

TFG

**PROTOTIPO IMPRESO DE LA
REVISTA 13CATORCE**

Presentado por Sagri Serrano Bataller

Tutora: M^a Ángeles Parejo (Geles Mit)

Facultat de Belles Arts de San Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2013-2014



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

ÍNDICE

1. RESUMEN – ABSTRACT	5
2. INTRODUCCIÓN	6
3. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6
3.1. Planteamiento de objetivos	6
3.2. ¿Qué es el diseño editorial?	7
3.2.1. Tipos publicación impresa	8
3.3. Inspiración/Referentes	9
3.3.1. Inspiración a nivel conceptual de las revistas de arte	10
3.3.2. Inspiración a nivel formal de las revistas de arte	11
3.4. Pautas de la revista según los elementos básicos	13
3.4.1. Jerarquía y maquetación	13
3.4.2. La retícula	14
3.4.3. Contraste	15
3.4.4. Peso	15
3.4.5. Tensión	16
3.4.6. Ritmo	16
4. PROCESO DE TRABAJO	16
4.1. Aspectos conceptuales de la revista	
4.1.1. La cabecera de revista/Naming	17
4.1.2. Temática y organización de contenidos/ Secciones	17
4.2. Aspectos formales de la revista	17
4.2.1. Características técnicas	17
4.2.2. La articulación de la información/ Maquetación interiores	18
4.2.3. Imagen y uso del color en los interiores	19
4.2.4. La tipografía en la composición de página	20
4.2.5. Estructura - Esquema de continuidad en la serie de portadas para el proyecto de revista	21
4.2.6. Estructura - Esquema de discontinuidad en la serie de portadas para el proyecto de revista	23
5. ARTE FINAL Y PREPARACION PARA IMPRESION DIGITAL	25
5.1. Resolución y calidad de las imágenes	25
5.2. Pruebas de impresión	25
5.3. Elección del papel	26
6. CONCLUSIONES	26
7. BIBLIOGRAFÍA	27

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría que estas líneas sirvieran para expresar mi más profundo y sincero agradecimiento a todas aquellas personas que con su ayuda han colaborado en la realización del presente trabajo, con sus aportaciones gráficas y contenidos que han nutrido esta revista.

En especial a Geles Mit, tutora de este proyecto, por la orientación, el seguimiento y la supervisión continua del mismo, pero sobre todo por su profesionalidad, y por la motivación y el apoyo recibido.

Especial reconocimiento merece el interés mostrado por mi trabajo y las sugerencias recibidas por Thor González, por el ánimo infundido y la confianza depositada en mí.

También me gustaría agradecer a Ana Sabater, Rocio Blázquez y María José Salinas por regalarme su tiempo y apoyo cuando lo he necesitado y simplemente por estar ahí y creer en mí.

Quisiera hacer extensiva mi gratitud a todos mis compañeros, con los que he disfrutado aprendiendo y compartiendo intereses así como al equipo de profesionales que han intervenido en la materialización de este trabajo, y han cuidado todo tipo de detalle.

Y para finalizar un agradecimiento muy especial merece la comprensión, paciencia y el ánimo recibidos de mi familia y amigos, y cómo no por la presencia de mi madre, por seguir ahí.

A todos ellos, muchas gracias

1. RESUMEN

Palabras clave: revista, diseño, arte, fotografía e ilustración.

El presente trabajo de fin de grado de bellas artes, se centra en el diseño, desarrollo y materialización del primer número de una revista impresa. El nombre de esta publicación es *13catorce* y versa sobre diseño, ilustración y fotografía, así como la aplicación de estas disciplinas al producto.

La revista además de un fin en sí misma, es el medio por el cual aplicar los conocimientos adquiridos en el campo del diseño durante el grado. En el cuerpo de este trabajo se describe el estudio previo, los referentes, los elementos de diseño, los aspectos conceptuales y formales, la imagen y la impresión.

Obteniendo como resultado final una edición artística, compuesta por varios tipos de papel elegidos concienzudamente, y que se ajusta a una estética cuidada y sencilla, con composiciones claras y directas, que permiten al lector centrarse y disfrutar de las imágenes y los textos que contienen sus páginas.

1. ABSTRACT

Key words: magazine, design, art, photography and illustration.

This Fine Arts degree work is focused on the design, development and realization of a printed magazine first issue. This publication will be known as *13catorce* and it will be related to design, illustration and photography, as well as the application of these disciplines to the product.

The magazine, more than just being an end in itself, is also a means to apply the achieved knowledge at the design field during the degree studies. The previous study, the referents, the elements of the design, the conceptual and formal aspects, the imaging and the printing processes are described at the body of this work.

All of this results in an artistic edition composed of different types of paper carefully chosen that conforms with a neat and simple appearance with clear and direct compositions that allow the reader to focus and enjoy the images and texts contained in its pages.

2. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo final de grado, trata sobre la producción de una publicación trimestral impresa, llevando a la práctica el primer ejemplar. “13Catorce” es una revista de diseño, fotografía e ilustración y en apartados posteriores trataremos todo el proceso de desarrollo de la misma, desde su diseño hasta su concepción impresa, en la que pondremos especial atención en la elección del papel que dotará a la revista de una calidez especial.

El tema central de la revista es el arte y el diseño, por lo que los contenidos responden a temas de actualidad en ámbitos de la ilustración, el diseño y la fotografía.

13Catorce pretende ser una revista para gente con interés por cualquiera de las artes que se muestran en ella. Con contenidos que sirvan para descubrir, deleitar e informar a un público exigente y con visión crítica en este sector.

En una fase previa a la realización de la revista estudiaremos las pautas básicas del diseño, para poder llevar a la práctica todas las nociones adquiridas, se buscaran y trabajaran los referentes que más nos han influido, posteriormente se tendrán en cuenta los aspectos conceptuales, formales, de imagen y de impresión, y finalmente se materializara una obra que se ajuste a una estética cuidada y sencilla con composiciones claras y directas, como diría Van de Rohe “Menos es Más”¹.

La revista se estructurará en tres partes:

Una parte de los contenidos de la revista consisten en la muestra paralela de obras de jóvenes emergentes junto con la de artistas consolidados. De esta forma se pretende promocionar trabajos de jóvenes emprendedores por un lado y por otro lado mostrar obra de profesionales en la materia.

También se trata la aplicación de la ilustración y el diseño al producto ya que es una forma de ver la obra más allá de su visión habitual, mostrando su aplicación y funcionalidad en otros espacios donde también se puede exhibir la creación del artista.

Por último se reservará un espacio al final de la revista, donde se informará de la agenda cultural con apartado de exposiciones, talleres y concursos relacionados con las disciplinas tratadas en la publicación.

3. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

3.1. PLANTEAMIENTO DE OBJETIVOS

El objetivo principal del proyecto que vamos a llevar a cabo es la elaboración del trabajo final de grado que consiste en la realización de una revista trimestral de diseño, fotografía e ilustración, en la que vamos a aplicar y desarrollar los conocimientos adquiridos a lo largo de los estudios de grado. Además nos interesa que la revista este formada por varios apartados y consiga una unidad dotada de

¹ VAN DE ROHE, LUDWING, Manifiesto Menos en Más.

coherencia y ritmo, con imágenes interesantes. En definitiva una revista con aspecto profesional que resulte atractiva a todo aquel que sienta feeling con cualquier disciplina que se muestre en ella.

