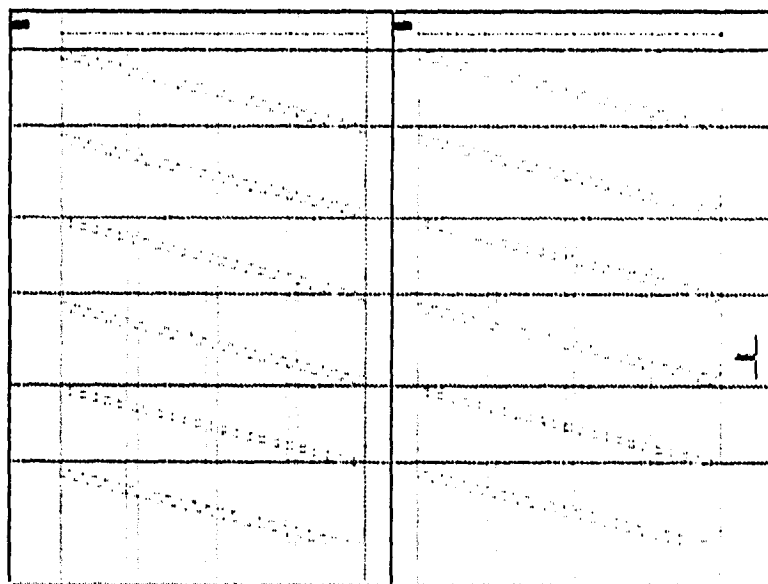
CAPITULO





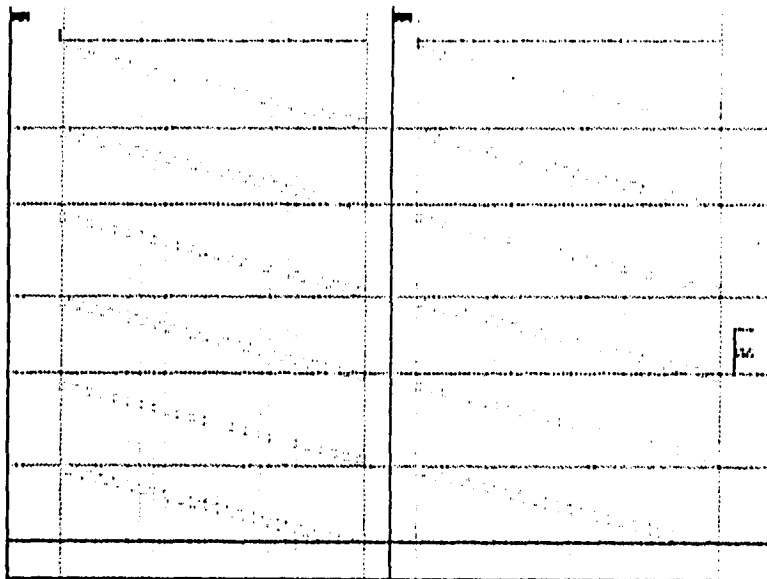
DISEÑO EDITORIAL: PROPUESTA DE UNA REVISTA DE DIFUSIÓN Y ANÁLISIS SOBRE MUSEOGRAFÍA.

La retícula de estas páginas consta de cuatro columnas de 9.5 picas de ancho, medianiles de 1 pica y seis módulos de 9.5 picas de alto.



CAPITULO \_\_\_\_\_

La tercera retícula es mixta. Las divisiones horizontales siguen siendo seis módulos de 9.5 picas de alto, y tiene en total 6 columnas, el resultado de la combinación de la primera y la segunda retículas mostradas.



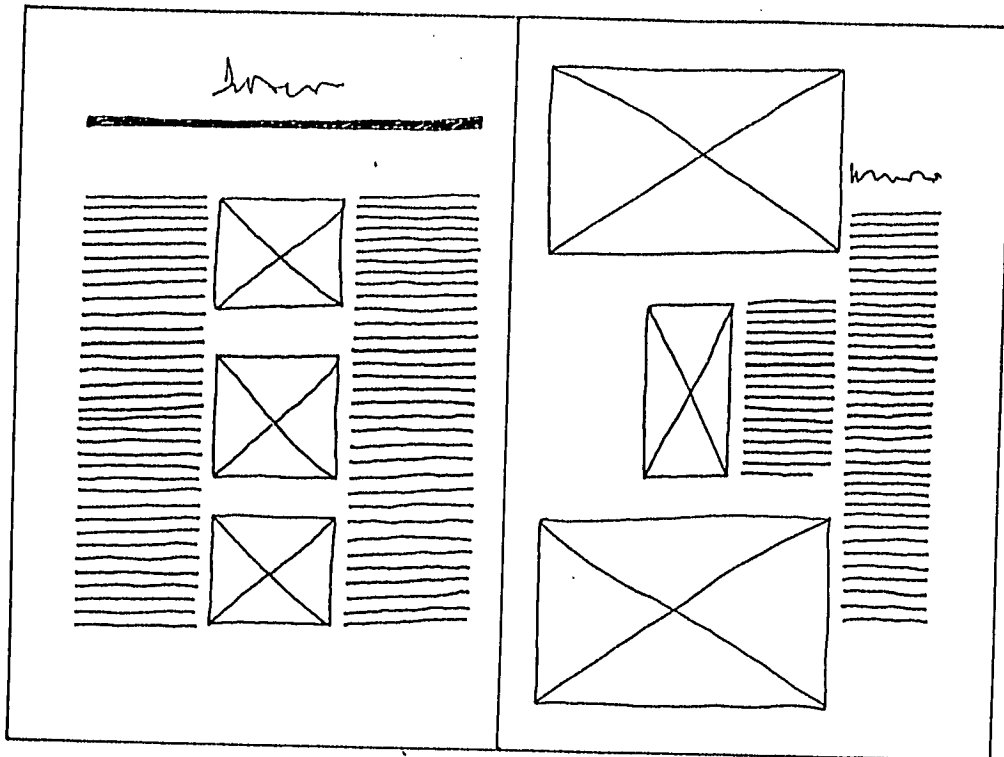
DISÑO EDITORIAL: PROPUESTA DE UNA REVISTA SE DIFUSIÓN Y ANÁLISIS SOBRE MUSLOGRAFÍA.

**BOCETOS:**

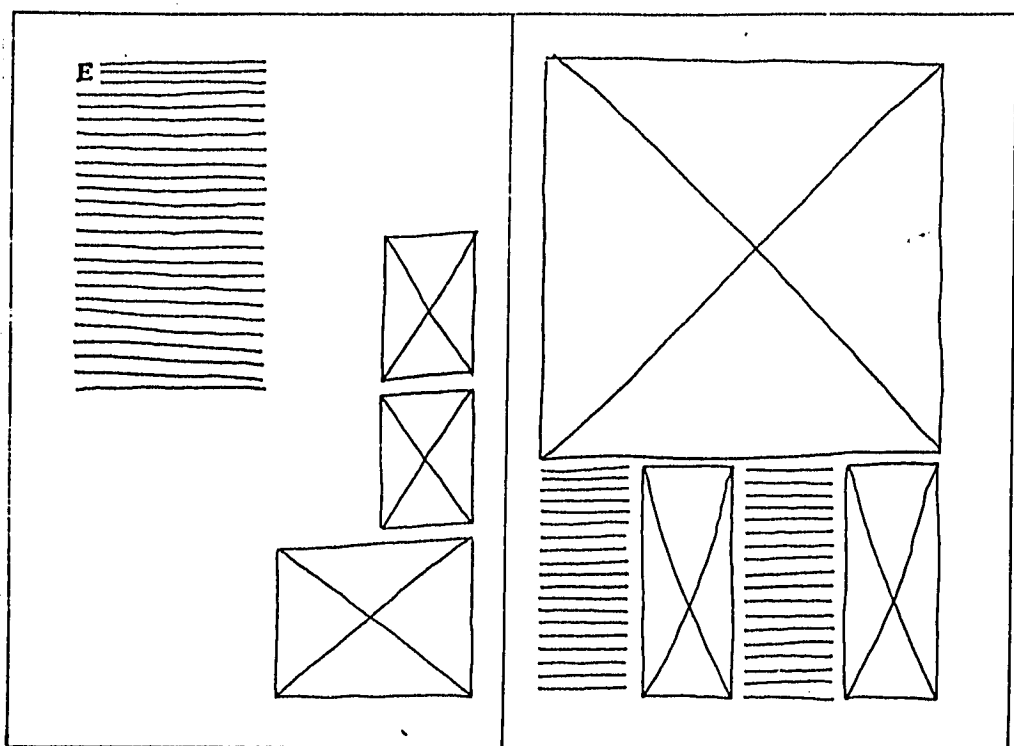
La búsqueda inicial de soluciones para el impreso son hechas a mano, marcando los elementos gráficos y tipográficos de la composición.

Estos bocetos nos ayudan a engendrar nuevas ideas permitiendo un flujo productivo acelerando el curso creativo de resolución de problemas.

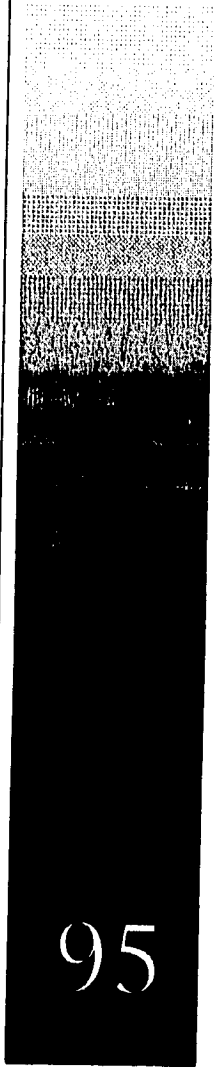
DISEÑO EDITORIAL: PROPUESTA DE UNA REVISTA SE DIFUSIÓN Y ANÁLISIS SOBRE MUSEOGRAFÍA.

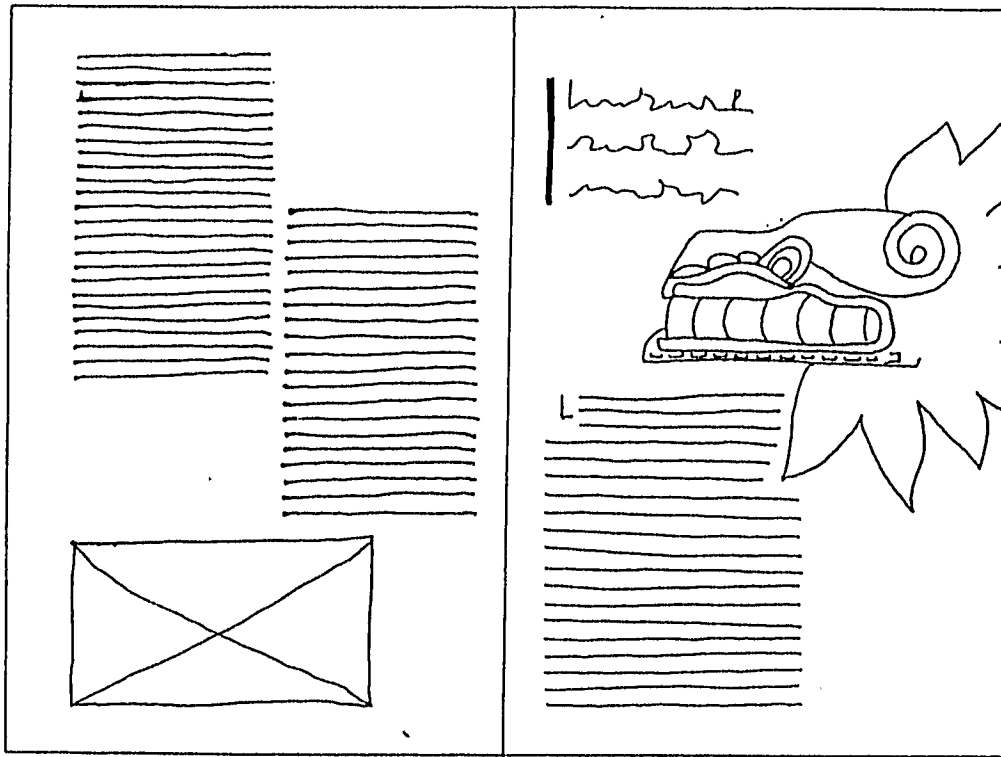


CAPITULO



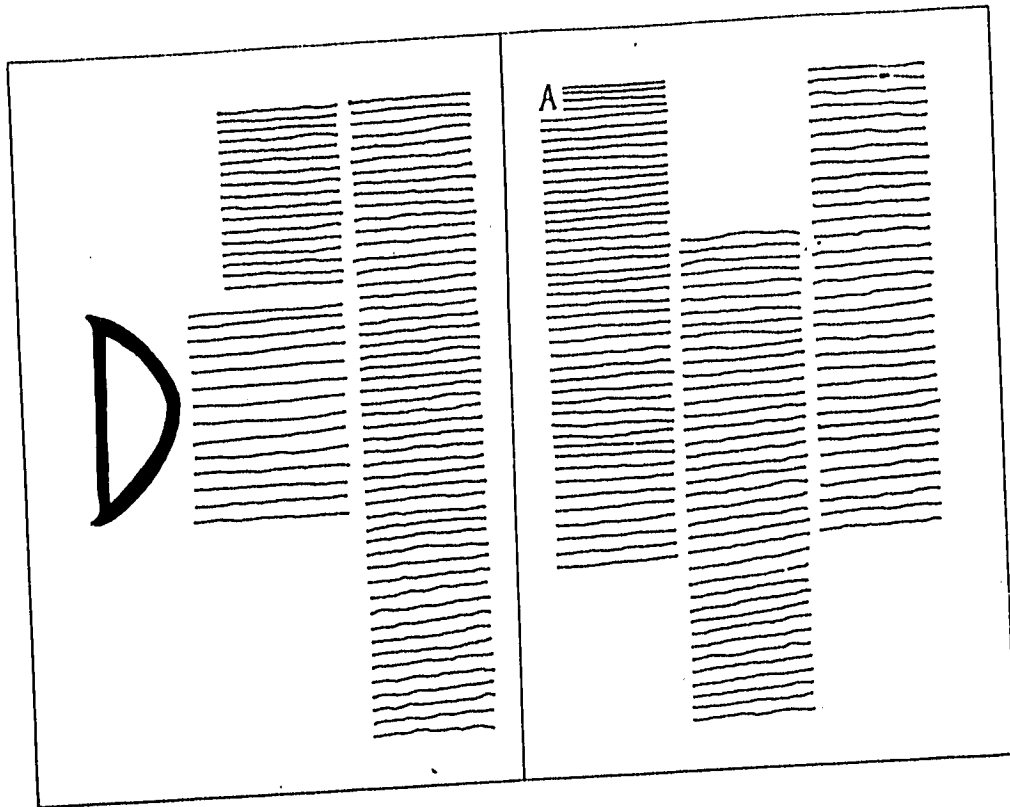
CAPITULO \_\_\_\_\_





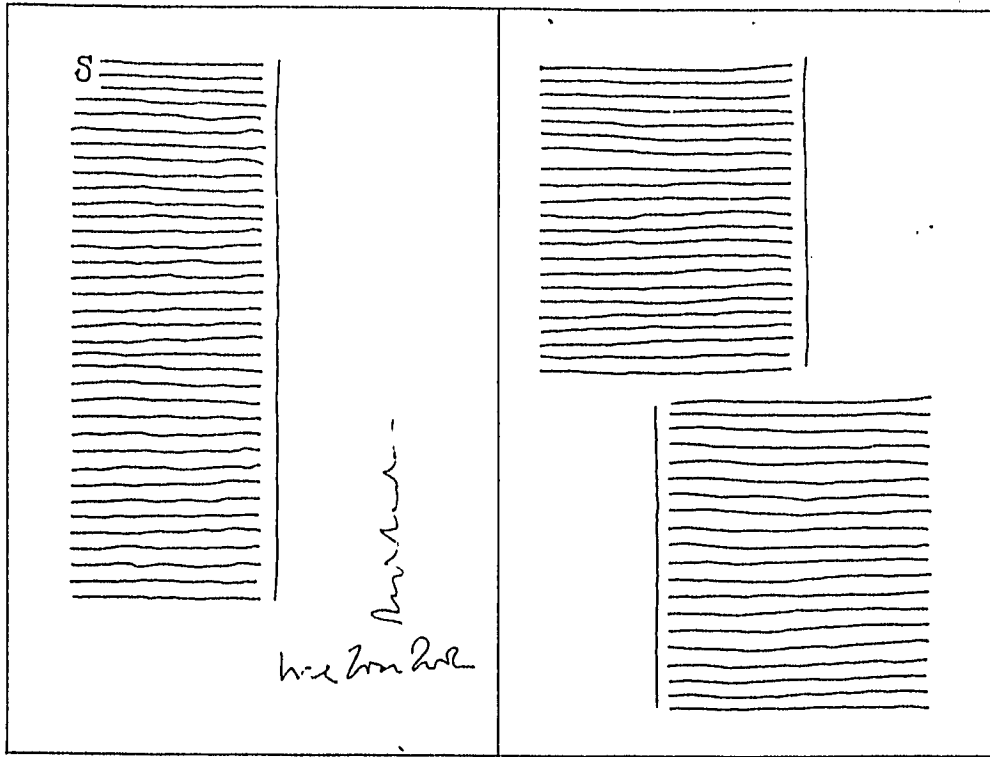
CAPITULO

DISEÑO EDITORIAL: PROPUESTA DE UNA REVISTA DE DIFUSIÓN Y ANÁLISIS SOBRE MUSEOGRAFÍA.

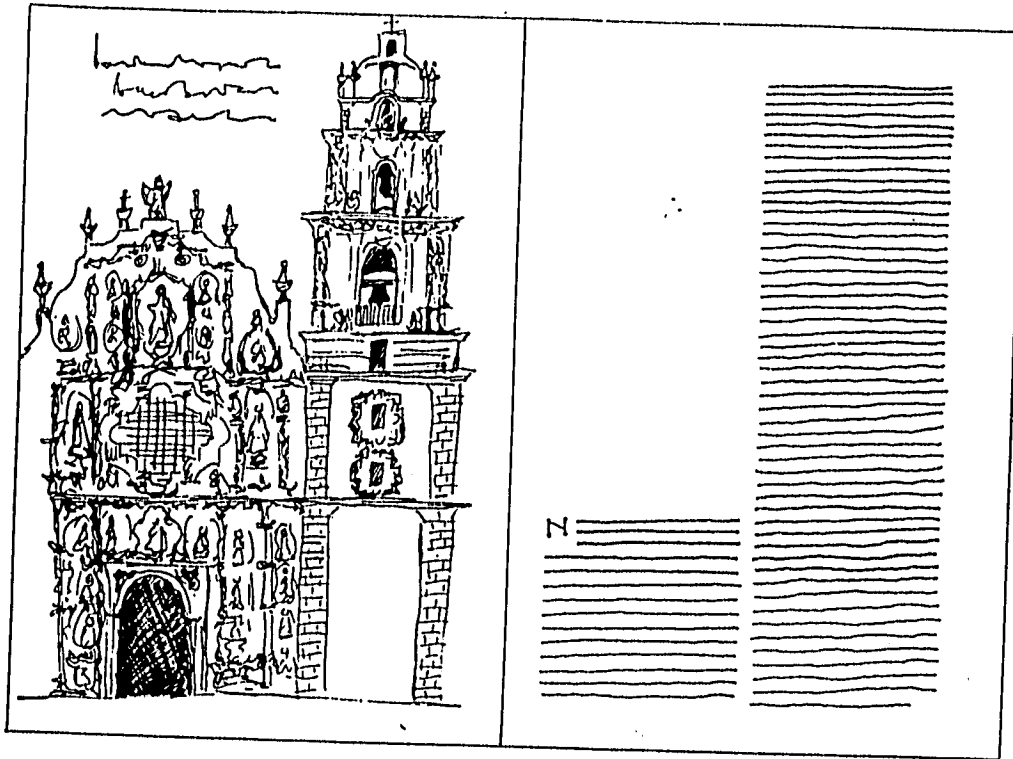


CAPITULO \_\_\_\_\_

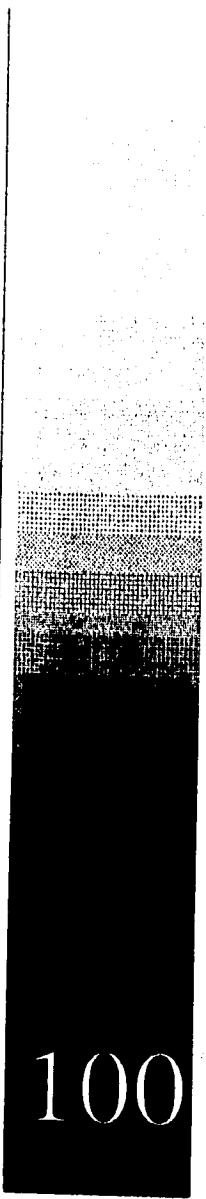
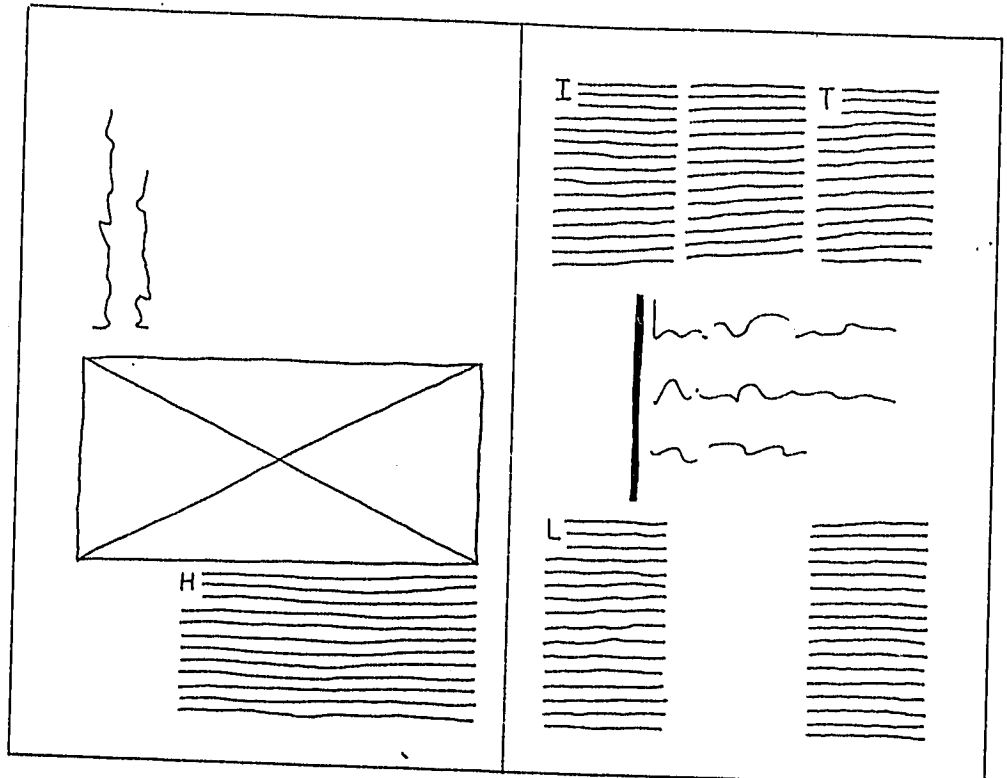




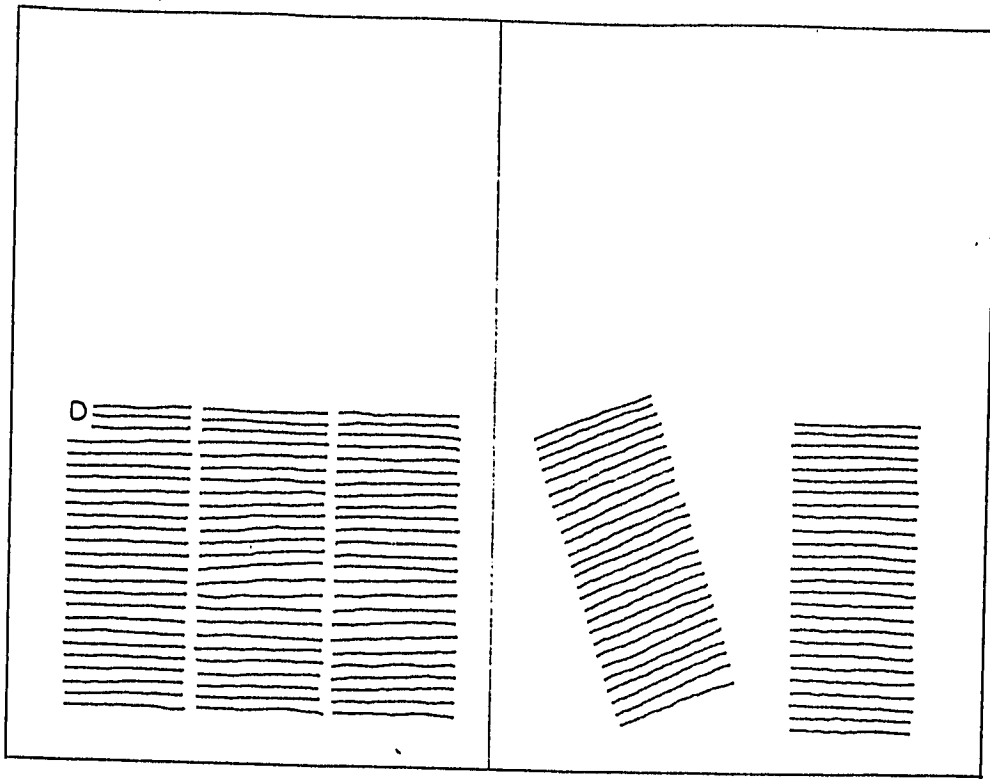
DISEÑO EDITORIAL: PROPUESTA DE UNA REVISTA DE DIFUSIÓN Y ANÁLISIS SOBRE MUSICOLOGÍA.



