

TFG

**PROYECTO DE DISEÑO EDITORIAL.
GUÍA DE VIAJES DE ESTAMBUL**

**Presentado por Aitana Agulló
Tutor: Alberto Carrere**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2016-2017**



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



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

RESUMEN

Este proyecto de fin de grado consiste en el diseño y producción de un prototipo impreso de una guía de viajes donde se aplican, principalmente, las competencias adquiridas en los ámbitos profesionales del diseño editorial y la fotografía, haciendo hibridaciones con otros campos cuando se requiere. Desde un punto de vista teórico, se hace un breve repaso sobre la evolución de las guías de viaje de formato impreso. Esto nos ayudará a saber qué elementos se deben mantener y cuales pueden ser renovados, para así poder crear un nuevo diseño donde la funcionalidad no riña con la estética.

Este trabajo se compone en tres formatos distintos: 3 libros con mapas ilustrativos, 6 postales y un envoltorio. Gracias a estos tres elementos tan distintos podemos acercarnos, desde diferentes puntos, a cuestiones como la experimentación con papeles y nuevos formatos.

Palabras Clave: Fotografía, ilustración digital, funcionalidad, diseño.

ABSTRACT

This end-of-grade project consists of the design and production of a printed prototype of a travel guide where the competencies acquired in the professional fields of editorial design and photography are applied mainly, also doing hybridations with other fields when it's required. From a theoretical point of view, a brief review is made of the evolution of printed format travel guides. This will help us to know what elements must be maintained and which can be renewed, so in that way, we can create a new design where the functionality does not fight with aesthetics.

This work is composed in three different ways: 3 books with illustrative maps, 6 postcards and one packaging. Thanks to these three different elements we can approach from different points to issues like the experimentation with papers and new formats.

Keywords: Photography, digital illustration, functionality, design.

Gracias a mi familia y sobre todo a mi madre
por transmitirme la pasión de viajar y por no
temerle nunca al futuro.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6
2.1. OBJETIVOS	6
2.2. METODOLOGÍA	6
3. DOCUMENTACIÓN	7
3.1. EVOLUCIÓN EN LAS GUÍAS DE VIAJE	7
3.2. DISEÑO Y MAQUETACIÓN	10
3.3. FOTOGRAFÍA E ILUSTRACIONES	15
3.4. REFERENTES	18
3.4.1. <i>Referentes formales</i>	18
4. PROCESO DE TRABAJO	20
4.1. ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN	20
4.2. DISEÑOS PREVIOS Y ADAPTACIONES	21
4.3. REDACCIÓN Y TIPOGRAFÍA	22
4.3.1. <i>Redacción</i>	22
4.3.2. <i>Tipografía</i>	22
4.4. FOTOGRAFÍA	23
4.5. POSTALES	24
4.6. MAPAS	25
4.7. ENVOLTORIO DE PRESENTACIÓN (<i>PACKAGING</i>)	26
4.8. LOGOTIPO	27
4.9. SOPORTES E IMPRESIÓN	28
4.9.1. <i>Presupuesto</i>	28
5. RESULTADO FINAL	29
6. CONCLUSIONES	32
7. BIBLIOGRAFÍA	33
7.1. LIBROS	33
7.2. REVISTAS O PERIÓDICOS	34
7.2.1. <i>Artículos en revistas o periódicos</i>	34
7.3. TRABAJOS DE FIN DE GRADO Y RECURSOS DOCENTES	34
7.4. PÁGINA WEB	35
7.5. AUDIOVISUALES	35
8. ÍNDICE DE IMÁGENES	35
9. ANEXO	37

1. INTRODUCCIÓN

“Si la Tierra fuese un solo estado, Estambul sería su capital”. - Napoleón B.

Hoy en día la forma de viajar está cambiando a pasos agigantados y muchas nuevas plataformas como *Couchsurfing*, *Airbnb* o *Housekeeping* por ejemplo están surgiendo para hacer del viaje una experiencia no solo personal sino también para que se pueda vivir de forma mucho más local. Junto a esto, las guías de viaje, tema que trataremos en este trabajo final de grado, evolucionan en muchas direcciones distintas. Aunque gracias a las nuevas tecnologías podemos encontrar blogs *online* como Chavetas¹, o canales de YouTube como Enrique Álex² quien está dando la vuelta al mundo de forma económica, en este TFG nos vamos a centrar en el formato impreso convencional, en la guía de viaje de papel.

La idea del trabajo final de grado nace de la propia experiencia, Philip B. Meggs que dice que “la visión original se transforma desde la experiencia privada y efímera en documentación pública”³. Pues algo íntimo y personal se transforma y pasa a ser público, este proyecto surge desde una experiencia personal para transformarse y llegar a ser algo de todos. Al igual que los proyectos de Sergio Belinchón, que centra su trabajo en torno a la ciudad como espacio (des)habitado y entornos reales que se convierten en artificiales, encuentro que viajar es como vivir y luego huir, habitar y deshabitar. Espacios que obviamente están ahí, que los visitas, pero que al final quedan en un mero recuerdo. Esos entornos reales que cuando nos alejamos se convierten en irreales, o como él dice: artificiales. Es una reflexión en torno a este concepto de vivir, recordar, imaginar y soñar de nuevo.

Cuando se organiza un itinerario siempre se busca información en muchas plataformas distintas. Lo que se intenta en este TFG, es combinar la información esencial que se necesita; diseñar y maquetar en forma de guía de viajes aquello que más o menos puede llegar a cubrir parte importante de nuestras necesidades partiendo como hemos dicho de la experiencia personal. Se trata de la creación de una guía de viaje alternativa y modernizada a partir de los conocimientos adquiridos en el grado de Bellas Artes, como por ejemplo: el diseño editorial, la fotografía, la hibridación de técnicas y los procesos de autoedición para proyectos personales. Así pues, en el marco teórico de este trabajo se ha recogido información acerca del tema mencionando anteriormente, las guías en papel, tanto desde el punto de vista fotográfico e ilustrativo como desde el punto de vista del diseño, paginación, tipografías, etc.

1 CHAVETAS BLOG DE VIAJES, DIARIOS E ITINERARIOS. *El mundo es lo suficientemente grande para poder cumplir tus sueños.*

2 @ENRIQUEALEX. *Dejarlo todo para cumplir un sueño.*

3 MEGGS, P.; CARSON, D. *Fotodiseño.*, p.1.

Se muestra en el marco práctico, el proceso de trabajo que ha conllevado la creación de un prototipo impreso de esta guía; trabajando tanto en el rol de director de contenido, director de fotografía, diseñador gráfico, etc.

Este proyecto de diseño y producción busca de una forma práctica, diseñar 3 recorridos, para 3 días de viaje. Facilitar el proceso de planificación diseñando un libro donde se encuentre todo lo imprescindible, ofreciendo como regalo 6 postales únicas de la ciudad de destino. Como hemos dicho, y sabiendo que existen mil y una webs donde puedes encontrar todo, hay pocas ediciones analógicas que trabajen sobre este concepto. De este modo lo hace la LonelyPlanet Itinerarios⁴, libro que nos sirve de referencia para el trabajo e inspiración. Se trata de crear una alternativa a estos ejemplares y transmitir una experiencia en papel, ofreciendo un producto sencillo y eficaz, para simplemente disfrutarlo.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

El objetivo genérico de un TFG es desarrollar un proyecto personal, tutorizado, aplicando todos los conocimientos adquiridos durante los estudios del grado en Bellas Artes.

El objetivo principal de este proyecto es ofrecer un producto alternativo, modernizando de lo que es una guía de viajes convencional. La finalidad es crear un producto que ayude al viajero/consumidor a viajar en un tiempo limitado sin perderse lo más importante.

Los objetivos específicos de esta propuesta son:

- Realizar un proyecto editorial atractivo.
- Hacer fotografías de calidad para incluir en el diseño.
- Crear un ritmo de lectura fluido y cómodo gracias a la intercalación de texto e imagen.
- Incluir algún elemento que interactúe con el comprador.
- Presentar un prototipo impreso definitivo.
- Conseguir un producto útil y funcional, a la vez que estético.

2.2. METODOLOGÍA

La metodología para conseguir todos los objetivos anteriores ha sido organizada de la siguiente manera:

En primer lugar, decidir sobre qué ciudad se va a trabajar, en este caso Estambul, ya que la información de la que se disponía era amplia y con bastante

⁴ PLACE, FRANÇOIS; CARILLET, JEAN-BERNARD. *Estambul Itinerarios*.

material gráfico que ayuda a la composición del trabajo.

En segundo lugar, investigar los tipos de guías de viaje en papel que habían, hay y qué ofrecen cada una de ellas.

Con toda esta información, comienza la fase creativa:

Lo primero es organizar los recorridos que se van a tratar; ver los trayectos y puntos a tener en cuenta para su posterior diseño. Una vez organizada esta información, que ha sido extraída tanto de la experiencia personal como de la ayuda de población local y material ya publicado, se pasa a la siguiente etapa.

La segunda fase consiste en dar forma a los primeros diseños e ideas. Teniendo en cuenta la información conseguida, y buscando referentes, la estética del documento se adecuará a un formato que potencie la imagen. Este aspecto tendrá una gran relevancia en este proyecto.

En tercer lugar se hará una redacción del texto a incluir en cada libro y se colocarán las imágenes. El texto estará escrito en primera persona, para dar cercanía al lector. Será tanto de carácter personal, como extraído de fuentes concretas, para utilizar datos muy fiables y precisos.

En cuarto lugar, se diseñarán las portadas de los diferentes libros y unas postales de regalo que vendrán incluidas en este conjunto; respondiendo a técnicas con aspectos más gráficos y plásticos.

En quinto lugar, se llevará a cabo la creación de los mapas personalizados para poder realizar los recorridos con comodidad.

Para finalizar, se hará un envoltorio que contenga todo el material diseñado: los tres libros y las 6 postales, en espacios independientes. Se decidirán los aspectos del arte final y el material estará preparado para la impresión.

A lo largo del trabajo se realizarán pruebas para detectar errores, antes de producir el trabajo definitivo. Una vez finalizado el trabajo, llega la etapa de evaluación. En ella se analizarán los errores y aciertos cometidos, y así poder enfocar mejor los futuros proyectos.

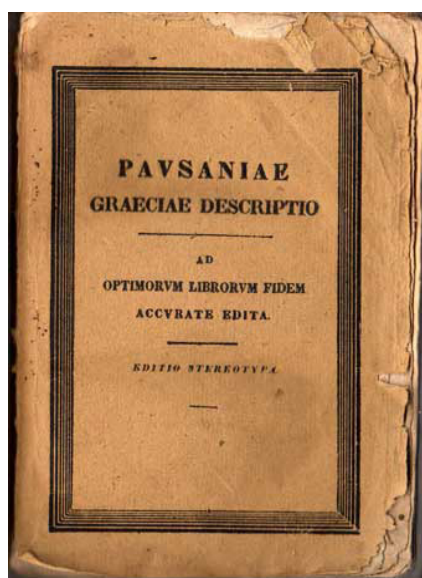


Fig. 1: Prototipo de *La Descripción de Grecia* hecha por C.Christoph Traugott en 1829.