En este trabajo realizaremos una recopilación de datos por los principales tipos de publicación, con el objetivo de ver el entorno en el que vamos a desarrollar nuestra revista. El proyecto, también tiene como objetivo, mostrar la estética del diseño aplicada a la revista, por lo que necesitaremos realizar un recorrido por distintas nociones de esta disciplina, con el fin de acercarnos a su evolución a lo largo de la historia.

Sobre todo, el estudio del trabajo, se enfoca hacia la organización de los elementos, que son una herramienta para aprender el cómo analizar una lectura de modo eficiente, leer texto, símbolos, imágenes, etc.

En esta memoria se plantea la labor del diseñador como traductor de ideas, y encargado de composiciones que faciliten al lector su comprensión, por lo que uno de nuestro objetivos es que se exponga información de ámbito cultural y artístico, ordenada de forma sencilla y clara, jerarquizando la información para facilitar que el mensaje sea comprendido. Teniendo en cuenta por qué utilizamos una tipografía u otra, qué transmitimos con diseños minimalistas o recargados, la importancia del uso de la retícula, etc.

Con la realización de esta publicación, se pretende también obtener un resultado físico de calidad. Para ello la selección del papel será un punto importante en el que pondremos mucho interés y realizaremos pruebas de impresión para conseguir el acabado deseado y que el resultado final muestre una estética cuidada y sencilla, con composiciones claras y directas.

3.2. ¿QUÉ ES EL DISEÑO EDITORIAL?

Como expone Yolanda Zapatterra en su libro *el Editorial Design* considera que el diseño editorial es:

“Una publicación editorial, puede entretener, informar, instruir, comunicar, educar o desarrollar una combinación de todas estas acciones.”²

Antes de empezar a maquetar y a diseñar, debemos conocer el ámbito en el que nos vamos a sumergir, y realizar un estudio de los conceptos básicos sobre la materia, así como el entorno en el que se sitúa.

El diseño editorial, es una de las variantes más completas dentro del diseño gráfico, y por lo tanto requiere un alto grado de capacidad creativa, así como conocimiento de los procesos de producción en artes gráficas. Desde un folleto, hasta una revista, memoria corporativa, novela, catálogo, etc. Con lo cual, el conocimiento técnico es indispensable para que se produzca un resultado eficaz.

² ZAPATERRA, YOLANDA: *Editorial of Design*, 2007, p.6.

Cuando hablamos de diseño editorial, hablamos de una herramienta esencial, donde un mensaje es lanzado para llegar a un público (lector). Recoge todo el trabajo en torno a cualquier tipo de publicación, desde su concepción gráfica hasta su corrección final.

Otra definición del diseño editorial la encontramos con la explicación que nos ofrece Vicent Frost:

“El diseño editorial es el diseño que trabaja con publicaciones, revistas impresas que salen al mercado más de una vez y que por general tienen una apariencia distintiva y generan una sensación inconfundible.”³

Este proyecto gráfico, se convierte en soporte físico, que finaliza en manos del lector, y siendo la base para todas las informaciones que forman una publicación: imágenes, fotografías, ilustraciones y texto.

Estos proyectos presentan aspectos diferenciadores, dependiendo del público al que vayan dirigidos habrá que estudiar el sector al que este enfocado.

3.2.1. TIPOS DE PUBLICACIÓN IMPRESA

En este apartado definiremos los tres medios de publicación impresa más importantes, haciendo hincapié en la revista y sus tipos⁴.

Libro: Es un formato de presentación de textos e imágenes, los primeros libros tenían forma de rollo, pero en la actualidad el libro es el conjunto de hojas que se unen por el lomo, siendo común unirlos por el sistema de la encuadernación. Por otra parte nos encontramos el libro electrónico, también conocido como libro digital, ciberlibro o e-book. Se trata de otra opción con el mismo fin, es una versión no impresa del libro, se reproduce en pantallas, en ordenador, móvil, Tablet, Ipad, etc.

Periódico: son el conjunto de publicaciones, cuyo objetivo principal es el de informar, además de promover, educar y entretener. Dependiendo de su publicación pueden ser diarios, semanario, quincenario, mensual o anuario. La prensa escrita existe desde la Edad Antigua, lo hacían a través de hojas de seda o papiro, pero la llegada de la imprenta supuso un cambio, y se convirtió en el medio de comunicación de masas.

En este ámbito también nos encontramos con su versión no impresa, hablamos de los periódicos electrónicos, también llamados periódicos en línea. Normalmente la estructura es parecida a la del periódico impreso y la principal diferencia con los impresos es su medio de difusión, ya que estos se sirven de internet, otra diferencia es que la mayoría de ellos tienen un acceso gratuito, causa principal del alto número de lectores.

³ *Ibíd.* p. 12.

⁴ PORTAL EDUCATIVO. Simple Organization [consulta: 2014-06-20]. Disponible en: <<http://www.tiposde.org/cotidianos/592-tipos-de-revistas/>>

Revista: es una publicación de aparición periódica, mientras los diarios están enfocados a mostrar noticias de actualidad, las revistas nos ofrecen una profunda revisión de los sucesos, sean de interés general o sobre una temática concreta. Normalmente están impresas en papel de mayor calidad, con mayor espacio destinado a la gráfica y con una encuadernación más cuidada. “La palabra revista significa espacio para almacenar dinamita. Una revista está llena de sorpresas y puede explotar. Puede hacerlo en cualquier momento”⁵

Tipos de revista⁶

- a) **Revistas informativas:** el objetivo de estas publicaciones es comunicar o divulgar una información concreta, como por ejemplo temas relacionados con la política, economía. Normalmente suelen ser temas de actualidad e interés general.
- b) **Revistas de ocio:** su base consiste en el entretenimiento aunque también puedan tener apartados informativos. Algunos ejemplos de ello son las revistas de música, belleza, viajes, etc.
- c) **Revistas de divulgación científica:** se crean con el fin de comunicar sobre los avances, investigaciones y descubrimientos en materias de la ciencia. Se considera un medio accesible para la búsqueda de información y además quién publique artículos en ella adquieren un grado de reconocimiento en su ámbito profesional.
- d) **Revistas especializadas:** en este caso la revista tratará un tema particular, como puede ser automovilismo, moda, arte, etc. En este caso van dirigidas a un público concreto, que tenga cierto interés por el tema tratado.

3.3.INSPIRACIÓN/REFERENTES

Después de conocer los tipos de publicación, tenemos consciencia de que nuestro proyecto se encuentra dentro de las revistas especializadas. A continuación mostraremos los referentes que nos han servido de inspiración, el criterio de selección se basa en la estética utilizada, y la serenidad compositiva que plasman en sus diseños. Para una mayor estudio de referentes, los hemos dividido en dos tipos, por un lado estarán las revistas en las que destacamos los detalles formales, y por otro en las que se destacan los aspectos concetuales.

5 GUTIERREZ, FERNANDO. [consulta: 2014-06-20]. Disponible en <http://www.xmarks.com/site/new.futumag.com/>

6 *Op.cit.* PORTAL EDUCATIVO. Simple Organization.

3.3.1 Inspiración a nivel conceptual de las revistas de arte.

Sangbleu (www.sangbleu.com), el título significa Sangre Azul. Esta revista tiene un compromiso personal hacia el arte, los estudios culturales y la investigación científica, surge en 2004 con la motivación de abrir nuevos caminos y espacios para el debate creativo, donde sus muestras artísticas pretenden crear conciencia social en muchas ocasiones. Maxime Büchi es el responsable de este proyecto.

