UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE ARTES

ESCUELA DE DISEÑO

Diseño e ilustración para la segunda edición de la revista literaria “Arma Blanca”

Trabajo previo a la obtención
del título de Diseñador Gráfico

Autor: Vladimir Galabay Morquecho
Director de tesis: M.A Jorge Daniel López Zamora

Cuenca – Ecuador
2015

RESUMEN

El presente proyecto hace uso del diseño grafico, diseño editorial e ilustración con el propósito de desarrollar un sistema gráfico para la revista de creación literaria “Arma Blanca” en su segunda edición, e interpretar los artículos literarios con diversas técnicas de ilustración.

Se plantea que este sistema gráfico sea utilizado como base fundamental para sus próximas ediciones.

PALABRAS CLAVE

DISEÑO EDITORIAL, ILUSTRACIÓN, GÉNEROS DE LA ILUSTRACIÓN, DISEÑO, PROCESOS DE DISEÑO, REVISTA LITERATURA, ARMA BLANCA, TENDENCIAS ACTUALES EN ILUSTRACIÓN.

ABSTRACT

This project makes use of graphic design, editorial design and illustration in order to develop a graphic system for the literary magazine “Arma Blanca” for the second number, also interpret the articles with some illustration techniques.

This graphic system is intended to be used as the foundation for their next editions.

KEYWORDS

EDITORIAL DESIGN, ILLUSTRATION, GENRES OF ILLUSTRATION, DESIGN, DESIGN PROCESSES , LITERATURE MAGAZINE, ARMA BLANCA, TRENDS.

CONTENIDOS

RESUMEN
DEDICATORIA
AGRADECIMIENTOS

CAPÍTULO I

DISEÑO E ILUSTRACION

1.1 Introducción
1.2 Diseño editorial
1.2.1 Componentes del diseño editorial
1.2.2 Aplicaciones del diseño editorial
1.3 La revista como producto editorial
1.3.1 Características de una revista
1.3.2 Anatomía interna de una revista
1.3.3 Estructura orgánica de una revista
1.4 Ilustración
1.4.1 Técnicas de la ilustración
1.4.2 Géneros de la ilustración.
1.4.3 Tendencias Actuales

CAPÍTULO II

ANÁLISIS ESTRUCTURAL DE LA REVISTA LITERARIA " ARMA BLANCA "

2.1 Introducción
2.2 Revista de creación literaria "Arma Blanca"
2.2.1 Características de la revista "Arma Blanca" en su primera edición
2.2.2 Géneros Literarios
2.3 Análisis editorial de la revista "Arma Blanca"
2.3.1 Conclusión del análisis editorial de la revista "Arma Blanca" en su primera edición.
2.4 Homólogos
2.4.1 Locales
2.4.2 Nacionales
2.4.3 Internacional
2.4.4 Conclusiones de Homólogos.

CAPÍTULO III

PROCESO DE DISEÑO

3.1 Introducción
3.2 Brief del proyecto de tesis
3.3 Consideraciones de Contenido
3.4 Boceto
3.5 Sistema gráfico
3.6 Sistema de impresión
3.7 Aplicaciones
3.8 Maquetación
3.9 Prototipo
3.10 Registro fotográfico
3.11 Conclusiones
3.12 Recomendaciones
Anexos
Bibliografía

Universidad de Cuenca
Clausula de derechos de autor

Vladimir Galabay Morquecho autor de la tesis "Diseño e ilustración para la segunda edición de la revista literaria Arma Blanca", reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Diseñador Gráfico. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, 9 de marzo de 2015

Vladimir Galabay Morquecho

C.I: 0105200547

Universidad de Cuenca
Clausula de propiedad intelectual

Vladimir Galabay Morquecho autor de la tesis "Diseño e ilustración para la segunda edición de la revista literaria Arma Blanca", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 9 de marzo de 2015

Vladimir Galabay Morquecho

C.I: 0105200547

DEDICATORIA

Vicente Galabay

Rosa Morquecho

Digna Galabay

Una dedicatoria especial a toda mi Familia, en especial a mis padres y a mi hermana quienes con su infinita paciencia y apoyo incondicional han sabido formar a un ser humano con valores y principios establecidos para toda una vida.

Gracias también a mis queridos compañeros, que me apoyaron y me permitieron entrar en su vida durante estos cuatro años de convivencia dentro y fuera del salón de clase. César,Andrea,Kathe,Sofía,mil gracias.

Vladimir.

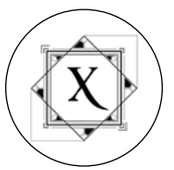
AGRADECIMIENTOS

Daniel López

Docente de la Facultad de Artes en la Carrera de Diseño Gráfico

Eugenia Washima

Editora de “Arma Blanca” / Docente de la Carrera de Lengua, Literatura y lenguajes Audiovisuales



César Peralta

Gracias por estos cuatro años de convivencia dentro y fuera del salón de clase.

Sofía Cajamarca

Gracias por estos cuatro años de convivencia dentro y fuera del salón de clase.

Katherine Peralta

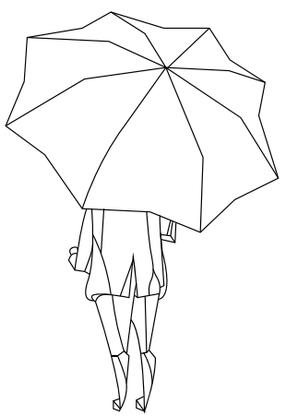
Gracias por estos cuatro años de convivencia dentro y fuera del salón de clase.

Andrea Carmona

Gracias por estos cuatro años de convivencia dentro y fuera del salón de clase.

Capítulo 1

DISEÑO E ILUSTRACIÓN



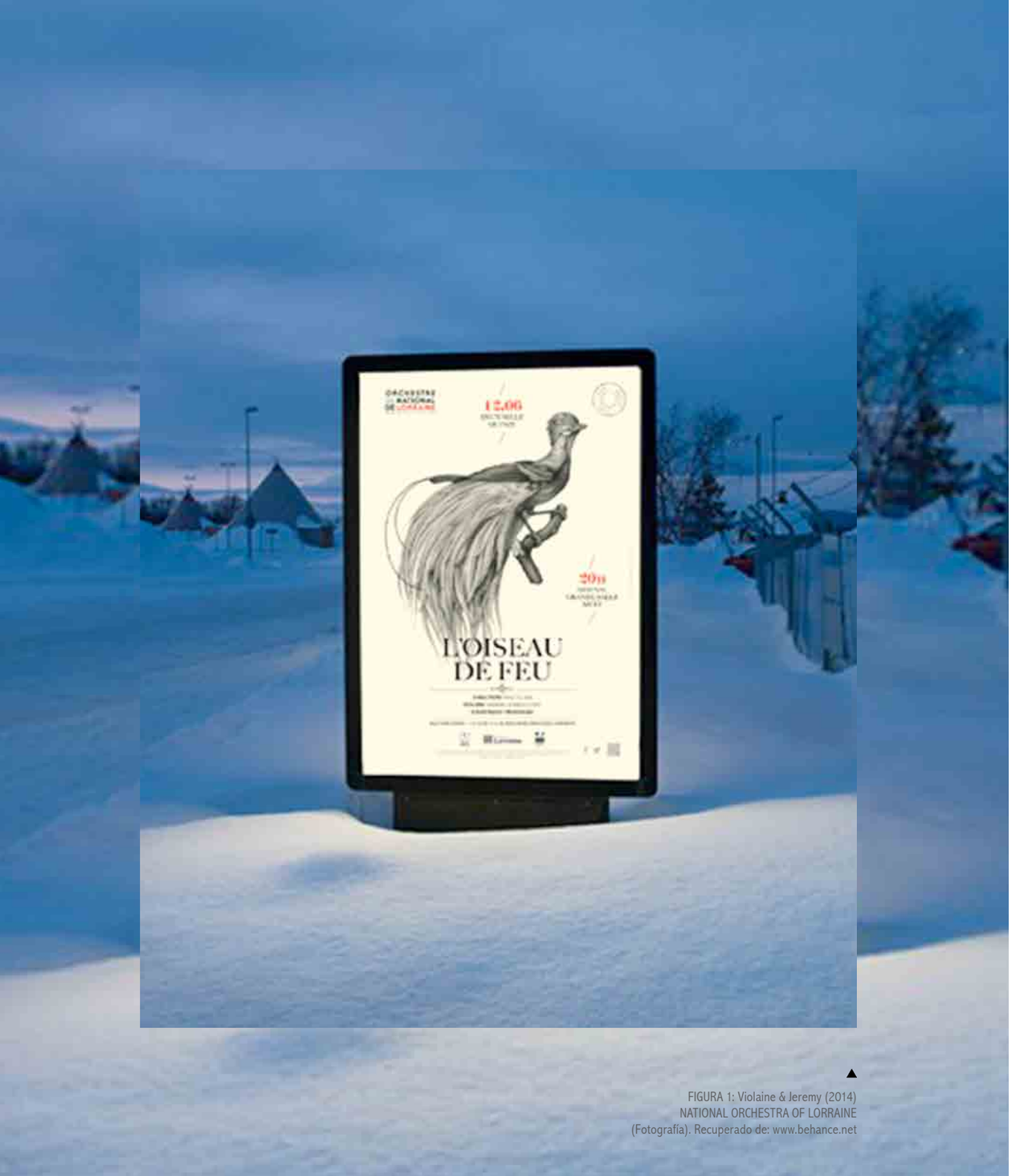


FIGURA 1: Violaine & Jeremy (2014)
NATIONAL ORCHESTRA OF LORRAINE
(Fotografía). Recuperado de: www.behance.net