3. DOCUMENTACIÓN

3.1. EVOLUCIÓN EN LAS GUÍAS DE VIAJE

Es necesaria una revisión por la historia para ver qué tipos de guías ha habido y cómo son las de hoy en día. Sus diferencias, similitudes y características formales y de contenido.

Remontándonos lo más atrás posible, al siglo II, se dice que Pausanias, un viajero incansable que recorrió el Imperio Romano, escribió entre el 160 y 180 sus viajes en *La Descripción de Grecia*. Se dice que Pausanias realiza una descripción detallada de monumentos, templos y edificios, a la vez que relata numerosos episodios históricos y legendarios relacionados con ellos o con

los territorios que describe⁵. La obra está inscrita en el género de la literatura de viajes y ha sido considerada como la primera guía de viajes de la historia.

Riñendo con este primer puesto, en el siglo XII, el libro V del Códice Calixtino es catalogado, no solo como un libro religioso, sino también como el

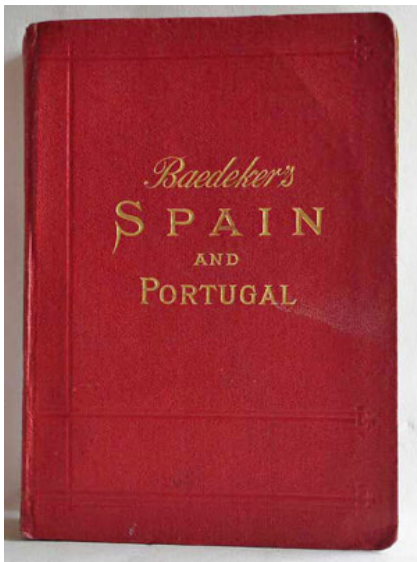


Fig. 2: Karl Baedeker, *Spain and Portugal*.

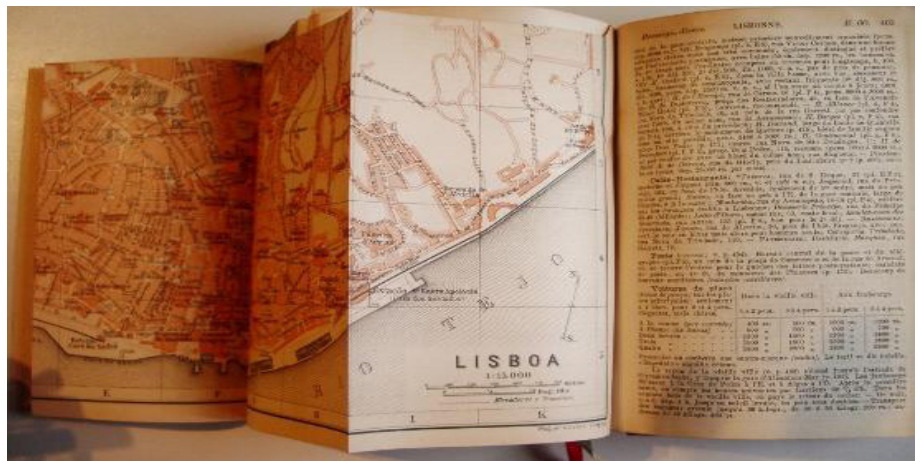


Fig. 3: Karl Baedeker, mapa de Lisboa.

primer libro de viajes de la historia. En sus páginas al igual que antes, se describen los caminos y las poblaciones por donde pasa.

Acercándonos al mundo moderno, en 1828 de la mano del alemán Karl Baedeker, se comenzaron a escribir las primeras guías de viaje como tal. Se trata de unas guías detalladas hasta lo más mínimo, con todo tipo de datos para que el viajero sea autosuficiente. Además, incluye un sistema de asteriscos para valorar los principales puntos; un elemento de total actualidad. En la misma época pero en Inglaterra, John Murray había estado publicando pequeñas guías de viaje llamadas *Handbooks for Travellers*. A pesar de haber acordado no hacerse competencia, y a partir de la muerte de Baedeker, los redactores ingleses de éste adquirieron los derechos de los manuales de Murray y así también sus países de publicación. Las guías turísticas resultantes, llamadas guías azules, para diferenciarlas de las Baedekers de cubierta roja originales, son una de las series principales de guías turísticas de buena parte del siglo XX y que todavía se publican en la actualidad.

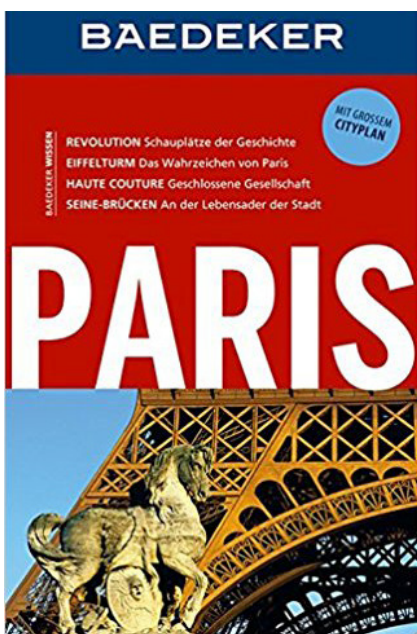


Fig. 4: Baedeker, *Paris*.

Fig. 5: Baedeker, plano de Notre-Dame.



⁵ AMPA. *Arquehistoria, Pausanias y la Primera Guía de Viajes de la historia*.

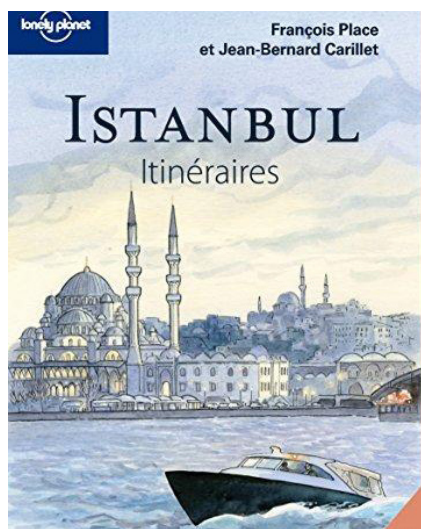


Fig. 6: Lonely Planet. Estambul Itinerarios



Fig. 7: La Guía Verde - Weekend Estambul



Fig. 8: Lost in

Gracias a los avances tecnológicos y mecánicos, los medios de transporte han acercado a las personas la posibilidad de viajar más fácilmente, normalizando así esta práctica y dejando de ser algo exclusivo de la alta sociedad. Por tanto, el sector del turismo se ha visto renovado, y uno de los aspectos que ha ido evolucionando son las guías de viaje.

“El tiempo que pasamos viajando no es un comportamiento propio de la actividad humana, y a veces podemos contemplar una luz que no solemos ver en nuestra rutina diaria.”⁶

A partir de 1900 empiezan a salir guías de viaje mucho más completas, como por ejemplo *Footprint Travel Guide* en 1921. Siendo unas de las pioneras, ahora cubre más de 150 países y tienen guías temáticas, por ejemplo para viajar con niños o viajes gastronómicos. A partir de la segunda mitad del siglo XX son varias las editoriales que salen a la luz. *Bradt* (1974) se ha caracterizado por proponer unos viajes distintos, fuera de los circuitos habituales, como por ejemplo visitar Palestina. En 1978 aparece el nº1 de la revista *Viajar*. En 1982 con Mark Ellingham aparece *Rough Guides*, que es una de las mejor valoradas y ha sido pionera en la adaptación a otros formatos como móvil o *e-book*; todo ello sin dejar de editar en papel. Por otro lado la editorial *New Holland Publishers* publica las guías *Globetrotter*, que se centran mucho en su calidad fotográfica. Aparte de éstas y otras que iremos mencionando a lo largo de este TFG, encontramos en la franja *top* de guías de viaje a: LonelyPlanet y su nueva edición de itinerarios con GeoPlaneta, las guías Aguilar de El País, y la Guía Michelin, aunque es más conocida por su oferta en mapas de carretera, no se queda atrás en cuanto a viajes con guías como la de La Guía Verde - *Weekend*.

Todas estas editoriales no dejan de estar dentro de las guías más convencionales. Todas ellas tienen un diseño y formato similar, con una información maquetada de una manera útil, aunque parecida. Aportan un tratamiento de la fotografía como recurso complementario al texto, en la mayoría de los casos.

En contrapunto, encontramos ediciones muy innovadoras, modernas y actuales como por ejemplo *Lost in*⁷, *Cityx60*⁸ o *Walk with me*⁹. Estas tres, entre otras, destacan por el tipo de contenido, formatos, imágenes, colores y por el diseño tanto interior y exterior.

A continuación, analizaremos desde ambos puntos de vista el tratamiento de las imágenes e ilustraciones y la maquetación y composición, comparando algunas de las guías convencionales anteriores y otras, y las más innovadoras. De este modo podremos saber qué elementos incluir en nuestro propio proyecto, distinguir elementos útiles, saber organizarlos y tener una jerarquía.

6 MEGGS, P.; CARSON D. *Fotodiseño*, p. 21.

7 LOST IN < <https://www.lostin.com/> >

8 CITYX60 < <http://creativeroots.org/2014/07/citix60-city-guide-books-presented-60-creatives/> >

9 WALK WITH ME < <https://walkwithme.es/> >

3.2. DISEÑO Y MAQUETACIÓN

“Una manera sencilla de definir el diseño editorial es considerarlo una forma de periodismo visual.”¹⁰

¿Qué estética nos gustaría tener en nuestra edición? Esta es la primera pregunta que debemos hacernos y realizar en consecuencia una lluvia de ideas tomado referentes. Saber qué estilo queremos y qué aspectos visuales buscamos, será fundamental para concretar parámetros del diseño.

Para llegar a tener una idea clara y moderna, primero debemos ver y comparar entre las guías que podemos encontrar ahora en el mercado. Podemos observar que en su mayoría son de formato vertical un poco más alargado que el A5 y la maquetación interior varía entre una columna y tres. Pero hay muchos más aspectos a considerar.

En este punto del trabajo nos centraremos en el diseño, atendiendo a funciones estéticas, la maquetación y la tipografía.

En el número 1 de la revista *Viajar. Revista de rutas, viajes y aventuras* de 1978, encontramos diversos elementos. En cuanto a tipo se utilizan tanto tipografías de palo seco para textos cortos y anuncios, *serif* para el texto del cuerpo general, y diferentes familias tipográficas más artísticas para la separación de secciones o los títulos de éstas. Se dividen los apartados con una cabecera en negrita de la misma familia tipográfica que el párrafo que precede y la división de secciones se hace con el uso de una tipografía extra, la misma que para las letras capitulares. En total podemos encontrar unas 9 tipografías distintas. Según Enric Jardí, desde el proyecto más sencillo al más complejo, serán suficientes una, dos o máximo tres tipos de letra ¹¹; así que es algo claramente excesivo. Se maqueta la página en tres columnas con un formato poco menor que un A4, así que nos quedan unas columnas demasiado estrechas, pues lo ideal es que contengan entre 8 y 10 palabras para poder tener una lectura fluida. En cuanto al diseño, la portada está compuesta por una imagen a sangre y con texto llamativo y de trazo grueso, en color blanco, amarillo y rojo. En el interior se separa el texto del margen exterior mediante una línea vertical que encierra, aún más, el texto justificado, y se separan los párrafos de un mismo bloque temático con líneas horizontales.