Los puntos a destacar de esta publicación son las temáticas tratadas. Muestra historia de actualidad, e historias peculiares con un estilo característico. Además por un lado utiliza un estilo que roza lo tradicional, por su cromatismo reducido, y en gran parte de sus fotografías utiliza el blanco y negro, pero lejos de lo tradicional, utiliza una fotografía cargada de significación y temática moderna.



Figura 1 y 2. Portadas revista *Sangbleu*, número 5.

Raygun (www.Raygun.com); Fue una revista de rock alternativo estadounidense, publicada por primera vez en 1992. El director de arte, es el conocido diseñador David Carson, quién experimentó con el diseño tipográfico. En este caso el referente es diferente al resto, nos encontramos ahora con un diseño más caótico, no siempre fácil de leer, pero que rompe los esquemas. Sobre todo lo incluimos en la selección ya que en el proyecto se va a realizar la portada de una edición especial, que tiene que salirse del diseño que acostumbra la edición habitual.

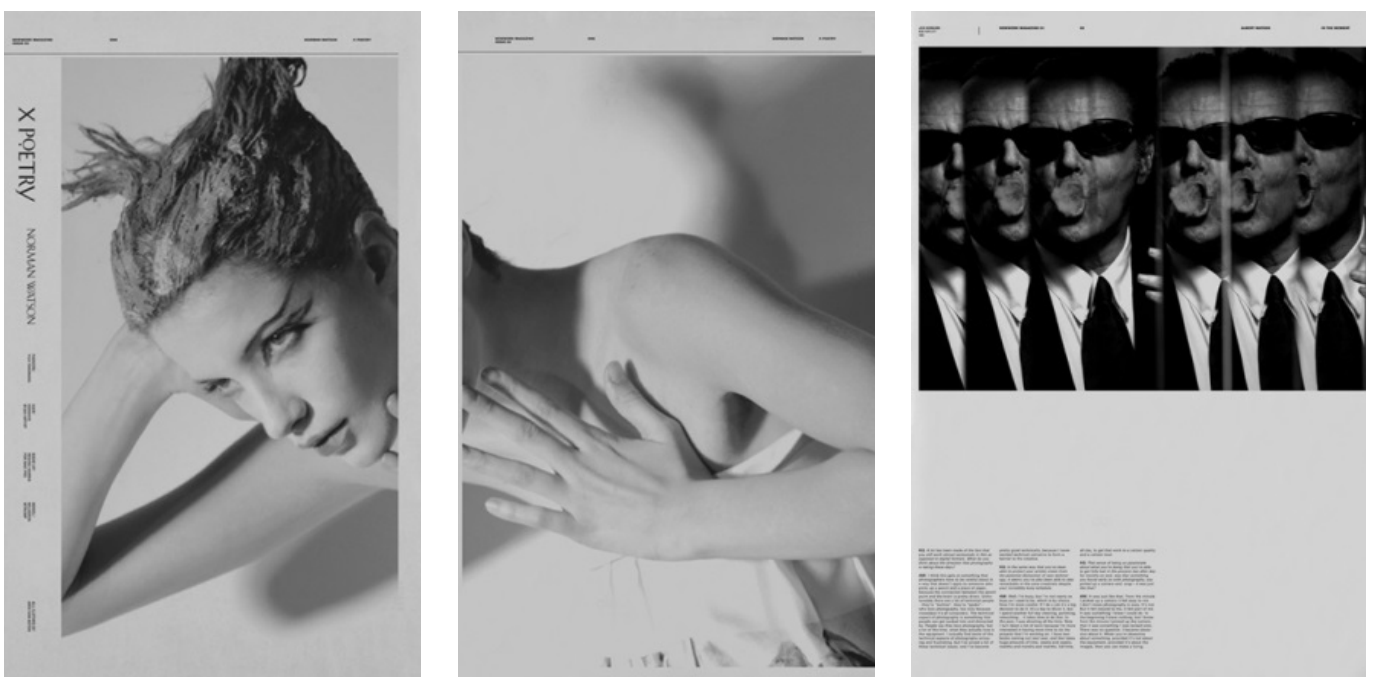


Figuras 3 y 4. Portadas revista *RayGun*.

3.3.1 Inspiración a nivel formal de las revistas de arte.

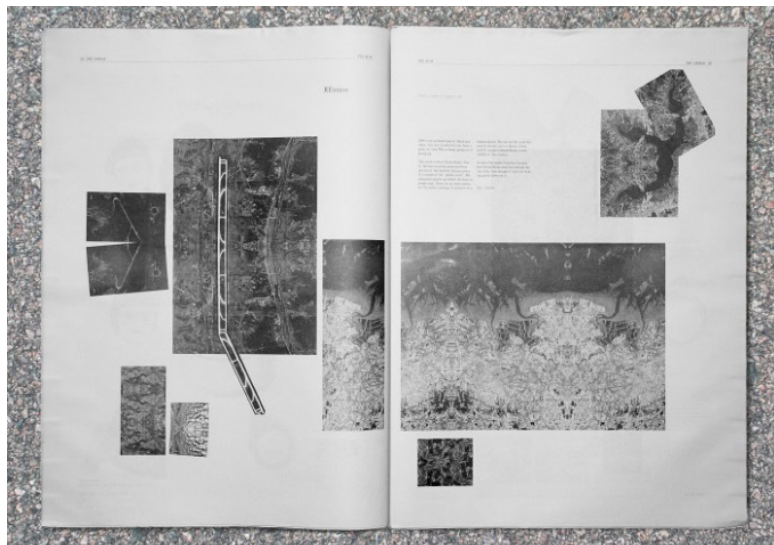
Network Magazine (<http://www.networkwmag.com/>) ; es una revista con sede en Nueva York, se centra en la marca editorial y la moda. Posee un equipo de diseñadores tipográficos, muy cuidadosos y meticulosos. En su web hacen eco de su pasión, cuidado y amor por el diseño.

De esta publicación destacamos sus portadas, pues con su máxima sencillez logran organizar los elementos de forma cuidada y limpia. Generan una armonía en su composición respetando la jerarquía de forma correcta y diferente. Sobre todo el encuadre de la fotografía es llamativo y consigue a través de repeticiones una composición peculiar.



Figuras 5 y 6. Portada e interiores *Network magazine* nº 1.

Pie Magazine, (<http://www.piepaper.com>), en esta ocasión las cualidades a destacar en esta publicación son similares a la anterior, la sencillez de elementos, el fondo blanco de la portada, así como la distribución del texto, y por eso seleccionamos esta revista como referente. Todos estos elementos le dan la cualidad de peculiar y diferente, deleitándonos con su organización y ritmo.



Figuras 7 y 8. Portada e interior *Pie magazine*, nº 0.

Feld, es una revista de arte que define a sus lectores como inteligentes, curiosos, divertidos, e independientes. Mira al mundo desde perspectivas nuevas y poco convencionales. Nos hemos fijado en ella por la utilización de las transparencias y la tipografía.