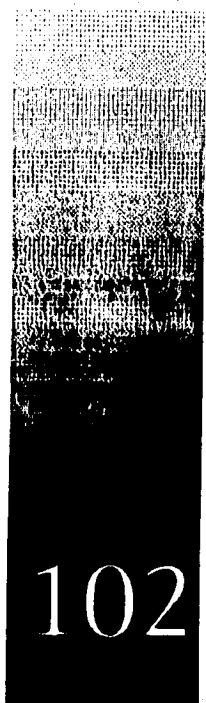
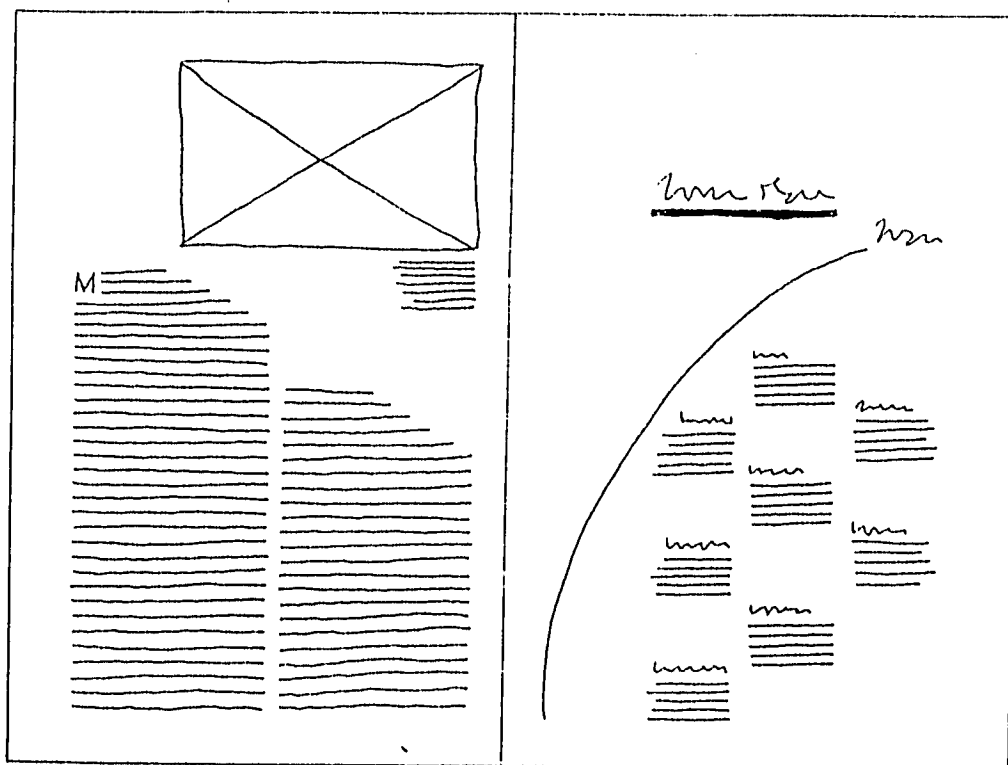
CAPITULO

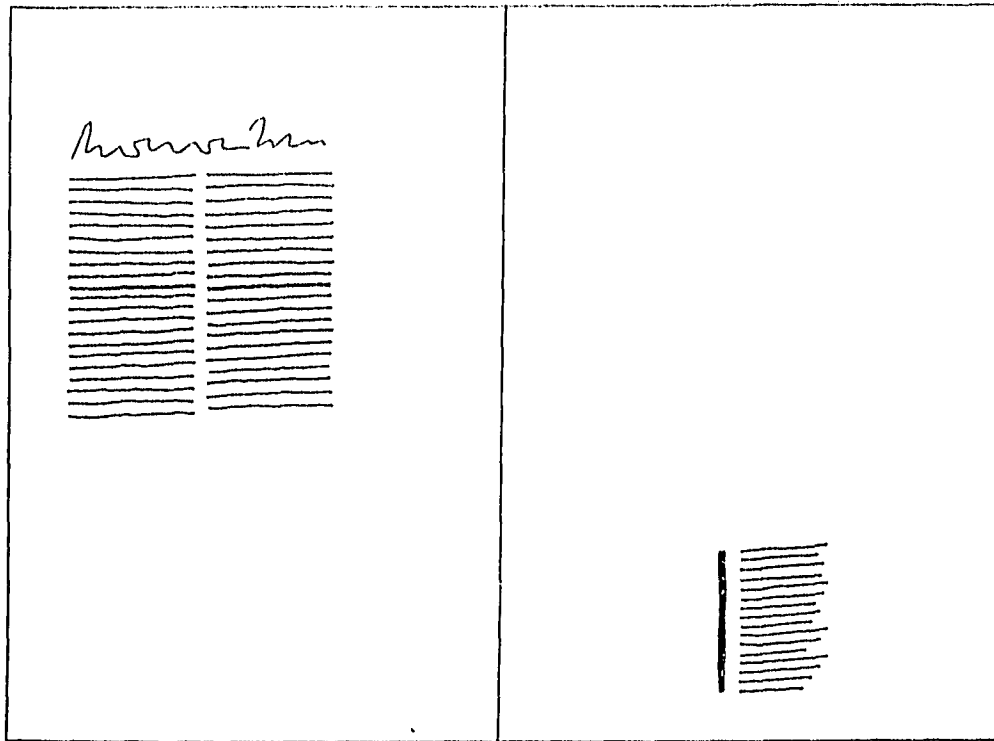


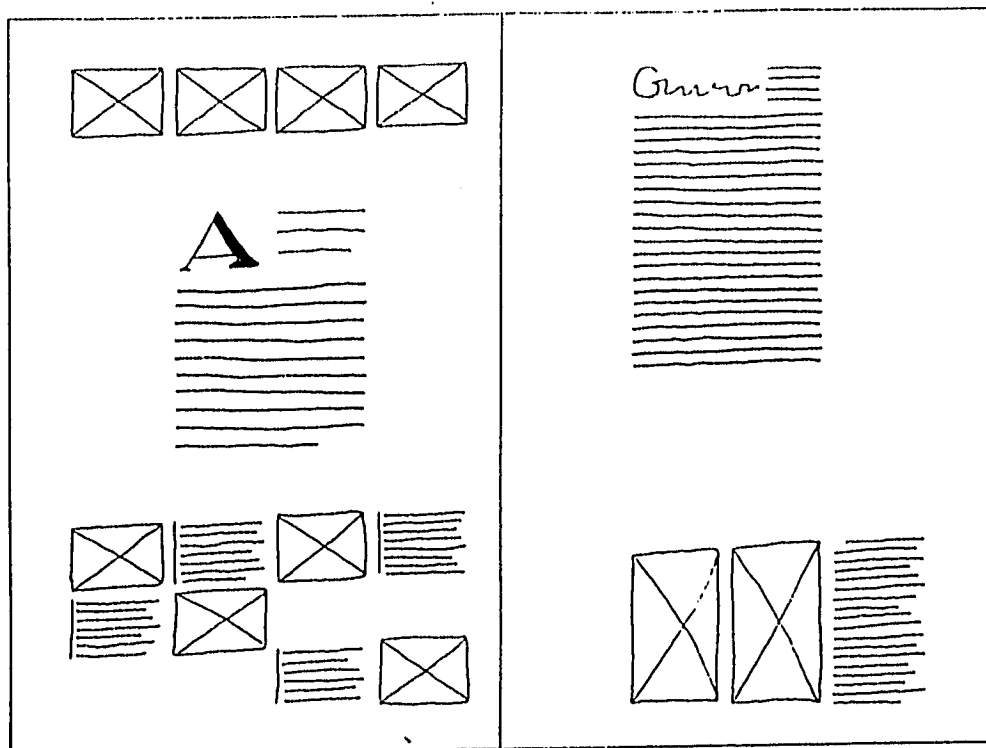
DISEÑO EDITORIAL: PROPUESTA DE UNA REVISTA SE DIFUSIÓN Y ANÁLISIS SOBRE MUSEOCRAFÍA.



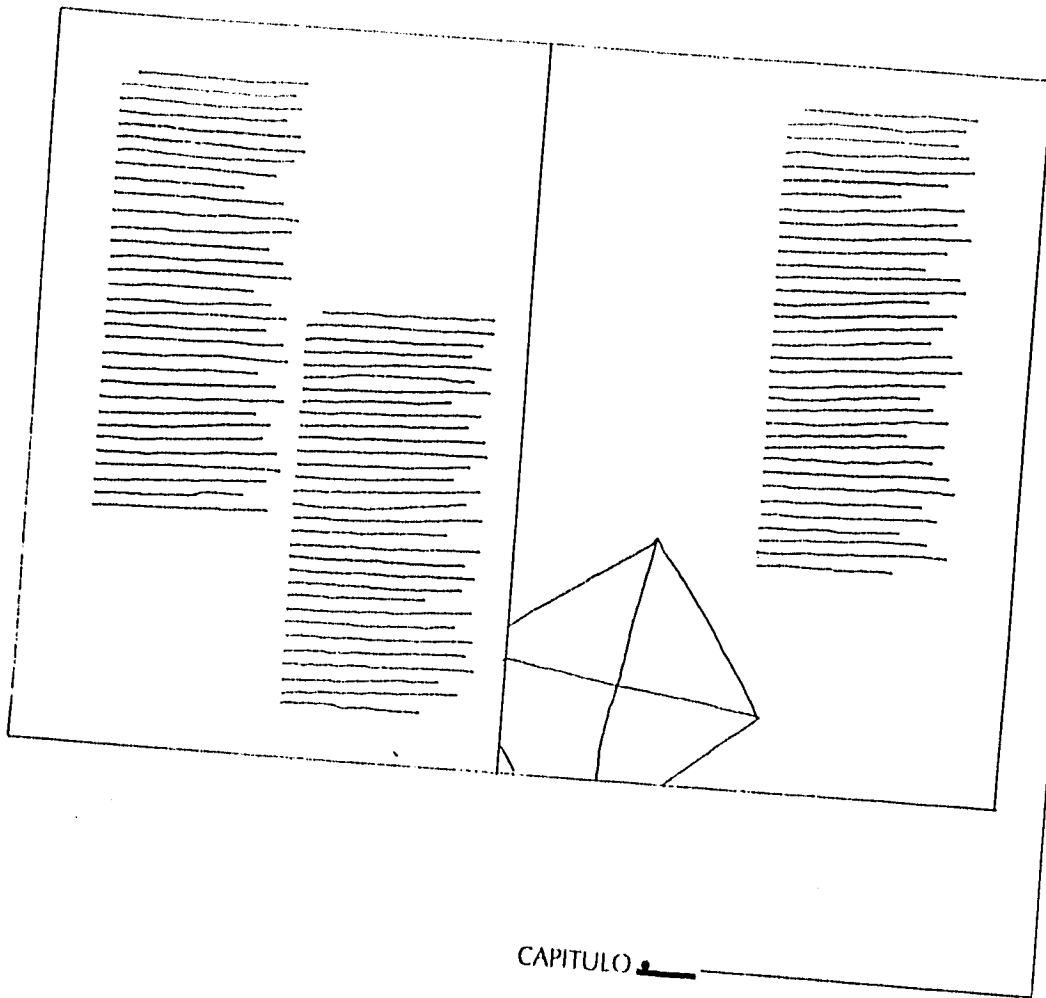
CAPITULO \_\_\_\_\_







DISÑO EDITORIAL: PROPUESTA DE UNA REVISTA SE DIFUSIÓN Y ANÁLISIS SOBRE MUSEOGRAFÍA.



CAPITULO • \_\_\_\_\_

105



*2. Preparación del texto:*

Después de presentar el primer conjunto de bocetos para considerar diferentes opciones, se introduce el texto a la computadora para presentarlo en la pantalla y almacenarlo en la memoria principal RAM hasta que sea guardada en un programa de procesador de palabras.

En la computadora podemos ensayar varias versiones mejorando las opciones que hemos seleccionado.

### *8. Captura:*

Al trabajar con un programa de DTP se tiene que suministrar al programa las propiedades que definen el documento. Se elige el tipo de letra, interlineado, interletraje, anchura del tipo. Se especifica el párrafo, sus sangrías, espacio anterior y posterior conforme a los demás párrafos y su alineación. Se designa el lugar del folio que en este caso no podrá ser automática ya que la foliación no es de diseño simple. Y la página maestra queda definida.

Se coloca el documento en las páginas importándolo del procesador de palabra, donde fue creado. Una vez desplazado podemos actuar sobre el texto para modificar características y completar el diseño de la revista con los gráficos.

Los programas de DTP brindan al usuario el poder para producir profesionalmente publicaciones de alta calidad y mejoras como rotar texto e imágenes, abrir varios documentos a la vez, realizar la separación cromática de las imágenes a color, aplicable a textos como a gráficos extendiéndose hasta la impresión por medio de tintas separadas complementándose con filtros importadores de CMYK, PICT, TIFF, DCS e imágenes EPS o Encapsulados PostScript, sin necesidad de dejar el programa.

#### *4. Digitalización:*

Las imágenes se digitalizan a través del scanner. El tamaño de una imagen depende de la profundidad de pixel (grano de una imagen electrónica. Acrónimo de "picture element", es el elemento mínimo en que un scanner divide la imagen para desplegarla en el monitor), es decir del número de bits (Cantidad de información expresada matemáticamente  $[0,1]$  que integran un pixel. Cada pixel de imágenes ByN contiene 1 bit, cada pixel de imágenes grayscale contiene 8 bits y cada pixel de imagen a colores contiene 24 bits para RGB y 32bits para CMYK). El tamaño de la imagen se determina por cuántos pixeles divide la imagen y cuantos bits describen cada pixel.

Hay 4 tipos de resolución: *PPI*, es la retícula formada por pixeles por pulgada, cada pixel contiene información de color necesaria para trasladar la imagen a puntos de pantalla. *DPI* (Dots Per Inch), es la resolución de los dispositivos de salida, se manifiesta en forma de pantalla de puntos similar a las pantallas de medio tono. La pantalla con la que las salidas proporcionan los negativos afectará directamente la capacidad de lineaje al cual se puede imprimir una imagen. *LPI* (Lines Per Inch), se refiere a la retícula de líneas que define la calidad final de una imagen impresa. *Monitor*, que es independiente de la imagen teniendo que calcular la resolución de acuerdo a los otros factores.

Es importante la elección de la resolución porque hay una disminución de calidad de entre 1 ó 2 pixeles por cada punto de medio tono, determina el tamaño del documento, influye en la velocidad de la máquina en el tiempo, costo y la calidad final de la salida.

Para digitalizar decidimos la resolución en base al lineaje en el que se va a imprimir y las dimensiones que queremos del archivo.

*5. Archivos de Prerensa:*

Anteriormente para mostrar como quedaba el documento se debían sacar negativos e imprimir, para alguna corrección debían volverse a hacer negativos e imprimir nuevamente.

Ahora el servicio de prerensa entrega dummies de calidad y colores fieles al producto impreso, antes de la prensa o impresión. Los equipos que se utilizan para este tipo de servicios son generalmente PC, Sun Macintosh y Silicon Graphics.

Los archivos de pre prensa se trabajan por etapas: Se captura el texto, digitalizan las imágenes a través de un scanner de alta resolución, los programas de manipulación de imágenes emplean diversos formatos de archivos:

PICT: Las primeras computadoras Macintosh utilizaban un formato en blanco y negro en mapas de bits (bitmapped) llamado PICT. Es el "formato común para definir imágenes orientadas a objetos o mapas de bits..."<sup>14</sup> Tomando en cuenta las posibilidades gráficas de ahora, el formato original PICT puede considerarse cosa de niños. Pero debemos tomar en cuenta que este formato sentó las bases para los ahora más complejos en existencia. Hoy en día el PICT2 que es el PICT que conocemos, es capaz de incluir además de blanco y negro millones de colores aunque todavía en mapas bits.

TIFF: (Tagged Image File Format) "...utilizado para representar imágenes blanco y negro, escalas de grises o mapa de bits a color, especialmente las digitalizadas con scanners."<sup>15</sup> Formado por mapas de bits desarrollado por Aldus (Adobe) puede incluir imágenes de alta resolución y puede contener información para ser "pegada" en páginas editoriales como fotografías.

EPS: (Encapsulated Post Script) "...sirve para transmitir de un lugar a otro información de un archivo postscript."<sup>16</sup> Compuesto de texto, mapas de bits y gráficas orientadas a objetos para imprimirse en impresoras PostScript. Es el formato ideal para exportar ilustraciones o elementos gráficos a programas de formación de páginas.

Algunas imágenes necesitan ser retocadas con programas como Adobe Photoshop, Aldus Gallery Effects, PressView... Se forma el producto a través de programas como QuarkXpress o Aldus Pagemaker y se hace una prueba de formación a láser, una prueba de color, la imposición puede hacerse por medio de Aldus PressWise o Aldus TrapWise. Para finalizar con la salida PostScript y la impresión en Offset.

Después de presentar el primer conjunto de bocetos para considerar diferentes opciones, se descartaron los intentos que juzgamos no agradables. Aquellos que fueron escogidos se trazaron una vez más en la computadora para ensayar varias versiones mejorando las opciones que hemos seleccionado.

Para facilitar la composición del documento se utilizaron unas tablas para describir las características y atributos que sirvan como referencia para la edición.

<i>Documento</i>	Número de páginas: veinticuatro más forros
Portada	Página número: uno
	Título: M Museografía
Contraportada	Señas: Logograma INAH
	Página Número: veintiseis
Índice. Página número: Tres	
Inicio de artículo:	Página par <input type="radio"/> Página impar <input type="radio"/>
Cabeceras	Página par <input type="radio"/> Página impar <input type="radio"/>
	Alineado: Centrado, Justificado Izquierda o derecha



<i>Página</i>	Tamaño de hoja: 220 x 300 mm	
Impreso a:	Vertical <input checked="" type="radio"/>	Apaisado <input type="radio"/>
Empezar en página:	Doble cara <input checked="" type="radio"/>	Simple cara <input type="radio"/>
Foliación:	Par <input type="radio"/>	Impar <input checked="" type="radio"/>
	Tipo: <i>Arábigo</i>	Situación <i>Página derecha</i>

Area del texto

Márgenes:		Página Izquierda	Página derecha
	Arriba	4.75 picas	4.75 picas
	Abajo	4.75 picas	4.75 picas
	Izquierda	3.5 picas	7 picas
	Derecha	7 picas	3.5 picas

Columnas:	Número de columnas	Anchura:	Medianil:
	tres	13 picas	14 puntos
	cuatro	9.5 picas	14 puntos
	dos	20 picas	14 puntos

Gráficos:	Blanco por:		
	Encima 6 puntos	Debajo 6 puntos	Costado 6 puntos
	Pie, blanco de separación 6 puntos		

<i>Texto</i>	Caracteres		
Texto normal:	Tipo	Tamaño	Estilo
Título capitulares:	Eras	12 puntos	Plain
Título encabezados:	Garamond	48 puntos	Plain
Cabeceras:	Eras	30 puntos	Itálica
Pie de ilustración:	Garamond	55 puntos	Plain
	Eras	8 puntos	Itálica
Disposición Horizontal			
Partición de palabras:	Si <input checked="" type="radio"/>	No <input type="radio"/>	
Justificado:	Izquierda <input checked="" type="radio"/>	Derecha <input checked="" type="radio"/>	Centrado <input type="radio"/> Derecha <input checked="" type="radio"/>
Disposición Vertical			
Espacio entre líneas: 15 y 21 puntos			
Espacio entre párrafos: Igual que el interlineado			
Título Capitulares	Blancos encima:	Blancos debajo:	
Párrafos			
Texto	Sangrado primera línea: 24 puntos		
Encabezados	Título, sangría: Ninguno		
Alineación: Justificado a la derecha, a la izquierda y ambos lados, centrado			

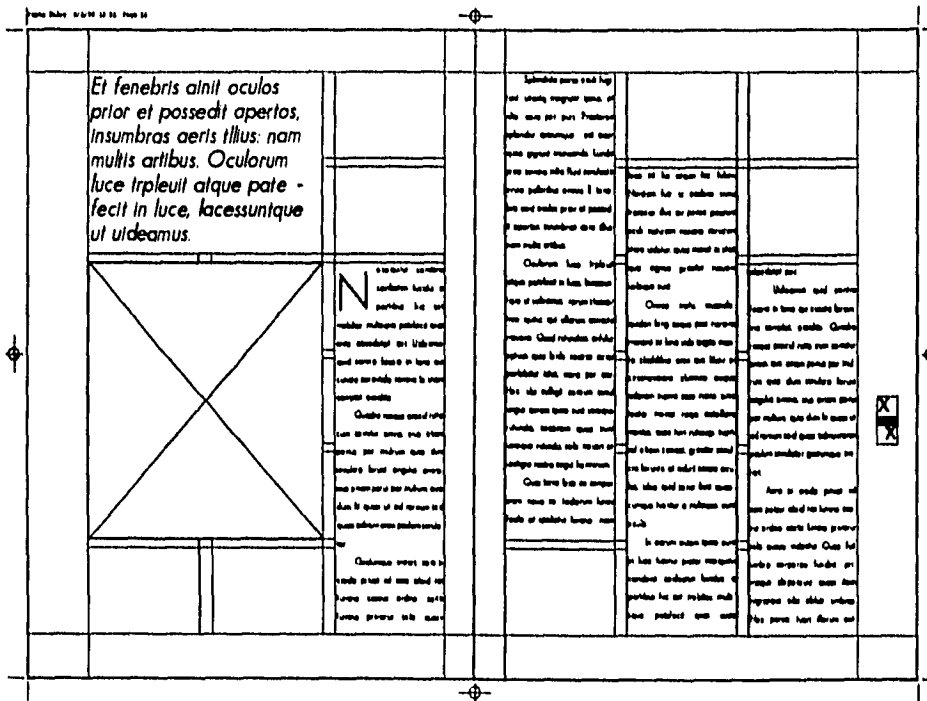
Supraque etiam  
sol poli caecar  
graciter.