Fig. 9: Nº 1 de la revista Viajar



Fig. 10: Interior del nº 1 de la revista Viajar

En 1981 encontramos la *Guía Naranja*, de portada básica de fondo naranja con letra negra y un formato extremadamente alargado y estrecho (muy apropiado para ser llevada en un bolsillo), pero en contrapartida hace que la composición interior no dé mucho juego, y esté formada por solamente una columna. En cuanto a diseño, al igual que el anterior ejemplo, se separan los párrafos con líneas horizontales. Está impresa sobre papel tipo periódico,

10 CADWELL, C.; ZAPPATERRA, Y. *Diseño editorial, periódicos y revistas*, p.8.

11 JARDÍ, E. *Veintidós cosas que nunca debes hacer con las letras*, p.8.

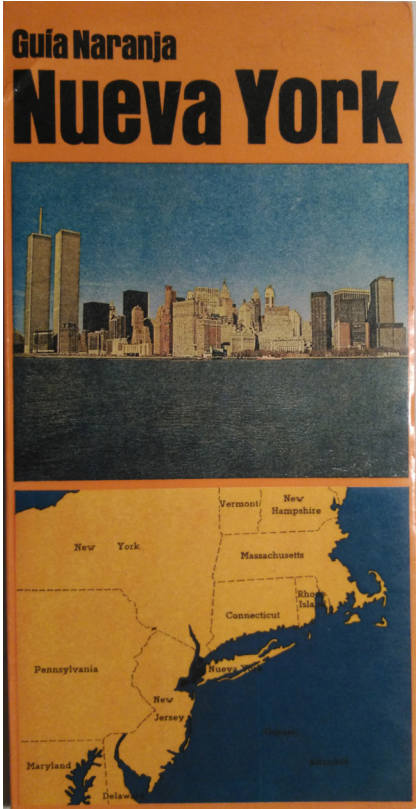


Fig. 11: Guía Naranja de Nueva York

aunque sea un libro. La elección de tipografía es mucho más restringida, se utilizan dos familias, una *serif* para la paginación e índice, y una *sans* para el cuerpo y encabezamientos.

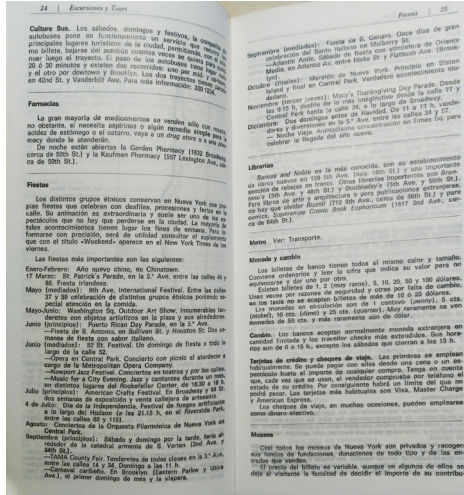


Fig. 12: Separación de las párrafos con líneas

En 1984 *Viajar. Revista de rutas, viajes y aventuras*, número 62 y seis años después, ya tiene un aspecto distinto. La portada es mucho más llamativa debido a que es plateada. La composición es con la cabecera en rojo y texto en blanco y amarillo. Se van reduciendo en sus ediciones la cantidad de tipografías hasta llegar a 4, siendo la tipografía principal de un tamaño mucho más grande.



Fig. 13: Nº 62 de la revista Viajar



Fig. 14: Interior del nº 62 de la revista Viajar

En 1991 con la *Guía de Hoy de Anaya*, podemos ver que el formato de las guías tipo libro, no revistas, sigue siendo muy alargado y estrecho. Pese a esto, este diseño varía entre páginas a una o dos columnas, aportando así

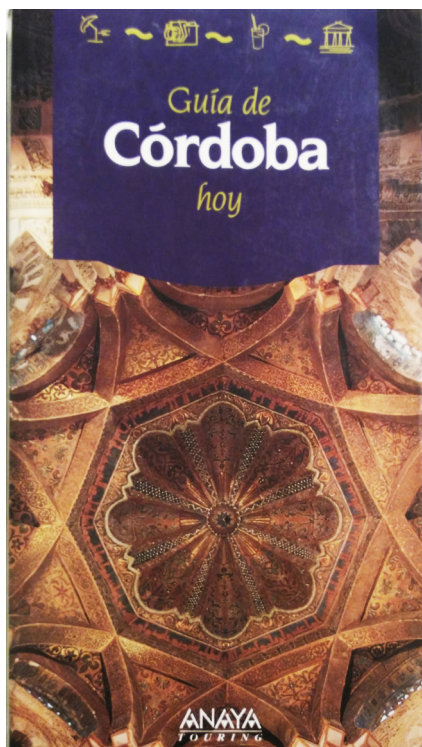


Fig. 15: Guía de Córdoba Hoy

fluidez y dinamismo. Ya no se separan los párrafos tan forzosamente y se retoma el uso de los asteriscos como forma de puntuación tal y como se hacía en las guías Baedeker de 1828. Una curiosidad: solamente se utiliza una familia tipográfica para todo el libro, una *sans*. Hemos pasado, en aproximadamente diez años, de utilizar nueve a usar solamente una.



Fig. 16: Interior de la Guía de Córdoba Hoy

Comparando las *Guías Visuales* de El País Aguilar de 1994 y de 2015 podemos ver que muchos elementos estéticos y de formato se siguen manteniendo, pero hay otros que cambian a mejor, y se nota. Los elementos que se mantienen son: el formato superior a A5 de forma vertical, y el papel con acabado brillo. Pero la tipografía cambia, y pasan de utilizar una *serif* de trazo muy fino y difícil de leer para el texto, a una *sans* de ojo más grande y trazo más uniforme.

En ambas se vuelve a la tendencia de separar párrafos, y ahora columnas, con líneas horizontales y verticales respectivamente.



Fig. 17: Guía Visual de 2015 y de 1994



Fig. 18: Interior de la Guía Visual de 2015



Fig. 19: Interior de la Guía Visual de 1994

Avanzando al s.XXI, en 2005 y con *LonelyPlanet* por ejemplo, la maquetación varía entre una sola columna a tres. Dependiendo de si el texto es explicativo o solamente aporta datos específicos.

Se empiezan a incluir además, y muy a menudo, barras de color visibles en el lomo para diferenciar secciones. En cuanto a tipografía, pasan a ser tres familias en total. Impreso ya sobre un papel couché mate, da un aspecto mucho más acertado que con el anterior papel brillo.



Fig. 20: Guía Lonely Planet



Fig. 21: Guía Lonely Planet

Como último ejemplo de guías más convencionales, en 2013 sale con *GeoPlaneta* la edición de itinerarios de *LonelyPlanet*, gran referente en este TFG.

Se estructura en dos formatos distintos: con páginas con un solo bloque de texto sobre una cuadrado de color (significa que ahí hay una explicación de algo concreto), o maquetado a dos columnas (donde van explicando cosas en general o el itinerario a realizar). Se utilizan dos tipografías, una *serif* para cabeceras y explicaciones iniciales del bloque temático, y otra *sans serif* para el cuerpo de texto.

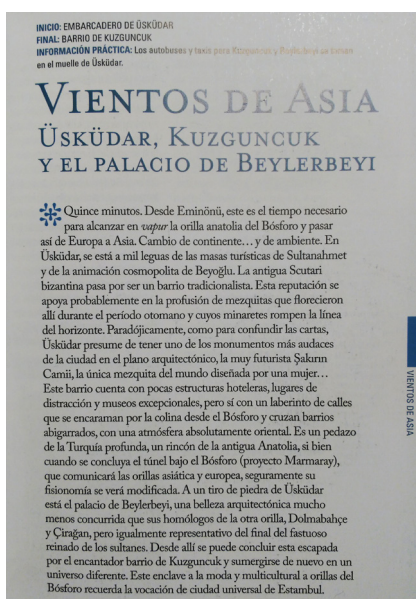


Fig. 22: Guía GeoPlaneta



Fig. 23: Guía GeoPlaneta

Pasando ahora a las guías más modernas y peculiares, veamos la *Lost in*, creada en Alemania. Se caracteriza en gran parte por sus portadas (Fig.8). Están compuestas sobre una tinta plana y utilizan solamente la tipografía, que varía de estilo en función de la ciudad. En el interior vemos que cada sección atiende a una estética y maquetación distinta; pero tanto el diseño como la tipografía es algo de aspecto mucho más contundente, con un estilo más moderno.

Fig. 24: Lost in Barcelona
Fig. 25: Lost in Barcelona



Otro ejemplo es *Cityx60* que se concibe, al igual que *Lost in*, más como una revista que como una guía, aunque por supuesto también sirve como tal. Ésta se maqueta en dos columnas y tienen dos ediciones distintas: una más tradicional en formato más grande, y otra en formato A5 (con 2 postales de regalo). Además, incorpora en sus diseños códigos QR, para interactuar con el espectador, aportándole a través del recurso más información.



Fig. 26: Cityx60 de Nueva York en los dos formatos



Fig. 27: Cityx60 de Nueva York



Fig. 28: Cityx60 de Nueva York

Como último ejemplo *Walk with me*. Empezaron haciendo mapas ilustrados y ahora crean miniguías de barrios concretos. Con un aspecto formal más infantil, el libro está hecho también con este concepto de revista: colores vibrantes y diseño moderno. Escrito en dos idiomas a la vez, utilizan dos tipografías distintas para diferenciarlos, una *sans* y otra *serif*.

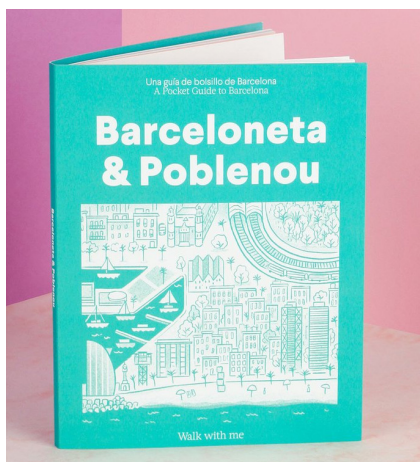


Fig. 29: Walk with me de Barcelona



Fig. 30: Mapa de Walk with me de Barcelona



Fig. 31: Textos en castellano e inglés

3.3. FOTOGRAFÍA E ILUSTRACIONES

“La relación entre el texto y la imagen que lo ilustra aparece ligado a la necesidad de reforzar la transmisión de los contenidos escritos, en un intento de acrecentar la sensibilidad plástica en el lector. Un texto ilustrado supone, sin duda, un enriquecimiento de la edición.”¹²

Al igual que hemos visto y analizado en cierta manera cómo el interior de las publicaciones de guías de viaje ha ido evolucionando y variando a lo largo de los últimos 40 años, también lo hace la fotografía que estas incluyen.