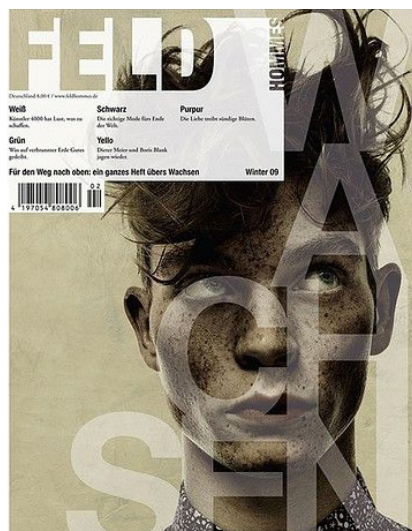


Figura 9

Portada revista *Feld*

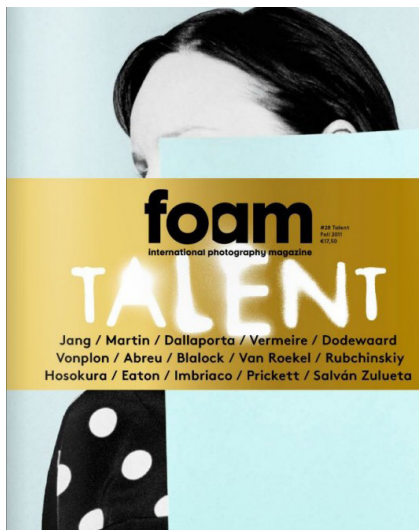


Figura 10

Foam Talent. Portada especial2011

Foam, www.foam.org/foam-magazine. Es una revista de arte joven, sobre todo de fotografía con contenidos relevantes del arte contemporáneo actual. Sus textos son publicados en inglés y gran parte de los números se publican de forma *online*. Una vez al año la revista realiza un concurso que sirve para publicar posteriormente su número Talent, en la que quince portfolios se muestran en este número especial.

3.4. PAUTAS DEL DISEÑO DE LA REVISTA SEGÚN LOS ELEMENTOS BÁSICOS

Además de establecer un criterio para la selección de referentes, tenemos que tener en cuenta las **pautas básicas del diseño**⁷, antes de comenzar a maquetar y realizar la estructura de nuestra revista. Debemos centrarnos en aspectos llamativos a la composición de la página por su formato, número de páginas, periodicidad, tipo de material y tema sobre el que vamos a trabajar. Estos aspectos influirán considerablemente en el estilo de nuestra revista.

“El resultado visual general obtenido con la disposición de figuras o formas en un marco de referencia, con el uso conciente de una estructura”⁸

La composición⁹ es agrupar, ordenar y organizar, generando un sentido narrativo y un recorrido a la mirada. Uno de los factores imprescindibles en el desarrollo compositivo es la percepción, el acto de interpretar, sus características y relaciones, que sigue a los procesos sensoriales.

La percepción del espacio viene dada por las condiciones psicológicas además de por las fisiológicas. Por lo que factores, como contraste, peso, tensión, etc, influyen en gran medida en la percepción

El propósito del diseño editorial, es contemplar la publicación como un trabajo de imagen y diseño. En primer lugar, se debe saber qué tipo de producto se va a publicar, y seguidamente se desarrolla el contenido y el tipo de público al que se va enfrentar.

En segundo lugar, se puede definir el estilo, donde se plasma la forma y las reglas a las que debe ceñirse el diseño. La elección de la tipografía, el papel, la retícula, tipo de imágenes... son ejemplos del contenido a tratar en este apartado. El estilo determina los límites de la creatividad, sin perder de vista en ningún momento, el compromiso de comprensión del mensaje.

3.4.1. Jerarquía y maquetación

Es importante buscar composiciones que se basen en el agrado visual, y que faciliten la lectura, al fin y al cabo esto dará más énfasis al mensaje que

7 TIMOTHY SAMARA. *Manual de estilo para diseñadores gráficos*.

8 WONG, WUCIUS. *Fundamentos del diseño*, Barcelona, 1995.

9 LA COMPOSICION [consulta: 2014-06-21]. Disponible en: <[http:// www.tiposde.org/cotidianos/592-tipos-de-revistas/](http://www.tiposde.org/cotidianos/592-tipos-de-revistas/)>.

deseemos transmitir. La jerarquía desde el punto de vista de la creación gráfica es muy importante cuando se refiere a la información que se transfiere, ya que se va establecer un valor a cada apartado y/o elemento/s de la composición, que va a afectar al interés que el espectador deposite en cada parte.

Las personas tenemos capacidades limitadas, necesitamos tiempos determinados para asimilar diferentes informaciones. Los valores jerárquicos ordenan esta información para que la comprensión sea más sencilla. Algunos de los valores que empleamos en nuestro trato con el exterior son de tipo personal, otros son aprendidos, y otros parecen sentirse en nuestra naturaleza. Muchos muestran un aspecto destacadamente visual.

En ocasiones, el sujeto busca algo concreto, son situaciones en las que se produce la atención selectiva. En este momento, el individuo focaliza el interés, hacia un elemento u elementos concretos. En la maquetación, se pretende buscar una organización, donde se establezca un orden de lectura que ayude al lector a encauzar el recorrido de los elementos.

3.4.2. La retícula

“la retícula es aquella herramienta que no te coacciona, sino que te libera”¹⁰

La Retícula es una herramienta, que nos proporciona un equilibrio y armonía a la hora de realizar la composición de página, donde tiene que existir una coherencia y conexión entre los elementos, especialmente entre las imágenes y el texto escrito. Es una estructura que generalmente se forma con líneas verticales y horizontales, donde se distribuirán elementos tales como el título, subtítulo, cuerpo del texto, imágenes, pies de foto, etc.

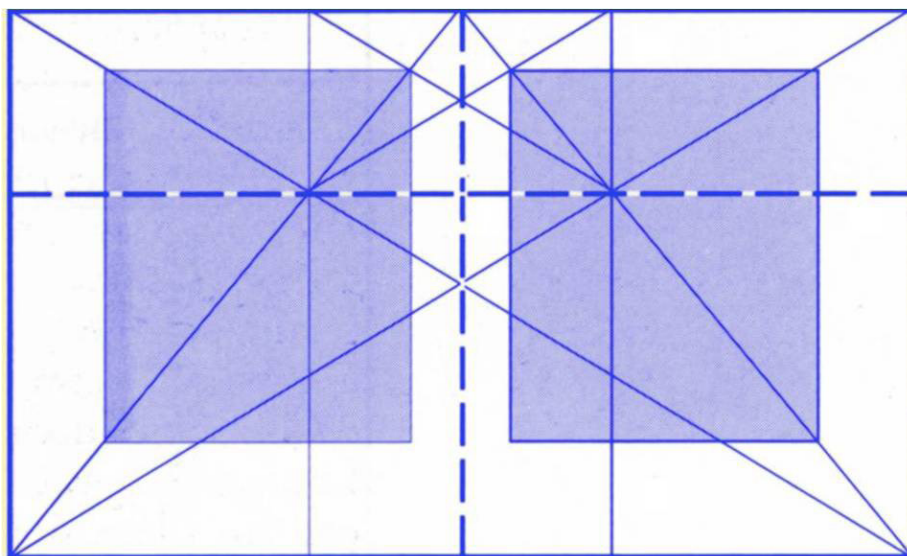


Figura 11. Muestra retícula básica

¹⁰ AICHER, OTL. *Tipografía*, 2004.

La retícula, no es un sistema rígido, ya que dependerá para el medio que se utilice. Es un elemento que nos servirá de guía durante el proceso de maquetación, nos guiará para no desviarnos del diseño planteado, y seguir una armonía y conexión. Estas guías son herramientas del proceso, son marcas que no se muestran en el resultado final.