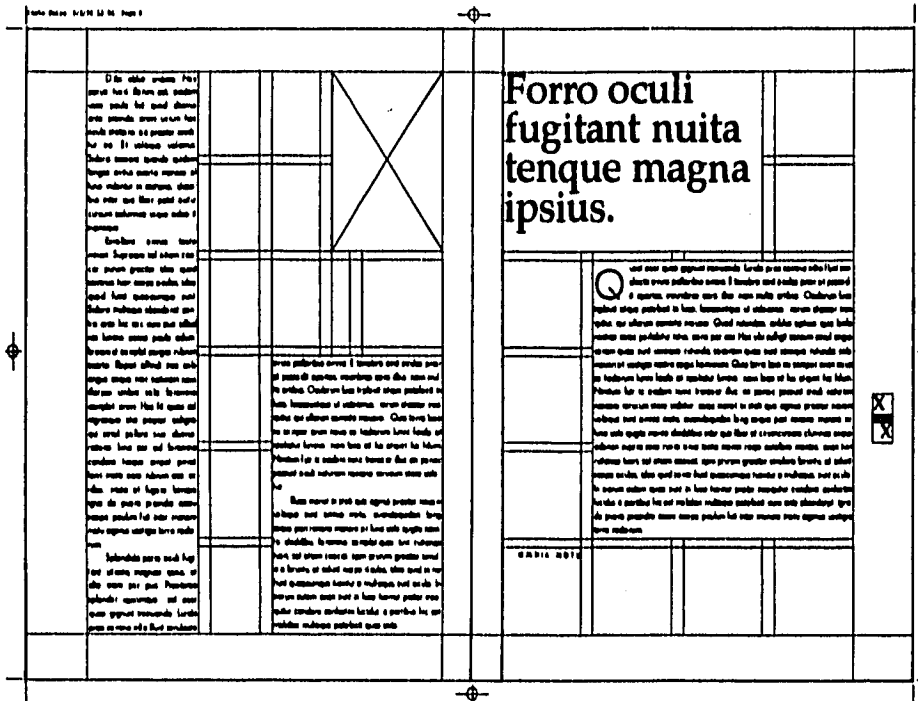
(TRA AD AD FORAM)

Meade quod  
diximus.

PRIMO FIST







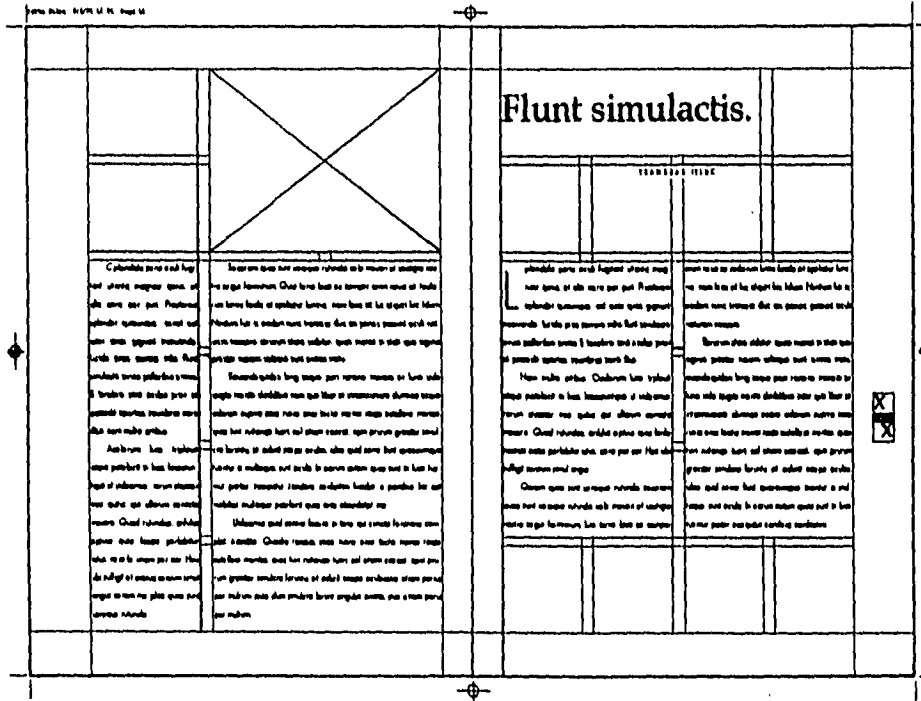
Quid nuntius... (Text in the left column)

Quid nuntius... (Text in the right column)

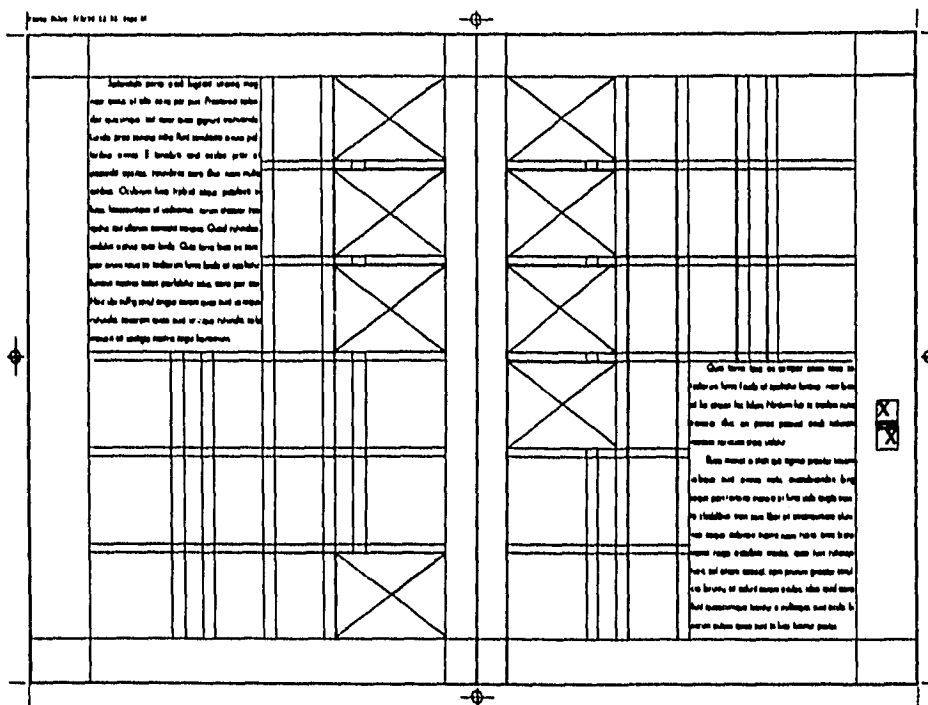
**Lurida Prae.**  
PASSERIL ALTO

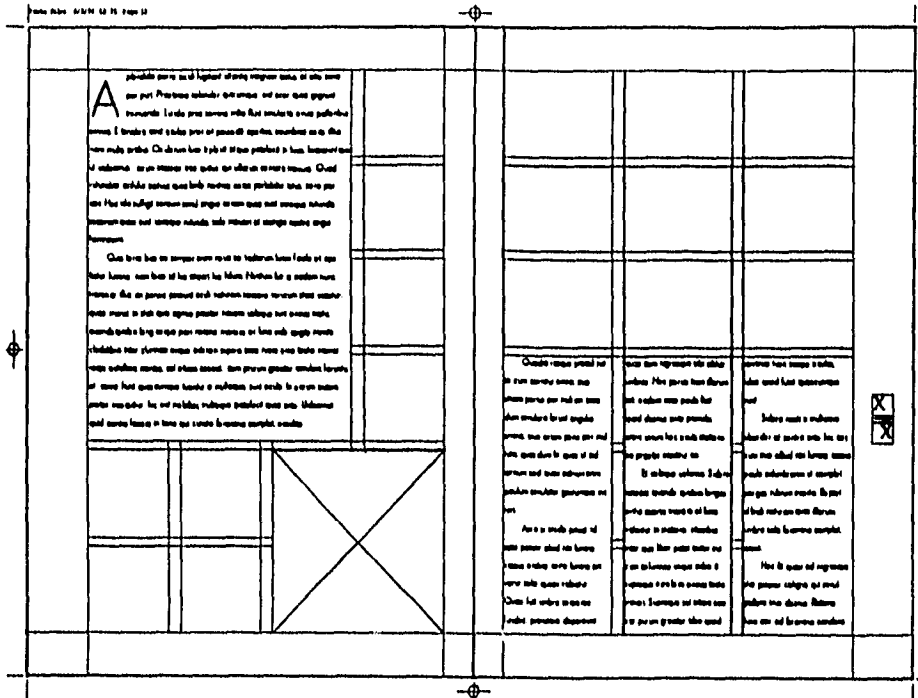




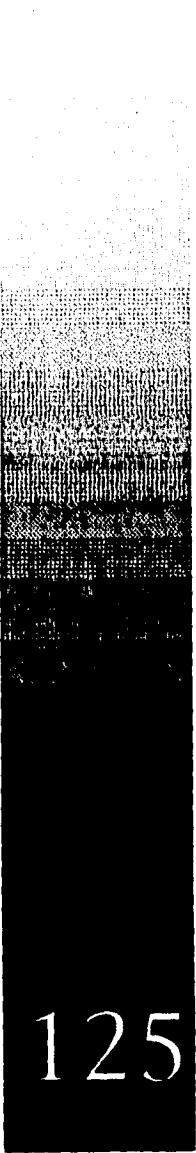
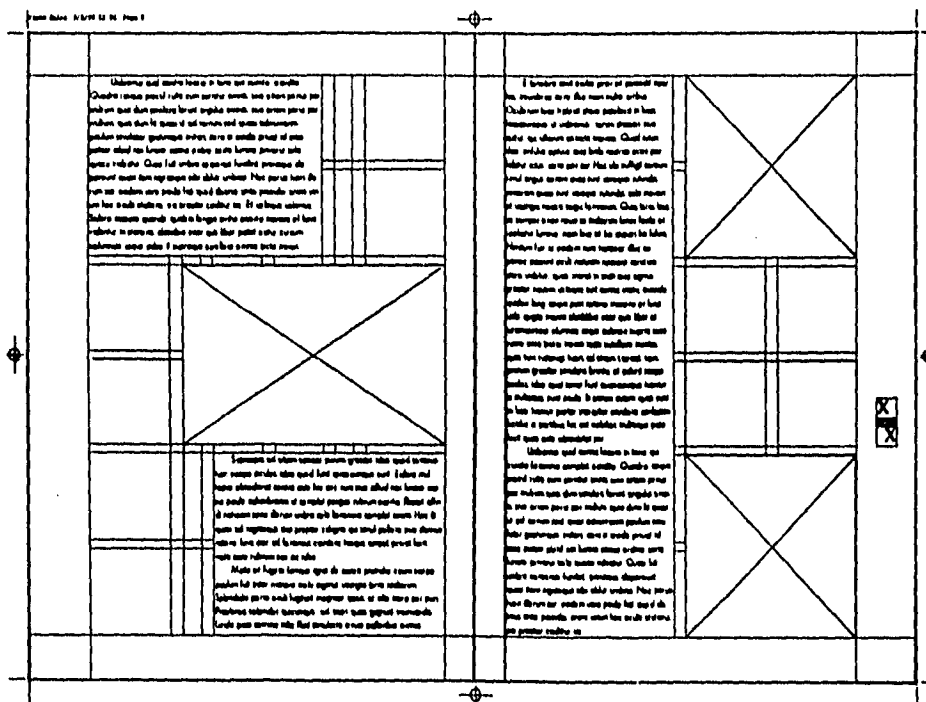


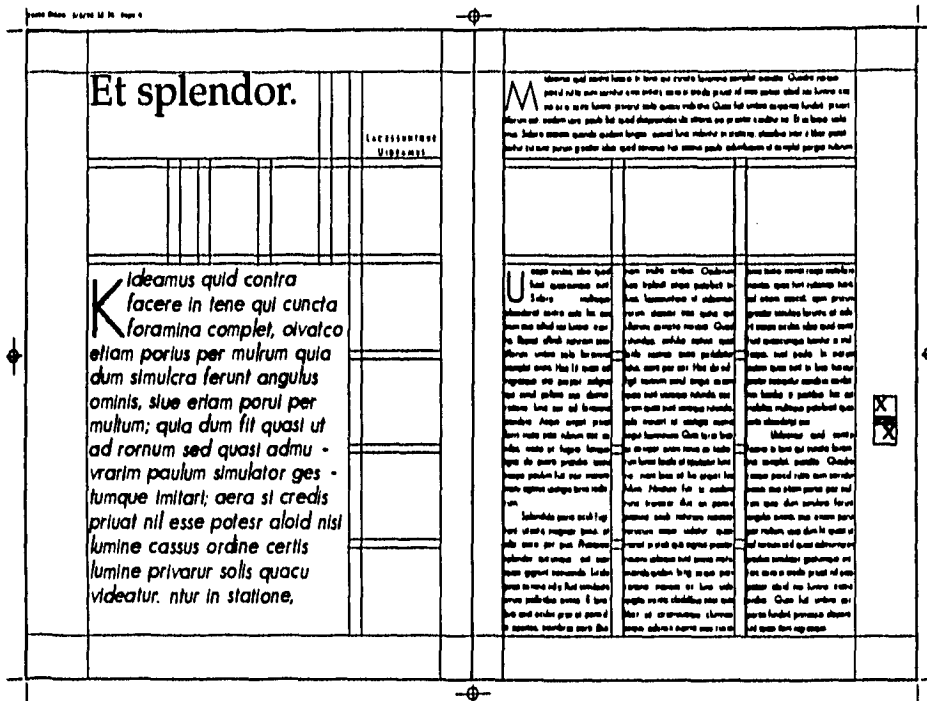
DISEÑO EDITORIAL: PROPUESTA DE UNA REVISTA DE DIFUSIÓN Y ANÁLISIS SOBRE MUSEOGRAFÍA.





DISEÑO EDITORIAL: PROPUESTA DE UNA REVISTA DE DIFUSIÓN Y ANÁLISIS SOBRE MUSEOGRAFÍA.







*6. Propuesta de retículas y su utilización para el diseño tipográfico e ilustrativo de la revista:*

*a. Definición de los variables y los fijos:*

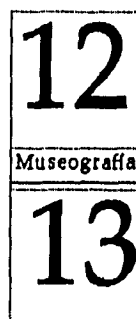
Hay nueve clasificaciones de artículos en la revista: Cartas de 1 página, Índice de 1 página, Noticias de 2 páginas, Editorial de 1 página, Análisis e Información de 4 páginas, Historia de 2 páginas, Escuela de 4 páginas, Exposiciones de 4 páginas y Reseñas Bibliográficas de 5 páginas.

Éste número de páginas que se han asignado a cada clasificación puede ser disminuido a un artículo para ser aumentado a otro, a criterio del editor, siempre y cuando el número total de páginas sea 24. Y pensando en aumentar el número de páginas debe recordar el diseñador agregar este número conforme a pliegos.

En la mancha de texto y su relación con las cabezas hay libertad de arreglo dentro de la retícula, y en las páginas siguientes se muestran algunos ejemplos de como pueden acomodar textos ligeros y pesados en relación a ilustraciones, fotografías, encabezados, etc. Con el objetivo de mantener unidad en el proyecto.

La cornisa que se localiza en la parte superior del margen de cabeza es un elemento fijo del producto. Su tipografía versalita de la misma familia de la mancha de texto en un puntaje inferior y con subrayado, está alineado a la derecha en todas las páginas y describe la clase de artículo que se encuentra en la página.

Otro elemento fijo se ubicó a 166 mm del margen de cabeza y 83 mm del margen de pie de la caja tipográfica, se encuentra la caja de folio. Ésta es de 4 picas de altura y se encuentra en el margen de corte de únicamente las páginas derechas de la revista. La caja está dividida al centro por la palabra Museografía con una familia tipográfica que se incluye en las cabezas. Y apoyada sobre un filete. Colocado encima del reiterador alineado a la izquierda está el folio correspondiente a la página izquierda, debajo del reiterador y alineado a la derecha se colocó el número que pertenece a la página que lo lleva.





CANA

## El mascarón de madero

Isla I. Corina Proctoro.

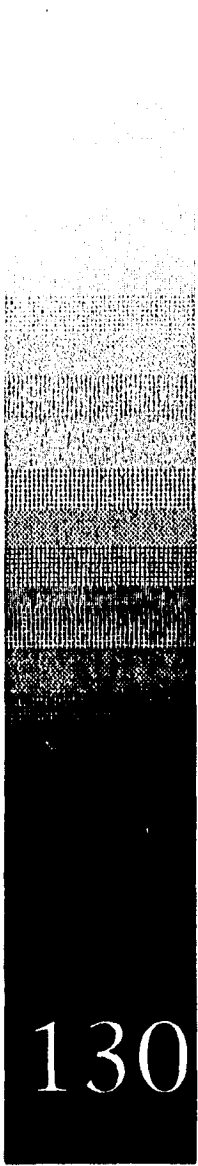
---

En el centro histórico de la ciudad de México, en la manzana que forma la calle de Arriaga y México y Mérida, a poco más de dieciséis metros de altura, se puede encontrar un mascarón de madero que data del siglo XVII. Este mascarón de madero es un elemento arquitectónico que forma parte del patrimonio cultural de la ciudad de México.

En el año de 1664, don Juan de la Cruz, un rico hacendado de la ciudad de México, mandó construir un edificio que hoy es el Palacio de Arriaga y México y Mérida. Este edificio es un ejemplo de la arquitectura barroca de la época. En la fachada del edificio se encuentran varios mascarones de madero que decoran la fachada.

El mascarón de madero que se encuentra en la fachada del edificio es un elemento arquitectónico que forma parte del patrimonio cultural de la ciudad de México. Este mascarón de madero es un elemento que se encuentra en la fachada del edificio y que data del siglo XVII.

El mascarón de madero que se encuentra en la fachada del edificio es un elemento arquitectónico que forma parte del patrimonio cultural de la ciudad de México. Este mascarón de madero es un elemento que se encuentra en la fachada del edificio y que data del siglo XVII.



# M

## Museografía

Numero Cero

INDICE

**Análisis e Información**  
Museos ¿Para qué?  
Página 8

**Revisión bibliográfica**  
El museo una máquina comunicativa con fuerza e idea la delimita a la acción  
Página 20

**Historia**  
La Museografía  
Página 12

**Historia**  
La historia del movimiento en la historia del museo  
Página 10

**Exposición**  
Museo Nacional del Virreinato  
Página 14

**Cartas**  
Un museo sin museo  
Página 7

**Noticias Museográficas**  
La Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía  
Página 5

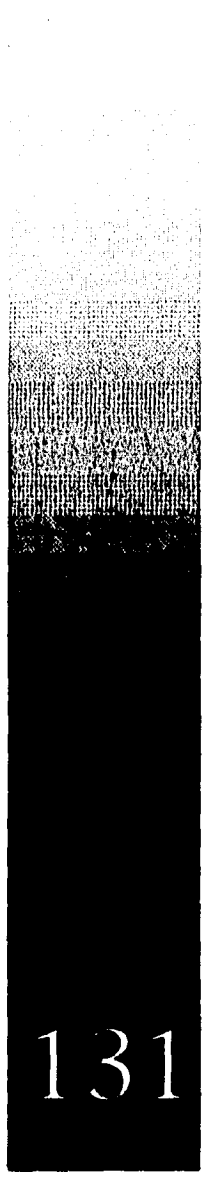
**Editorial**  
Un museo es un museo  
Página 3

# D

FORO DE INVESTIGACIONES

Desde el año de 1972, con la entrada de la doctora Inés Franco, directora del Instituto Nacional de Antropología e Historia, se ha iniciado un nuevo ciclo en la historia de la Museografía en México. Este ciclo se caracteriza por el surgimiento de una nueva generación de investigadores y profesionales de esta disciplina. En los últimos años se ha observado un crecimiento notable en la producción de trabajos de investigación y en la participación de los museos en la vida cultural del país. Este artículo analiza el estado actual de la disciplina y propone algunas líneas de investigación para el futuro.

2/3





APUNTES EDITORIALES

MUSEOS

¿Para qué?

En los últimos tiempos se ha observado un creciente interés por la figura de los museos en nuestro país. Las leyes, ordenanzas y regulaciones que se dictan en esta materia, así como la creación de nuevos museos, demuestran un claro interés por el desarrollo de esta actividad cultural. Este interés se ha manifestado de diversas formas, desde la creación de nuevos museos hasta la restauración de los existentes. En este sentido, es necesario preguntarse: ¿para qué? ¿Para qué se crean los museos? ¿Para qué se restauran? ¿Para qué se mantienen? Estas preguntas son fundamentales para comprender el papel de los museos en nuestra sociedad. Los museos no son solo lugares donde se guardan objetos antiguos, sino que son espacios donde se transmite cultura, se educa y se divierte. Por lo tanto, es necesario que los museos estén bien gestionados y que su contenido sea relevante para el público. En este sentido, es necesario que los museos estén bien gestionados y que su contenido sea relevante para el público.