Siguiendo un orden similar al análisis anterior, en el número 1 de la revista *Viajar. Revista de rutas, viajes y aventuras* de 1978 encontramos dos tipos de imágenes, las publicitarias o artículos especiales a color, y las que forman parte de los artículos fijos en blanco y negro. En comparación, vemos que en esta misma revista, en el nº 62 del 1984 (a 300 pts., el triple que el nº1) se utiliza la imagen a color, ya no solo para acompañar al texto, sino como protagonista



Fig. 32: Inicio de artículo en el nº 1 de la revista Viajar



Fig. 35: Ilustración en el nº 1 de Viajar



Fig. 36: Grabado en el nº 1 de Viajar

¹² ALCARAZ, A. *Libro ilustrado. Antecedente del libro de artista contemporáneo.*

del artículo; combinándolo en ocasiones con un color en la hoja de fondo. Pese a esta ganancia en la imagen, en las primeras ediciones se incluían ilustraciones, dibujos y grabados en sustitución a la fotografía, cosa que enriquecía el aspecto visual de la publicación, y en las últimas ediciones se limita a la fotografía, que aunque sea más profesional y cuidada que antes, no deja de ser un único recurso visual.



Fig. 37: Guía de Córdoba Hoy



Fig. 33: Inicio de artículo en el nº 62 Viajar

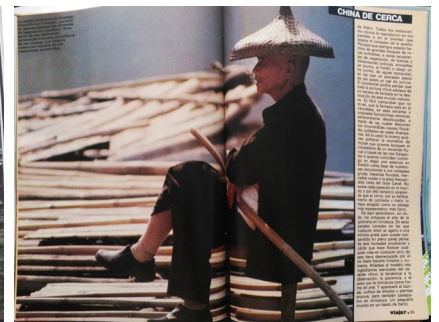


Fig. 34: Artículo en el nº 62 de Viajar

En la *Guía de Hoy* de Anaya del 91 encontramos fotografía con muy mala resolución, pero aún así, podemos ver que no son las típicas imágenes que ilustran el texto. Muchas de ellas podrían catalogarse como fotografía documental o fotografía de calle. Como dice Toni Amengual, la fotografía documental es aquella que se agarra a la vida¹³, y eso representan varias imágenes: la vida, el ambiente local de la ciudad y la cotidianidad.

Con las *Guías Visuales* del 94 y del 2015, se ven cambios en la tipografía pero en cuanto a fotografía, siguen siendo en las dos ediciones igual de reducidas. Se incluyen, sobre todo, nuevas ilustraciones para los mapas; pero las fotografías que acompañan constantemente en todas las páginas, no superan nunca los 4 cm de altura.



Fig. 38: Guía de Córdoba Hoy



Fig. 39: Guías Visuales del 2015 y 1994

Por supuesto, no tienen ningún protagonismo; y por tanto no es ésta una edición que destaque por su material gráfico. Se ciñen casi siempre a la ma-

13 AMENGUAL, T. < <https://vimeo.com/128534581> > min. 4:17

quetación de tres columnas y las imágenes necesitan más espacio para respirar. Es un ejemplo del camino que no queremos seguir en nuestro prototipo, en cuanto al tratamiento de la imagen.

Analizando la evolución, y como último ejemplo de las guías más convencionales, *GeoPlaneta* se ha centrado al cien por cien en crear ilustraciones para sus ediciones de itinerarios. No hay ninguna fotografía, y están hechas con tinta y acuarela. En este caso, la autoría es de François Place, co-autor de la guía de Estambul.



Fig. 40: GeoPlaneta Estambul Itinerarios

Yendonos a las guías más actuales *Lost iN*, tiene una calidad fotográfica mucho más alta que la que hemos podido ver hasta ahora en estas guías. El protagonismo de la imagen es mucho mayor y está hecha desde un punto de vista mucho más estético. Se tiene en cuenta el color, la luz, el enfoques, etc. No es solamente para complementar, como lo han sido hasta ahora la mayo-



Fig. 41: Lost iN Frankfurt

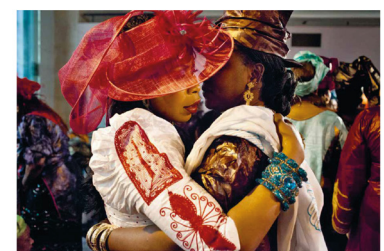


Fig. 42: Lost iN Lisboa

ría, sino que ha evolucionado hasta ser la protagonista en la página. Este es un aspecto que posteriormente se verá incluido en nuestro proyecto.

Otro ejemplo es *Cityx60* que se concibe tanto de forma ilustrativa como fotográfica. Mezcla ambos estilos para crear efectos visuales diferentes y sensaciones distintas a la hora de ir leyendo.

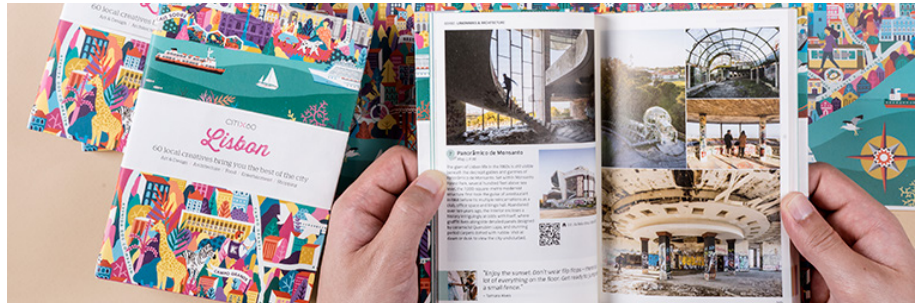


Fig. 43: Cityx60 Lisboa

Como último ejemplo *Walk with me* vuelve a apostar por eliminar toda fotografía y sustituirlo todo por ilustraciones digitales. Esto puede llegar a dar un aspecto más de *souvenir* que le guía útil tal vez, aunque es un recurso interesante para sacarle más partido a la imágenes.



Fig. 44: Walk with me Barceloneta y Poble nou Fig. 45: Walk with me Vila de Gràcia

3.4. REFERENTES

Los referentes para cada proyecto suelen ser de aquí y de allá. Se busca la inspiración en el día a día y sobre todo en lo que se puede encontrar por internet de repente. Si hay algo interesante se le intenta dar un giro e incluir, si no se puede, nos hará plantearnos el proyecto de otras maneras y formatos. Todo ayuda a ir encaminando el trabajo y poder finalmente formalizarlo.

3.4.1. Referentes formales

Susanne O'Brien¹⁴ con sus trabajos de libros de viaje, en concreto este de Nueva Zelanda. El formato horizontal es el que mejor se adapta a las fotografías, permitiendo llenar la doble página obteniendo así un espacio de trabajo mucho mayor.



Fig. 46: New Zeland



14 O'BRIEN, S. < <http://www.suzanneobrienstudio.com> >

El diseño del libro *Museum- A house of learning* de Lead82¹⁵. Este trabajo tiene una tapa que une de una forma mucho más estética este libro y pensé en crear mi proyecto de forma que no fuera un libro único, sino varios. Más cómodo para el transporte y por tanto crear un envoltorio o caja de alguna forma que todo se pudiese guardar junto.



Fig. 48: Tactical Archipelago



Fig. 47: Libro de Lead82

Para la estética de los mapas la inspiración vino de la mano del proyecto de *Tactical Archipelago*¹⁶ de la ciudad de Kiev. El proyecto trata de insertar plataformas a una zona en deshuoso como un río o bosques para que así los habitantes puedan usar el espacio creado como zona de baño o de paseo. Se trata de que, de manera sostenible, se pueda aprovechar más el medio ambiente e involucrar a la sociedad en el proceso. Los mapas son de proyectos técnicos, pero tienen una estética que muy atractiva, minimalista y que combinaba bien con el formato.

Para las postales hay dos referentes principales:

Tracie Cheng, arquitecta de formación, realiza obra pictórica con óleo y acrílico, creando como ella dice, diálogos y nuevas escenas en las obras.¹⁷ Combina un fondo etéreo con líneas contundentes, pintura e ilustración.

Maxwell Tilse, de 23 años, nacido en Sydney, es ilustrador *freelance* y realiza sus dibujos con acuarela y tinta. Dibuja sobre los sitios a los que viaja y lo hace en formato pequeño, creando mancha de color y delineados en negro.



Fig. 49: Tracie Cheng

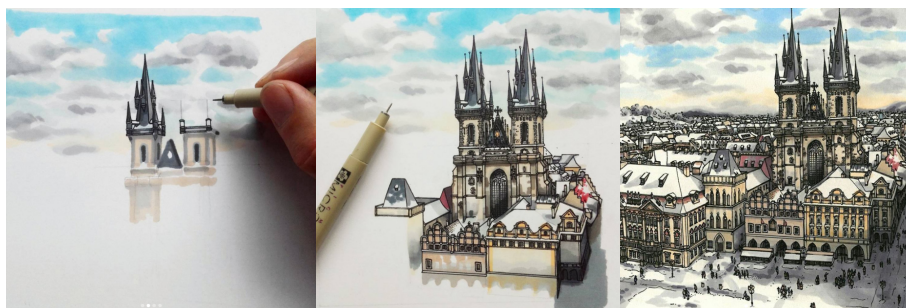


Fig. 50: Maxwell Tilse

¹⁵ EAD82 < <http://lead82.works/#carved-names-vol-2-cover-2/7-2> >

¹⁶ CALLEJAS, L. < <http://www.luisallejas.com/KIEV-Tactical-archipelago> >

¹⁷ CHENG, T. < <http://www.traciecheng.com/filter/paintings/about> >

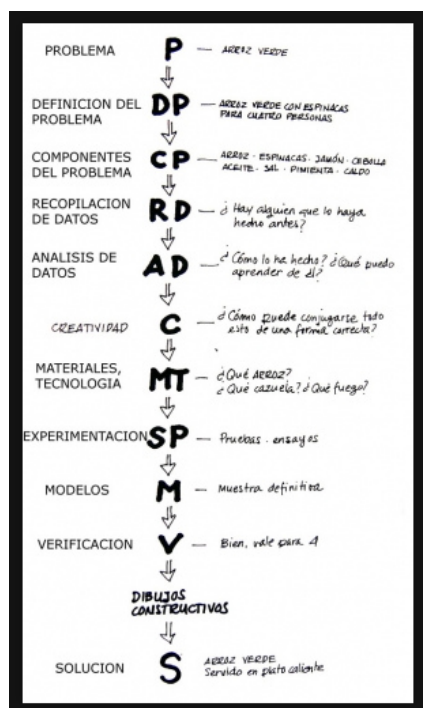


Fig. 51: Bruno Munari. Como nacen los objetos

4. PROCESO DE TRABAJO

Gracias a la cantidad de material propio que había acerca de esta ciudad, la búsqueda para el contenido del trabajo práctico ha sido en cierto modo más rápida y sencilla. Para empezar con el proceso de trabajo, se ha de tener una idea global de cómo queremos que sea el resultado que podemos alcanzar con esto al finalizar el proyecto. Saber, a grosso modo, de qué forma queremos enfocarlo y qué formato queremos que tenga.