Para diseñar una retícula hay que tener en cuenta: márgenes, medianiles (espacio entre columnas), mancha tipográfica o cuerpo del texto y espacios en blanco, estos últimos favorecen las pausas, oxigenando el diseño y evitando la saturación visual.

Para algunos diseñadores gráficos la retícula se ha convertido en una arte incuestionable del proceso de trabajo que proporciona precisión, orden y claridad. Mientras que para otros, en cambio, simboliza la opresión estética de la “vieja guardia, una jaula sofocante que dificulta la búsqueda de expresividad”.¹¹

3.4.3. Contraste

El contraste es un factor muy importante, a tener en cuenta a la hora de componer, es otra de las formas que se puede utilizar para dar más protagonismo a un elemento u otro, es decir un elemento más contrastado llama más nuestra atención que otro que lo esté en menor medida.

Con lo cual, este elemento nos servirá para dar más potencia algunos elementos de la página, por ejemplo en el caso de la revista habrá elementos más contrastados al comienzo de cada artículo, que llamen la atención y den a conocer el contenido de ese apartado.

3.4.4. Peso

El peso visual es la capacidad que tiene un elemento de una composición de atraer la mirada de aquel que mira la imagen. Cuanto más peso visual tenga algo, más atraerá la atención del ojo.¹²

Es el cómo colocar los sujetos dentro de un encuadre, para poder realizar una composición correcta, donde la mirada recorra todos los elementos, sin que ninguno de ellos cobre todo el protagonismo, eclipsando el resto.

En diseño podemos escuchar a veces, que una composición “se cae hacia la derecha” por ejemplo, esto se debe, a que en la derecha hay un elemento, cuya colocación no es la adecuada, ya que tiene demasiado peso en ese extremo.

Peso: El peso depende de la ubicación. Cualquier elemento situado en el centro del campo, cerca de él o en el eje vertical central, pesa menos que uno que se encuentre alejado de estas zonas y que en consecuencia sufra tensiones de atracción o repulsión. El peso aumenta gradualmente a medida que éste se aleja del centro de la composición.

11 SAMARA, TIMOTHY, *Diseñar con y sin retícula*, 2008. p.9

12 VIDAL, MONICA. *Pesos visuales en la composición*/ abril, 2013. [consulta: 2014, mayo]. Disponible en: <http://www.dzoom.org.es/>

3.4.5. Tensión

Existen unos elementos que destacan por encima de otros, ya sea por su volumen, textura, tamaño, etc. Debemos reparar en estos factores a la hora de realizar la composición. La tensión proporciona dinamismo, lejos de una lectura monótona, se encargará de dirigir la lectura por una estructura amena.

Es una indicación de fuerza que se evidencia en las direcciones de las formas, las que normalmente se dirigen hacia puntos en que se evidencia su dirección. Esto hace que las formas sean rechazadas o atraídas, por las diferentes zonas de la composición.

La tensión posee magnitud, como también posee dirección, según éstas de la fuerza de atracción que se da entre las dos formas y la dirección hacia la que vayan dirigidas.

3.4.6. Ritmo

El ritmo es la reproducción en una composición de un elemento o varios, los cuales tienen una secuencia estructurada. En nuestro proyecto se pretende lograr un ritmo a lo largo de todas las páginas, para evitar caer en un diseño monótono.

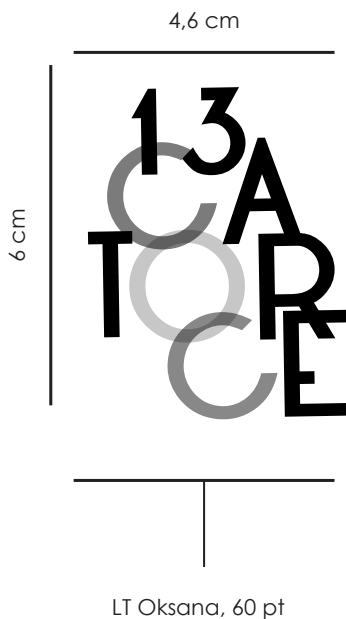
Se puede lograr ritmo con varios recursos, por ejemplo con la repetición de elementos, manteniendo formas, distancias y tiempos. También se puede conseguir cuando diferentes elementos se van alternando en la misma dirección.

Es muy importante tener en cuenta, que como hablábamos anteriormente, las retículas nos sirven para plasmar una estructura y coherencia, pero que a partir de ahí podamos experimentar con el diseño, que incluso en ocasiones se pueden salir del marco de la retícula, con el fin de evitar la rigidez, y crear un dinamismo y un ritmo a la composición.

Una vez, comprendamos todas las pautas básicas de composición expuestas, podemos comenzar con la práctica, ahora es el momento de empezar a confeccionar la revista.

4. PROCESO DE TRABAJO

Después de recoger toda la información necesario para realizar el diseño y una vez tenemos claras nuestras necesidades y objetivos nos preparamos para el desarrollo de todo el trabajo de materialización y lograr crear un prototipo de revista. A continuación llevaremos la teoría estudiada a la práctica, teniendo siempre en cuenta los intereses particulares que nuestro proyecto requiere, y que detallamos en este apartado. El proyecto consiste en una revista de periodicidad trimestral, enfocada a un público experto en el campo del diseño y con interés en las disciplinas que se muestran en la revista (diseño, fotografía e ilustración).



4.1. ASPECTOS CONCEPTUALES DE LA REVISTA

4.1.1. La cabecera de revista - Naming

El nombre escogido para la revista es 13 Catorce, proviene de una expresión coloquial, se refiere a un trama, treta, o engaño con objetivo de evitar o hacer frente a una situación. Dentro del ámbito del arte, esta expresión se puede relacionar con los engaños visuales, las distintas visiones hacia una misma obra de arte, o incluso hacer referencia a aquellos momentos en los que el arte le ha hecho “la trece catorce” a la censura, siendo capaz de expresar entre líneas aquello que querían contar. Las cualidades que posee este naming, a parte de su significado, son las posibilidades estéticas que posee al poder escoger entre varias opciones, ya que podemos escribirlo tanto en número como el letra.

Además el empleo de una tipografía de palo seco, sin adornos y sencilla, hace que pueda ser versátil y emplearse, tanto para imágenes más sobrias, como para collages o fotografías más desenfadadas.

La elección de este nombre viene determinado por el juego que se establece entre trece y catorce, más aún cuando se trata de números, lejos de acercarse a nombres más habituales formados por una sola palabra.

4.1.2. Temática y organización de contenidos / secciones

Como hemos avanzado anteriormente, la revista recogerá contenidos de diseño, fotografía e ilustración. 13Catorce va dirigida tanto a un público experto como a personas que se estén iniciando en la materia, en definitiva cualquier persona con cierto interés sobre los contenidos que tratamos en ella. Estos contenidos se distribuirán en los siguientes apartados:

Artistas emergentes: la revista comenzará con un espacio reservado artistas emergentes, se realizarán entrevistas con el fin de promocionar sus trabajos y contar sus posibles proyectos. Este apartado tendrá una extensión de 6 a 8 páginas máximo.

Artistas consolidados: a continuación la revista continua con el apartado de consolidados, donde se realiza una muestra de obra de artistas con una trayectoria profesional reconocida y que tratan temas vinculados con el diseño, la fotografía y la ilustración. La extensión será la misma que en el apartado de emergentes.