1.1 INTRODUCCIÓN

El concepto de diseño ha sido trabajado por varios autores como por ejemplo: Robert Gillam – dentro de su obra Fundamentos del Diseño, define al diseño como "Toda acción creadora que cumple su finalidad"[1]. Mientras que Wucius Wong lo define como «un proceso de creación visual con un propósito» teniendo en cuenta estos dos conceptos de diseño se puede definir al diseño gráfico como: un proceso de creación visual; cuyo propósito es coordinar, seleccionar y organizar de manera creativa la información o elementos para crear objetos visuales que comuniquen mensajes específicos a un determinado público.[2]

El diseñador gráfico es un creador, un constructor de lo posible.[3] Su trabajo está relacionado con las diferentes áreas comunicacionales del diseño, estas áreas son: el diseño publicitario, diseño de identidad corporativa, diseño web, diseño de empaques y el diseño editorial, este último se considera una forma de periodismo visual, ya que puede informar, enseñar, instruir, entretener; normalmente, en él se combinan textos o imágenes, pero, por lo general no es así, pueden aparecer textos sin imágenes o imágenes sin texto.

El diseño editorial desarrolla formatos de publicación como: revistas, periódicos, libros, catálogos y folletos, y otros, gracias a estos formatos se puede encontrar una gran variedad de publicaciones. En el presente proyecto la información está centrada en la revista como producto editorial y la ilustración como papel importante dentro de una publicación; entre ella se destaca la revista Arma Blanca, revista de creación literaria de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Cuenca en la que se va a dirigir toda la atención, pues en un diagnóstico preliminar se evidenció que su diseño actual tiene problemas comunicacionales. Con investigación y análisis de varios homólogos tanto locales, nacionales e internacionales se presentará una propuesta en el sistema gráfico, de esta forma se pretende conseguir como resultado final un producto agradable y útil.

[1] Scott, Robert Gillam, "Fundamentos del diseño", Víctor Leru, Buenos Aires 1980, Págs. 26-29.
[2] Wong, Wucius, "Fundamentos del diseño", Gustavo Gil, Barcelona, 1995, Págs. 41-42.
[3] Trence, Dalley , "Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales", Blume ediciones, Barcelona, 1980. Pág. 6

FIGURA 2: Vladimir Galabay (2015)
A PUNTO
(Fotografía).

1.2 DISEÑO EDITORIAL

Para situarnos en el contexto de la práctica del diseño editorial vale la pena recalcar algunos datos históricos. En el siglo XV un libro de 200 páginas de pergamino, su tiempo de producción era de cuatro o cinco meses; posteriormente llegó el papel a Europa, proveniente de la China, en 1282 el papel se producía de manera rápida y barata. En 1468 Johannes Gutenberg tipos móviles, cuyo sistema producía miles de letras durables y reutilizables, poco a poco las imprentas proliferaron en toda Europa y la edición de libros se convirtió en una industria.[4]

Otro desarrollo importante para la industria editorial se produjo tras la Revolución Industrial en el siglo XIX, desde entonces el desarrollo editorial ha crecido rápidamente. En los últimos años los avances tecnológicos han contribuido a renovar, por un lado, el método tradicional de edición y, por otro, han generado un nuevo concepto de trabajo editorial destinado a la edición digital; es decir, para la manufactura de libros existe un trabajo editorial basado en métodos tradicionales, pero apoyado en la tecnología moderna. En cambio para los libros en disco compacto o en red se están conformando normas que, en algunos aspectos, recuperan parcialmente el trabajo tradicional de las artes gráficas; estas artes gráficas están siendo manejadas, por comunicadores sociales y diseñadores gráficos.

El diseño editorial como rama del diseño gráfico es considerada una de las áreas más innovadoras y excitantes del diseño según lo define Yolanda Zappaterra en su libro Laboratorio Digital[5], de la misma manera Balcázar destaca como una área competitiva dentro del diseño gráfico.[6]

El diseño gráfico editorial se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como revistas, periódicos, libros, catálogos y folletos. El diseño editorial constituye los cimientos de la organización de la información, ya sea de textos, imágenes, fotografías, collage o ilustraciones; cada uno, enfocado en el objetivo de comunicar mensajes específicos, ha un determinado público. Para desarrollar esta comunicación se identifica seis áreas clave que pueden afectar un diseño editorial culminado: formato, retícula, tipografía, color, cubierta y el uso de las imágenes.[7]

4 Bhaskaran, Laskshmi, “¿ qué es el diseño editorial ?”, Index Book S.L, Barcelona, 2006, Pág. 12
5 Zappaterra, Yolanda, “ Laboratorio digital ”, digital lab, México , 2002, Pág. 15
6 Balcázar,Mario, “10 reglas para hacer diseño editorial ”, foro alfa, http://foroalfa.org/articulos/10-reglas-para-hacer-diseno-editorial, 2012
7 Bhaskaran, Laskshmi, “¿ qué es el diseño editorial ?”, Index Book S.L, Barcelona, 2006, Pág. 8

1.2.1 COMPONENTES DEL DISEÑO EDITORIAL

1.2.1.1 FORMATO

El formato es el punto de partida al momento de realizar un diseño, es ahí donde se determina las limitaciones físicas y los requisitos del medio o de la forma que se va a utilizar a lo largo de todo el diseño, pero hay que tener en cuenta que el formato debe estar relacionado a su función. "La forma de un proyecto debe variar de acuerdo con el público objetivo para el que es diseñado". Por lo que es imprescindible considerar las siguientes preguntas. ¿A quién se dirige?, ¿Cómo será utilizado?, ¿Dónde se va a leer?, al responder estas interrogantes, el diseño se revelará por sí solo.[8]

La naturaleza y la cantidad de información son elementos a tomar en cuenta al momento de elegir un formato, ya que por estos elementos dependerá el tiempo de vida del producto.[9] Los mismos afectarán en la toma de decisiones, tanto como en el soporte, tamaño, acabados, cromática, ya que si el tiempo de vida del producto es larga, los acabados, como las imágenes o la portada, tendrán que ser de materiales resistentes, en los que se deberá analizar la calidad del papel, una encuadernación duradera y unas tapas duras.

En el ámbito del papel, los diseñadores disponen de una amplia gama de formatos estándar para escoger los tamaños del papel ISO. El sistema ISO (International Standarization Organization) este se basa en un radio da anchura y altura a partir de la raíz cuadrada de 2 (1:1,4142). Esto permite a los diseñadores, impresores y otros profesionales relacionados con la impresión y la edición; comunicar las especificaciones de un producto y controlar los costos, de ese modo cuando se requiere un tamaño de papel, el fabricante puede cortar y remitir el material sin miedo a que el resto sea inútil o desperdiciado.[10]

TIPOS DE FORMATOS

Existe cinco series de formatos: A, B, C, RA y SRA [11]

[8] Harris, Ambrose, "Retículas", Parramón Ediciones, Barcelona, España, 2008. Pág. 22
[9] Harris, Ambrose, "imagen", Parramón Ediciones, Barcelona, España, 2006. Pág. 11
[10] Harris, Ambrose, "Retículas", Parramón Ediciones, Barcelona, España, 2008. Pág. 28
[11] Gavin, Ambrose, "Fundamentos del diseño creativo", Barcelona, España, 2006. Pág. 10

La serie A: es la más reconocida, en ella se incluye el formato A4, que es la medida europea estándar de papel carta.