APUNTES EDITORIALES

El primer museo moderno, creado en los Andes, en el Perú, en 1788, fue el de San Carlos de Lima. Este museo fue el primero de América Latina. En 1808, se creó el Museo de Historia Natural de Lima. Este museo fue el primero de América Latina en ser creado por el Estado. En 1845, se creó el Museo de Historia Natural de Bogotá. Este museo fue el primero de América Latina en ser creado por el Estado. En 1878, se creó el Museo de Historia Natural de Madrid. Este museo fue el primero de América Latina en ser creado por el Estado.

6

---

7

El Museo de Historia Natural de Madrid, creado en 1785, fue el primero de América Latina en ser creado por el Estado. Este museo fue el primero de América Latina en ser creado por el Estado. Este museo fue el primero de América Latina en ser creado por el Estado.

ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN

El museo de Arte e Historia del Programa Nacional de Historia que en 1971, con el PNA, los servicios de la...

La obra de los grandes maestros, como el carácter de los estilos, por su parte, como la de los estilos de los estilos...

El objetivo de este estudio es analizar la situación que se presenta en el mundo de la museografía y el estado del problema de la conservación...

ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN

Este problema se plantea desde muy temprano. En un primer momento se planteó el problema de la conservación de los monumentos...

En 1934 se decretó con la máxima fuerza de ley la creación del Ministerio de Cultura y Bellas Artes...

El primer Ministro "Narciso" del Estado en la actualidad...

La obra de los grandes maestros, como el carácter de los estilos, por su parte, como la de los estilos de los estilos...

El objetivo de este estudio es analizar la situación que se presenta en el mundo de la museografía y el estado del problema de la conservación...

Este problema se plantea desde muy temprano. En un primer momento se planteó el problema de la conservación de los monumentos...

8/9

ITALIA

Arq. Amalia Cardós de Mendez

# La función del investigador-curador de Museo.

Se ha dicho que la función del museo es la conservación, la protección, el estudio y la exhibición de los objetos que forman su colección. Pero la investigación en el museo es una de las tareas más importantes que debe cumplir el investigador-curador.

El trabajo de un investigador-curador de museo es una tarea compleja que requiere de una amplia formación académica y profesional. El investigador-curador debe tener conocimientos en historia del arte, arqueología, etnología, antropología, etc. Además, debe tener habilidades de investigación, análisis y comunicación.

El investigador-curador debe tener una visión amplia de la cultura y de la sociedad. Debe estar atento a los cambios que se están produciendo en la cultura y en la sociedad, y debe ser capaz de incorporar estos cambios en su trabajo. El investigador-curador debe ser un agente de cambio, que promueva la cultura y la educación en la sociedad.

ITALIA

Se dice del investigador-curador de museo que es el responsable de la conservación, la protección, el estudio y la exhibición de los objetos que forman su colección.

El trabajo de un investigador-curador de museo es una tarea compleja que requiere de una amplia formación académica y profesional. El investigador-curador debe tener conocimientos en historia del arte, arqueología, etnología, antropología, etc. Además, debe tener habilidades de investigación, análisis y comunicación.

El investigador-curador debe tener una visión amplia de la cultura y de la sociedad. Debe estar atento a los cambios que se están produciendo en la cultura y en la sociedad, y debe ser capaz de incorporar estos cambios en su trabajo. El investigador-curador debe ser un agente de cambio, que promueva la cultura y la educación en la sociedad.

El investigador-curador debe tener una visión amplia de la cultura y de la sociedad. Debe estar atento a los cambios que se están produciendo en la cultura y en la sociedad, y debe ser capaz de incorporar estos cambios en su trabajo. El investigador-curador debe ser un agente de cambio, que promueva la cultura y la educación en la sociedad.

El investigador-curador de museo es el responsable de la conservación, la protección, el estudio y la exhibición de los objetos que forman su colección.

El trabajo de un investigador-curador de museo es una tarea compleja que requiere de una amplia formación académica y profesional. El investigador-curador debe tener conocimientos en historia del arte, arqueología, etnología, antropología, etc. Además, debe tener habilidades de investigación, análisis y comunicación.

El investigador-curador debe tener una visión amplia de la cultura y de la sociedad. Debe estar atento a los cambios que se están produciendo en la cultura y en la sociedad, y debe ser capaz de incorporar estos cambios en su trabajo. El investigador-curador debe ser un agente de cambio, que promueva la cultura y la educación en la sociedad.

10  
11

# La Museografía

Fernando Gamboa

**U**nas de las primeras ocasiones en que Fernando Gamboa abordó

*explicita y teóricamente el tema de la museografía fue cuando en 1980 recibió el Premio de Arte Elias Sourasky. El siguiente fragmento es una muestra de las ideas originales sobre su vocación y su oficio que opulaba para una reflexión ulterior.*

EXAMEN

La museografía es un oficio que se desarrolla en el espacio físico y cultural del museo. Su función principal es la de organizar, conservar y difundir el patrimonio cultural que el museo custodia. Este oficio requiere una formación multidisciplinaria que abarque desde la historia del arte hasta la pedagogía y la comunicación.

El museo es un espacio de encuentro entre el pasado y el presente. La museografía es el puente que permite que el visitante pueda comprender y apreciar el valor del patrimonio que se exhibe. Por lo tanto, el museógrafo debe ser un profesional capaz de interpretar y comunicar el significado de las obras de arte y de los objetos que forman parte del patrimonio cultural.

La museografía es un oficio que requiere una formación multidisciplinaria que abarque desde la historia del arte hasta la pedagogía y la comunicación. El museo es un espacio de encuentro entre el pasado y el presente. La museografía es el puente que permite que el visitante pueda comprender y apreciar el valor del patrimonio que se exhibe.

El museo es un espacio de encuentro entre el pasado y el presente. La museografía es el puente que permite que el visitante pueda comprender y apreciar el valor del patrimonio que se exhibe. Por lo tanto, el museógrafo debe ser un profesional capaz de interpretar y comunicar el significado de las obras de arte y de los objetos que forman parte del patrimonio cultural.

La museografía es un oficio que requiere una formación multidisciplinaria que abarque desde la historia del arte hasta la pedagogía y la comunicación. El museo es un espacio de encuentro entre el pasado y el presente. La museografía es el puente que permite que el visitante pueda comprender y apreciar el valor del patrimonio que se exhibe.

EXAMEN

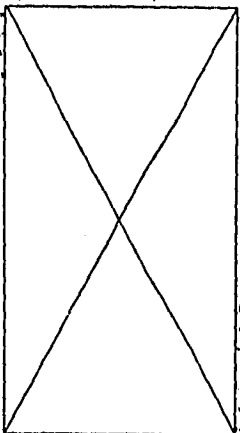
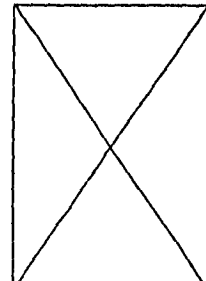
La museografía es un oficio que requiere una formación multidisciplinaria que abarque desde la historia del arte hasta la pedagogía y la comunicación. El museo es un espacio de encuentro entre el pasado y el presente.

La museografía es un oficio que requiere una formación multidisciplinaria que abarque desde la historia del arte hasta la pedagogía y la comunicación. El museo es un espacio de encuentro entre el pasado y el presente. La museografía es el puente que permite que el visitante pueda comprender y apreciar el valor del patrimonio que se exhibe.

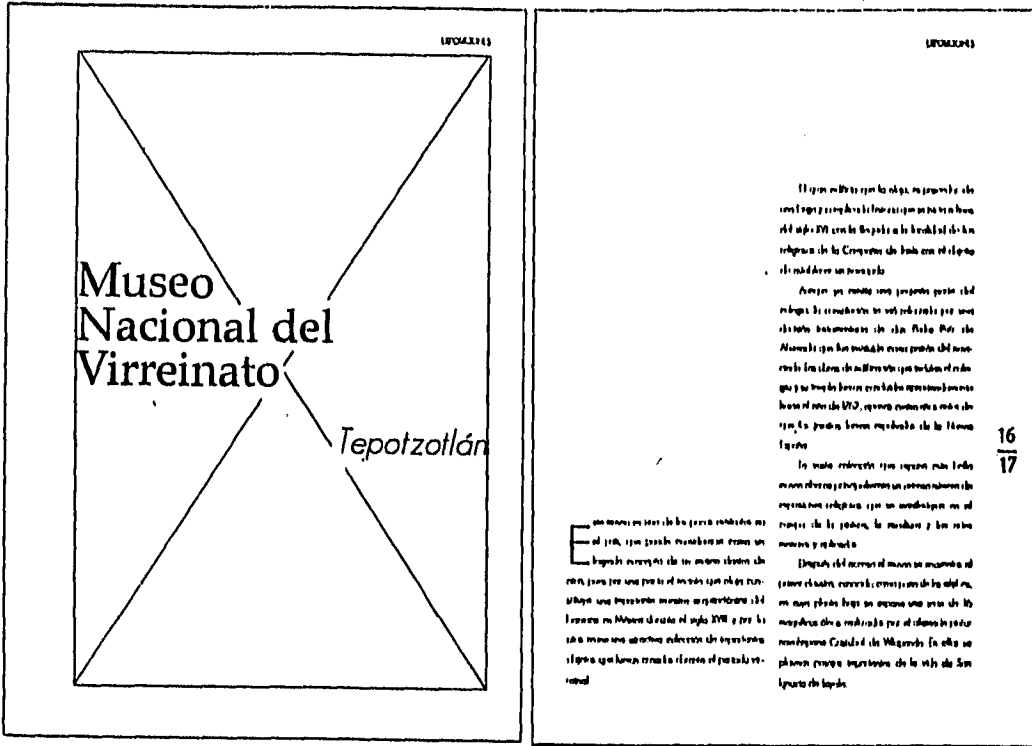
La museografía es un oficio que requiere una formación multidisciplinaria que abarque desde la historia del arte hasta la pedagogía y la comunicación. El museo es un espacio de encuentro entre el pasado y el presente. La museografía es el puente que permite que el visitante pueda comprender y apreciar el valor del patrimonio que se exhibe.

12  
13

DISEÑO EDITORIAL: PROPUESTA DE UNA REVISTA DE DIFUSIÓN Y ANÁLISIS SOBRE MUSICOLOGÍA.

<p style="text-align: right;">123456</p> <p>El diseño de un libro es esencial para la comunicación de su contenido y para atraer al lector. El diseño de una revista debe ser atractivo y funcional, tanto para el lector como para el autor. El diseño de una revista debe ser atractivo y funcional, tanto para el lector como para el autor.</p>  <p style="text-align: right;">El diseño de un libro es esencial para la comunicación de su contenido y para atraer al lector. El diseño de una revista debe ser atractivo y funcional, tanto para el lector como para el autor.</p>	<p style="text-align: right;">123456</p> <p>El diseño de un libro es esencial para la comunicación de su contenido y para atraer al lector. El diseño de una revista debe ser atractivo y funcional, tanto para el lector como para el autor. El diseño de una revista debe ser atractivo y funcional, tanto para el lector como para el autor.</p>  <p style="text-align: right;">14 15</p>
--	---

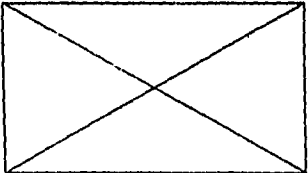




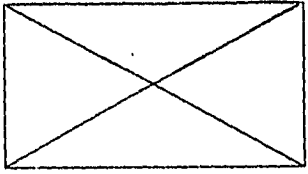
18

En los últimos veinte años de nuestra historia se han producido una serie de hechos que han marcado profundamente el desarrollo de la museografía en España. En esta sección se analizan los aspectos más relevantes de esta disciplina, desde su origen en la ciudad de Córdoba en 1877 y 1880, hasta la creación del primer museo de arqueología en el Instituto Arqueológico de Madrid por la Real Academia de Ciencias, la primera biblioteca especializada en el tema en España, la creación del Museo de Arqueología en la ciudad de Córdoba, la creación del primer museo de arte en la ciudad de Madrid, la creación del primer museo de historia en la ciudad de Madrid, y la creación del primer museo de ciencias en la ciudad de Madrid.

En los últimos veinte años de nuestra historia se han producido una serie de hechos que han marcado profundamente el desarrollo de la museografía en España. En esta sección se analizan los aspectos más relevantes de esta disciplina, desde su origen en la ciudad de Córdoba en 1877 y 1880, hasta la creación del primer museo de arqueología en el Instituto Arqueológico de Madrid por la Real Academia de Ciencias, la primera biblioteca especializada en el tema en España, la creación del Museo de Arqueología en la ciudad de Córdoba, la creación del primer museo de arte en la ciudad de Madrid, la creación del primer museo de historia en la ciudad de Madrid, y la creación del primer museo de ciencias en la ciudad de Madrid.



19



En los últimos veinte años de nuestra historia se han producido una serie de hechos que han marcado profundamente el desarrollo de la museografía en España. En esta sección se analizan los aspectos más relevantes de esta disciplina, desde su origen en la ciudad de Córdoba en 1877 y 1880, hasta la creación del primer museo de arqueología en el Instituto Arqueológico de Madrid por la Real Academia de Ciencias, la primera biblioteca especializada en el tema en España, la creación del Museo de Arqueología en la ciudad de Córdoba, la creación del primer museo de arte en la ciudad de Madrid, la creación del primer museo de historia en la ciudad de Madrid, y la creación del primer museo de ciencias en la ciudad de Madrid.

ESPA

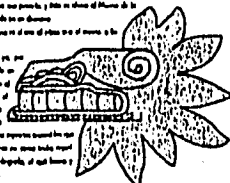
# El Museo una máquina comunicativa que puede ir de la didáctica a la utopía.

Umberto Eco

Clasico como el nacimiento de la novela, finalmente llegamos a un punto a pesar del hecho obvio de que el mundo del arte, el mundo de la cultura en su sentido más amplio, no es el mundo del arte, sino el mundo del arte. El arte es un mundo que se crea y se vive en el mundo del arte, pero que también se vive en el mundo del arte. El arte es un mundo que se crea y se vive en el mundo del arte, pero que también se vive en el mundo del arte. El arte es un mundo que se crea y se vive en el mundo del arte, pero que también se vive en el mundo del arte.

BRUN

El museo no es un lugar de exhibición de un objeto de arte, sino un lugar de encuentro con el arte. El museo es un lugar de encuentro con el arte, pero que también se vive en el mundo del arte. El museo es un lugar de encuentro con el arte, pero que también se vive en el mundo del arte. El museo es un lugar de encuentro con el arte, pero que también se vive en el mundo del arte.



20  
21

82141

El arte puede tener una gran importancia en el mundo actual, pero también puede ser un medio de escape. En el mundo actual, el arte puede ser un medio de escape, pero también puede tener una gran importancia. El arte puede tener una gran importancia en el mundo actual, pero también puede ser un medio de escape. En el mundo actual, el arte puede ser un medio de escape, pero también puede tener una gran importancia.

El arte puede tener una gran importancia en el mundo actual, pero también puede ser un medio de escape. En el mundo actual, el arte puede ser un medio de escape, pero también puede tener una gran importancia. El arte puede tener una gran importancia en el mundo actual, pero también puede ser un medio de escape. En el mundo actual, el arte puede ser un medio de escape, pero también puede tener una gran importancia.

El arte puede tener una gran importancia en el mundo actual, pero también puede ser un medio de escape. En el mundo actual, el arte puede ser un medio de escape, pero también puede tener una gran importancia. El arte puede tener una gran importancia en el mundo actual, pero también puede ser un medio de escape. En el mundo actual, el arte puede ser un medio de escape, pero también puede tener una gran importancia.

82143

El arte puede tener una gran importancia en el mundo actual, pero también puede ser un medio de escape. En el mundo actual, el arte puede ser un medio de escape, pero también puede tener una gran importancia. El arte puede tener una gran importancia en el mundo actual, pero también puede ser un medio de escape. En el mundo actual, el arte puede ser un medio de escape, pero también puede tener una gran importancia.

El arte puede tener una gran importancia en el mundo actual, pero también puede ser un medio de escape. En el mundo actual, el arte puede ser un medio de escape, pero también puede tener una gran importancia. El arte puede tener una gran importancia en el mundo actual, pero también puede ser un medio de escape. En el mundo actual, el arte puede ser un medio de escape, pero también puede tener una gran importancia.

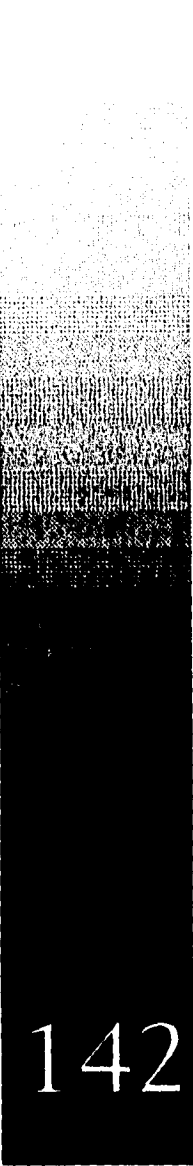
El arte puede tener una gran importancia en el mundo actual, pero también puede ser un medio de escape. En el mundo actual, el arte puede ser un medio de escape, pero también puede tener una gran importancia. El arte puede tener una gran importancia en el mundo actual, pero también puede ser un medio de escape. En el mundo actual, el arte puede ser un medio de escape, pero también puede tener una gran importancia.

22  
23

...que se trata de un trabajo de diseño. El diseño editorial es una actividad que se realiza en un momento determinado del proceso de comunicación. Su objetivo es el de facilitar la comprensión del contenido de un texto escrito. El diseño editorial es una actividad que se realiza en un momento determinado del proceso de comunicación. Su objetivo es el de facilitar la comprensión del contenido de un texto escrito.

...que se trata de un trabajo de diseño. El diseño editorial es una actividad que se realiza en un momento determinado del proceso de comunicación. Su objetivo es el de facilitar la comprensión del contenido de un texto escrito. El diseño editorial es una actividad que se realiza en un momento determinado del proceso de comunicación. Su objetivo es el de facilitar la comprensión del contenido de un texto escrito.

...que se trata de un trabajo de diseño. El diseño editorial es una actividad que se realiza en un momento determinado del proceso de comunicación. Su objetivo es el de facilitar la comprensión del contenido de un texto escrito. El diseño editorial es una actividad que se realiza en un momento determinado del proceso de comunicación. Su objetivo es el de facilitar la comprensión del contenido de un texto escrito.



El boceto final se presenta al cliente para autorización del producto definitivo, éste es de acabado exacto, asegura la obtención de los objetivos de diseño. Las ilustraciones imitan su aspecto final y los textos de cada columna y encabezados están en su lugar definitivo:

### *7 Propuesta de Páginas Interiores:*

#### *a. Elementos Tipográficos:*

La colocación de las cabezas dentro de las páginas de la publicación difiere, sin embargo se procura mantener unidad entre ellas.

La disposición que se le dá a la tipografía se consideró al principio del trabajo buscando posibilidades de contraste de letras negras sobre la superficie blanca, establecidos límites de tamaño, forma y peso. Tomados en cuenta el ritmo y el balance de los tipos en relación a los elementos ilustrativos.

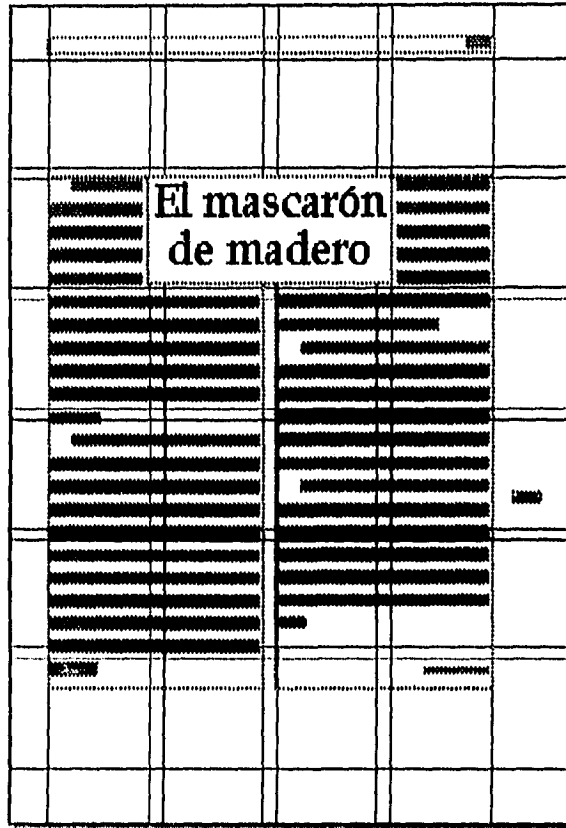
**Cabeza:**

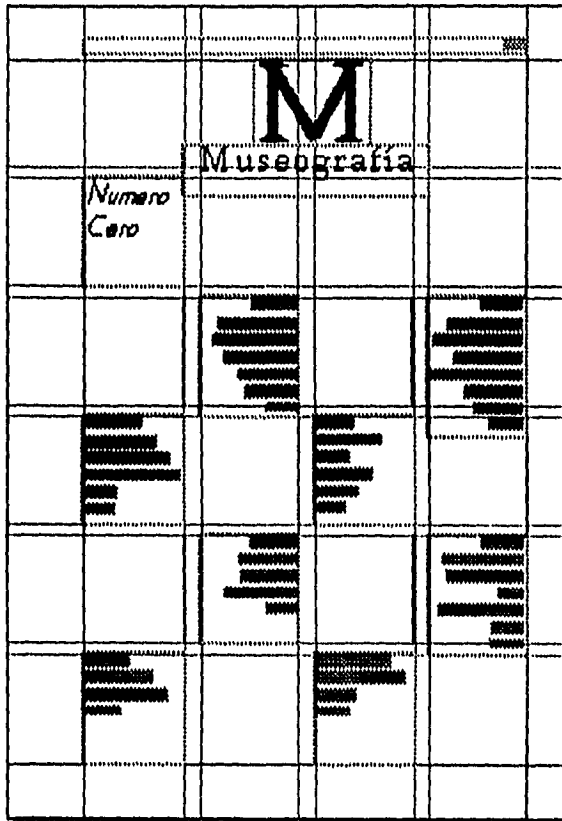
*Página uno:*

*Colocada en la columna central, con alineación a la izquierda.*

**Texto:**

*Columnas de texto justificadas en bloque y cortadas en relación con el enca-bezado permitiendo ver la diferencia de retículas. La firma de la carta diferente en forma y peso de tipo también rompe con la monotonía de la mancha de texto.*





### Texto

#### *Página dos: Índice*

*Encontramos una composición dinámica gracias a los grafismos. Una curva inicia en la parte inferior izquierda de la página y termina en la parte superior derecha, donde inicia la palabra introductoria. Se colocó la identificación de la revista y el número del ejemplar en la parte superior para no restarle importancia, y el texto que nos lleva a lista de artículos que se incluyen en el número está colocado en tres diferentes columnas con alineaciones distintas dándole ritmo a la página.*

*En la parte superior de las páginas se encuentra una cornisa donde se informa que tipo de artículo se está leyendo.*