Diseño aplicado: El último bloque trataría las posibilidades del diseño, la fotografía y la ilustración, y su aplicación. Se mostrarán trabajos de diseño aplicado donde se podrá observar ocurrentes soluciones y propuestas originales. En esta sección dedicaremos aproximadamente 11 páginas.

Agenda: al final del número se destinará un apartado que recogerá eventos de interés relacionados con los temas tratados en la revista, que se dividirán en: concursos, exposiciones y talleres.

Cabe destacar que en cada número habrá un interés especial hacia una de las disciplinas tratadas. Dado que es una publicación trimestral, en el primer número se tratará con más profundidad el diseño, en el segundo número la fotografía y en el tercero la ilustración. Además en el tercer número se abrirá un concurso para ilustradores, fotógrafos y diseñadores, donde la obra ganadora será la portada del número especial de diciembre.

La revista pretende promocionar jóvenes artistas, sin olvidar artistas de reconocido prestigio, todo ello con un aire moderno y actual. Además trata de ser práctica reservando un espacio para sugerir ideas de la aplicación de la gráfica al producto, y otro espacio de ocio cultural donde se ofrece ocio cultural a través de su agenda.

4.2. ASPECTOS FORMALES DE LA REVISTA

4.2.1. Características técnicas

- Nombre: 13 CATORCE
- Temática: Diseño, fotografía e ilustración
- Medidas: 320 x 220 mm
- Número de páginas: 100 páginas
- Precio: 18€
- Materiales:
 - Portada: papel cartulina 350gr
 - Interiores: Torreón 90 gr y cashier de 130gr
- Colores: paleta CMYK
- Tipografía:
 - cabecera: LT Oksana
 - secciones: Century Gothic

4.2.2. La articulación de la información. Maquetación de interiores

El momento de maquetar los interiores es el momento de pensar en las pautas comunes y fijar ciertos elementos que se repetirán como una constante, mediante una retícula que plasmaremos en la **página maestra**. El primer factor que tenemos que tener en cuenta es el formato, en nuestro caso las medidas de la revista serán 32 cm de altura x 22 cm de ancho de página, en base a esta información estableceremos unos márgenes generosos como indicamos en la figura 12 y la organización del texto se dispondrá en dos columnas como regla general, que vendrá determinado en función de la proporción del tamaño de página y pliego. A pesar de que la retícula marque el número de columnas crearemos diversidad de composiciones para crear un ritmo dinámico, saltándonos esa norma y creando variantes en algunos momentos para no caer en la monotonía de la que hablabamos en el apartado del ritmo.

“En un sistema de retícula, no sólo las líneas de texto se alinean con las imágenes, sino también las leyendas, las letras destacadas y los subtítulos”¹³

13 BROCKMANN, JOSEF MÜLLER. *Sistemas de retículas*, 2012.

En la página maestra general, que marcará la organización del texto corrido de nuestra revista existirá la siguiente información que nos guiará durante toda la lectura:

- página izquierda: en la parte superior, indicaremos el número de publicación y el título de la revista.

- página derecha: en la parte inferior aparecerá el nombre del autor o título de la sección y el número de página.

Cabe destacar que en esta organización interna los artículos comenzarán en pliego completo, donde se mostrará una imagen y un titular potente. Estas páginas se regirán por una página maestra diferente de la que hemos hablado anteriormente, existiendo más libertad de composición. Y el resto de artículo lo formarán el texto informativo junto con imágenes de forma más equilibrada. De esta forma los contenidos que reúne 13Catorce marcarán los bloques de la revista, diferenciándose en los siguientes apartados: artistas emergentes, artistas consolidados, aplicación del diseño al producto y agenda. Dentro de cada sección se diferenciarán porque las páginas de comienzo de artículo concentran los titulares, y parten de un esquema más potente. A continuación el resto de páginas del artículo tiene una composición y un ritmo más suave, que se ciñe más a la página maestra general.

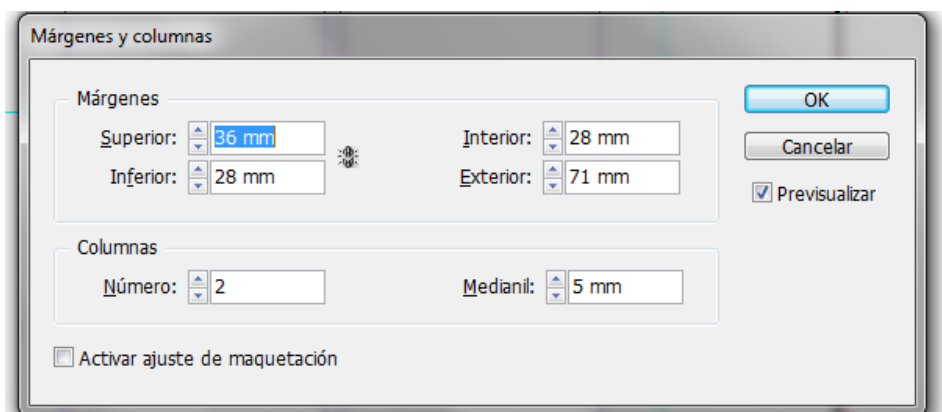


Figura 12. Captura de pantalla “márgenes y columnas”

Para organizar el texto en las páginas, lo vemos como si de manchas se tratasen, de este modo componemos texto como imagen. Para ello el interlineado es un factor muy importante queda textura y densidad al párrafo. Cada tipografía, por sus formas, necesita un espaciado o interlineado específico. Estas especificaciones concretas que damos al texto escrito, párrafos o textos largos como pautas de estilo refuerzan su legibilidad, su textura, su contraste, su extensión y, especialmente su apariencia gráfica a lo largo de las páginas del proyecto. En nuestro caso se ha utilizado un interlineado de 11,5, con el objetivo de conseguir bloques de texto, es decir, conseguir palabras-imagen con mayor coherencia interna.

4.2.3. Imágen y uso del color en los interiores

Trabajamos con Imágenes, que insertamos de forma rítmica en una secuencia de páginas, cuyo recorrido es de izquierda a derecha y avanza página a página. Con un ritmo que también guía la lectura de los textos, y en el que prima la legibilidad.

Las imágenes que ilustran las portadas de continuidad de cada número de 13Catorce, son propias, y han sido seleccionadas y editadas con especial atención, con el objetivo de lograr composiciones limpias y directas, además de vinculadas con el tema destacado de cada publicación.

Todas ellas, siguen la pauta de mantener el fondo blanco, para transmitir esa sensación de orden y centrar solo aquello que interesa de la imagen, que será intervenido con superposiciones de formas geométricas, que le harán resaltar cualidades.

Durante el proceso de selección de artistas que participarían en la revista, se ha tenido siempre presente que sus obras fueran sencillas y directas. Una vez seleccionado el artista, se ha realizado una selección de imágenes, descartando aquellas que no encajaran con la sencillez, calidad y estética que busca esta revista.



Figura 13. Imagen interiores; comienzo sección.

Esta selección de imágenes en ocasiones han sido intervenida por formas geométricas y superposiciones de color, buscando composiciones que de forma sutil aludieran a la dinámica de la portada.

4.2.4. La tipografía en la composición de página

Trabajaremos con tipografía que es la esencia misma del proyecto editorial, por dar forma estética al texto, además de permitir la comprensión del contenido y de sus significados.