La seria B: proporciona medidas intermedias con respecto a las de la serie A, aunque su uso es poco frecuente.

La serie C: se usa sobre todo en carpetas, tarjetas postales y sobres.

Un sobre C4: es idóneo para una hoja A4

En las series RA y SRA: se especifican los formatos del papel sin guillotinar que se utiliza en las imprentas. Son ligeramente más grandes que los de la seria A, para poder sujetarlos en la prensa, guillotinar e imprimir a sangre.

Por otro lado existen los formatos no estándar, estos formatos ofrecen al diseñador la oportunidad de presentar la información de diferentes maneras, dando condiciones de diferenciar y distinguir físicamente un diseño de otro.

1.2.1.2 RETÍCULA

"La retícula constituye los cimientos sobre los que se construye un diseño, permite que el diseñador organice de un modo efectivo varios elementos en una página"[12] Una retícula impone orden, uniformidad y coherencia. Una página con retícula transmite estructura y una cierta mecánica, frente a algo desordenado, desestructurado o caótico, en esencia es el esqueleto donde se va a organizar la información; estas retículas pueden ser simples, como las de una página web o complejas como las de los periódicos.

El dilema de un diseñador editorial se encuentra en cómo encontrar el equilibrio entre el orden que impone la estructura reticular, y la necesidad de evitar la monotonía e inyectar una cierta dosis de creatividad a la maquetación. Para ello será necesario realizar una infinidad de bocetos e ir comparando estos dos elementos.

"Los beneficios que reporta trabajar con una retícula son sencillos: claridad, eficacia, economía y continuidad."[13]

[12] Harris, Ambrose, "Retículas", Parramón Ediciones, Barcelona, España, 2008. Pág. 6
[13] Samara, Timothy, "Diseñar con y sin retícula", Gustavo Gili, Barcelona, España, 2004. Pág. 22

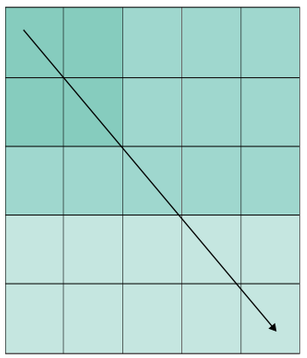


FIGURA 3: Harris, Ambrose, (2008) COMO SE LEE UNA PÁGINA (ilustración).

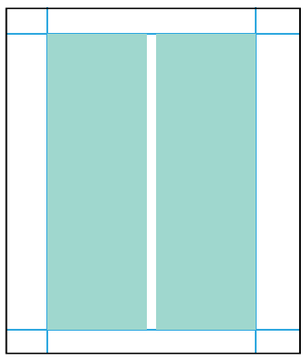


FIGURA 4: Swann, Alan, (2008) FLEXIBILIDAD DE LAS RETÍCULAS (ilustración).

El buen manejo de una retícula hace que una lectura se efectúe con mayor rapidez, se visualicen los contenidos a distancias más lejanas y se retenga con más facilidad en nuestra memoria la información que estamos recibiendo. Harris, Ambrose en su libro retículas menciona que "Todas las páginas, áreas activas y pasivas según la naturaleza de su contenido y de la manera de cómo se la lee, es decir, como recorre naturalmente el ojo la página para localizar la información."[14] Esto implica que algunas áreas de la página son más activas que otras, encontrando en una página zonas centrales y periféricas. Los diseñadores deben aprovechar este conocimiento para situar los elementos clave y hacerlos más prominentes o menos perceptibles.

RETÍCULAS SIMPLES DE UNA COLUMNA

Para dividir un espacio de la forma más sencilla es necesario colocar un margen, este margen puede trazarse con cualquier anchura y longitud, claro teniendo en cuenta la zona del dibujo, o como se lo denomina "Columna".[15] La retícula a una columna desde luego resulta la opción más simple, este espacio esta destinado para la ubicación de la información.

[14] Harris, Ambrose, "Retículas", Parramón Ediciones, Barcelona, España, 2008. Pág. 14
[15] Swann, Alan, "Como diseñar retículas", Gustavo Gili, Barcelona, España, 1990. Pág. 28

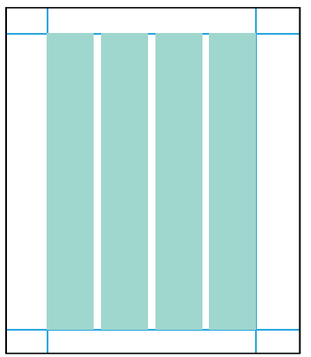


FIGURA 5: Swann, Alan, (2008) FLEXIBILIDAD DE LAS RETÍCULAS (ilustración).

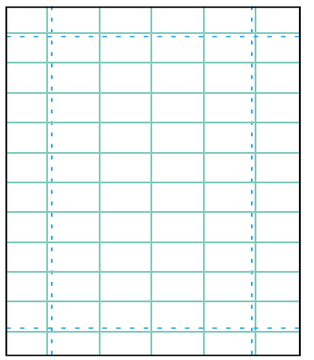


FIGURA 6: Swann, Alan, (2008) FLEXIBILIDAD DE LAS RETÍCULAS (ilustración).

RETÍCULAS DE DOS Y CUATRO COLUMNAS

Es una retícula muy utilizada por los diseñadores, puesto que les permite componer una distribución equilibrada, pero en ocasiones puede resultar una composición demasiado simétrica. Sin embargo permiten una considerable flexibilidad, ya que si se divide en 4 áreas iguales es fácil dejar una de ellas sin utilizar, dando una disposición estratégicamente equilibrada de los diferentes elementos de diseño, en los que se puede aplicar fotografías e ilustraciones para lograr una composición formal e informal.

RETÍCULAS MODULAR

Se utiliza para trabajar en proyectos complejos tales como: periódicos, sistemas de tabulación, cuadros, formularios, programaciones, y otros.

Los módulos a utilizar pueden ser verticales u horizontales dependiendo de la organización de la información o de las imágenes a utilizar. En esencia es una retícula de columnas con un gran número de líneas de flujo horizontales que subdividen a las columnas en filas, creando una matriz de celdas llamadas módulos.[16]

[16] Samara, Timothy, "Diseñar con y sin retícula". Gustavo Gili, Barcelona, España, 2004. Págs. 28-29

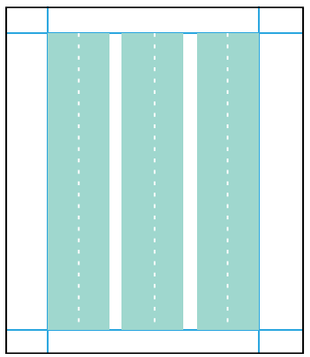


FIGURA 7: Swann, Alan, (2008) FLEXIBILIDAD DE LAS RETÍCULAS (ilustración).

RETÍCULAS DE TRES Y SEIS COLUMNAS

La retícula de 3 y 6 columnas son las más utilizadas en folletos o revistas, ya que la proporción ancha de sus columnas permiten una correcta legibilidad. Por otro lado es un formato corriente y poco audaz, ya que al colocar una fotografía en una proporción normal el ancho de la columna se convierte en una parte rígida; sin embargo se puede romper con este esquema subdividiendo en 6 partes iguales para obtener una retícula más flexible o se puede colocar una imagen grande en la parte superior de la página, ocupando en su totalidad sus tres columnas y colocando una información corta y limitada al pie, esta es una composición utilizada por los publicistas, ya que conduce la atención del lector a la disposición formal de la lámina.

1.2.1.2.1 PARTES DE UNA RETÍCULA

Una retícula está compuesta por diferentes partes, cada una de ellas tienes una función específica, para Timothy Samara las partes de una retícula se encuentran distribuidas de la siguiente manera:[17]

LOS MÁRGENES.- Son espacios negativos entre el borde del formato y el área de contenido, estos espacios deben ser analizados profundamente, ya que al momento de realizar una lectura el ojo visor del usuario no debe salir de la retícula, y debe estar enfocado hacia el contenido.

Los márgenes de una página se encuentran distribuidos de la siguiente manera: Margen exterior, margen interior, margen superior, margen inferior.

LÍNEAS DE FLUJO.- Son líneas guías que rompen el espacio dividiéndolo en bandas horizontales las que crean puntos de inicio para el texto o para la colocación de imágenes.