En un primer momento, se barajó la idea de hacer, tal y como conocemos, una guía tipo libro, estándar, como las que solemos ver. Pero... ¿por qué no darle una vuelta a este formato? Se tuvo en mente desde el primer momento crear un conjunto por partes; que el usuario o consumidor de la guía solo tuviese que cargar con el peso de lo que necesitara para ese mismo día. Así pues, se adaptó el formato y se realizó a modo de fascículos, como si de una colección se tratase. A partir de aquí, todo el proyecto va poco a poco tomando forma y comienza realmente lo que es el proceso de trabajo. Constará pues de tres fascículos, ya que cada uno atiende a un día de recorrido planificado en la ciudad.

4.1. ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN

“La lluvia de ideas o *brainstorming* consiste en atacar un problema desde diferentes posiciones a la vez, bombardeándolo con preguntas rápidas para encontrar soluciones viables”¹⁸.

Para poder arrancar, hay que organizar la información, pues en cada fascículo (vamos a llamarle libro), debería estar contenida solamente la información relevante del itinerario correspondiente. Para esto se utilizaron las anotaciones propias de los recorridos que se hicieron, y se dispuso la organización de los lugares de una forma más lógica y cómoda. Utilizando la herramienta que ofrece *Google* para crear mapas propios y recorridos. Esto facilitaba poder tener, a golpe de vista, toda la información reunida para eliminar o modificar aquello que no era de interés, pudiendo así recomponer los recorridos. Organizando por colores, cada uno es la información de cada libro.

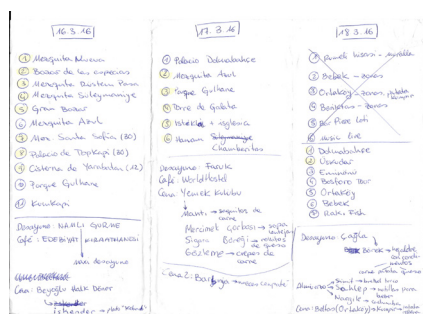


Fig. 52: Anotaciones propias de apoyo.

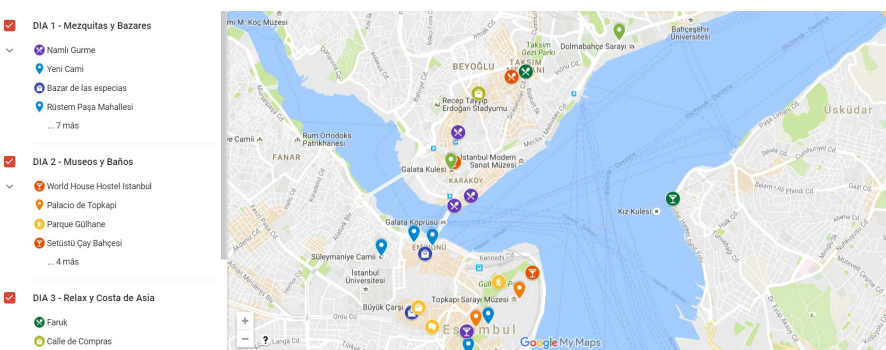


Fig. 53: Screenshot de la organización en el mapa.

18 LUPTON, E. *Intuición, acción creación. Graphic design thinking*, p.16.

Por otra parte, se planteó la duda de ¿hasta que punto de exhaustivos van a ser los libros con la información del contenido? Bien, al ser una guía de recorridos, más que una guía histórica por así decirlo; la información deberá ser concisa y breve. Aportará aspectos y datos anecdóticos y curiosos de los lugares, más que datos muy históricos o centrados en la arquitectura. Esto además nos ayudará: si hay menos texto, se le puede dar más importancia a la fotografía o ilustración, cosa que en este trabajo se tiene muy presente.

Una vez llegados a este punto, hay que ponerse a realizar primeras maquetas y aproximaciones al prototipo final que estamos buscando.



Fig. 54: Opción de diseño 1



Fig. 55: Opción de diseño 2



Fig. 56: Diseño final y mock up

4.2. DISEÑOS PREVIOS Y ADAPTACIONES

En primer lugar, para el diseño de una página hay que tener en cuenta las seis premisas básicas de la página moderna, en base a esto se ha ido confeccionando este trabajo. Estas premisas son: la síntesis, el predominio de la fotografía, una estructura dinámica atendiendo a una retícula, contraste tonal en las páginas, tipografías *sans serif* y que los elementos decorativos estén diseñados acorde a su función¹⁹.

En segundo lugar, las pautas de composición de página tradicional que seguimos usando hoy en día son: la armonía, el equilibrio, la legibilidad y lecturabilidad del texto y la jerarquía de la información²⁰.

Para empezar, se tenía bastante claro que se quería hacer el trabajo en formato de A5, pequeño pero suficientemente grande para poder incluir texto con buen tamaño de letra e imágenes de calidad.

Los primeros intentos fueron páginas bastante cercanas a lo que podrían ser las más convencionales, página vertical y dos columnas. No es que me disgustara totalmente, pero no lo veía bien para un TFG, se podía hacer algo mejor. Y quería hacerlo.

Las siguientes modificaciones se centraban en componer la página con imágenes más grandes, y no tener que llenar las dos columnas obligatoriamente (como estaba haciendo en la prueba uno, Fig. 54). Aún así, no convenía, la textura de la página y el resultado parecía poco estético.

Finalmente, se decidió quitar el formato de A5 vertical y pasar al horizontal. Esto ayudaba a confeccionar una mejor macrotipografía, la opción de crear más columnas y por tanto más espacios para diseñar, organizar y más amplitud a la hora de poner fotografías apaisadas o de gran tamaño.

Al margen de la página, el texto también iría en formatos distintos. Ya no solo atendía a la tipografía (de lo que hablaré en el siguiente punto), sino de la diferenciación del contenido. Por una parte estará maquetado sobre fondo blanco el texto que hace referencia a la explicación de los lugares; por otro, irá sobre un gris cálido el texto que atiende a cómo llegar de A a B.

19 Mit, G. *Maquetación de interiores y tipografía aplicada en los textos*.

20 *Ibid.*

4.3. REDACCIÓN Y TIPOGRAFÍA

4.3.1. Redacción

Para la redacción del contenido se extrajo información de dos sitios principalmente. Por un lado, el Blog de Viajes Chavetas²¹, y por otro la guía de itinerarios que hemos visto antes en el apartado de documentación, Estambul Itinerarios de Lonely Planet con GeoPlaneta. Estas son las fuentes principales de donde se ha recogido la información que aparece en este trabajo, aparte de las anécdotas que yo misma conocía o me han contado.

Se planteó ordenar el contenido escrito de diversas maneras, al igual que antes hemos visto los diversos planteamientos del diseño de la maquetación de páginas. Pero finalmente, y para comprender el contenido con más agilidad, se ha optado por diferenciar el texto en dos variantes. Como se ha mencionado, por un lado está el texto explicativo y principal de los libros, en negro sobre blanco, y luego están las indicaciones para poder seguir el recorrido, que están en negro sobre gris cálido. “Los colores afectan a la jerarquía visual, a la legibilidad del tipo y a cómo las personas conectan objetos dispares entre sí.”²² Este elemento facilita al lector saber en qué bloque de información está en cada momento; sin tener que hacer una releída rápida por la página cada vez que haya apartado la vista de ella. El texto secundario que atiende al recorrido, sí es de redacción propia, pues los trayectos son personalizados y por tanto las indicaciones también.

4.3.2. Tipografía

“Escoge un tipo para cada finalidad. Para hacerlo, deberás haber definido esa finalidad y entonces probablemente te des cuenta de que sólo hay dos o tres en cada texto de un proyecto. Un cambio en la familia tipográfica suele ser indicador de un cambio en significado o función, así que contente. Usa una sola familia con diferentes pesos y sus cursivas debería ser suficiente; añadir una segunda familia es bueno para lograr más consistencia, pero no te excedas. Demasiados tipos son motivo de distracción, dan una imagen de inseguridad y puede confundir o cansar al lector.”²³

En cuanto a tipografía, se han utilizado dos familias tipográficas principalmente. Por un lado la Frutiger LT Std, creada por Adrian Frutiger en 1968 para un encargo en el Aeropuerto de *Charles de Gaulle* de París. Perteneciente a las tipografías de palo seco lineales neogrotescas, es la que he escogido para el cuerpo del texto trabajando a 8 pt en roman y con texto justificado. Es una tipo con un ojo medio bastante grande y tanto los trazos ascendentes como descendentes no sobresalen demasiado. Además, el color tipográfico

Frutiger 12 pt:
45 Light, 46 Light Italic,
55 Roman, 56 Italic,
65 Bold, 66 Bold Italic,
95 Ultra Black.

21 CHAVETAS BLOG DE VIAJES, DIARIOS E ITINERARIOS < <https://viajes.chavetas.es/> >

22 SAMARA, T. *Los elementos del diseño*

23 *Ibíd.*

Archer 12pt:

Thin, *Thin Italic*,
Book, *Book Italic*,
Bold, ***Bold Italic***.

Nexa 12 pt:

Thin, *Thin Italic*,
Light, *Light Italic*,
Book, *Book Italic*,
Bold, ***Bold Italic***,
XBold, ***XBold Italic***,
Heavy, ***Heavy Italic***,
Black, ***Black Italic***

resultante del párrafo a dicho tamaño, 8 pt, no es muy denso y por tanto a pesar de ser letra pequeña puede ser leído con facilidad.

“Utilizar dos tipos demasiado parecidos es como pedir un helado doble de naranja y mandarina. Busca el contraste.”²⁴ Por otro lado he utilizado también la tipografía Archer, creada en 2001 por Tobias Frere-Jones y Jonathan Hoefler para la revista de Martha Stewart Living. Perteneciente a las tipografías *serif* egipcias, se utiliza para los encabezamientos en 8 pt, y en el índice combinada a 8 pt, 10 pt, y 18 pt, en general todo aquello que no sea cuerpo principal del texto, pues se va variando tanto en tamaño como grosor según su función.

En las portadas de los libros, se ha usado, combinando con Archer, la familia tipográfica Nexa, de palo seco lineal y geométrica, creando como un sumario de lo que habrá en el interior. Se decidió añadir esta tipografía porque visualmente es más estética que la Frutiger, y aunque no sea cómoda para una lectura larga, ya que el texto es breve, se creyó conveniente apostar por algo más moderno para que estuviera en la portada.