“El tono de voz es importante para una buena comprensión del mensaje. El tono contribuye al igual que los gestos a un mayor entendimiento del mensaje y una mayor efectividad en la comunicación oral”¹⁴

Así pues, la tipografía que escojamos será la voz que transmitirá al lector la información. Tenemos que tener en cuenta en primer lugar, que la publicación a la que nos enfrentamos es una revista y lo que queremos transmitir es orden y profesionalidad en su lectura. 13Catorce reúne una serie de tipografías en función del papel que desempeñen, siguiendo una línea neutral:

Cabecera: OL Okaa, es una letra de palo seco que potencia la parte mas visual del texto por su contundencia y sus trazos más fuertes y estructurados. Genera mayor contraste en la página y sus formas volumétricas impactan con personalidad en titulares y anuncios.

Texto común: escogí Gill Sans, ya que la prioridad es la legibilidad, debía seleccionar una tipografía con una extensa familia (cursiva, bold, regular, light, versalitas, etc), esto sirve de ayuda, y facilita el orden y la jerarquización de la información. Gill Sans es un tipo de letra de palo seco, Eric Gill fue su creador en 1928. Cabe destacar su uso en importantes empresas como el ferrocarril de Londres, lo que demuestra su fácil legibilidad y la hace apropiada para su uso en la mayor parte de texto de la revista.

Secciones y titulares: Century Gothic, también es una tipografía sin serifa, es decir de palo seco, se parece a Avant Garde en su geometría y no posee la sutil variación en el grosor del trazo, como puede ocurrir en una Futura. Forma mayúsculas contundentes que facilitan la legibilidad, además podemos usarla sin ningún problema, sea cual sea el tema que vayamos a tratar, esto quiere decir que posee versatilidad.

Secciones: Century Gothic 9pt, int. 11pt

Tema destacado: Century Gothic 30 pt

Datos: (mes, nº, país): Century Gothic 8 pt

“Sin duda alguna, tienes que penetrar en las palabras, básicamente eres n periodista, estás expresando significado”¹⁵ Mark Potter, The guardian.

14 BALIUS, ANDREU, *Diseño e Impresión dela Tipografía*, 2008, p.16.

15 CORDOVA GABRIELA, *Diseño de una revista* [tesina fin de máster].

En cuanto a la gama cromática de los textos y la cabecera es muy reducida, basándose en toda ocasión en el color negro, con alguna variación de opacidad. Esto se debe a que los fondos siempre serán blancos, por lo que los estos no tengan complicaciones a la hora de su lectura.

4.2.5. Estructura - Esquema de continuidad en la serie de portadas para el proyecto de revista..

En este apartado asumiremos decisiones que obligan a analizar los conceptos que guardan relación con la periodicidad de una revista, es decir, a aquello que va a repetirse como una constante. Esta preocupación por el detalle lleva a elecciones que hacen evidentes algunas pautas que se repiten y que ayudarán a crear los detalles de la gráfica:

- crear continuidad y diversidad (diferentes secciones)
- dar funcionalidad a los distintos bloques del proyecto
- lograr sintonía entre los elementos



Figura 14,15 y 16. Serie portadas de continuidad 13Catorce

Empezando por la cabecera llamada 13 CATORCE, donde trece aparecerá con número y a continuación catorce en letra, los tonos de las letras se muestran con distintos porcentajes de opacidad con la intención de crear dinamismo.

Esta pauta siempre esta combinada con una forma geométrica que aparece desde el centro superior hasta el inferior, esta forma será fija y tendrá un color diferente en cada portada, que se fundirá con cada imagen escogida. Y se superpondrá a su vez con otra forma geométrica, que varía en cada número adecuándose a la imagen escogida. Entorno a ella se disponen los textos (breves de información y titulares destacados), variando en cada número la composición según sea dicha forma geométrica. Exceptuando los textos de las secciones, fecha, número, etc. que siguen unas pautas de estilo comunes en estos modelos, siempre en la misma disposición (adecuándose al margen imaginario que forma la portada).

Se realizan números originales y versátiles, evadiendo esquemas repetitivos, potenciando las composiciones de las portadas. Las portadas de los números que se presentan a continuación guardan unas pautas de estilo y estructura comunes:

Tratándose este proyecto de una publicación trimestral, la característica fundamental de las portadas de continuidad que da identidad y unidad a la revista es el fondo blanco unido a la forma geométrica que atraviesa la composición. Además de esta forma, se coloca en cada portada una segunda forma geométrica que se adecua en cada número para adaptarse a las diferentes imágenes de portada. En torno a estas formas se disponen los textos, anunciando los perfiles que se van a mostrar y destacando el tema central de la publicación.

Como hemos visto en apartados anteriores el contraste es un factor muy importante para dar más protagonismo a un elemento, en el caso de las portadas se ha aplicado este criterio para para exaltar la figura central de la portada dejando el fondo blanco.

Además dota de protagonismo a las partes de la composición, ya que el blanco, o la superficie de color plana, ayuda a centrar la visión en un punto y evita el horror vacui¹⁶. Así nos ayuda a tener una lectura adecuada y no intoxicarnos de información (mucho de ella pasará desapercibida si no se aplica una jerarquía de forma adecuada).

Por este motivo, es imprescindible considerar el espacio en blanco como un elemento más de la composición. Este vacío realiza una función muy importante, y ayuda a que el resto funcione de forma más eficaz.

4.2.6. Estructura - Esquema de discontinuidad de portada para el proyecto de revista.

Como ya indicábamos en otros apartados, la revista se publicará trimestralmente siendo su último número un especial que verá la luz en diciembre.

¹⁶ La expresión latina *horror vacui* (literalmente 'miedo al vacío') se emplea en la historia del arte, especialmente en crítica de la pintura, para describir el relleno de todo espacio vacío en una obra de arte con algún tipo de diseño o imagen.

En la tercera publicación del año (septiembre), se abrirá el plazo para el concurso de la portada del número especial, donde tanto diseñadores, fotógrafos como diseñadores podrán presentar sus propuestas.

Este último número del año, contendrá la obra de los diez finalistas más votados por un jurado experto en las disciplinas que se tratan, siendo la obra del ganador la que ocupara la portada del especial.

Además se pretende modificar el formato y, en esta publicación se reducirá el último ejemplar del año, con una medida de 27cm x 22cm.

También cabe destacar, el naming, ya que en este caso hemos optado por cambiar de tipografía, y hacer referencia a la mima, mediante número, tanto trece como catorce, ahora aparecen en formato cifra, en lugar de letra. Adquiere así más potencia visual, que es lo que pretende la discontinuidad, y rompe con la delicadeza y simplicidad, que caracteriza a la serie de continuidad.



Figura 17. Portada discontinuidad "13Catorce"

5. ARTE FINAL Y PREPARACIÓN PARA IMPRESIÓN DIGITAL

Antes de dar el último paso y llevar la revista a imprenta, debemos de revisar todo el trabajo y tomar una serie de decisiones:

5.1. RESOLUCIÓN Y CALIDAD DE LAS IMÁGENES

Una vez seleccionadas las imágenes que vamos a incluir en nuestro proyecto, debemos tener en cuenta su resolución y para ello es necesario filtrar aquellas que nos van a dar un resultado óptimo. Dado que nuestro trabajo tiene un objetivo claro que es la impresión, debemos asegurarnos de que todas las imágenes tienen como mínimo 300 píxeles por pulgada y ajustar el tamaño según nos convenga.