LOS MÓDULOS.- Son espacios que están separados por intervalos regulares que cuando se repiten en el formato de la página, crean columnas y filas.

ZONAS ESPACIALES.- Son grupos de módulos que en su conjunto, forman zonas fácilmente identificables.

[17] Samara, Timothy, "Diseñar con y sin retícula". Gustavo Gili, Barcelona, España, 2004. Pág. 25

LOS MARCADORES.- Son indicadores de posición para texto subordinado o repetido a lo largo del documento, como los folios explicativos, los títulos de sección, los números de página o cualquier otro elemento que ocupe una única posición en una maqueta.

LAS COLUMNAS. - Son grupos verticales de tipografía o de imagen que crean divisiones horizontales entre los márgenes.

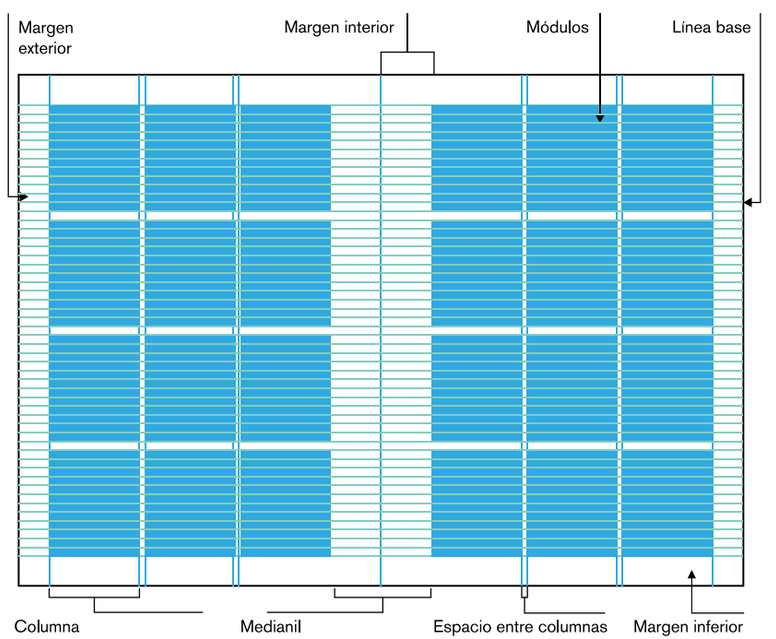


FIGURA 8: Harris, Ambrose, (2008) ANATOMÍA DE UNA PÁGINA, (ilustración).

1.2.1.3 TIPOGRAFÍA

La tipografía "es la disciplina y la práctica profesional que media entre el contenido de un mensaje y el lector que lo recibe".[18] manejando y seleccionando tipos que mas adelante darán una forma visual a una idea escrita.

"Los tipos de fuentes tienen personalidad propia y es un excelente medio para comunicar emociones. Un tipo de fuente puede ser autoritativo, relajado, formal, informal austero o humilde".[19] Esto implica que los diseñadores deben escoger correctamente que tipo de personalidad es apropiado para el mensaje que se desea comunicar.

No es recomendable elegir muchas tipografías, ya que esto suele producir desorden y dificultar la lectura. Hay que seleccionar una o dos teniendo en cuenta el mayor grado de legibilidad tipográfica, y trabajar con sus variantes (cuerpo, color, inclinación, etc.).

Para hablar de la tipografía es necesario hablar sobre el tipo, se define a tipo como "conjunto de caracteres que comparten un mismo diseño distintivo"[20] cada uno de ellos con diversos modelos, creados por un diseñador y que generalmente lleva su nombre. Para comprender mejor el manejo tipográfico, es conveniente revisar la clasificación de los tipos: Serif y Sans Serif.

SERIF

"Su característica principal es la presencia del remate o pequeños trazos al final de sus astas verticales u horizontales que guían al ojo por las líneas de texto y facilitan la lectura"[21]. Son utilizados para reflejar un carácter clásico, además da la impresión de firmeza y tranquilidad. La Garalde, la Aldine, la Rockwell y la Venetian forman parte de esta clase.

SANS SERIF

También conocidas como palo seco, estas no poseen remates o serif en los extremos. Son de estructura geométrica y trazo uniforme, que sugieren actualidad y dinamismo.

Generalmente se utilizan para letras grandes leídas a distancia y en textos no muy amplios, pero tienen la facilidad de corresponder con aquellos que tienen cuerpos irregulares.

Los tipos de letras constan de partes esenciales que las caracterizan como brazos, piernas, ojos, pie, astas, etcétera.

[18] Jury, David, "¿qué es la tipografía?", Gustavo Gili, Barcelona, España, 2007. Pág. 8
[19] Bhaskaran, Laskshmi, "¿qué es el diseño editorial ?", Index Book S.L, Barcelona, 2006, Pág. 68
[20] Harris, Ambrose, "Fundamentos de la tipografía", Parramón, Barcelona, España, 2009. Pág. 56
[21] Harris, Ambrose, "Fundamentos de la tipografía", Parramón, Barcelona, España, 2009. Pág. 102

1.2.1.3.1 LA LEGIBILIDAD DE LA TIPOGRAFÍA

Una publicación editorial ante todo debe ser legible, ya que sólo de esta manera se podrá transmitir el mensaje correctamente. Para lograr una lectura placentera no sólo es importante la organización general del texto y la imagen, sino que la elección tipográfica también es decisiva. Una mala decisión en cuanto a la tipografía -su tamaño, interletraje, interlineado y color, puede producir textos ilegibles.

Jury, David en su obra ¿Qué es la tipografía? menciona la diferencia entre "la legibilidad y la facilidad de lectura no son lo mismo. La legibilidad influye en la facilidad de lectura y viceversa" [22]. Para alcanzar un buen grado de legibilidad en un tipo depende del diseñador, mientras que la facilidad de lectura se debe principalmente a la buena selección de una tipografía.

Por lo general una tipografía legible son aquellos que se encuentran abiertos y bien proporcionados, ya que cuentan con espacios cerrados o parcialmente cerrados dentro de las letras, también llamados contrafirmas o contrapunzones. Para que exista una correcta legibilidad se debe diferenciar algunos caracteres similares tanto en su forma como anchura, tal es el

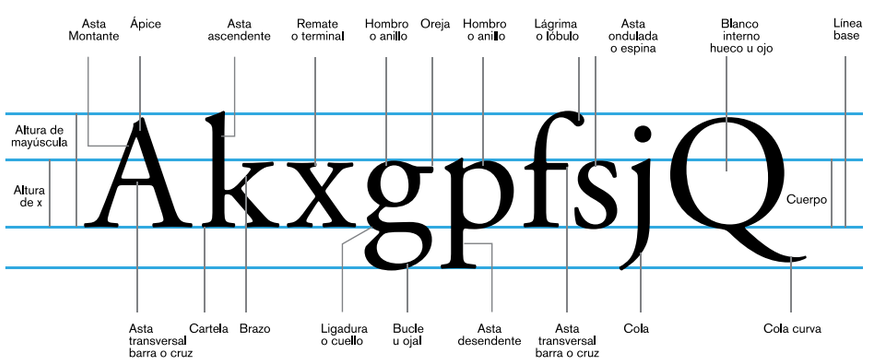


FIGURA 9: Eguaras, Mariana, (2013)
QUÉ TIPOS USAR PARA LIBROS IMPRESOS Y DIGITALES, (ilustración).
Recuperado de: marianaeguaras.com

[22] Jury, David, "¿qué es la tipografía?", Gustavo Gili, Barcelona, España, 2007. Pág.82

caso de los caracteres: e,a,s,c,o; para la legibilidad de cualquier tipo es que la “e “ y la “a” tengan una contra forma generosa.

Los caracteres que más comúnmente suelen confundirse entre sí son: i, j, l, f, t; además de la letra “o” al numeral 0, para ello debe existir una distinción de las palabras y de los elementos estructurales de las letras como (ascendentes, descendentes, contra forma y remates), otro elemento influyente en la legibilidad son los elementos estilísticos como florituras o irregularidades, estas tipografías son menos legibles; por lo que se recomienda la utilización de una serif. Ello es válido para las composiciones de texto seguido donde los remates o serifas de las letras contribuyen a una mejor alineación de los caracteres y a un fácil reconocimiento.