4.4. FOTOGRAFÍA

*“Todas las fotografías de Carson se pueden definir como imágenes captadas por un ojo sensible que desea inmortalizar sus experiencias, sin más motivación que el rapto de la imagen que está viendo. [...] Imágenes como experiencias que quiere compartir pero que cada espectador obtendrá visiones distintas de la imagen, según su experiencia personal.”*²⁵

En cuanto a las imágenes, todas las fotografías de la guía son propias, excepto la imagen de la p. 13 del segundo libro la cual está extraída de la propia web²⁶ de la instalación, ya que en el interior no se puede fotografiar. Están realizadas con una cámara brige Lumix FZ38. Su retoque posterior ha sido realizado con Photoshop al igual que las ilustraciones superpuestas o adyacentes. En los libros se puede encontrar tanto fotografía a color como en blanco y negro, tanto de paisaje como algún retrato. La intención de la fotografía en este trabajo es, no solo plasmar de lo que se habla en él, sino también mostrarlo de una forma un poco más artística; ya sea con intervenciones en la imágenes o con combinaciones entre fotografía e ilustración. Tienen por tanto un papel relevante en el diseño del proyecto, y al contrario de lo que suelen ser en las guías de viaje, son bastante grandes para el formato.

En cuanto a la fotografía de las portadas, todas son en blanco y negro, dando así un aspecto más neutro y unificado a los 3 fascículos. Es una imagen

24 JARDÍ, E. *Veintidos cosas que nunca debrs hacer con las letras*, p. 67.

25 MEGGS, P.; CARSON, D. *Op. Cit.*, p. 24.

26 CEMBERLITAS HAMAMI <<http://www.cemberlitashamami.com/>>

que refleja en cierto modo lo más relevante del contenido de ese recorrido.

Se compone de una imagen apaisada que ocupa 3/4 de la maquetación, y el 1/4 restante se duplica en espejo, creando así una imagen nueva en la parte trasera de cada libro.

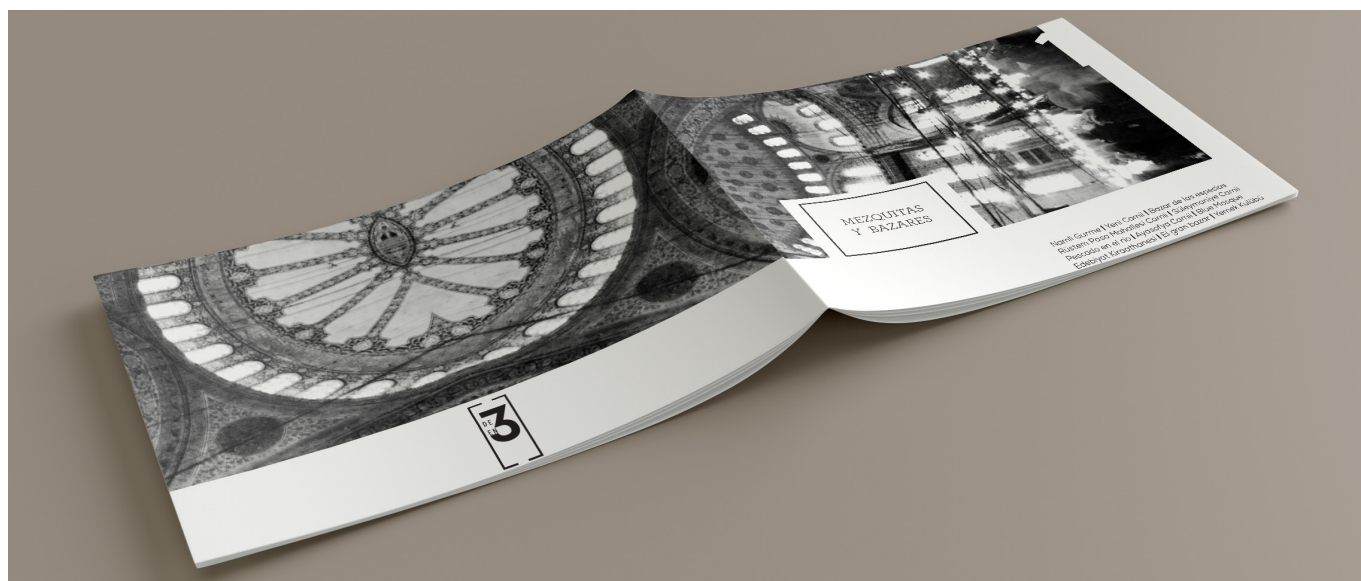


Fig. 57: Diseño de portada del 1r libro

4.5. POSTALES

Como punto distintivo a las guías que podemos encontrar habitualmente en el mercado, se ha diseñado un elemento diferenciador, un objeto de regalo que el comprador podría obsequiarlo o quedárselo. Aparte de las fotografías del interior, se decidió sacarles más partido a aquellas que no encajaban dentro de la maquetación. Se elaboró un conjunto de 6 postales personalizadas de regalo. Como ya se ha dicho, es un elemento que puedes usar para su propio fin y enviarlas, o quedártelas a modo de láminas fotográficas sobre el viaje que se acaba de realizar.

Este grupo de postales está diseñado no solo con un objetivo claramente estético, sino jugando también con el significado de las imágenes y sus historias.

La primera postal es de la Mezquita Azul, realizada con la técnica del *collage* aludiendo así a las fases de construcción y los diferentes materiales. Se han extraído de la imagen original los colores más representativos, e imprimiendo la imagen en papeles de dichos colores y escaneándolo, se ha montado la nueva composición que forma esta postal.

La segunda postal es de la Torre de la Doncella, y para esta imagen se decidió respetar la leyenda que envuelve a este lugar: la profecía de la serpiente, explicada en el interior de la guía. Se ilustró dicho animal sobre la imagen. Se hizo con ilustración digital utilizando el programa de dibujo Paint Tool Sai

La tercera postal es de un formato distinto, es una postal desplegable, en este caso es cuatro veces más larga que el resto. Se trata de una vista en 360º



Fig. 58: Postal 1. Después y antes.



Fig. 59: Postal 2.



Fig. 60: Postal 3.



Fig. 61: Postal 4.



Fig. 62: Postal 5. Después y antes.



Fig. 63: Postal 6. Después y antes.

de la ciudad, tomada desde la torre más alta de Estambul, la Torre Gálata.

La cuarta postal es una ilustración del mapa con el que se ha estado trabajando durante el proyecto. Usando el mapa de la fig. 54, se ha modificado dicha imagen con programas como *Photoshop* e *Illustrator* hasta conseguir un mapa sintético a la vez que realista del lugar.

La quinta es una fotografía tratada con ilustración en tintas planas con *Illustrator*, y con una cita en el centro que dice: “Si la Tierra fuese un solo estado, Estambul sería su capital”.²⁷ Es una fotografía de un barrio de clase media de la ciudad, tomada desde unos callejones en lo alto de las colinas.

La sexta y última, es una fotografía de Santa Sofía. Se trató de escoger los colores representativos de esta obra arquitectónica e intervenir digitalmente sobre la fotografía en blanco y negro dando así color y protagonismo a la zona central de la imagen.

Todas estas postales han sido impresas en el plóter de la Facultad de Bellas Artes de Valencia, en los talleres de gráfica, sobre papel Basik blanco de 300 gr. Dada la textura lisa que se buscaba para este formato y que tenía un color de base perfecto, este papel ha sido el más idóneo para esta parte del proyecto. Además, todas ellas llevan un reverso adecuado para enviar y escribir la postal, con el hueco para el sello y el logotipo que engloba este trabajo.

4.6. MAPAS

Estos libros incluyen, por supuesto, mapas orientativos que siguen la línea estética del interior de los libros. Para crearlo, se buscó un mapa de línea sencilla en blanco sobre negro que se obtuvo en la web de Mapiful²⁸, sin colores, y se vectorizó con *Illustrator* de forma automática. Se creó un código de color que se entiende conforme se va adelantando en la lectura de la guía. Además es muy sencillo e intuitivo. Se utiliza el color rojo para marcar los edificios o sitios nombrados, el color negro para los recorridos a pie y el mostaza para los recorridos en transporte público. También se añadió la rosa de los vientos para así saber qué orientación lleva el mapa, ya que por composición, algunos de ellos era más conveniente colocarlos en horizontal o vertical.

La tipografía utilizada para anotar las calles y avenidas es la Frutiger en su versión *light* para los nombres y *regular* para la numeración de los lugares.

²⁷ BONAPARTE, N.

²⁸ MAPIFUL. < <https://www.mapiful.com/> >

Lleva el mismo código de color: negro para calles que se transitan a pie y color mostaza para las paradas del transporte público.

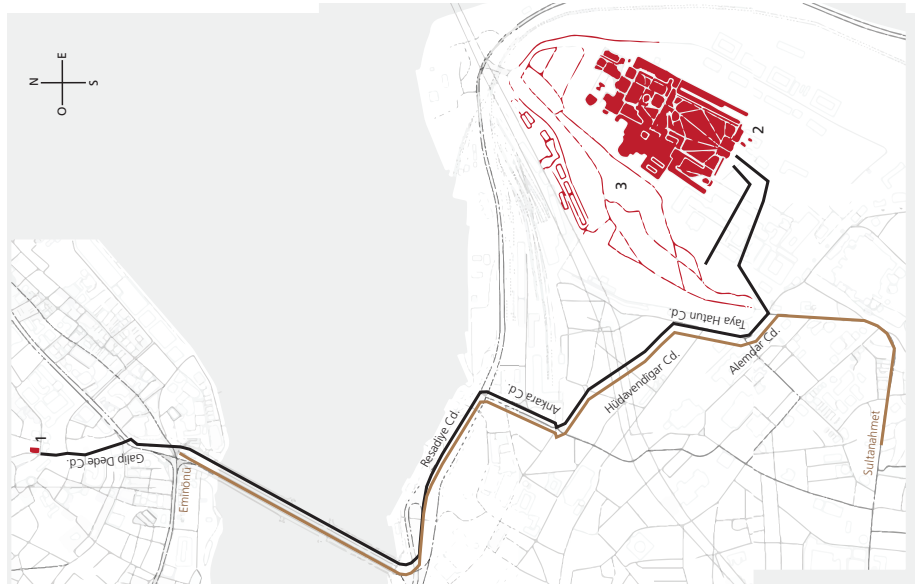


Fig. 64: Mapa

4.7. ENVOLTORIO DE PRESENTACIÓN (PACKAGING)

Debido a las características de este proyecto, era necesario crear unacaja o envoltorio a modo de contenedor, tanto para los libros como para las postales, pues cada elemento es independiente y no se puede ofrecer suelto.

Lo primero para el diseño de este envoltorio fue hacer un pequeño *brainstorming* acerca de formatos y tipos de cajas o encuadernaciones que pudieran contener todo esto.