Otro aspecto imprescindible para obtener buena calidad en la impresión, es pasar las imágenes a modo de color CMYK. Este paso es muy importante ya que con él nos aseguramos de fijar el color de una manera más fiel a lo que vemos en pantalla.

Para mayor seguridad podemos revisar en Indesign en “vínculos”, y comprobar todo el historial de cada imagen, observando también que los píxeles efectivos sean siempre igual o mayor a los píxeles reales.

5.2. PRUEBAS DE IMPRESIÓN

Durante el proceso de elaboración del proyecto debemos ir haciendo pruebas de impresión que nos acequen al máximo a la visión real. Es muy posible encontrarnos con diferencias entre lo que observamos en la pantalla y lo que observamos sobre el papel, por esta cuestión es conveniente realizar pruebas donde observemos el cuerpo y legibilidad de la letra, el formato de la propia revista, así como los colores y opacidades de las imágenes.

En este momento estamos a tiempo de ajustar al máximo nuestras preferencias, y poder rectificar cualquier diferencia entre lo que ha ocurrido y lo que realmente queremos.

5.3. ELECCIÓN DEL PAPEL

“Si la tipografía es la voz del mensaje, el papel es el gesto”¹⁷ Andreu Balius

Existen múltiples opciones en la elección del papel: mayor o menor gramaje, con verjura, con texturas y colores diferentes, reciclados, etc.. Con la elección de este material podremos potenciar la personalidad que quiere transmitir este proyecto. En nuestro caso pondremos especial interés en la elección del papel, concretamente la revista tendrá 3 tipos de papel:

¹⁷ BALIUS, ANDREU. *Diseño e Impresión de la Tipografía*, 2008, p.24.

- 1) Verjurado: Para la portada utilizaremos un papel con más gramaje (300 gramos) que dote de consistencia la encuadernación.⁴
- 2) Torreón: para los contenidos generales de la revista se utilizará torreón de 90 gramos, con tono crudo que dará calidez a la misma.
- 3) Cashier: se utilizará otro tipo de papel para el apartado de agenda como aspecto diferenciador del resto de la revista. Tiene 140 de gramaje y un aspecto similar al papel reciclado.

Gracias a la toma de estas decisiones se concluye el trabajo dando la importancia que se merece a los materiales, que son los responsables de llevar a la realidad la obra mostrando una sensibilidad especial por el detalle.

6.CONCLUSIONES

La meta más importante que queríamos alcanzar era la elaboración de una revista impresa como una unidad dotada de coherencia. Después de realizar todos los pasos necesarios para su confección, desde la elección de secciones hasta el diseño de los mismos, hemos conseguido que exista una coherencia en los temas tratados en la revista y en la estética, ya que el diseño tiene puntos de conexión en sus diferentes apartados.

Por otro lado existía una preocupación especial por el resultado en su impresión, se pretendía que adquiriera un aspecto profesional y de calidad. Gracias a los materiales empleados, y después de realizar varias pruebas de impresión, el acierto en la selección del papel, así como todo el proceso previo de trabajo, han contribuido a cuidar el aspecto final de la revista.

Por lo tanto, se ha alcanzado la meta prevista, la confección de un prototipo de diseño (revista) donde se ha aplicado, integrado y desarrollado los conocimientos, capacidades y habilidades adquiridas durante el Grado.



Figura 20. Interiores nº 1 "13Catorce"



Figura 21. Interiores nº 1 "13Catorce"

7. BIBLIOGRAFÍA

BROCKMANN, JOSEF MÜLLER. *Sistemas de retículas*. Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 2012. ISBN 9788425225147.

ESCOFET, JOAN. *¿Qué es el diseño gráfico? Manuel de diseño*. Barcelona, Ediciones G.Gili, 2002. ISBN 968-887-405-1.

FRASCARA, JORGE. *Diseño gráfico y comunicación*. Argentina, Ediciones infinito, 2000. ISBN 987-96370-5-4.

GATTER, MARK. *Listo para imprenta, como llevar los proyectos de la pantalla al papel*. Barcelona, Ediciones Gráficas Rey, 2005. ISBN 84-96309-30-4

GILL, MARTHA. *Diseño de revistas digitales*. Barcelona, Ed e-zines, 2000. ISBN 968-887-378-0.

HOLLIS, RICHARD. *El diseño gráfico: una historia abreviada*. Barcelona, Ed. Thames & Hudson, 2000. ISBN 8423332411.

OWEN, WILLIAM. *Diseño de revista*. Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 1991. ISBN 8425215218.

SAMARA, TIMOHY. *Diseñar con y sin retícula*. Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 2008. ISBN 978825215667.

SATUÉ, ENRIC. *El factor del diseño: en la cultura de la imagen y en la imagen de la cultura*. Madrid, Ed. Alianza, 2011. ISBN 9788420651262.

TIMOTHY, SAMARA. *Manual de estilo para diseñadores gráficos*. Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 2010. ISBN: 9788425222245.

VV. AA. BALIUS, ANDREU. *Diseño e Impresión de la Tipografía*. Barcelona, Ed. CPG, 2008. ISBN 84-931329-7-7

VV. AA. *El diseño de revistas*. Santa Cruz de Tenerife, Editorial Jaime Hernández Vera, 2002. ISBN 84-7556 -528-7

WARDE, BEATRICE: *La copa de cristal. La tipografía debería ser invisible*. Valencia, Campgràfic, 2005

ZAPATERRA, YOLANDA. *Diseño editorial, periódicos y revistas*. Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 2007.

WEB CONSULTADAS

COSAS VISUALES: [consulta: 2014-06-26]. Disponible <http://cosasvisuales.com/category/disenio-editorial/>

EXPERIMENTA MAGAZINE: [consulta: 2014-06-16]. Disponible en <http://www.experimenta.es/>.

GRÁFICA INFO: [consulta: 2014-06-10]. Disponible <http://graffica.info/entrevistas/>.

MATADERO MADRID: [consulta: 2014-06-07]. Disponible en <http://www.mataderomadrid.org/>.

PORTAL EDUCATIVO. Simple Organization [consulta: 2014-06-20]. Disponible en: <http://www.tiposde.org/cotidianos/592-tipos-de-revistas/>.

PORTAL ART MAGAZINE: [consulta: 2014-05-20]. Disponible en <http://issuu.com/wilapo/docs/computerartscollectionbrandingannua>.

SLIDESHARE: [consulta: 2014-05-12]. Disponible en <http://www.slideshare.net/evelin1012/elementos-del-d-editorial>.

IMÁGENES

Figura 1 y 2, Portada revista Sangbleu, número 5.

Figura 3 y 4, Portada revista RayGun.

Figura 5 y 6, Portada e interiores Newwork magazine, número 1.

Figura 7 y 8, Portada e interiores Pie Magazine, número 1.

Figura 9, Portada revista Feld.

Figura 10, Portada especial de Foam Tales, 2011.

Figura 11, Muestra retícula básica.

Figura 12, Captura pantalla “márgenes y columnas”.

Figura 13, Imagen interiores, comienzo sección “13Catorce”.

Figura 14,15 y 16, Portadas continuidad “13Catorce”.

Figura 17, Portada discontinuidad nº 1 “13Catorce”.

Figura 18, Portada nº 1 “13Catorce”.

Figura 19, Interiores nº 1 “13Catorce”.

Figura 20, Interiores nº 1 “13Catorce”.

Figura 21, Interiores nº 1 “13Catorce”.