El tamaño de los tipos influye en la legibilidad. Para realizar bloques de texto el tamaño idóneo debe estar entre 8 y 11 puntos, pero en: títulos, subtítulos, y otros los tamaños pueden ser variables, poder ir desde los 12 hasta los 32 puntos, estos datos son relativos, ya que cada tipografía tiene sus variantes.” No obstante, quizá se necesita ajustar el tracking (creación de expansión o compresión de un bloque de texto) y el kerning (espacio entre caracteres) para compensar el aumento o reducción del tamaño de los tipos” [23]

En relación a la longitud de las líneas, se debe tener presente que las líneas excesivamente largas provocan cansancio, en cambio las demasiado cortas dificultan la lectura. Se recomienda que el máximo de caracteres aceptados por línea sea de sesenta a setenta. Como señala Spiekerman, “las letras necesitan estar lo suficientemente alejadas como para que pueda distinguirse una de otra, pero no tan lejos que se convierta en signos individuales no relacionados”.

Por otra parte el interlineado es un factor importante para que el lector pueda seguir correctamente la lectura sin equivocarse de línea o cansar la vista. Se denomina interlineado al espacio vertical entre las líneas de texto. Como regla general, el interlineado debe ser aproximadamente un 20% mayor que el tamaño de la fuente. Por ejemplo un interlineado de 12 puntos es correcto para un texto de 10 puntos.

Pero se debe tener en cuenta que los requerimientos varían según el texto y la fuente.

Como la interlínea debe quedar fija. Toda composición justificada implica, en mayor o menor medida, ajustes variables entre palabras. Cuanto más ancha sea la línea más fácil resultara equilibrar los espacios. Para Erik Spiekerman, “A mayor número de palabras por línea, más espacio se necesita entre líneas”.

[23] Harris, Ambrose, “Fundamentos de la tipografía”, Parramón, Barcelona, España, 2009. Pág. 128

1.2.1.4 IMÁGENES

El uso de la imagen es efectiva ya que establece una comunicación inmediata al lector; por lo tanto constituye un factor crucial al momento de trabajar con un producto editorial ya que tienen un gran impacto y se utiliza como centro de atención de una página o como elemento secundario en el diseño global de una publicación. Harris, Ambrose en su obra Imagen menciona las funciones, “Las imágenes tienen varias funciones; desde transmitir el drama de una narración hasta enmarcar y servir de base a un argumento presentado en un texto o simplemente servir de separación visual en un texto o un espacio vacío.”[24] La utilización de las imágenes depende mucho del impacto que se quiere dar, una correcta aplicación de la imagen en un producto editorial puede dar una fuerza conductora al lector.

El uso de imágenes en publicaciones como: revistas, periódicos, folletos, libros, tiene que ser precisas, ya que cuenta con un tiempo corto para comunicar el mensaje, es por ello que el diseñador debe seleccionar correctamente la imagen para comunicar el mensaje deseado.

En un proyecto editorial en la que conste imágenes y textos, debe existir un equilibrio entre ellos; en una publicación que cuente únicamente con textos, se volverá monótona y aburrida, mientras que en una publicación que sea sólo de imágenes se corre el riesgo de dar una idea equivocada a la audiencia. Por ello es indispensable encontrar la armonía entre texto e imagen, así la publicación contará con ritmo.

Para el diseñador existen diferente fundamentos al momento de incorporar una imagen en un producto editorial. “Entre ellas podríamos incluir la resolución”, la imagen debe ser de una calidad óptima o del formato correcto para el que va ser utilizado. Para trabajar con imágenes que van a ser impresas, estas pueden ser fotografías, ilustraciones, collages y otros, la resolución debe ser de 300ppp (puntos por pulgada)[25] . En cambio los logotipos, ilustraciones o dibujos lineales generalmente se almacenan en un archivo EPS (Encapsulated PostScript)[26]. Se debe considerar estos parámetros, ya que una publicación impresa con las incorrectas resoluciones de las imágenes podría arruinar toda la publicación.

Existen una infinidad de técnicas que se emplean en el trabajo con imágenes. En el presente proyecto se analizará algunas de ellas como testimonio del inmenso poder de las imágenes.

[24] Harris, Ambrose, “Imagen”, Parramón, Barcelona, España, 2006. Pág. 6
[25] Bhaskaran, Laskshmi, “¿ qué es el diseño editorial ?”, Index Book S.L, Barcelona, 2006, Pág. 75
[26] Harris, Ambrose, “Imagen”, Parramón, Barcelona, España, 2006. Pág. 10

FIGURA 10: Galabay, Vladimir(2013)
IRA NOCTURNA
(ilustración).

FIGURA 11: Galabay,
Vladimir(2012)
CAPITALISMO (fotografía).

1.2.1.4.1 TIPOS Y TÉCNICAS DE IMAGEN

Los diseñadores utilizan y aplican distintos tipos y técnicas para mejorar los elementos gráficos de sus trabajos, por lo general se inicia por la selección de un tipo de imagen, esta puede ser una fotografía, un fragmento de dibujo o una ilustración, posteriormente el diseñador elige la técnica que desea aplicar. “El formato utilizado dependerá del método que mejor se adapte al mensaje que se desea comunicar”.[27]

ILUSTRACIÓN.- La ilustración está revolucionando el mundo editorial; muchos diseñadores volvieron a la ilustración dejando atrás la saturación de publicaciones con fotografía. Tanto jóvenes, profesores y alumnos han experimentado en esta disciplina, la que es llamada por Wigan, Mark como la “nueva era dorada de la ilustración”[28]. Una ilustración puede ir más allá de los límites físicos de un objeto fotográfico, por ello, es capaz de expresar emociones y de clarificar ideas de modo que no se puede conseguir con una fotografía.

FOTOGRAFÍA.- Es el tipo de imagen más utilizada en una publicación, y con el gran avance de la tecnología, “la velocidad a la que puede tomarse, enviarse y colocarse imágenes fotográficas es más rápido que nunca”[29]. En la web los diseñadores pueden encontrar fototecas para descargarse imágenes idóneas para sus proyectos. De la misma manera existen diferentes programas para la manipulación y la edición, estos permiten obtener una gran variedad de efectos. “Por lo general, las fotografías se guardan como archivos digitales en formatos PSD, TIFF o JPEG.”[30]

FOTOMONTAJE .- El fotomontaje es una técnica en la que se combinan dos o más imágenes para crear una imagen compuesta, para ello se puede recortar las partes interesadas de una imagen y superponerla en otra, ahora con la ayuda de un ordenador se puede fusionar sin mostrar las uniones, “pero el resultado global será la creación de una imagen que se beneficia de la suma de todas las partes.” [31]

COLLAGE .- Es una técnica que consiste en superponer y combinar diferentes materiales y pegarlos en una superficie plana a fin de crear una nueva imagen.

MONTAJE.- Es una composición pictórica producida mediante yuxtaposición y/o superposición de varias imágenes o diseños para obtener una imagen nueva, es decir que cuenta con elementos separados que se unen para formar otra imagen o diseño independiente.

[27] Harris, Ambrose, “Imagen”, Parramón, Barcelona, España, 2006. Pág. 33
[28] Wigan, Mark, “Pensar visualmente”, Editorial Gustavo Gili, S.L., España, 2006. Pág. 07
[29] Bhaskaran, Laskshmi, “¿qué es el diseño editorial? ”, Index Book S.L, Barcelona, 2006, Pág. 75
[30] Harris, Ambrose, “Imagen”, Parramón, Barcelona, España, 2006. Pág. 46
[31] Harris, Ambrose, “Imagen”, Parramón, Barcelona, España, 2006. Pág. 116

1.2.1.5 CROMÁTICA

El color es una de las herramientas importantes que posee el diseñador gráfico, gracias a él, se puede enfatizar o remarcar una información relevante, clasificando y ordenando la información para ayudar al receptor a codificar el mensaje.[32] Su uso se relaciona con las posibilidades técnicas que pueda contar un proyecto, así como el concepto con el que se desea trabajar, los acabado y el público meta son otros elementos a tomar en cuenta al momento de elegir una cromática.

Walter Castañeda menciona algunos consideraciones que se deben tener en cuenta al momento de seleccionar la cromática para proyectos editoriales, estas son: consideraciones técnicas, concepto, público,[33] pero también se ha visto conveniente numerar consideraciones económicas de impresión.

1. Las consideraciones técnicas están relacionadas con aspectos formales, tales como: tamaño, gramaje del papel, durabilidad, mecanismo de impresión, temperatura ambiente de conservación del soporte y por último, costos de impresión.