Buscar específicamente qué material sería adecuado, teniendo en cuenta que debería de ir acorde a la estética del proyecto global, debería de ser un elemento flexible para poder abrir y cerrar, rígido, opaco y apto para pasarlo por un ploter e imprimir sobre el.

La decisión final fue utilizar el cartón fino de 1 mm color marrón, ya que nos daba todas las características que necesitaba el proyecto. Una vez decidido el material, se tendrían que evaluar las características de los formatos de los libros y de las postales, para así saber cómo diseñar el *packaging*. Las premisas de las que se partía para hacer el diseño eran: debía de tener dos espacios separados para guardar de forma independiente ambos elementos, el diseño debía permitir que estuviese en la posición que estuviese nada podía caerse, que se pudiera colocar de forma vertical en la estantería a modo de libro y por último que tuviera algún elemento de cierre ya fuera solapa, goma, faja, etc.

Este primer diseño es el que en un principio sería el definitivo, ya que hecha una primera maqueta en cartulina funcionaba perfectamente. El problema que hubo es que a la hora de realizarlo en el material definitivo, el

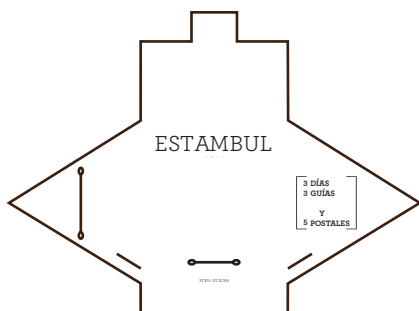


Fig. 65: Packaging 1.

cartón de 1 mm, pese a ser fino, era demasiado grueso para doblarlo sobre sí mismo más de una vez. Así pues, este diseño se deshechó y se rediseñó el envoltorio.

Este segundo diseño si se pudo llevar a cabo de forma excelente y con una estética mucho mejor que la del anterior caja.

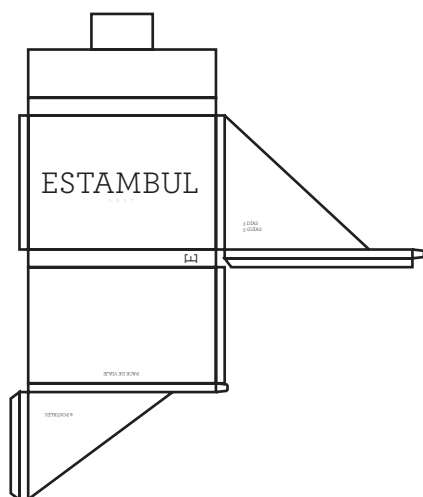


Fig. 66: Packaging 2.

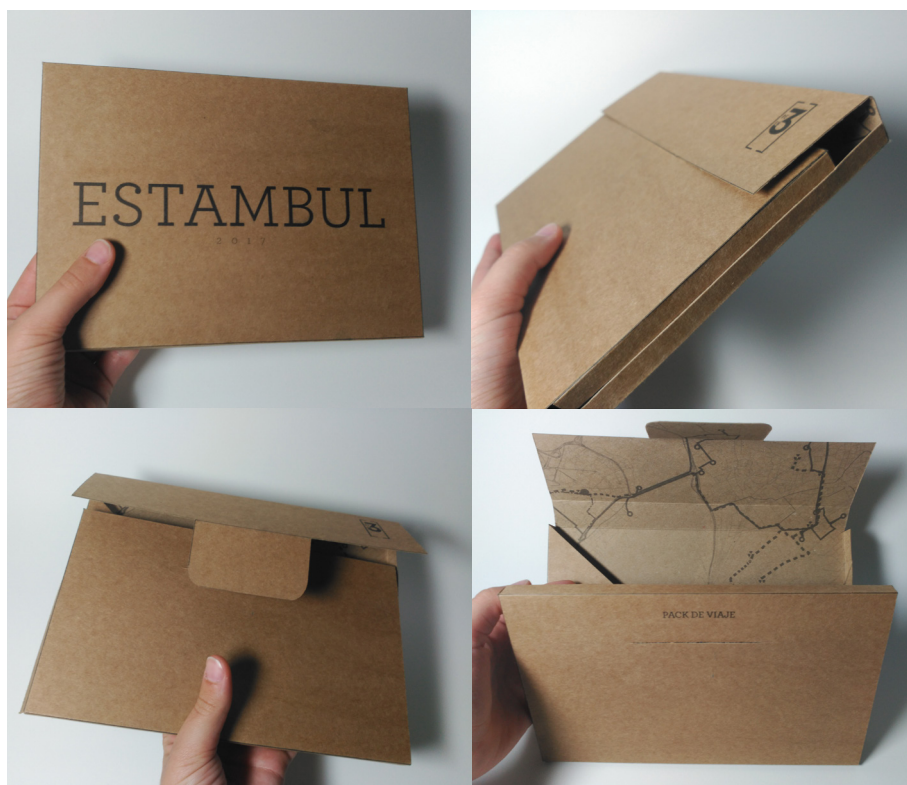


Fig. 67: Resultado del envoltorio.

4.8. LOGOTIPO

En un primer momento no se barajó la creación de un logotipo para este proyecto. A medida que iba avanzando, se vió la necesidad de incluir un elemento de unión, algo que le identificara como conjunto. Así que al final, en su contraportada, todos los diseños llevan un pequeño logotipo que representaría la marca de las guías: De 3 en 3. Este logo lo podemos ver formando parte del envoltorio, de las postales y en la parte posterior de los libros.

Se ha tratado de sintetizar la idea del proyecto, 3 libros para 3 recorridos, y además aportar unidad a los elementos. Formalmente se ha utilizado una tipografía de palo seco, Typewriter para la letra y Baron Neue en el número 3 y se ha añadido la forma de los corchetes que están apareciendo a lo largo de todos los libros enmarcando las imágenes.

Es un elemento común que hace que sea realmente un conjunto, y no una agrupación de elementos diversos.



Fig. 68: Logotipo

4.8. SOPORTES E IMPRESIÓN

En cuanto a la elección del soporte, este trabajo se compone de 4 tipos de papeles distintos. Por un lado, y como ya he dicho anteriormente, el envoltorio está impreso sobre cartón fino de 1 mm. Las postales sobre papel Basik de 300 gr. blanco, que les aporta mucha rigidez y tiene una textura lisa. Las páginas de los libros son papel couché mate de 120 gr y las portadas son de 160 gr con glasofonado mate para proteger la impresión de los roces.

Este trabajo ha sido impreso en la reprografía de Linea2 en Valencia.

4.8.1. PRESUPUESTO

Atendiendo al prototipo realizado en la imprenta, se podría decir que el coste de un ejemplar único (los 3 libros más las postales) sería de 45€ según Linea2. Si se planteara hacer una tirada larga, habría que estudiar la reducción del coste pues el precio de salida a la venta sería excesivo comparado con lo que ya se puede conseguir. Para saber cuanto podría ser, hemos hecho un presupuesto aproximado con ayuda de la web www.laimprentacg.com.

En el caso del prototipo que se muestra en este TFG, tanto la impresión en cartón del envoltorio, como la impresión en papel Basik de las postales ha sido de coste 0. Se han utilizado los talleres de impresión de la Universidad Politécnica de Valencia en la Facultad de Bellas Artes, facilitados al cursar Gráfica Experimental.

Tamaño :	Libro 210x148 apaisado ▼
Encuadernación :	Grapado ▼
Impresión portada :	Color dos caras ▼
Acabado portada :	Plastificado mate ▼
Impresión interior :	Color dos caras ▼
Tipo papel interior :	Couché mate ▼
Papel interior :	115 gramos ▼
Solicitud de muestra previa :	SI ▼
Embolado individual protección :	NO ▼
Páginas:	60
Cantidad:	100
371.34€ *	
<small>* Incluye IVA y Gastos de Envío Gratis a partir de 100€</small>	

Fig. 69: Presupuesto aproximado de los 3 libros, y habría que sumar el envoltorio y las postales

5. RESULTADO FINAL



Fig. 70: Resultado final 1



Fig. 71: Resultado final 2



Fig. 72: Resultado final 3



Fig. 73: Resultado final 4

6. CONCLUSIONES.

Una vez el trabajo está finalizado, es necesario reflexionar acerca de los objetivos del proyecto que fueron marcados en un primer momento y ver hasta qué punto los hemos podido alcanzar.

Pero antes de responder a esto quiero decir que la realización de este TFG me ha servido para asimilar definitivamente todos los conocimientos aprendidos a lo largo del Grado en Bellas Artes siendo del ámbito que sean. Este proyecto, aún no solo diseño editorial, sino que implica saber realizar y adaptarte a muchas más cosas y no todas del mismo campo.

Primero debo decir que poder hacer este trabajo ha sido muy satisfactorio. Mi pasión es viajar, y el viaje que hice a Estambul fue una experiencia única. Visitamos a un chico turco que conocimos el año anterior en Alemania, y que nada más llegar, nos acogió como si hubiéramos estado en contacto toda la vida. Ver otras culturas, conocerlas y comprenderlas, en un país tan cercano y tan lejano como Turquía, y tan diferente, parece cosa de magia.

Nos perdemos mucho en esta vida, porque pocos son los que pueden visitar otros lugares. Este trabajo me ha devuelto a esos días de recorridos, de cafés fuertes y de desayunos interminables. Creo que es bonito poder acercar un poco otros territorios aunque sea solamente mediante las fotografías y mostrárselos a aquellos que todavía no los conocen. Nunca está de más descubrir cosas nuevas, imaginar, oler y saborear.

Centrándonos en las conclusiones de este trabajo, se plantean cuestiones como: ¿se han cumplido los objetivos que mencionábamos?, ¿qué procesos han resultado más complicados?, ¿el resultado final es satisfactorio o es mejorable?...

Recordando los objetivos, estos eran de forma genérica: desarrollar un proyecto personal tutorizado, y esto se ha cumplido, pues el TFG se ha realizado y se ha terminado. También se establecieron objetivos específicos como por ejemplo realizar un proyecto editorial atractivo. Creo que tal vez podría llegar a ser mejor, pues la perfección siempre estará más lejos de lo que hayamos llegado. Siempre nos podemos superar, pero puedo decir que estoy orgullosa del trabajo realizado, no solo a nivel estético sino también con el contenido de los libros, en mi faceta de redactora. Otro objetivo fijado era el hacer fotografías de calidad para después incluirlas en el diseño, para incluirla en el diseño. Teniendo en cuenta que las fotografías no se hicieron en su momento pensando en este fin, tal vez no he tenido todas las imágenes que quisiera. Así y todo, creo que son unas buenas fotografías para un trabajo de estas características y que en relación a la estética del proyecto han sido todo un acierto. Además (y este era otro objetivo), creo que mezclar ilustración, tanto para sustituir imagen como para crearla, ha favorecido que el ritmo de lectura e interacción texto-imagen sea mejor y aporte un carácter más juvenil a la guía.