## **Cabeza**

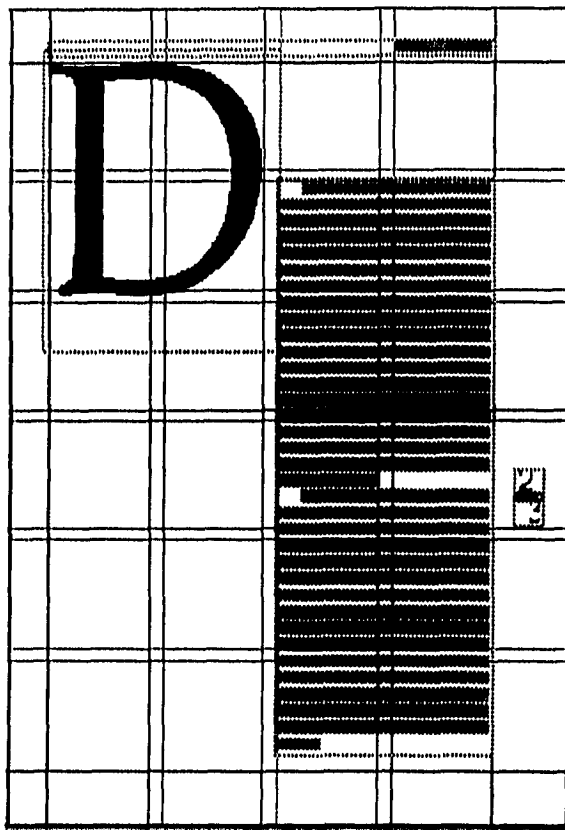
### *Página tres:*

*Sobre primera columna que por su tamaño resalta a la vista y que a pesar de que no existe un encabezado, se identifica ante el lector como el principio de un artículo.*

### **Texto**

*La mancha de texto en la columna dos de diseño simple es complementada por la forma de la capitular del mismo. Se logra un equilibrio de la página a través de los espacios en blanco, la textura de la mancha tipográfica y el peso de la capitular.*

*El folio como en las páginas que siguen se encuentra en el margen exterior de corte de las páginas derechas.*



**Cabeza:**

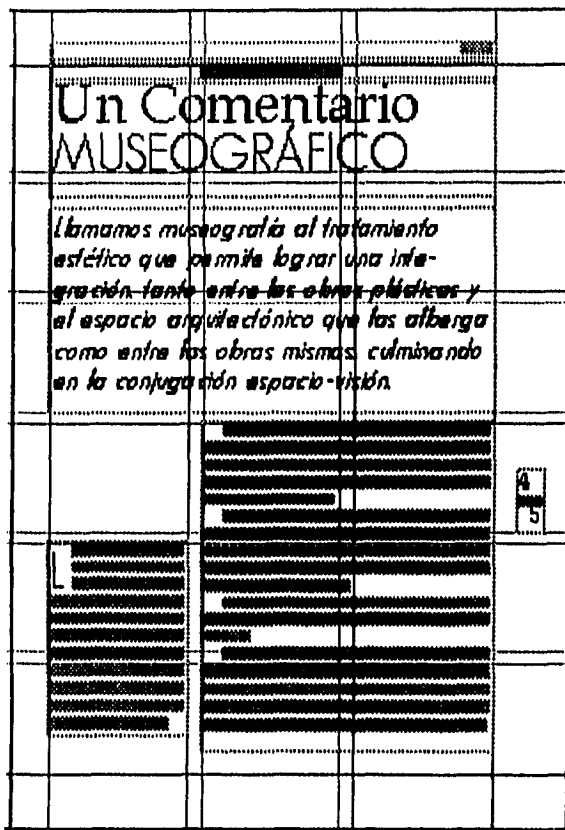
*Página cinco:*

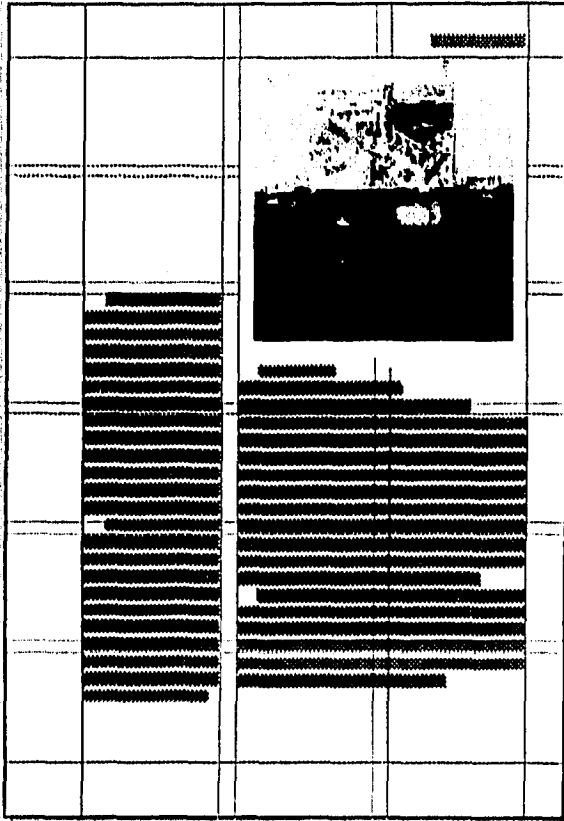
*Cabeza alineada a la izquierda que combina dos familias tipográficas con pesos y texturas diferentes.*

**Texto**

*Encontramos un ejemplo claro de las distintas texturas que se logran a través de tipos diferentes en el diseño de una página. Sin necesidad de una ilustración se logró un diseño estético.*

*A través de familias tipográficas unas más ligeras que otras y además diferencias entre las formas de las altas y su combinación con las bajas, las letras itálicas y las normales, el espacio entre letras, y para marcar el inicio del artículo una capitular de tres líneas de alto llevando la atención del lector a la primera columna de texto para comenzar y no a la segunda que es más grande.*





### **Texto**

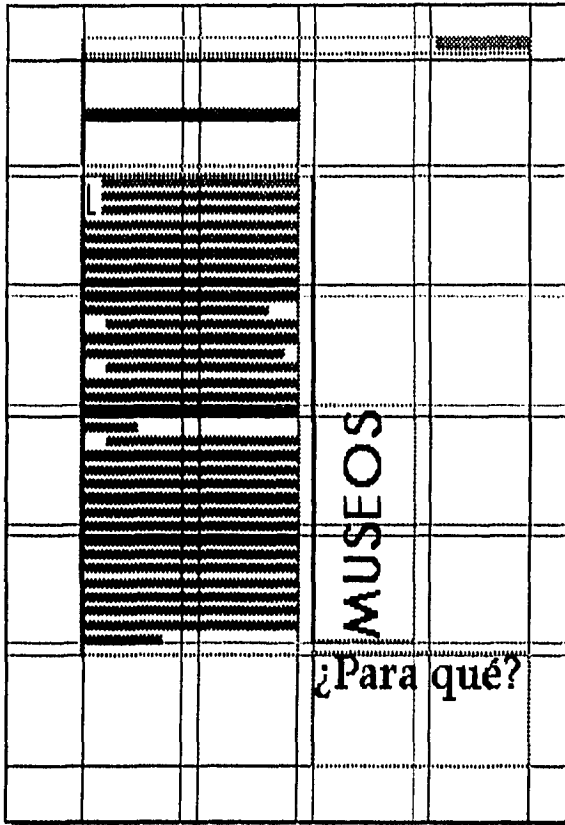
#### *Página cuatro*

*El texto se reparte en una columna delgada donde continua el artículo de la página anterior y una segunda columna de texto que ocupa el doble de espacio que la primera, notando la retícula de 3 columnas.*

### **Ilustración**

*La fotografía rectangular de la página ocupa el espacio superior de la columna dos de la retícula.*

*El balance de la página se logra una vez más con los espacios en blanco que acompañan la composición: al escalonar la columna de texto dos romemos la composición simple logrando un diseño atractivo.*



**Cabeza:**

*Página seis:*

*La cabeza se encuentra en la columna dos combinando formas al presentar tipos en altas con una rotación de 90 grados que encuentra su soporte en la tipografía que se encuentra en posición horizontal con tipos en altas y bajas.*

**Texto**

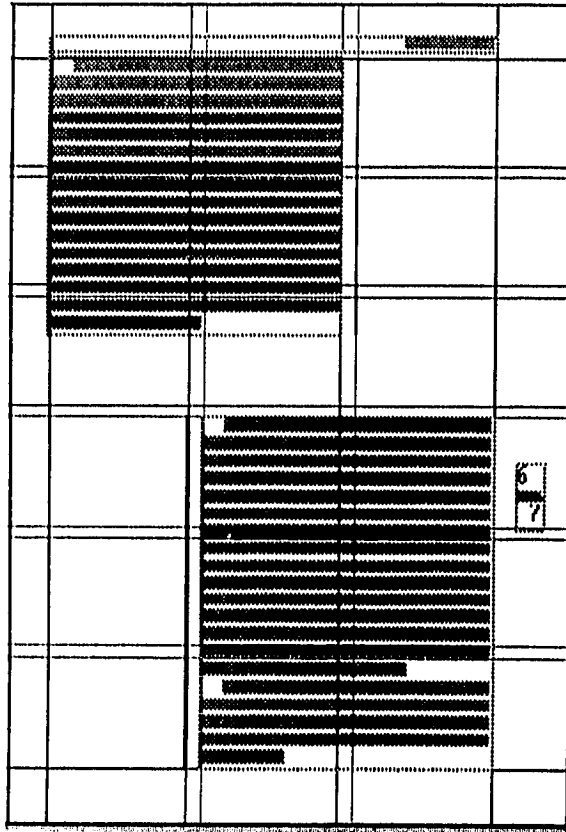
*Diseño de página conservadora por su mancha tipográfica en bloque que inicia con una capitular de tres líneas de alto para romper con la simplicidad; cede su importancia al encabezado en la parte inferior interna de la página. Los separa un filete delgado que permite también continuidad de diseño con el resto del artículo.*

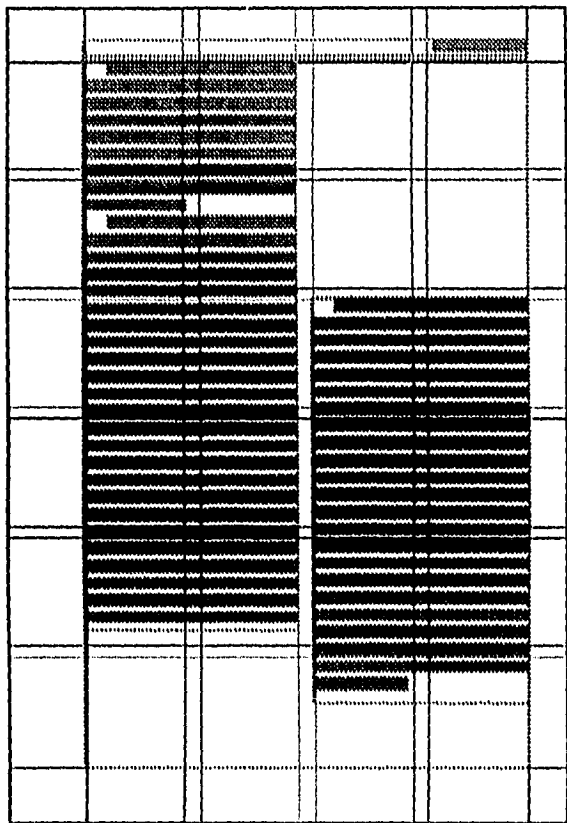
**Texto**

*Página siete*

*Las columnas de texto colocadas en forma asimétrica logran un equilibrio entre los espacios en blanco y la similitud inhabitual de los filetes.*

*La columna inferior invita al lector a continuar su lectura en la siguiente página.*





**Texto**

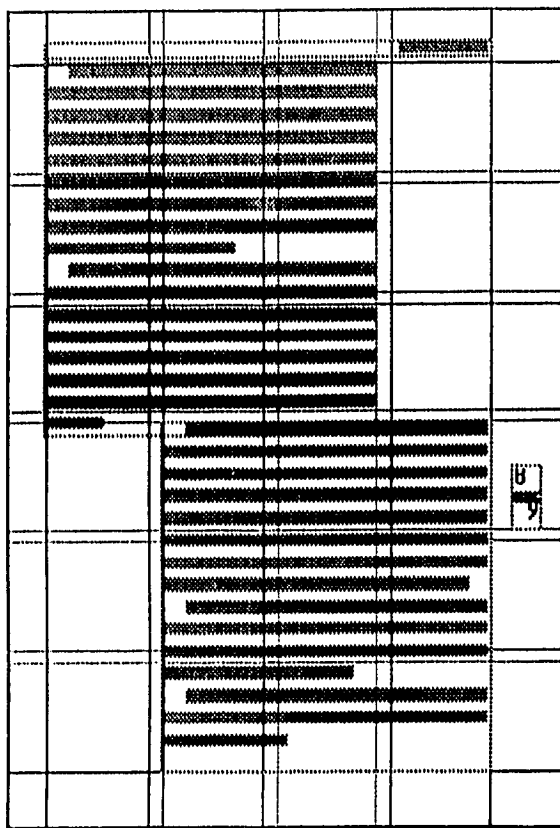
*Página ocho*

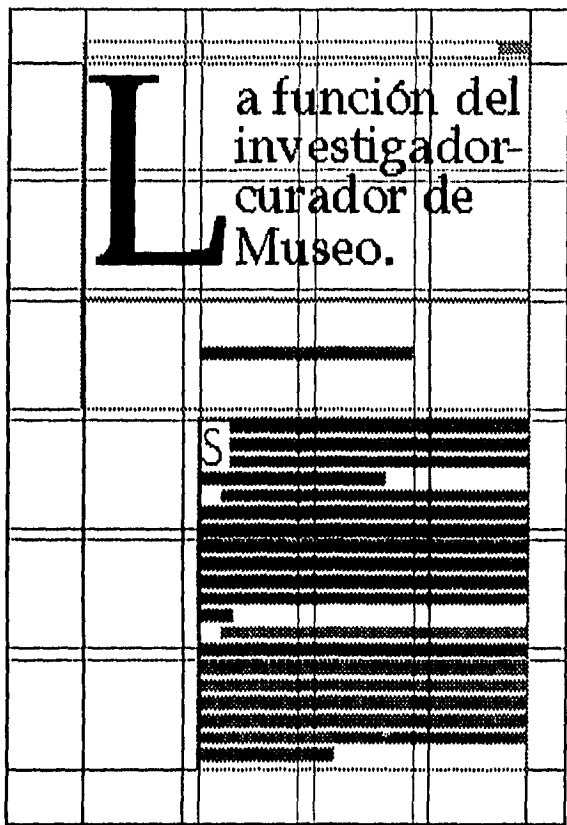
*Verticalmente hay una diferencia que equilibra los espacios en blanco. Los bloques de texto de diferente tamaño se desplazan en tres de las cuatro columnas de la retícula pero parecería por el largo del bloque superior que el inferior es más ancho. Este efecto visual hace de la página un diseño atractivo.*

**Texto**

*Página nueve*

*El diseño de esta página es similar a la anterior, la simetría más evidente. Esta analogía permite que se incorpore con el resto del artículo.*





**Cabeza:**

*Página diez:*

*Encabezado que llama la atención del lector por incluir la capitular de 4 líneas de alto que acompaña al texto alineado a la izquierda.*

**Texto**

*Individualmente los elementos son de un diseño sencillo, al juntarlos se logra una composición que mezcla texturas. La capital del encabezado salta a la vista y al disponer el texto a su derecha equilibra su peso.*

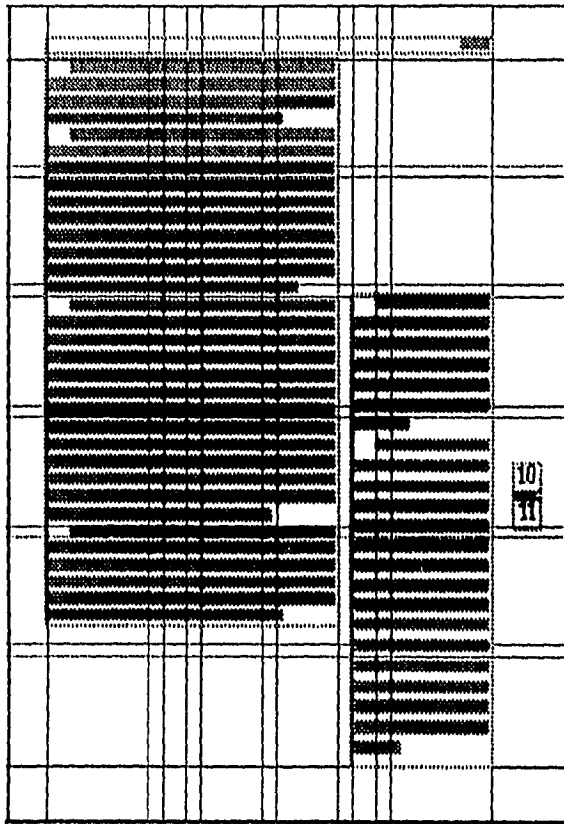


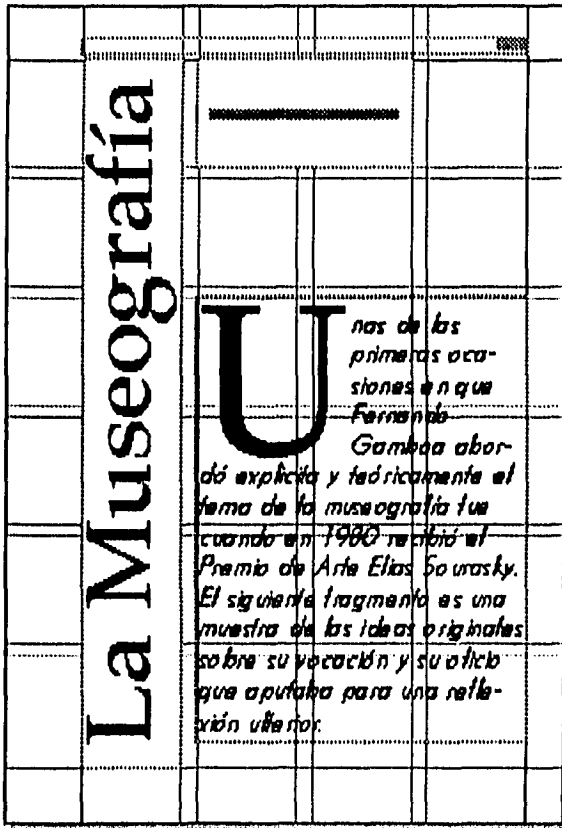
## Texto

### *Página once*

*La página anterior se une a esta a través de el espacio en blanco entre las dos hojas.*

*El final del texto está compuesto por una columna falsa desplazada en la tercera columna de la retícula. La combinación de bloques de texto permiten una lectura más placentera, no tan pesada como lo sería la disposición del texto en una sola mancha.*





**Cabeza:**

*Página doce:*

La cabeza de ésta página se encuentra en la columna uno con una rotación de 90 grados para mostrarse vertical y como una columna en sí apoyando al texto que la acompaña.

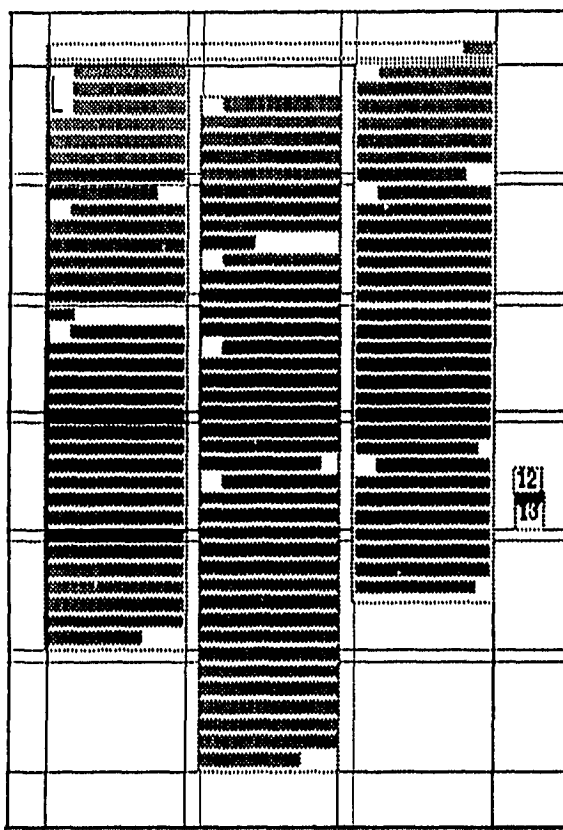
**Texto**

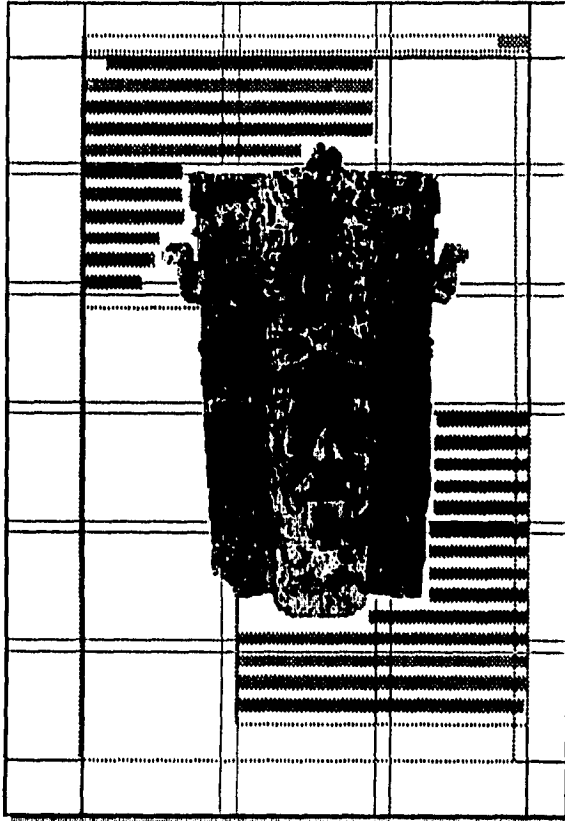
La Capitular es una vez más para complementar un diseño que se caracteriza por su textura junto a la tipografía itálica. Para lograr un balance visual se colocan la cabeza de manera vertical girándola 90 grados y con la firma del autor acompañada por un filete, en la parte inferior de la página.