- Consideraciones de impresión: cuando el producto editorial este listo, básicamente, existen dos maneras de imprimir a color. Cuatricromía, el método de impresión más común hoy en día cuando se trata de la reproducción a todo color ; usando sólo cuatro colores primarios: los mismos que son: magenta, cian, amarillo y negro, estos colores se imprimen como puntos muy pequeños. La segunda manera es usar un color directo o exacto, existe en la actualidad un código de colores por medio de un muestrario llamado Pantone, que por medio de un número específico clasifica los colores, de modo que al indicarle a cualquier impresor del mundo la clave, obtendrá el color exactamente que se desea imprimir.

- Consideraciones económicas: un diseñador cuando se enfrenta al desarrollo de un proyecto gráfico, es necesario conocer tres términos: matiz (color puro, como rojo, azul y verde); el tono (la luminosidad u oscuridad de un color) y saturación (escala de mayor a menor intensidad, como rojo, a verde oscuro.). Teniendo en cuenta estos elementos, muchos proyectos realizados en cuatricromía, en realidad hubiesen podido resolverse con fórmulas menos costosas como el duotono, tritono, etc. Sin perder la calidad gráfica del producto; por ello es indispensable analizar varias alternativas de impresión para no desperdiciar recursos.

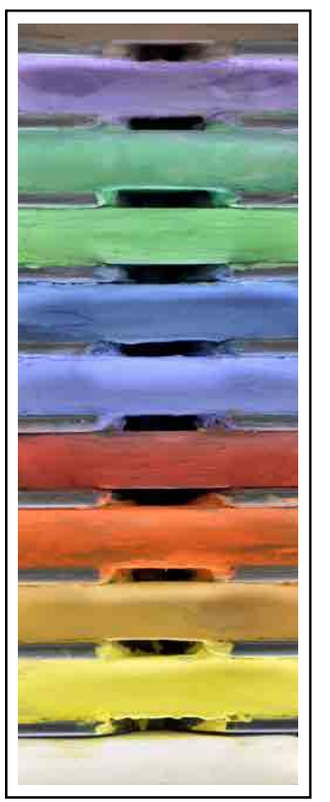
2.- Las consideraciones de concepto: deben abordarse aspectos connotativos del color que permitirán identificar con mayor facilidad al espectador sobre la naturaleza

[32] Gavin, Ambrose, "Fundamentos del diseño creativo", Barcelona, España, 2006. Pág. 155
[33] Castañeda, Walter, "Aplicaciones cromáticas." 2007 ", recuperado de: es.scribd.com/doc/34321449/Aplicaciones-Cromaticas-Color-en-la-i Pág. 4

de lo que se le está transmitiendo. Por otro lado, no se debe pasar por alto, el ver al color como un poderoso recurso con infinidad de interacciones que pueden colaborar en la retención visual, por parte del espectador; generalmente este elemento se concierta con el editor, el diseñador es quien propone el manejo de los aspectos formales (consecuentemente con los criterios y reglas editoriales que se tengan) con ellos establecen la disposición de los elementos y sus vínculos con la cromática.

3.- Las consideraciones de público, es importante conocer al público objetivo, por ello es necesario desarrollar un brief, donde se analizarán mediante estudios de mercadotecnia gustos y apetencias cromáticas. No es lo mismo planificar colores para un periódico que para un libro de lujo, se puede ver como cada uno de los aspectos abordados se relaciona entre sí, el periódico marca unas pautas técnicas muy diferentes a las del libro por ejemplo, así como se orienta a públicos diferentes, o al mismo público en dos sectores distintos de la información.

FIGURA 12: Galabay, Vladimir(2014)
CROMÁTICA
(Fotografía).



1.2.2 APLICACIONES DEL DISEÑO EDITORIAL

El diseño editorial visto desde el punto de vista del diseñador gráfico, tiene como propósito el observar a una publicación como un proyecto de imagen y diseño; como sería una postal o una tarjeta de presentación, los dos, tienen el mismo grado de complejidad que una publicación de mayor tamaño; para ello es indispensable tocar las diferentes aplicaciones que se dan en el diseño editorial.[34] Para Yolanda Zappaterra las aplicaciones editoriales se encuentran distribuidas de la siguiente manera:

LIBROS

Son publicaciones más extensas, suele contar con más páginas que el resto de aplicaciones editoriales, son impresos, su encuadernación generalmente se presenta en cuadernillos cocidos o pegados. Los libros están compuestos por lomo, portada, contraportada; en sus hojas internas puede contar con información sobre cualquier tema.

[34] Zappaterra, Yolanda, "Diseño editorial", editorial Gustavo Gili, Barcelona.2008. Pág. 4

FIGURA 13: Baldini, Florencia (2015) DALE n.01 mag (Fotografía). Recuperado de: wwww.behance.net

PERIÓDICOS

Son publicaciones que generalmente se presentan todos los días (diarios). Se caracterizan por su formato de página amplio y su soporte (papel) de baja calidad, contiene noticias de índole general sobre lo que sucede en un área geográfica o del conocimiento. Son especialmente, destinados a la información.

REVISTAS

Son publicaciones de aparición periódica, o intervalos mayores a un día, semanal, mensual o dependiendo del tema a tratar. Las piezas gráficas pueden tener varios objetivos, ya sea el de buscar, informar, entretener o educar.

SUPLEMENTOS

Complementan a otras publicaciones, generalmente de periódicos; estos suplementos están enfocados en algún tema específico.

PUBLICACIONES ONLINE

Este medio es uno de los que más auge tienen en estos momentos. A diferencia de las demás aplicaciones, no son impresos, se encuentran en internet, eso facilita que se actualicen constantemente. Su objetivo varía, como en las revistas y pueden dedicarse a la información, educación o al entretenimiento.

FOLLETOS

"Son documentos o panfletos que contienen información descriptiva o publicidad"[35], Este campo para los diseñadores es la oportunidad perfecta para experimentar y cruzar límites, ya que estas publicaciones son exclusivas, pero siempre se debe tener en cuenta limitaciones tanto de contenido como de presupuesto que esta destinado para dicha publicación .

CATÁLOGO

Son importantes documentos de

[35] Bhaskaran, Laskshmi, "¿qué es el diseño editorial ?", Index Book S.L, Barcelona, 2006, Pág. 114

información para cualquier empresa, esta información debe complementarse con imágenes nítidas y de buena calidad, "por su naturaleza los catálogos de producto tiene el potencial de convertirse en algo aburrido" por lo que la organización de la información, conjuntamente con el diseño debe ser claro y preciso; siempre y cuando no se pierda la dirección del público objetivo.

FASCÍCULOS

Entregas especiales que se suelen vender con algunos periódicos, pueden también ser independientes. Suelen tratar una misma temática ya sea de educación o entretenimiento; su publicación suele ser semanal o mensual.

INSTRUCTIVO

Es un documento que contiene la descripción de actividades en forma detallada, clara y precisa para la realización de alguna función ya sea simple o compleja.

FIGURA 14: Fernández, Clara(2014) HABITAR (Fotografía).Recuperado de: wwww.behance.net

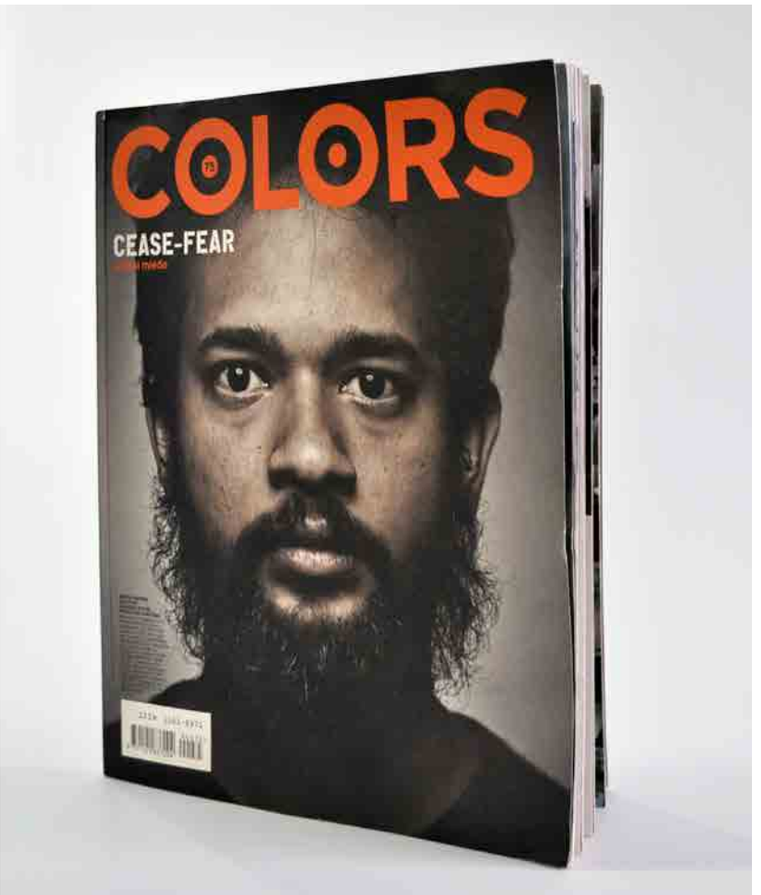


FIGURA 15: Galabay, Vladimir (2015)
REVISTA COLORS
(Fotografía).