Otro objetivo era crear un elemento que interactuara con el comprador, algo que la diferenciara de la competencia y llamara su atención. La idea para resolver esto fueron las postales. Son elementos útiles a la hora de viajar, aunque estén cayendo en desuso, pero siempre serán unas láminas fotográficas para el recuerdo. La primera idea era hacer 10 postales, aunque después siendo realista y queriendo aportar menos postales bien hechas, que más y mal resueltas; decidí reducirlas a 6.

Finalmente, ya solo quedan dos objetivos por analizar: se ha conseguido hacer un prototipo definitivo, que aunque tenga pequeños fallos en el envoltorio, realmente sí hace su función tal y como se había planeado. Para terminar lo de que sea un producto útil, funcional y estético... Visto el prototipo la sensación es que puede presentarse en un entorno profesional y comercial sin parecer solo el proyecto de un estudiante, pero habría que ponerlo en práctica, ¿no?

7. BIBLIOGRAFÍA

7.1. LIBROS

- ALCAZAR, A. *Libro ilustrado. Antecedente del libro de artista contemporáneo*. Valencia: UPV.
- BARTHES, R. *La cámara lúcida*. Paidós Ibérica, 2009.
- CARSON, D.; MEGGS P. *Fotodiseño*. Index Book, 1999.
- CASAÑO, C.; et al. *Guía de Córdoba hoy*. Madrid: Anaya Touring, 1991.
- CALDWELL, C.; ZAPATERRA, Y. *Diseño editorial, periódicos y revistas. Medios impresos y digitales*. Gustavo Gili, 2016.
- COLLIER, D. y COTTON, B. *Diseño para la autoedición*. Barcelona: Gustavo Gili, 1992.
- ELAM, K. *Sistemas reticulares: principios para organizar la tipografía*. Barcelona: Gustavo Gili, 2006.
- FAWCETT-TANG, R. *Formatos experimentales*. Index Book, 2002.
- FONTCUBERTA, J. *La cámara de pandora*. Barcelona: Gustavo Gili, 2010.
- GILMORE, S. *Creatividad fotográfica*. México: McGraw Hill.
- GÓMEZ, C. *Guías Visuales, Nueva York*. Barcelona: Aguilar Ocio, 2015.
- Guía Naranja, Nueva York*. Barcelona: Tinta Verde, 1981.
- Métodos de pliego (How to fold)*. Pepin Press, 2009
- JARDÍ, E. *Veintidos cosas que nunca debes hacer con las letras (y que algunos tipógrafos nunca te dirán)/ Veintidos consejos sobre tipografía (que algunos diseñadores jamás revelarán)*. España: Actar, 2007.
- KIMBERLY, E. *Sistemas reticulares*. Barcelona: Gustavo Gili, 2000.
- Lonely Planet, Roma*. Barcelona: Planeta, 2005.
- LUPTON, E. *Intuición, acción, creación. Graphic design thinking*. Barcelona: Gustavo Gili, 2012.

- MARSHALL, H. *Diseño fotográfico. Como preparar y dirigir fotografías para el Diseño Gráfico*. Barcelona: Gustavo Gili
- MUNARI, B. *¿Cómo nacen los objetos?* Barcelona: Gustavo Gili, 1997.
- OWEN, W. *Diseño de revistas*. Barcelona: Gustavo Gili, 1991.
- PLACE, F.; CARILLET, J. *Estambul Itinerarios*. Barcelona: GeoPlaneta, 2012.
- SAMARA, T. *Diseñar con y sin retícula*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.
- SÁNCHEZ, M.; et al. *Guías Visuales, Roma*. Madrid: El País, 2014.
- SONTAG, S. *Sobre la fotografía*. Debolsillo, 2014
- TIMOTHY, S. *Los elementos del diseño: manual de estili para diseñadores gráficos*. Barcelona: Gustavo Gili, 2007.
- Turkish Designs*. Amsterdam: The pepin press agile rabbit editions, 2002.

7.2. REVISTAS O PERIÓDICOS

- Eme, experimental illustration & design*. (Valencia). Valencia: UPV, 2011, Nº 0. ISSN: 2253-6337
- Viajar. Revista de rutas, viajes y aventuras*. (Madrid). Madrid: Tania S.A, Mayo 1984, Nº 63. ISSN: M. 2637-1978
- Viajar. Revista de rutas, viajes y aventuras*. (Madrid). Barcelona: Edipres, Marzo 1978, Nº 1.
- GRÁFFICA. *Gráfica*. Valencia. 2009-2017 [consulta: 2017-06-03] Disponible en: < <http://graffica.info/> >

7.2.1. Artículos en revistas o periódicos

- AMPA. Pausanias y la Primera Guía de Viajes de la historia. En: *Arquehistoria. La actualidad de la historia*. España: 2 julio 2013 [consulta: 2017-05-10] Disponible en: < <http://arquehistoria.com/pausanias-y-la-primera-guia-de-viajes-de-la-historia-17873> >
- BAUDRIHAYE, J. Libro de viaje y viajeros de los siglo XVI-XIX. En: *Biblioteca nacional de España*. España: 31 octubre 2016. [consulta: 2017-05-14] Disponible en: < http://www.bne.es/es/Micrositios/Guias/Viajes/resources/docs/Guia_Libros_de_de_viaje_y_viajeros_Siglos_XVI-XIX.pdf >
- GARCIA, L. Guía lo mejor del mundo. En: *Top 10 de guías de viajes*. España: 2012. [consulta: 2017-05-14] Disponible en: < http://www.guialomejordel-mundo.com/es/top10/moda-y-belleza/guias-y-libros-de-viajes/149_lo-mejor-de-guias-de-viajes.html >
- La primera guía de viajes de la historia (I). En: *La Opinión de Málaga* (Málaga). España, 2013. [consulta: 2017-05-10] Disponible en: < <http://www.laopiniondemalaga.es/malaga/2013/01/21/primera-guia-viajes-historia-i/562311.html> >

7.3. TRABAJOS DE FIN DE GRADO Y RECURSOS DOCENTES

- MORENO, E. Guía de viajes ilustrada, Varsovia. [Trabajo final de grado]. España: Universidad Politécnica de València, 2015. [consulta: 2015-12-07] Disponible en: < <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/61619/SE->

RRANO%20-%20REPRESENTACI%C3%93N%20GR%C3%81FICA%20DE%20LA%20CIUDAD.pdf?sequence=3 >

MIT, G. *Maquetación de interiores y tipografía aplicada en los textos*. [recurso docente]. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2016.

7.4. PÁGINA WEB

CHAVETAS BLOG DE VIAJES, DIARIOS E ITINERARIOS. *El mundo es lo suficientemente grande para poder cumplir tus sueños*. Madrid. [consulta: 02/05/2017] Disponible en: <<https://viajes.chavetas.es/>>

7.5. AUDIOVISUALES

IDEP BARCELONA. *Máster Fotografía Documental y Artística*. [reportaje]. España: 2015. [consulta: 2016-08-14] Disponible en: < <https://vimeo.com/128534581> >

@ENRIQUEALEX. *Dejarlo todo para cumplir un sueño*. Madrid. [video] España: 2016. [consulta: 2017-25-04] Disponible en: < <https://www.youtube.com/user/enriquealex87> >

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1: Prototipo de *La Descripción de Grecia* hecha por C.Christoph Traugott en 1829.

Fig. 2: Karl Baedeker, *Spain and Portugal*.

Fig. 3: Karl Baedeker, mapa de Lisboa.

Fig. 4: Baedeker, plano de Notre-Dame.

Fig. 5: Baedeker, *Paris*.

Fig. 6: Lonely Planet. Estambul Itinerarios

Fig. 7: La Guia Verde - *Weekend* Estambul

Fig. 8: Lost iN

Fig. 9: Nº 1 de la revista Viajar

Fig. 10: Interior del nº 1 de la revista Viajar

Fig. 11: Guía Naranja de Nueva York

Fig. 12: Separación de las párrafos con líneas

Fig. 13: Nº 62 de la revista Viajar

Fig. 14: Interior del nº 62 de la revista Viajar

Fig. 15: Guía de Córdoba Hoy

Fig. 16: Interior de la Guía de Córdoba Hoy

Fig. 17: Guía Visual de 2015 y de 1994

Fig. 18: Interior de la Guía Visual de 2015

Fig. 19: Interior de la Guía Visual de 1994

- Fig. 20: Guía Lonely Planet
- Fig. 21: Guía Lonely Planet
- Fig. 22: Guía GeoPlaneta
- Fig. 23: Guía GeoPlaneta
- Fig. 24: Lost iN Barcelona
- Fig. 25: Lost iN Barcelona
- Fig. 26: Cityx60 de Nueva York en los dos formatos
- Fig. 27: Cityx60 de Nueva York
- Fig. 28: Cityx60 de Nueva York
- Fig. 29: Walk with me de Barcelona
- Fig. 30: Mapa de Walk with me de Barcelona
- Fig. 31: Textos en castellano e inglés
- Fig. 32: Inicio de artículo en el nº 1 de la revista Viajar
- Fig. 33: Inicio de artículo en el nº 62 Viajar
- Fig. 34: Artículo en el nº 62 de Viajar
- Fig. 35: Ilustración en el nº 1 de Viajar
- Fig. 36: Grabado en el nº 1 de Viajar
- Fig. 37: Guía de Córdoba Hoy
- Fig. 38: Guía de Córdoba Hoy
- Fig. 39: Guías Visuales del 2015 y 1994
- Fig. 40: GeoPlaneta Estambul Itinerarios
- Fig. 41: Lost iN Frankfurt
- Fig. 42: Lost iN Lisboa
- Fig. 43: Cityx60 Lisboa
- Fig. 44: Walk with me Barceloneta y Poble nou
- Fig. 45: Walk with me Vila de Gràcia
- Fig. 46: New Zeland
- Fig. 47: Libro de Lead82
- Fig. 48: Tactical Archipelago
- Fig. 49: Tracie Cheng
- Fig. 50: Maxwell Tilse
- Fig. 51: Bruno Munari. Como nacen los objetos
- Fig. 52: Anotaciones propias de apoyo.
- Fig. 53: *Screenshot* de la organización en el mapa.
- Fig. 54: Opción de diseño 1
- Fig. 55: Opción de diseño 2
- Fig. 56: Diseño final y *mock up*
- Fig. 57: Diseño de portada del 1r libro
- Fig. 58: Postal 1. Después y antes.
- Fig. 59: Postal 2.
- Fig. 60: Postal 3.
- Fig. 61: Postal 4.
- Fig. 62: Postal 5. Después y antes.
- Fig. 63: Postal 6. Después y antes.

Fig. 64: Mapa

Fig. 65: Packaging 1.

Fig. 66: Packaging 2.

Fig. 67: Resultado del envoltorio.

Fig. 68: Logotipo

Fig. 69: Presupuesto aproximado de los 3 libros, y habría que sumar el envoltorio y las postales

Fig. 70: Resultado final 1

Fig. 71: Resultado final 2

Fig. 72: Resultado final 3

Fig. 73: Resultado final 4

9. ANEXO