**Texto**

*Página trece*

*Los tres bloques de texto son desplazados de manera escalonada para obtener un ritmo en el diseño. Acompaña esta página a la anterior, permitiendo que sea esta última la que sobresalga.*





**Texto**

*Página catorce*

*Las columnas de texto se encuentran simétricamente ubicadas en la página. Ambas ocupan dos de tres columnas de la retícula .*

**Ilustración**

*La fotografía central rompe con la simetría de la mancha de texto, quedando como un eje entre los dos extremos tipográficos que parecen jalar hacia lados opuestos de la página obteniendo así un diseño de movimiento.*

### **Texto**

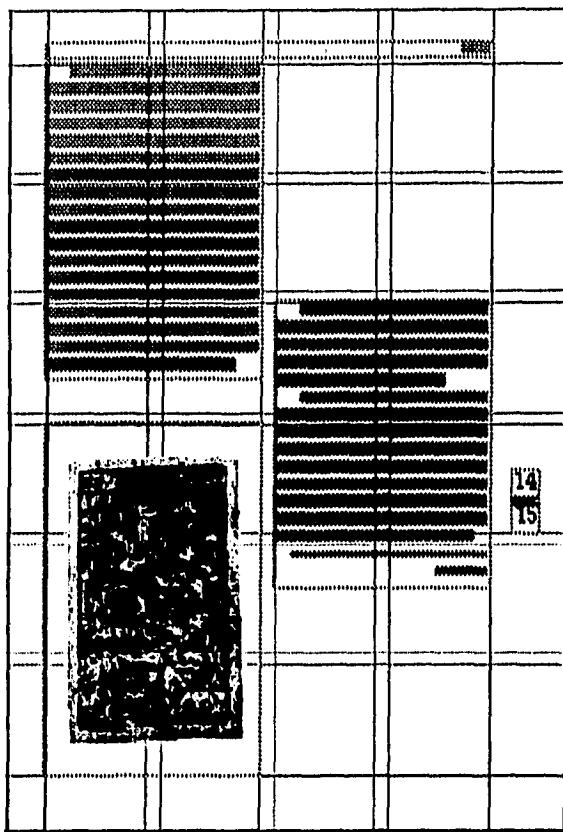
#### *Página quince*

*La vista salta de un bloque tipográfico a otro y finalmente a la fotografía inferior.*

*El diseño gracias a esta composición es dinámico. Y los espacios en blanco son balanceados entre estos elementos.*

### **Ilustración**

*El tercer elemento en esta página se muestra como un bloque que se une a los tipográficos no sólo por su forma sino también por su color gris.*





### **Cabeza**

#### *Página dieciseis:*

*Encabezado al centro vertical de la página y alineado a la izquierda de la columna. Permite a la fotografía lucir presentándose en un segundo plano de importancia.*

#### **Texto**

*El encabezado de esta página se encuentra centrado verticalmente alineado horizontalmente a la izquierda para que nuestra atención se centró en la fotografía. Por el tamaño del tipo nuestra segunda lectura será la palabra Tepotzotlán.*

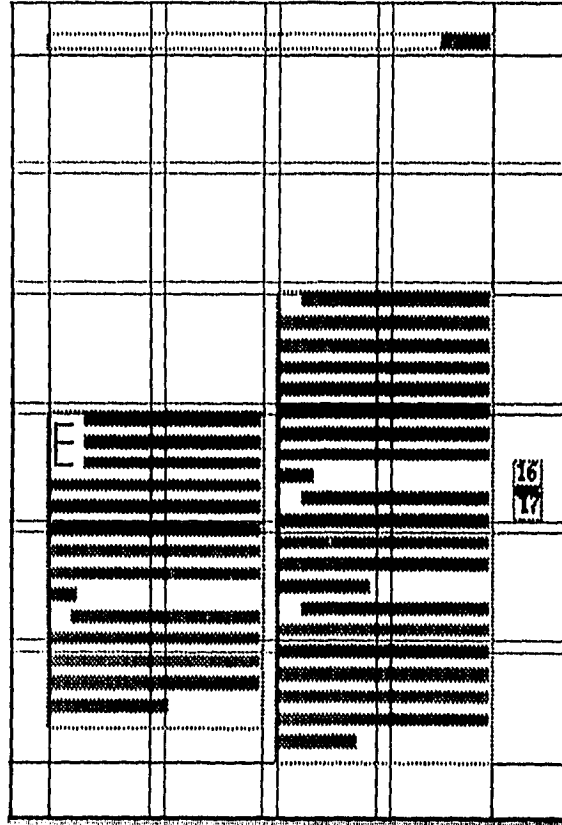
#### **Ilustración**

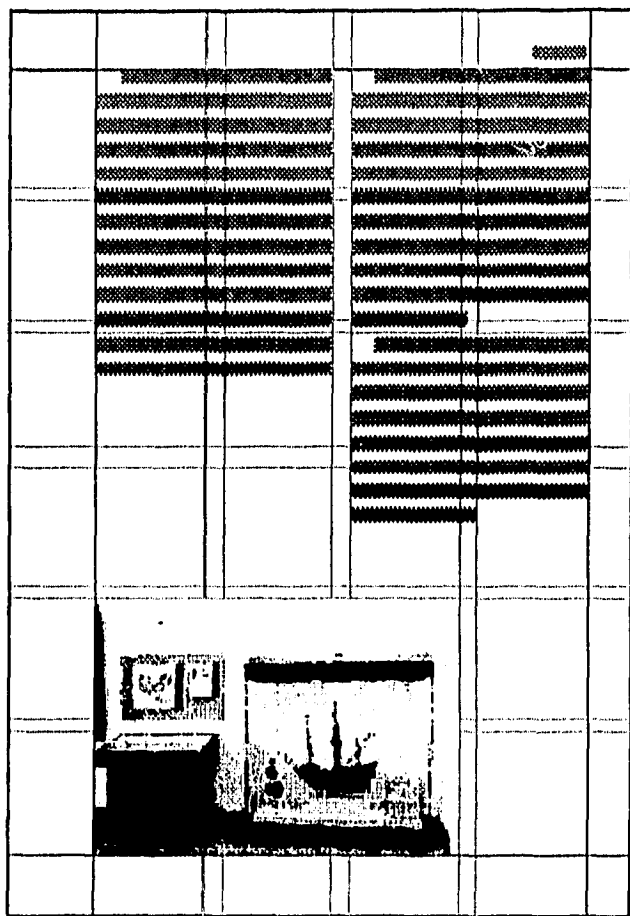
*La fotografía de la página es lo principal abarcandola en su totalidad.*

**Texto**

*Página diecisiete*

*El primer párrafo introductorio no es lo primero que descubrimos verticalmente, la mirada no lleva a ella después de que se da a notar con la capitular.*





### **Texto**

#### *Página dieciocho*

*Tipografía en bloques que definen la retícula de dos columnas, encuen-  
tran su balance por su  
relación entre blancos y el  
soporte ilustrativo al pie de  
la página.*

*Un diseño que se  
asiste de los grandes espa-  
cios en blanco para que la  
lectura sea ágil.*



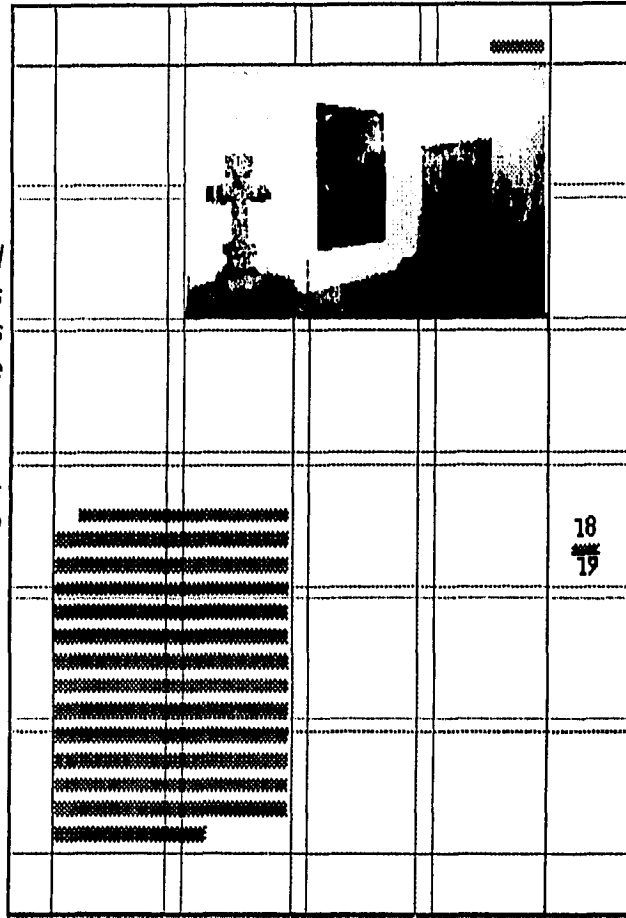
**Texto**

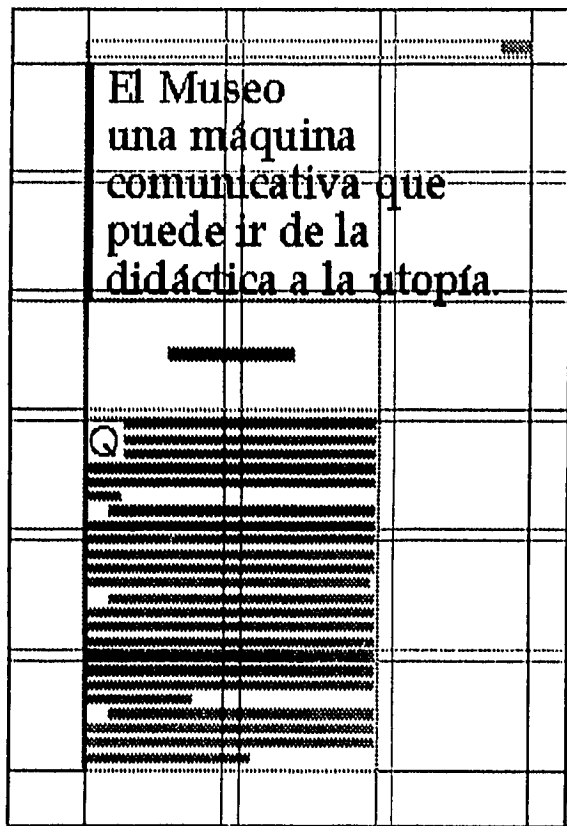
*Página diecinueve*

*El diseño de esta página marca el fin del artículo, manejando en conjunto los espacios con la página anterior. Juntas logran un movimiento en la lectura que lleva una diagonal visual descendente.*

**Ilustración**

*La fotografía en el extremo superior de la retrícula consigue armonizar con la ilustración de la página dieciocho. Llevando a observar de izquierda a derecha en una diagonal visual ascendente.*





**Cabeza:**

*Página veinte:*

*Texto de la cabeza de tipos en altas y bajas, alineado a la izquierda, complementado por un filete vertical. Llamando la atención no sólo por su peso y forma sino con la ayuda del grafismo.*

**Texto**

*Una vez más encontramos una diferencia de texturas donde el texto del encabezado está apoyado por un filete con justificación a la izquierda. El centro vertical lo marca el nombre del autor del artículo y debajo de este está la mancha tipográfica que ayuda al balance de no sólo esta página sino también la contigua.*

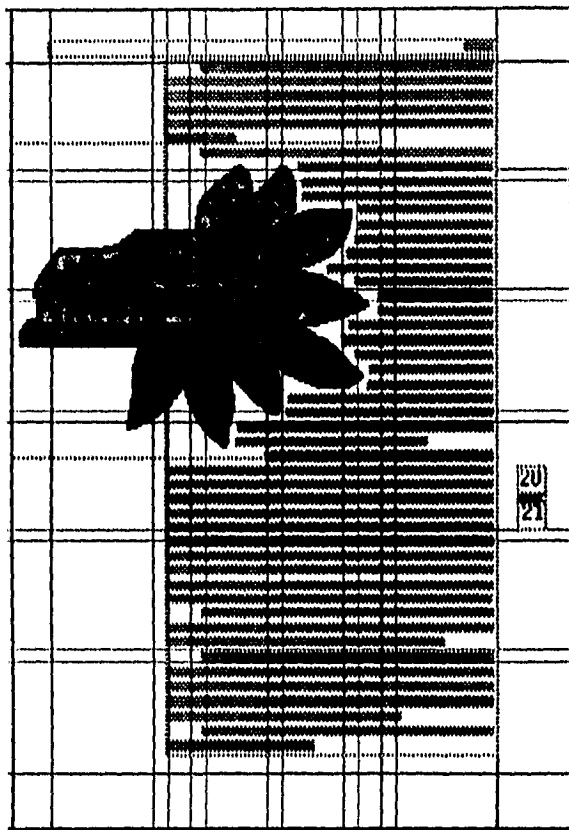
**Texto**

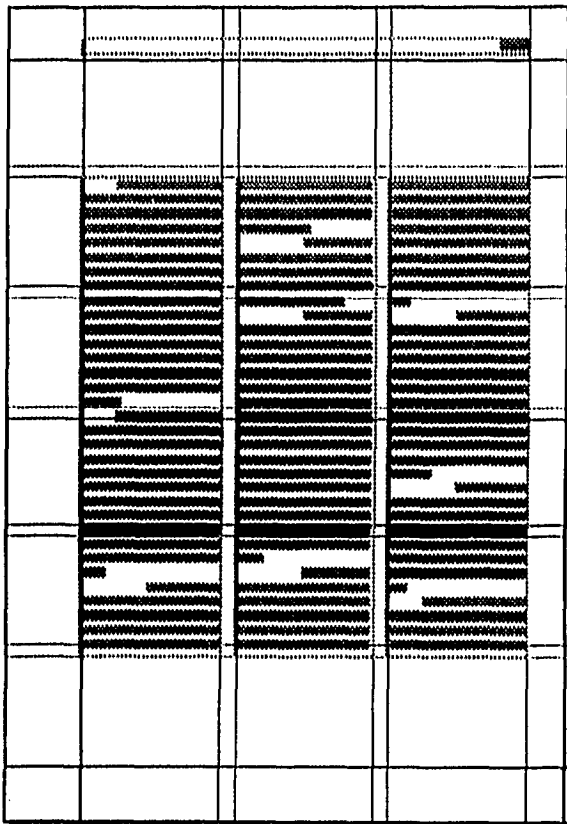
**Página veintiuno**

*La continuación del diseño es marcado por el bloque de texto.*

**Ilustración**

*Esta página comparte además de la similitud de manchas tipográficas el gráfico del centro que permite un diseño interesante dentro de la plana. Los espacios en blanco son un descanso en la observación del lector.*





**Texto**

*Página veintidos*

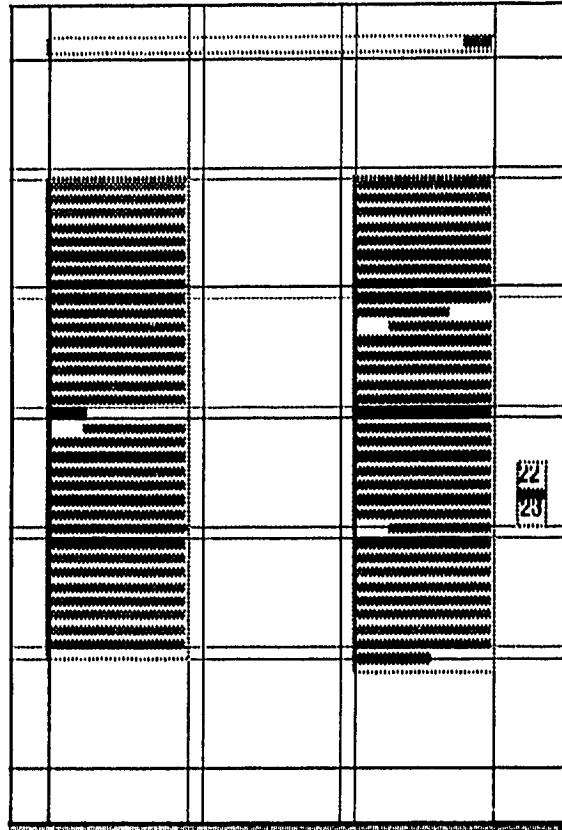
*El artículo continua dentro de esta página donde el lector se encuentra con un blanco introductorio y lleva su atención a las tres columnas tipográficas de diseño simple. Esta página se complementa con la siguiente*

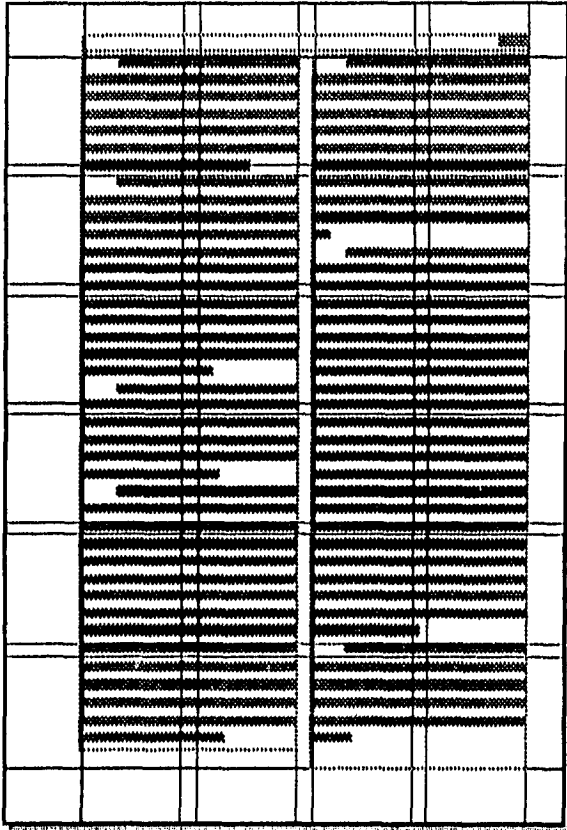
## Texto

### *Página veintitres*

*El lector se encuentra con otro espacio en blanco en la parte superior de la página, pero el texto continúa de la anterior, un hay un espacio en blanco entre las dos columnas de texto para que haya un descanso de entre las dos páginas y la columna que está a la izquierda lleva al lector a voltear a la siguiente página.*

*Estas dos páginas logran de un diseño simple de columnas tipográficas y espacios en blanco balanceados un buen ritmo de lectura y un diseño atractivo.*





**Texto**

*Página veinticuatro*

*Las columnas de texto en bloque señalan el fin del artículo y de la revista al estar estáticas. La pesadez de la mancha de texto descansa en los espacios blancos que la rodean aligerando y facilitando la lectura.*

*8 Propuesta de Páginas Exteriores:*

*a. Elementos Tipográficos:*

i. Fijos: El directorio que se encuentra en la segunda de forros, derechos reservados de autor y el colofón. En la contraportada el nombre del editor: La Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía.

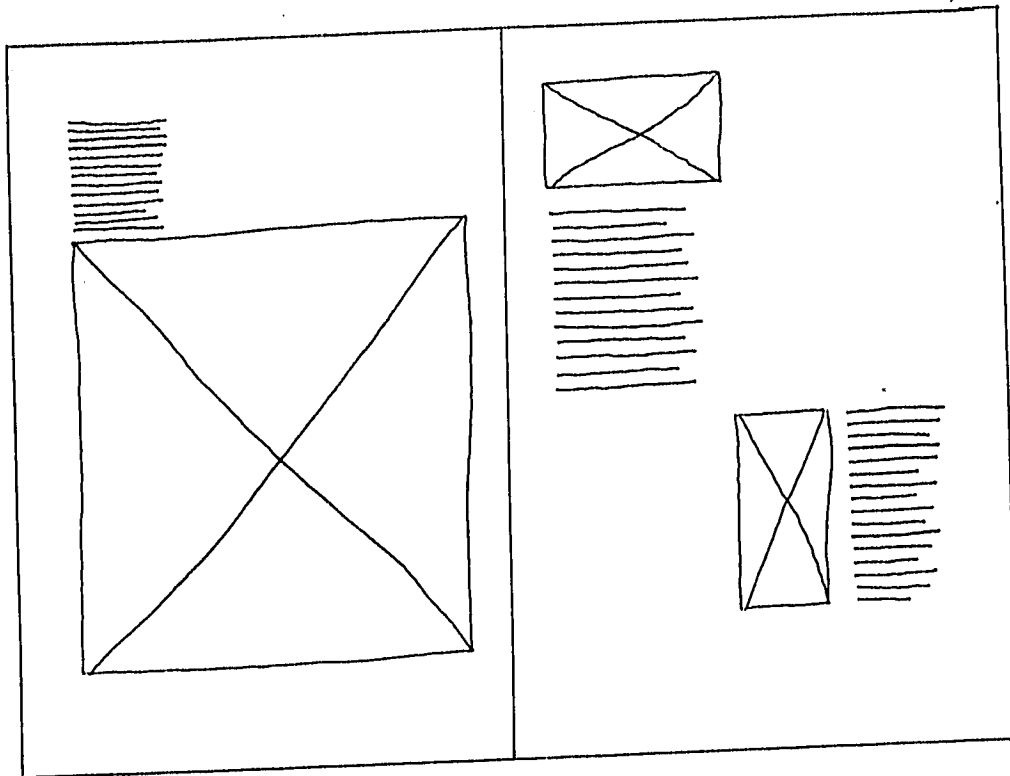
ii. Variables: La fecha, el precio y la cabeza. Contenido, número seriado del ejemplar, avance del próximo número.

*b. Elementos Ilustrativos:*

i. Fijos: Letragrama de la revista, emblemas de la Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía, así como el símbolo del Instituto Nacional de Antropología e Historia.

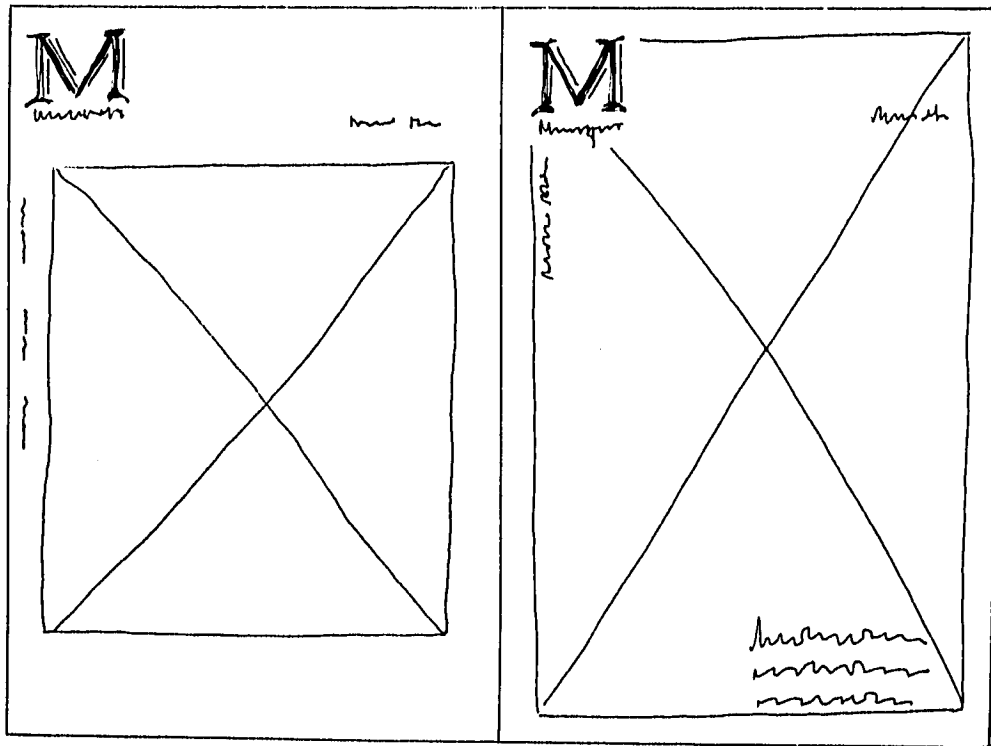
ii. Variables: Fotografía y las llamadas de atención.