1.3 LA REVISTA COMO PRODUCTO EDITORIAL

Una revista es una publicación impresa que es editada de manera periódica (por lo general, semanal o mensual) están numéricamente ordenadas por volúmenes desde la primera impresión a la última. Se enfocan en un tema particular y dan cabida a una serie de textos similares, " las revistas son una combinación de textos e imágenes creadas por un equipo principal de diseñador o director de arte y redactor" [36]. Al igual que los diarios, las revistas forman parte de los medios gráficos, aunque también pueden tener su versión digital o haber nacido directamente en Internet.

Las revistas al ser publicaciones periódicas, proporciona una gran oportunidad a los diseñadores, para ir construyendo, cambiando, mejorando el diseño en cada publicación, los cambios serían en términos visuales más no estructurales, por ello la revista debe contener ganchos visuales, ya que por lo general los lectores simplemente ojean la revista de manera rápida y si no encuentran ganchos visuales de su interés no la adquirirán.

A parte de los ganchos visuales es importante que la revista cambie de ritmo para que no resulte monótona y aburrida, se puede jugar con las imágenes y con el texto al mismo tiempo, siempre y cuando se encuentre una armonía entre estos dos elementos.

Las revistas en general tienen fines económicos, por lo que su subsistencia dependerá de las publicidades externas, del manejo de su imagen, pues sus ventas dependen del posicionamiento de marca, del impacto visual que cause.

A continuación varias características que contiene una revista así como algunas de sus desventajas.

[36] Bhaskaran, Laskshmi, "¿qué es el diseño editorial ?", Index Book S.L, Barcelona, 2006, Pág. 96

1.3.1 CARACTERÍSTICAS DE UNA REVISTA

SELECTIVIDAD DE LA AUDIENCIA

Las revistas exitosas son aquellas que identifican y alcanzan un segmento de audiencia para los anunciantes. Hoy en día no se puede segmentar audiencia únicamente diferenciándolos por: edad, sexo, nivel socio económico, ocupación, actividad profesional, nivel de ingresos y clase social; si no que también es necesario analizar algunos datos demográficos como: cultura, nivel de influencia social, personalidad, estilo de vida, hábitos y costumbres.

Muchas revistas atraen a su audiencia, basándose en el Hobie como segmentación de mercado, tal es el caso de revistas como: videojuegos (PC / únicamente para amantes a los videojuegos para pc.) , deportes (Revista Estadio / únicamente para amantes a los deportes, en especial el fútbol) etc.

También podemos encontrar diferencias entre publicaciones por las segmentaciones de audiencia, por ejemplo, la diferencia entre un diario y un libro; el diario esta caracterizado por la universalidad de los contenidos y adaptada a los intereses de personas muy diversas, mientras que la revista se centra en cierto tipo de temas y esta enfocada a una audiencia en particular.

CALIDAD DEL SOPORTE

El papel utilizado normalmente en las revistas, permiten la impresión de todo tipo de anuncios con una excelente calidad. La revista ofrece mayores posibilidades de incorporar al producto un componente visual cuidado, así como de alcanzar un nivel de acabado muy superior al de un diario, por ejemplo, si decidimos realizar una ilustración en duotono, utilizando como soporte un papel bond, o un couché, la calidad visual será optima, mientras que si aplicamos exactamente lo mismo en el soporte de papel periódico, los acabados serán terribles, la ilustración no será legible.

PERMANENCIA

Las revistas es uno de los productos editoriales mas permanentes. Algunas revistas se tienen durante meses, no sólo

hasta que aparece el número siguiente, sino que incluso pueden llegar a coleccionarse.

En este punto vale la pena recalcar la diferencia entre una revista digital y una física; la revista digital cuenta con ventajas en cuanto a la pantalla, claridad, accesibilidad, etc. Sin embargo, al contar con un soporte físico, el usuario tiene la posibilidad de tener contacto con dicho producto, convirtiéndose así en un publicación personal portable.

LECTURA MÁS PAUSADA

Una revista al ser un publicación personal portable, por lo general la lectura son más pausadas que la de un diario, permitiendo al lector fijarse más en pequeños detalles.

CONSIDERACIONES

▪ Fecha de cierre muy largas: la mayoría de las revistas exige que el original de publicidad se entregue de seis a ocho semanas antes de la publicación.

▪ Saturación de publicidad: nos encontramos con una frecuente saturación publicitaria en muchas revistas: produciendo un rechazo por la audiencia.

▪ Costo elevado: En el caso de revistas selectas llegan a tener un costo de diez veces más que otro producto editorial.

▪ Audiencia limitada: las revistas restringen inevitablemente su público a medida que se especializan. Explican además esta desventaja el precio de venta y el hecho de que los lectores pueden estar básicamente informados de muchos de los temas que tocan a través de medios como la televisión, la radio o Internet.

▪ Menor segmentación geográfica: aunque la difusión de las revistas se ha facilitado mucho desde el punto de vista geográfico, no es comparable con la prensa. Existe un número significativo de diarios locales pero no de revistas locales, de ahí que la mayoría de ellas tengan vocación nacional.

1.3.2 ANATOMÍA INTERNA DE UNA REVISTA

La mayoría de los libros se compaginan según una serie de reglas, costumbres y convenciones que se observan internacionalmente[37]. Pero en el caso de las revistas existen algunas variantes, pues en su gran mayoría están relacionados con los costos de producción; para ello se toma en cuenta la cantidad de páginas destinadas a la publicidad para cubrir costos de impresión y de tiraje.

La estructura de una revista, está compuesta de similar forma que un libro. Jorge Buen en su libro titulado Manual de diseño editorial divide a un libro en cuatro partes; exteriores, pliego de principios, texto o cuerpo de la obra y finales, cada uno de ellos cuentan con subdivisiones.

PORTADA

La portada cumple dos funciones: vender el concepto general de la publicación en el lugar donde se vaya a exhibir[38]. Las portadas deben vender la revista al lector, como si fuera un cartel instalado en la tienda para atraer al comprador, la portada representa una pieza clave cuando el producto está en exhibición, pues competirá por distinguirse y transmitir su mensaje entre la competencia.

En la portada se encuentra el título o logotipo; el lema, que es una frase que muestra la tendencia o filosofía de la revista; el calendario que contempla la fecha, el número, el año, el volumen y el precio; el sumario, que desempeña el papel de índice y enuncia el contenido de la revista o los títulos de los artículos; finalmente lleva ilustraciones de colores que son lo más atractivo. Los creadores de estas publicaciones procuran que su presentación sea llamativa y alegre para que incite al placer de la lectura.

EDITORIAL

La editorial es un texto que generalmente va al inicio de la publicación "donde el director de la revista se dirige directamente al lector para hablarle acerca de los temas que se incluyen en la edición."[39] Es decir la opinión oficial del medio respecto de un tema específico, responsabilizándose por los comentarios escritos.

[37] UNNA, Jorge de Buen, "Manual del diseño editorial", Santillana, 2000. Pág. 351
[38] Zappaterra, Yolanda, Diseño editorial, editorial Gustavo Gili, Barcelona.2008. Pág. 29
[39] Orozco L, Heyris M Vásquez D, Damarys C, "Destinos ", Propuesta y diseño de una revista turística impresa dedicada a promocionar los espacios turísticos de Venezuela, "tesis de grado", Universidad Central de Venezuela, Venezuela, 2012. Pág. 47

ÍNDICE

Es una guía para los lectores a la hora de buscar cierto contenido en el cuerpo de la revista. "...junto con la portada, constituye el único recurso que guía al lector a través del contenido. Las paginas índice se localizan a menudo en la parte derecha, ya que es más visible".[40] En esta parte se escribirán los títulos de los segmentos, capítulos o artículos que contiene la revista, seguidos del número de la página donde se encuentra cada uno. [41]

CUERPO DE LA REVISTA

En esta parte se concentrarán los contenidos de la revista, en ella están las secciones, artículos o capítulos, todos estos elementos son textos fundamentales que forman parte en la construcción de la identidad de una revista.