DISEÑO EDITORIAL: PROPUESTA DE UNA REVISTA SE DIFUSIÓN Y ANÁLISIS SOBRE MUSICOLOGÍA.

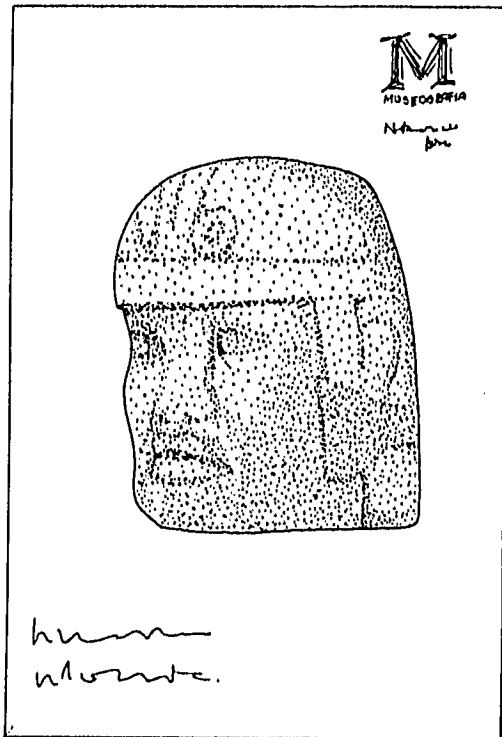
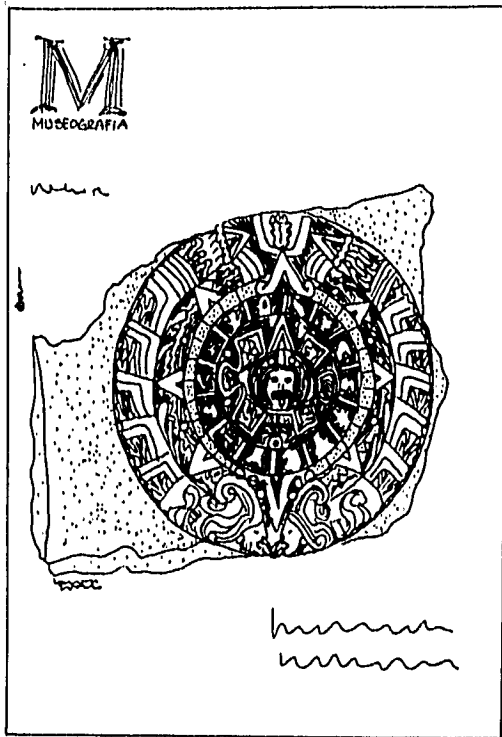


CAPITULO **2**



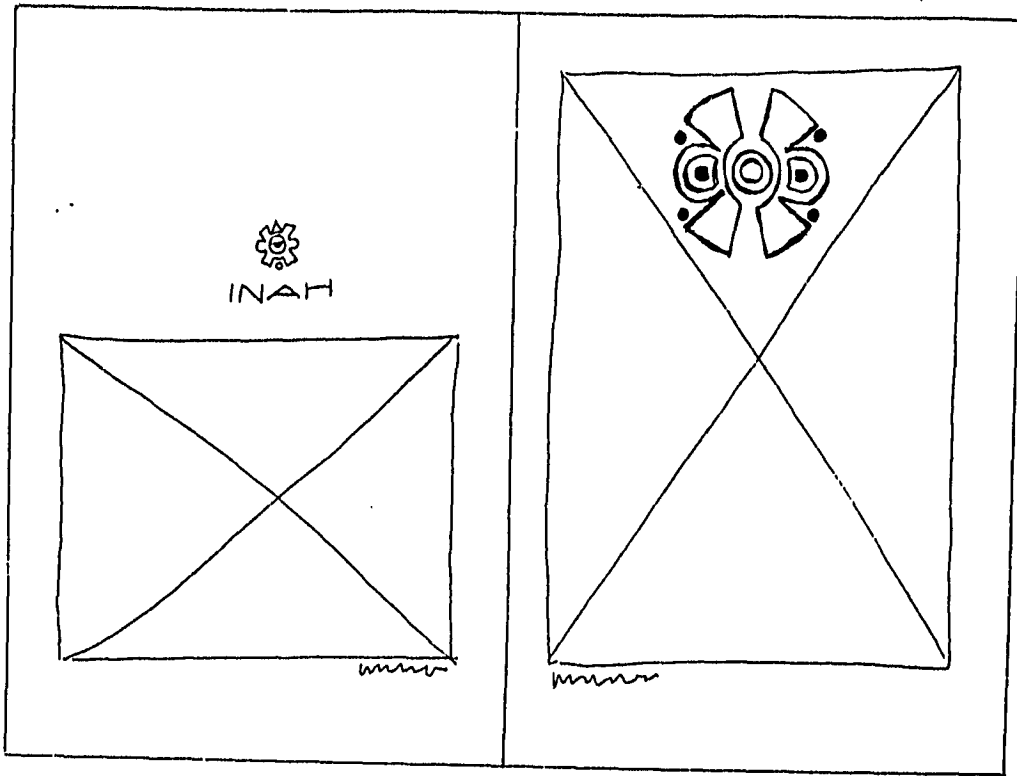


DISIÑO EDITORIAL: PROPUESTA DE UNA REVISTA DE DIFUSIÓN Y ANÁLISIS SOBRE MUSEOGRAFÍA.



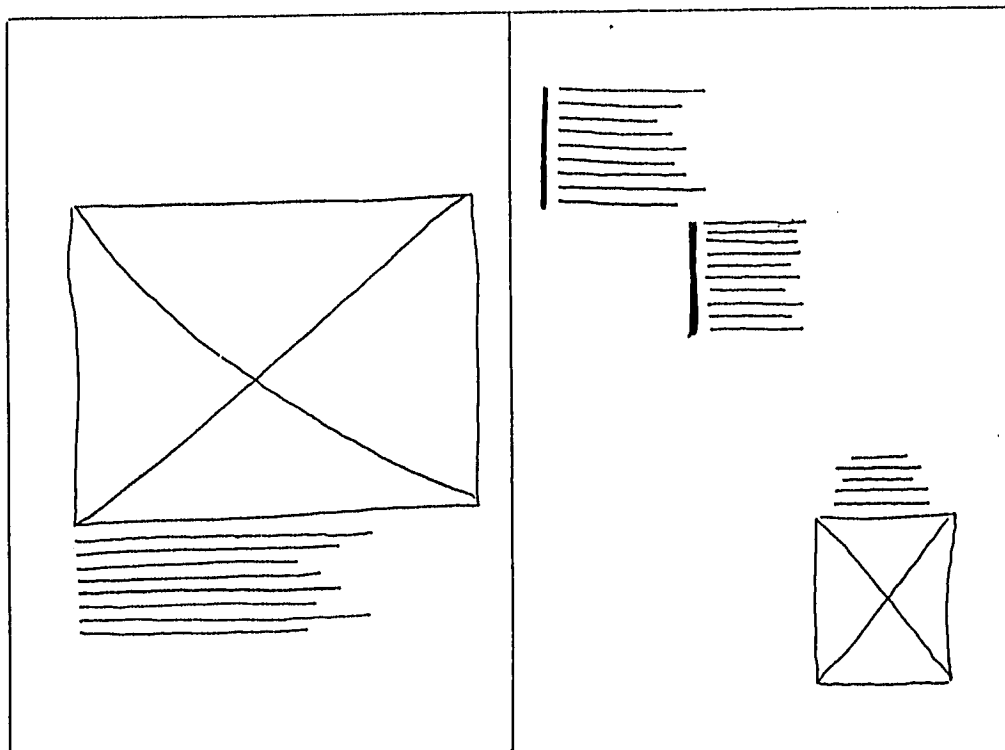
CAPITULO ● \_\_\_\_\_

DISEÑO EDITORIAL: PROPUESTA DE UNA REVISTA DE DIFUSIÓN Y ANÁLISIS SOBRE MUSEOGRAFÍA.



CAPITULO

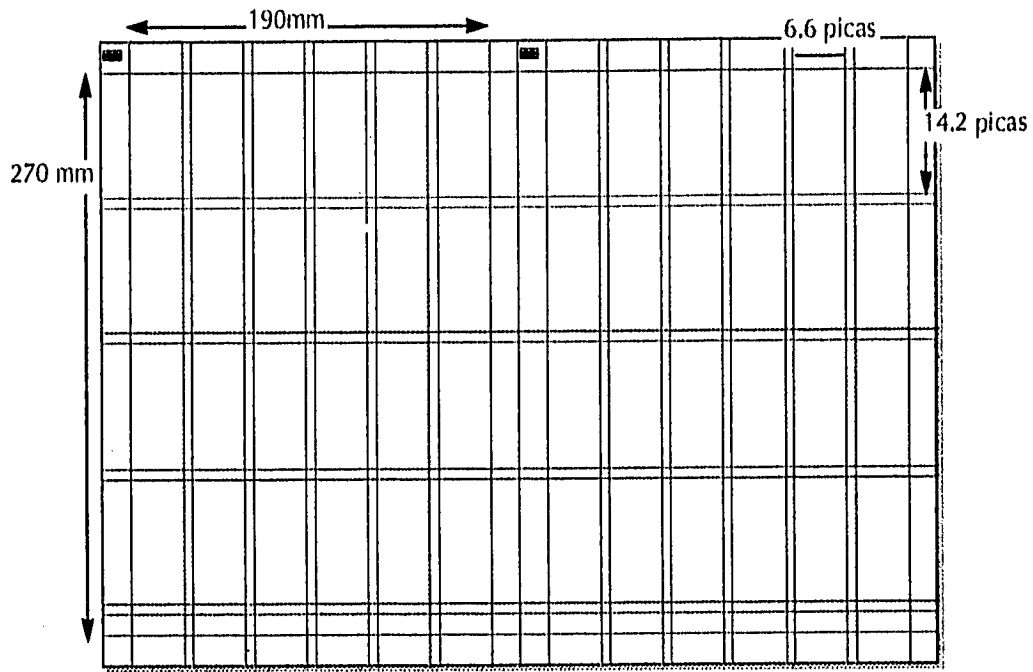
DISEÑO EDITORIAL: PROPUESTA DE UNA REVISTA DE DIFUSIÓN Y ANÁLISIS SOBRE MUSEOGRAFÍA.



CAPITULO

173

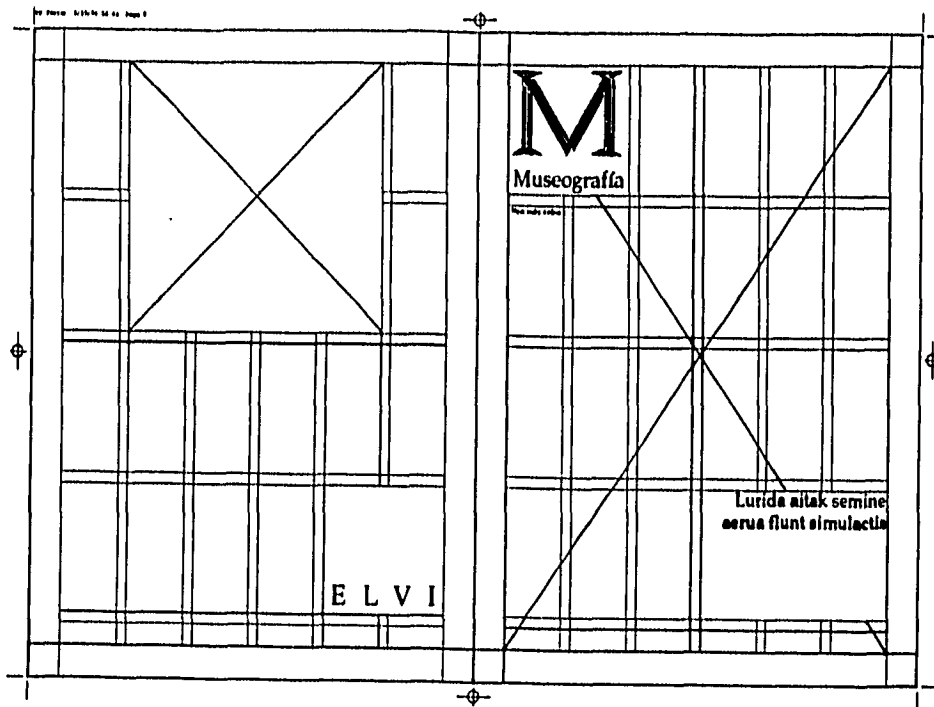
DISEÑO EDITORIAL: PROPUESTA DE UNA REVISTA SE DIFUSIÓN Y ANÁLISIS SOBRE MUSEOGRAFÍA.



CAPITULO

174

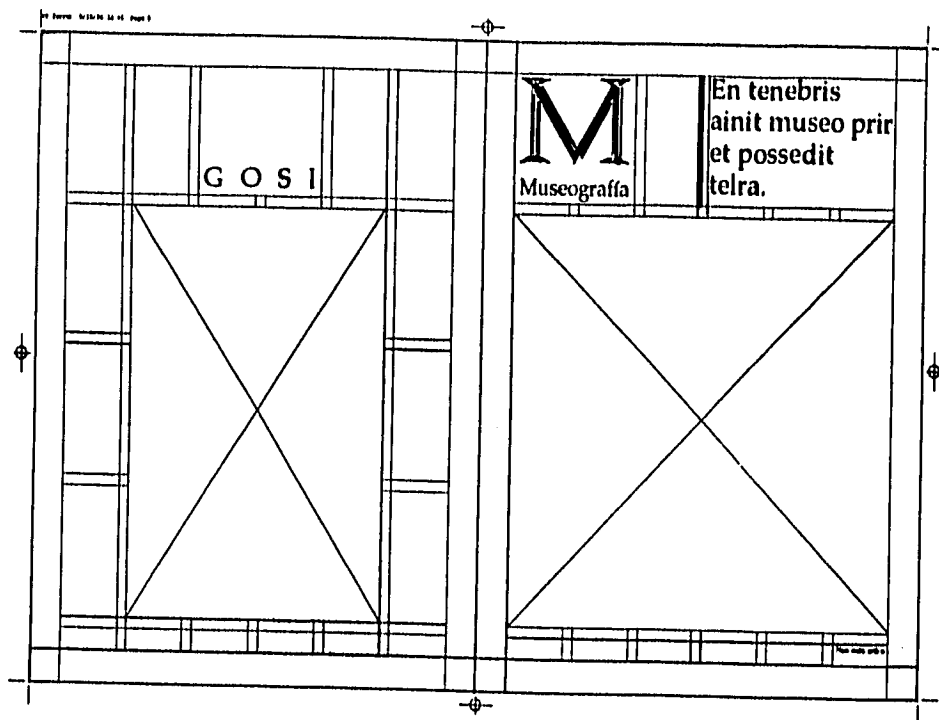
DISEÑO EDITORIAL: PROPUESTA DE UNA REVISTA DE DIFUSIÓN Y ANÁLISIS SOBRE MUSEOGRAFÍA.



CAPITULO

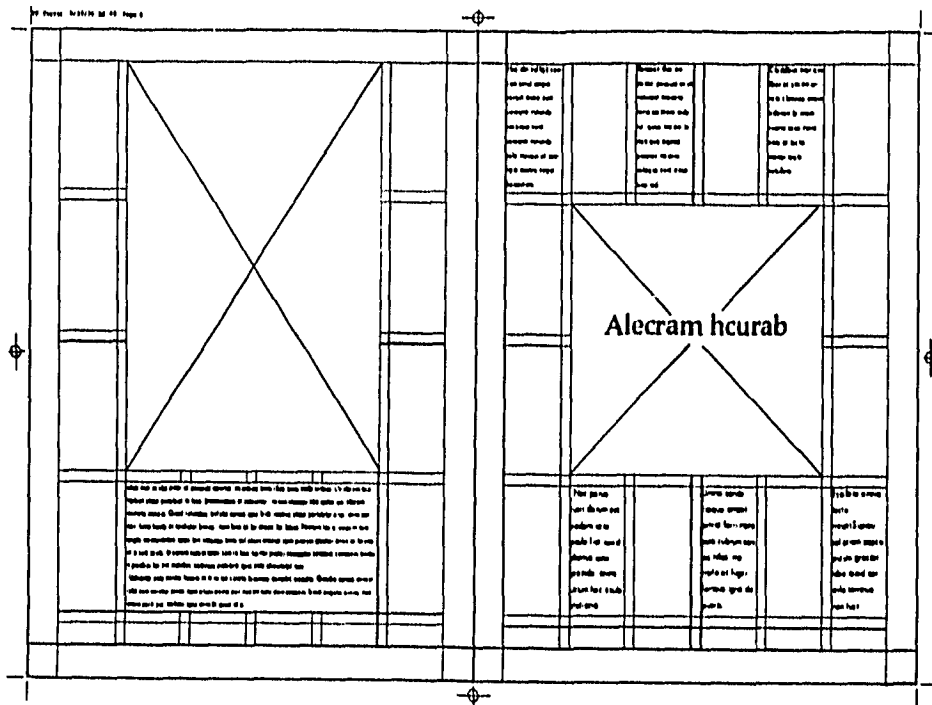
175

DISEÑO EDITORIAL: PROPUESTA DE UNA REVISTA DE DIFUSIÓN Y ANÁLISIS SOBRE MUSEOGRAFÍA.



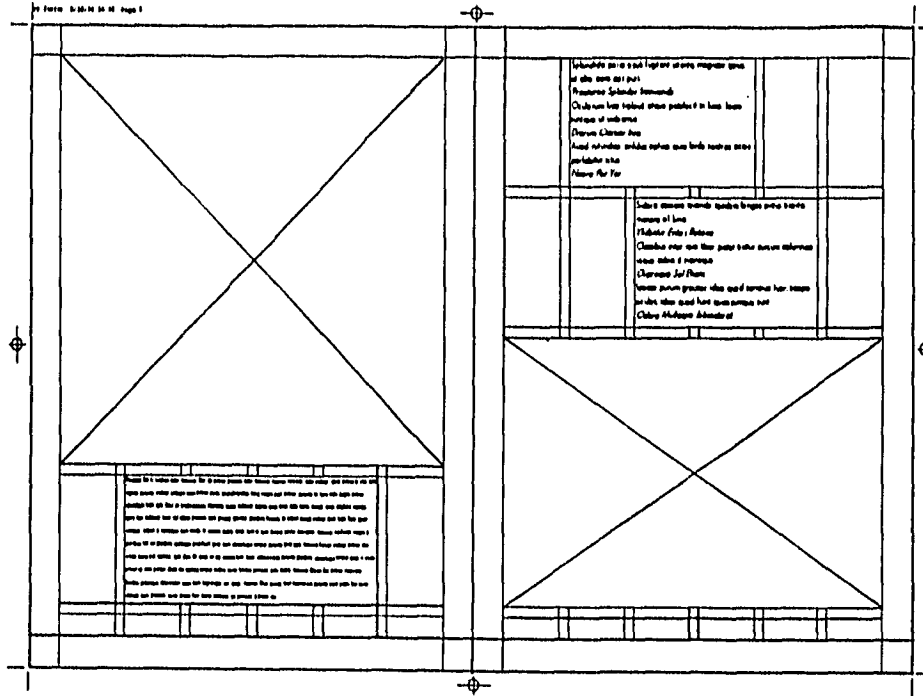
CAPITULO \_\_\_\_\_

176





DISEÑO EDITORIAL: PROPUESTA DE UNA REVISTA DE DIFUSIÓN Y ANÁLISIS SOBRE MUSEOGRAFÍA.



**Texto**

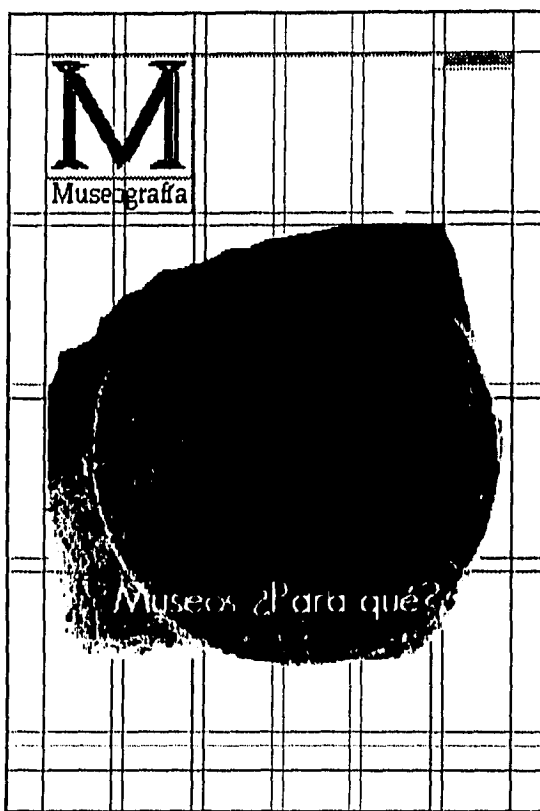
*Portada*

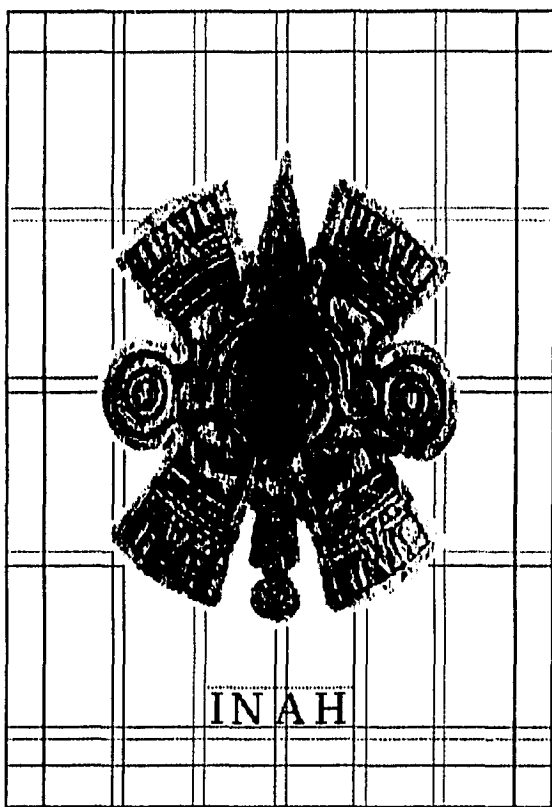
*Primera de forros*

*El texto es mínimo en la portada para que la atención se fije en la fotografía. El número de ejemplar, el precio y para provocar interés en el interior, el nombre del artículo "Museos ¿Para qué?"*

**Ilustración**

*La Piedra del Sol o Calendario Azteca. Compuesto de 20 meses de 18 días cada uno, 360 con cinco días inútiles. Un ícono que todos reconocen y que se relaciona fácilmente con museos.*





### **Ilustración**

*Contraportada*

*Cuarta de forros*

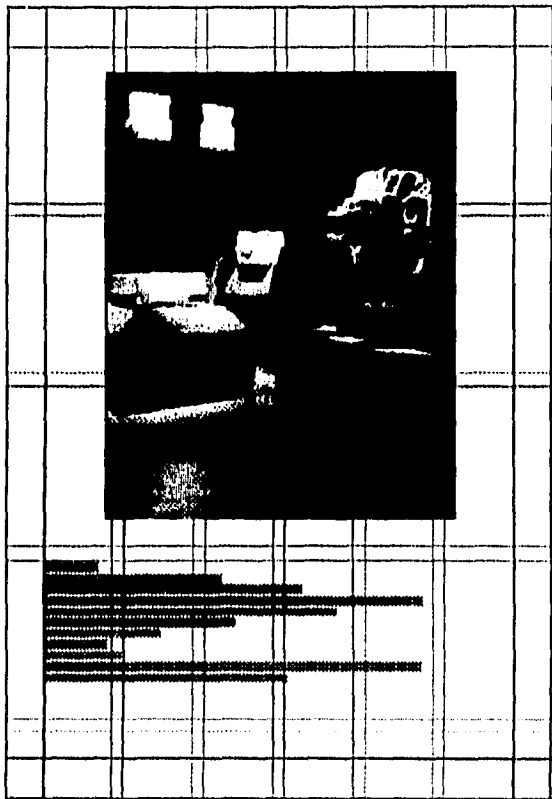
El ícono OLLIN (movimiento o temblor de tierra), Decimoséptimo de los 20 días del calendario nahua, que es un concepto de gran importancia en el pensamiento nahua, puesto que de él se derivan los de corazón: yollotl, que quiere decir "su movilidad", esto es lo que da vida y movimiento a alguien; yolliztli, vida, lo que nos mueve por dentro.

En su representación abstracta es utilizado por el Instituto Nacional de Antropología e Historia como logotipo.

Esta presentación fue tomada de un tambor vertical, hecho en madera. De una altura de 98 cm, se encuentra en el Instituto Mexiquense de Cultura en el Museo de Antropología e Historia en Toluca.

CAPITULO **■**

180



### **Ilustración**

#### **Segunda de Forros**

*La fotografía de esta página es la de una sala del museo de Antropología e Historia, donde se expone a Quetzalcoatl un ícono nada difícil de asociar con el tema de museografía.*

#### **Texto**

*De un puntaje muy pequeño, donde se describen los datos fijos y variables de toda segunda página de forros.*

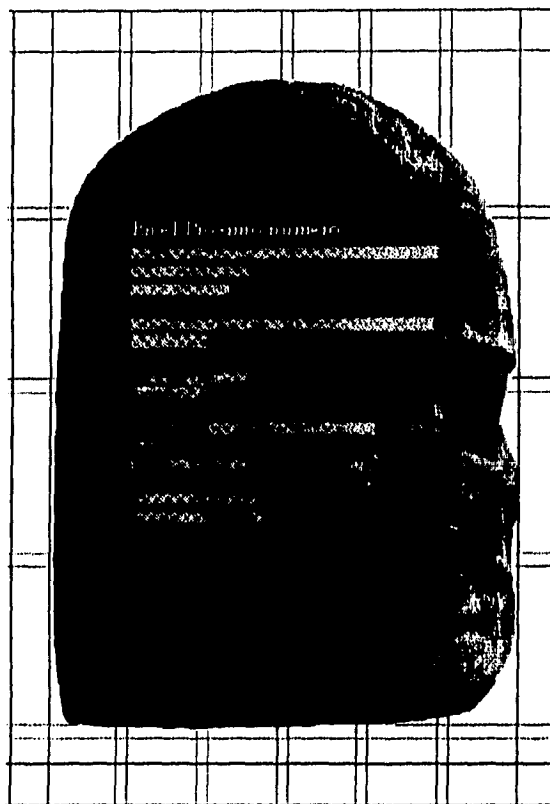
**Texto**

*Tercera de forros*

*Texto alineado a la izquierda ocupando una sólo columna sobre la ilustración.*

**Ilustración**

*Cabeza Colosal, Tallada en roca andesítica o basáltica. Mide entre 1.67 m de altura y pesa de 10 a 15 toneladas. Es una de cuatro encontradas en La Venta, Tabasco. Estas cabezas son un sello característico de la civilización Olmeca. La aquí representada se encuentra en el Museo Nacional de Antropología en la Ciudad de México.*



7

*Capítulo*

BI

I

E

T

E

### *A. Prueba a Color:*

Nos sirve para que el diseñador y el cliente sepan como quedará el producto final. Existen 2 diferentes tipos de pruebas a color: Las analógicas que se hacen a partir de películas positivas o negativos como el match-print. Y las digitales que se generan a partir del sistema de pre-prensa sin pasar por película y son de menor costo.

#### *1. La prueba digital a color en ink-jet*

Funciona con pequeñas gotas de tinta que se colocan en el papel formando la imagen o texto. Su calidad es buena, terminado en mate y su desventaja es que por se tinta de agua, al mojarse se corre la tinta.

#### *2. La prueba digital a color dye-sublimation*

Funciona con calor, requiere de un papel especial para altas temperaturas. Se calientan agujas de impresión a distintas temperaturas para dar las diferentes tonalidades, su calidad es parecida al ink-jet. De terminado brillante. Su desventaja es que al tener contacto con la grasa de las yemas de los dedos sufre decoloración.

*3. 3M Rainbow Desktop Proofer:*

Es de alta definición e impresión de tono continuo, permite dummies de prueba de color antes de negativos muy parecidos a la impresión final.

*4. El Cromaline:*

Analógica a base de toner. Es la más conocida pero inconsistente ya que se ve sucia o manchada. Por la presión atmosférica de la Cd. de México, no reproduce puntos abajo del 4 ó 5%. Más tiene la ventaja de producir colores especiales.

*5 El Match-Print:*

De tono constante, es compatible con cromaline, para agregar colores especiales, Puede cortarse al tamaño necesario.

*6. El Waterproof:*

Es muy confiable y la más sofisticada. Se puede realizar sobre el material a imprimir, las pruebas pueden ser montadas a doble cara, dobladas, engrapadas y refinadas. La prueba es limpia, con colores correctos de pigmentos reales de tinta.

*7. Iris:*

Prueba de color digital. No hay tramado y el color es de más calidad que el detalle.



*B. Final:*

Para entregar trabajo a la impresora de manera que facilitemos el trabajo al impresor describimos el documento en forma escrita:

La fecha en la que entregamos el programa, El nombre del disco, así como el del archivo, si el formato del disco es Macintosh o PC, el tipo de almacenamiento, descripción del trabajo, tamaño de Salida, con sus especificaciones, orientación.

DISEÑO EDITORIAL: PROPUESTA DE UNA REVISTA DE DIFUSIÓN Y ANÁLISIS SOBRE MUSEOGRAFÍA.

Fecha:

Compañía (a quien se va a facturar):

Representante:

R.F.C.:

Dirección:

Tel/Fax:

Nombre del disco: Revista Museográfica

Nombre del Archivo: Museografía

Urgente: Si  No

Formato del disco: Macintosh  PC

Almacenamiento:  Diskette 3.5  
 Removable 44 MB  
 Removable 88 MB  
 Disco Optico  
 Otro:

Programa: QuarkXpress Versión:

De la Pag: Uno A la Pag: Veinticuatro TotalPags: 24

CAPITULO 

187

DISEÑO EDITORIAL: PROPUESTA DE UNA REVISTA DE DIFUSIÓN Y ANÁLISIS SOBRE MUSICOLOGÍA.

**Descripción del trabajo:**

- Selección de Color
- Medio Tono
- Digitalización
- Diseño
- Código de Barras
- Copias
- Separación de Color
- Línea
- Dye Sublimation
- Visual Edge
- Laser
- Otro:

**Tamaño de la salida:**

- Carta
- Large (40x55)
- Otro: 22.0 x 30.0 cm
- Oficio
- Tabloide
- 80x100 cm (Visual Edge)

**Especificaciones de Salida:**

- 300 DPI
- 2400 DPI
- 600 DPI
- 3000 DPI
- 1200 DPI
- Otro:

**Especificaciones de Lineaje:**

- 65 LPI
- 120 LPI
- 150 LPI
- Otra:
- 75 LPI
- 133 LPI
- 175 LPI
- 100 LPI
- 140 LPI
- 200 LPI

<b>Fuertes:</b> (con marca)	Normal	Bold	Itálica	Bold Itálica
<u>Eras</u>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
<u>Garamond</u>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Orientación:**

Horizontal  Vertical

**Producción:**

Estandar  Especializada

Tiempo Estimado

**Material de Salida:**

Positivo  Negativo  Papel

Emulsión Arriba  Emulsión Abajo

Visual Edge: Laminado  Sin laminar

Dye Sublimation

**Registros:** Si  No

**Información para Digitalización:**

No. de Digitalizaciones:

Referencia:

- Opaco                       Transparencia  
 Color     ByN                       Escala de grises

Resolución final:

Tamaño:

**Observaciones:**

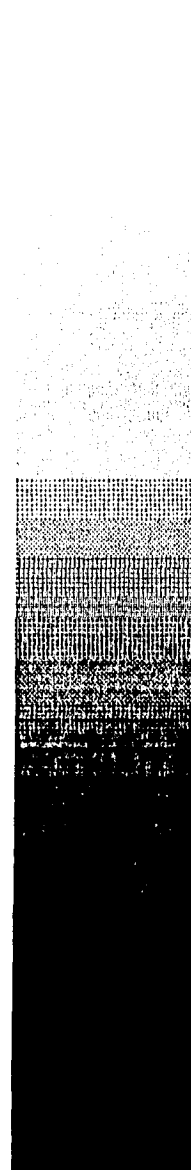
## *Conclusiones*

La Revista M-Museografía es una publicación diseñada para resolver los problemas de comunicación transmitiendo una gran cantidad de información periódicamente. Cumpliendo con cualidades de manejabilidad y fácil transportación. De layout ligero permitiendo una lectura rápida.

Satisface la necesidad de la Escuela de Museografía de difundir los últimos estudios museográficos tratando una variedad de artículos con los que se integra una comunidad profesional científica compartiendo también sus inquietudes a través de un continuo diálogo.

La revista se formó con la intención de crear un lugar placentero donde se reúnan conocimientos didácticos para enriquecer la investigación museística, facilitando un espacio editorial con propuesta de retículas de las que pueden disponerse libremente siguiendo reglas básicas del diseño para una formación correcta, accesible y dinámica.

CONCLUSIONES

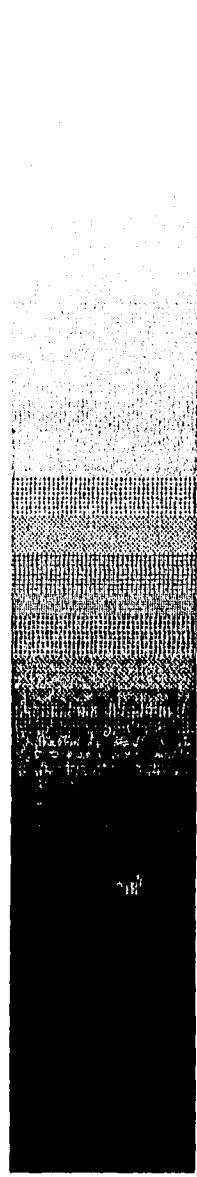


Es importante conocer el método tradicional como base de un buen diseño y complementar nuestras herramientas haciendo propio el diseño digital para enfrentar el futuro de forma óptima.

Con la evolución tecnológica de la actualidad los talleres editoriales se ven obligados a dejar los métodos tradicionales de trabajo para poder competir y no quedar obsoletos. Al trabajar con la computadora con la ayuda de diseñadores para la buena disposición de los documentos, se obtienen ventajas de ahorro de tiempo y material, consiguiendo una mejor precisión y calidad en el desarrollo del proyecto.

Al analizar el proceso del diseño hacemos una reflexión para la mejora de proyectos subsecuentes, es conveniente tratar a cada publicación de manera individual aún cuando es importante mantener unidad entre todas las revistas. Así con la meditación y anotación de los puntos a perfeccionar nos formamos como diseñadores profesionales.

CONCLUSIONES



*Bibliografía*

Arteta, Ubieto,  
*Sobre tipografía,*  
Anubar Ediciones,  
Valencia, 1977

Bee, Harry,  
*Publish it on a desktop,*  
*P.C. Resource, The practical guide to MS-DOS Computing,*  
Peterborough, N.H.  
Oct, 1988

Dair, Carl,  
*Design with type*  
University of Toronto Press,  
Canada, 1967

García Bengoa, José L.,  
*AutoEdición con PageMaker 5.0 Para Windows a su alcance,*  
Ed. McGraw-Hill/Interamericana de España S.A.  
Madrid 1995

BIBLIOGRAFIA



Guzmán, Virginia,  
Rocha, Rubén,  
*Folleto Informativo Exconvento de Churubusco,*  
D.R. INAH, Ciudad de México, 1991

Hulburt, Allen,  
*Layout: The design of the printed page,*  
Watson-Guptill Publications,  
NewYork, N.Y. 1977

Koren, Leonard,  
Meckler R. Wippo,  
*Recetario Diseño Gráfico,*  
*Propuestas, Combinaciones y soluciones a sus Layouts,*  
Ed. G.Gili S.A.  
México

"El Centro de documentación de la Escuela Nacional de Conservación,  
Restauración y Museografía del INAH",  
LaCouture, Felipe,  
Boletín FEMAM,  
Numero 7 Otoño-Invierno 1994

BIBLIOGRAFIA \_\_\_\_\_

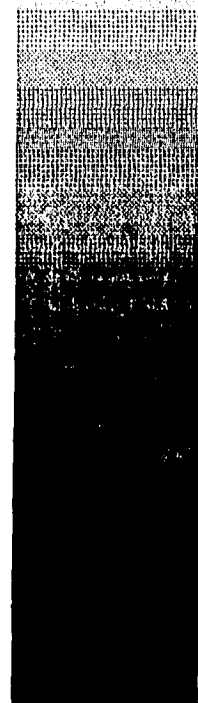
Lynn, John,  
*Cómo preparar diseños para la imprenta*  
Ed. G.Gili S.A.  
1990

Müller-Brockmann, Joseph,  
*Sistema de retículas,*  
*Un manual para Diseño Gráfico,*  
Ed. G.Gili S.A., 2ª edición,  
Barcelona, 1992

Murray, Ray,  
*El arte de imprimir*  
*Manual de Técnicas para Directores Artísticos y Diseñadores,*  
Ed. G.Gili, S.A.  
Barcelona, 1980

Owen, William,  
*Diseño de Revistas,*  
Ed. G.Gili, S.A.  
Barcelona 1991

BIBLIOGRAFIA



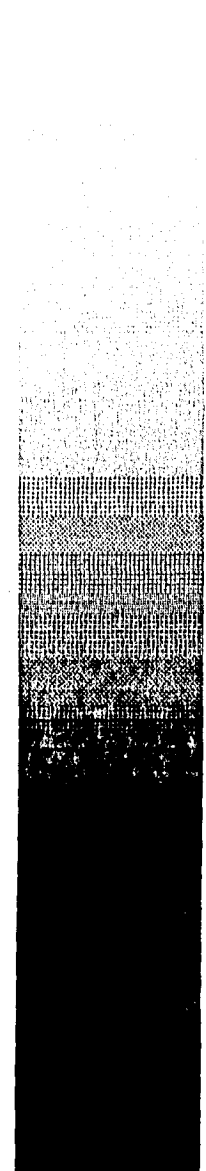
Shushan, Ronnie,  
Wright, Don,  
*Desktop Publishing by design,*  
Microsoft Press,  
Redmond, Washington, 1989

Skillin, Majorie E.,  
Gay, Robert M.,  
*Words into Type,*  
Prentice -Hall Inc.,  
Englewood Cliff, New Jersey, 1974

Swann, Alan,  
*Como diseñar Retículas,*  
Ed. G.Gili S.A.  
Barcelona 1990

Trevitt, John,  
*Book design,*  
Cambridge, 1980

BIBLIOGRAFIA



*La Composición en Artes Gráficas*

Tomo 1

Tratado tec. con profusión de ilustraciones y ejemplos gráficos,

Ediciones Don Bosco,

Biblioteca Profesional, E.P.S.,

Séptima edición,

Primera edición: Barcelona 1970

"Preprensa Digital a Color",

Preprensa Creativa. La Computación Aplicada a las Artes Gráficas

Año 1, Número 1, 1994,

Edo. de México

Amigos de las Artes de México,

The Metropolitan Museum of Art,

*MEXICO, Esplendores de treinta siglos,*

Ed. Arnolfo Modadori Editore, S.p.A.,

Verona, Italia, 1991

*Enciclopedia de México,*

Tomo II y Tomo X

Ed. Especial para Encyclopaedia Britannica de Mexico, S.A. de C.V.

Compañía Editora de Enciclopedias de México, S.A. de C.V

México, 1987

BIBLIOGRAFIA

*Citas*

1. **Página 3** Guzmán, Virginia; Rocha, Rubén;  
Folleto Informativo;  
*Exconvento de Churubusco*;  
D.R. INAH, Ciudad de México;  
1994.
2. **Página 6** LaCouture, Felipe; *Boletín FEMAM*;  
El Centro de Documentación de la  
Escuela Nacional de Conservación,  
Restauración y Museografía del  
INAH; Numero 7, Otoño -Invierno;  
1994.
3. **Página 43** Owen, William;  
*Diseño de Revistas*;  
G.Gili. de México S.A.;  
1991; p. 198.
4. **Página 44** ibidem.

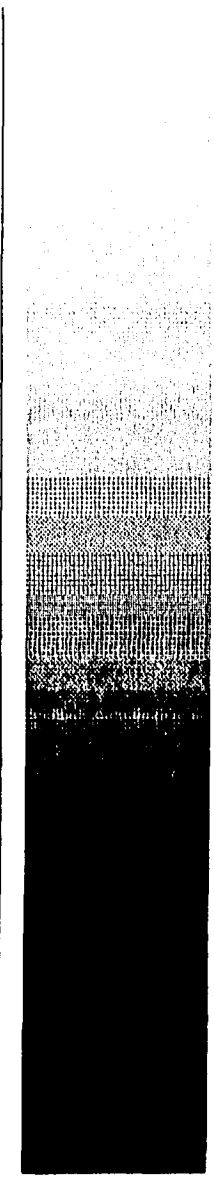
CITAS

5. **Página 53** "Tu Futuro en la PrePrensa Digital a Color";  
Preprensa Creativa, Año 1, No.1;  
Edo. de México; p.7.
6. **Página 54** ibidem.
7. ibidem.
8. **Página 55** ibidem.
9. **Página 56** "Tu Futuro en la PrePrensa Digital a Color";  
op.cit.; p. 8.
10. **Página 58** Murray, Ray; *Manual de Técnicas*;  
G.Gili. Diseño; Barcelona, 1980; p. 378.
11. **Página 77** "Tu Futuro en la PrePrensa Digital a Color";  
op.cit.
12. **Página 79** García, José L;  
*Autoedición con PageMaker 5.0 para  
Windows*; McGraw Hill Informática;  
España; 1995; pp. 31.

CITAS

18. **Página 81** *Técnicas del Arte de Imprimir*, Tomo II; 5ª Edición; 1ª Edición, 1953; Librería Salesiana, Barcelona.
14. **Página 111** "Digital Imaging, El proceso de digitalizar, corregir, modificar y componer arte para impresión"; al Diseño Gráfico; Año 4, No. 19; México, 1995; p.22.
15. *ibidem.*
16. *ibidem.*

CITAS



## *Índice*

Contenido

Agradecimientos

Prólogo

Introducción

I. Capítulo Uno	Página	1
A. Cliente. Descripción		2
1. Perfil del usuario		6
2. Objetivos de la Empresa		7
3. Competencia		8
Cuadros descriptivos		9
II. Capítulo Dos	Página	21
A. ¿Qué es la revista? Antecedentes Históricos		22
1. ¿Cuándo surge?		
2. ¿Porqué?		
3. ¿Cómo?		
B. Clasificación		23
1. Patrocinador		
a. Comerciales		
b. Informativas		



2. Tema	24
a. Profesionales	
b. No profesionales	
III. Capítulo Tres	Página 26
A. Diseño Editorial	27
B. Elementos de la revista	29
1. Diseño de cubiertas	
a. Elementos de la Portada (Diagrama)	30
Cabeza (Bocetos Letragrama)	31
Letragrama final	34
b. Contraportada (Cuarta de forros)	35
c. Segunda de forros	36
d. Tercera de forros	
e. Lomo	
2. Diseño de Interiores	37
a. Texto	
b. Fotografías e Ilustraciones	43
c. Folio	47
d. Grafismos	48
e. Pies de fotografía y de Ilustraciones	

3. Tipos de Impresión	49
a. Offset (Resumen)	
4. Teoría del Color	50
a. Nomenclatura de colores (Círculo Cromático)	51
b. Color en Preprensa digital	53
RGB	54
CMYK	55
IV. Capítulo Cuatro	Página 57
A. Preparación de la Revista	58
1. Formato	
2. Ancho de columna	63
3. Interlineado	64
4. Tipografía	65
Partes del tipo	66
Espacios tipográficos	68
5. Procesador de datos	73
DTP (Desk Top Publishing)	75
a. Separación de color	78
b. Negativos	79

V. Capítulo Cinco	Página	80
A. Encuadernación		81
1. El casado		
2. La compaginación		83
3. La imposición		84
a. Módulos de Impresión		
4. La encuadernación a caballo		85
VI. Capítulo Seis	Página	86
A. Justificación del Proyecto		87
1. Determinación del formato		
Caja tipográfica		88
Retícula: 3 columnas		90
Retícula: 4 columnas		91
Retícula: mixta		92
2. Preparación del Texto		106
3. Captura		107
4. Digitalización		108
Tipos de resolución		109
5. Archivos de Prerensa		110
Filtros PICT/TIFF/EPS		111
Tablas de captura		113

6. Propuesta de Retículas	128
7. Propuesta de páginas interiores	143
a. Elementos Tipográficos	
Descripción páginas 1 a la 24	144
8. Propuesta de páginas exteriores	168
a. Elementos Tipográficos	
i. Fijos	
ii. Variables	
b. Elementos Ilustrativos	
i. Fijos	
ii. Variables	
Retícula	174
Descripción Portada	179
Descripción Contraportada	180
Descripción Segunda de forros	181
Descripción Tercera de forros	182
Vii. Capítulo Siete	Página 183
A. Prueba a color	184
B. Final	186
Conclusiones	
Citas	
Bibliografía	
Indice	