CRÉDITOS

Según explica Coges, en esta sección se incluye la información correspondiente a todos los colaboradores de la revista. En muchos de los casos, con la finalidad de "darle un toque de personalidad" se incluyen también datos biográficos "o anécdotas curiosas, para aumentar la credibilidad de los escritores", así como la de la revista.

COLOFÓN

Se conoce como colofón a una nota que suele ir al final de una publicación, en la que se registran algunos datos como: tiraje, fecha, número de ejemplares, nombre del taller donde se lo imprimió[42] . Este elemento es usado frecuentemente en revistas culturales o literarias; mientras que en revistas comerciales no son muy comunes.

CONTRAPORTADA

La contraportada es el reverso de la portada, por lo general esta llena de ilustración o fotografías que complementen la portada. En revistas comerciales son cubiertas por anuncios publicitarios para generar ingresos económicos.

[40] Zappaterra, Yolanda, "Periódicos y revistas", editorial Gustavo Gili, Barcelona.2008. Pág. 47
[41] UNNA, Jorge de Buen, "Manual del diseño editorial", Santillana, México 2000. Pág. 367
[42] UNNA, Jorge de Buen, "Manual del diseño editorial", Santillana, México 2000. Pág. 367

1.3.3 ESTRUCTURA ORGÁNICA DE UNA REVISTA

Para un funcionamiento orgánico correcto dentro de una revista es necesario trabajar en conjunto, con un grupo de personas capacitadas en diferentes áreas, ya sean: escritores, ilustradores, fotógrafos, etc "Lo primero que se debe establecer en una publicación, es el mensaje de marca, las señales de identidad, la expresión de la publicación y la sensación que se quiere transmitir"[43]. La revista "Raja" dirigida por Juan Francisco Vinueza, es una revista de gente ex- céntrica de variedades, que se burla de la revistas de verdad; que contiene entrevistas, guías y reportajes de gente real o inventada. Esta revista será utilizada como ejemplo, para demostrar el funcionamiento orgánico de una revista.

"Queríamos hacer una revista que tengan todas las secciones de una revista tradicional, pero que al mismo tiempo incorpore cosas de fantasía, humor; queríamos que sea chistosa". [44]

Esta revista cuenta con tres ediciones; atrás de cada una de sus publicaciones, se encuentra un gran equipo de trabajo subdividido en varios departamentos, desarrollando trabajos específicos para la publicación. A continuación se enumerarán los más importantes:

EQUIPO DE DIRECCIÓN

La revista "Raja" cuenta con un equipo de dirección de 4 personas, (Laura Malache, Carlos Saldaña, Juan Pablo Martínez, Juan Francisco Vinueza) este quipo se encarga de seleccionar los temas que va a contener cada pubñicación, así como también seleccionará minuciosamente el equipo de colaboradores que contarán en cada una de sus ediciones (escritores, fotógrafos e ilustradores).

DIRECTOR CREATIVO

El director creativo de la revista "Raja" es Juan francisco Vinueza, está a cargo del aspecto visual de la revista y está en constantemente comunicación con el equipo de escritores. Su principal tarea consiste en la creación de conceptos para cada edición de la revista.

[43] Zappaterra, Yolanda, "Diseño editorial", editorial Gustavo Gili, Barcelona.2008. Pág. 28
[44] Vinueza, Juan," Entrevista ", Director de la revista "Raja" Anexo 2

EDITOR

El editor designa a los escritores historias y edita sus artículos. Él por lo general escribe las historias más grandes y los titulares de portada que debe ser corto y pegadiza. Sin embargo, en la revista "Raja" Juan Vinueza menciona "yo leía y corregía todos los artículos, metía mas mano de la que debía meter, pero mas que nada era machetear, y todas las correcciones gramaticales semánticas, morfológicas, etc" [45].

A continuación algunos elementos importantes que asume el editor.

- Asume responsabilidad de todas las huellas de la revista, desde la editorial hasta el contenido gráfico.
- Decide ideas para historias.
- Establece, comunica y lleva a cabo los objetivos de la revista - editoriales, de producción y otros.
- Edita historias de portada, no layouts, escriba los titulares, y hace trabajo de producción.
- Hace las tareas y trabajos delegados.
- Establece el programa de producción de la revista.

DIRECTOR DE PUBLICIDAD

En la revista "Raja" cuentan con una persona encargada de esta área (Carlos Saldaña) él es responsable de la creación del valor, más allá de la página. Él se encargan de la investigación de mercado y los informes de las tendencias, reúne estadísticas e información sobre el potencial de la marca del anunciante y planifica eventos y programas.

En el caso de la revista "Raja" es una revista que utiliza la plataforma digital para llegar a su audiencia, centrados en canales como: Facebook e instagram. sin embargo, la revista cuenta con llamativas publicidades falsas, "porque también la publicidad es una transición entre un artículo y otro, porque es un recordatorio de que hay un mundo afuera de la revista, pero que también esta contenido dentro de la revista."[46] Ellos

[45] Vinueza, Juan," Entrevista ", Director de la revista "Raja" Anexo 2
[46] Vinueza, Juan," Entrevista ", Director de la revista "Raja" Anexo 2

trabajaban conjuntamente con la página de Facebook haciendo mini campañas de memes, mientras se desarrolla la revista digital.

DISEÑO EDITORIAL

La revista "Raja" cuenta con un responsable en esta área "Dieguishix SuaREX", que es el encargado de velar por la mantención de la línea gráfica adoptada por la revista. Trabaja directamente con diseñadores, diagramadores, ilustradores, fotógrafos. El diagramador es el responsable de las publicaciones impresas o digitales. Su labor es la de entregar estándares gráficos (plantillas CSS, uso de colores, tipografías, etc.)

DIRECTOR DE ARTE

El director de arte es normalmente el encargado de generar el concepto, para que los diseñador, fotógrafos o ilustradores den forma a la imagen gráfica que tendrá el anuncio o publicidad; también deberá cuidar todos los aspectos textuales que entrarán a formar parte de la publicación, aprovechando tanto las posibilidades tipográficas del anuncio, así como de la estructura y espacio de composición del mismo.

- Genera conceptos.
- Coordina las historias y las diferentes artes.
- Supervisa y hace sugerencias con el diseño.
- Establece el esquema de color de la edición.
- Cuida todos los aspectos textuales que entrarán a formar parte de un anuncio.
- Tiene una estrecha comunicación con el editor y con el diseñador editorial.

COLABORADORES

La revista "Raja" trabaja con escritores, fotógrafos o ilustradores externos al equipo de dirección, colaboran durante la elaboración o ejecución de la misma. Normalmente se encuentran a través de referencias, de boca en boca y de los sitios web.

A continuación se enumeran y se da una breve explicación de los colaboradores que trabajan directamente con la revista "Raja".

ESCRITORES

Se le comunica a cada escritor el tema sobre el que va a tratar el artículo, así como también se le menciona las condicionantes del artículo, como: número de palabras por artículo, tiempo de entrega.

El tiempo es fundamental al momento de trabajar con una revista, ya que se esta poniendo en juego varios recursos, no únicamente económica si no de personal, Juan Vinueza menciona "En ciertos artículos se requería mas gente para el artículo, entonces claro, eso se demoraba mas, pero eso era como el proceso de publicación."[47]

FOTÓGRAFOS

Cuando llegan los artículos, inmediatamente se les comunica a los fotógrafos para que plasmen la esencia del texto en una o varias fotografías. Se le menciona con anterioridad la cantidad de fotografías que se requiere para dicha publicación.

ILUSTRADORES

Para los ilustradores, se utiliza el mismo proceso que para los fotógrafos, llegan los artículos, inmediatamente se les comunica a los ilustradores para que plasmen la esencia del texto en una o varias ilustraciones. Se le menciona con anterioridad la cantidad de ilustraciones que se requiere para dicha publicación.

[47] Vinueza, Juan," Entrevista ", Director de la revista "Raja" Anexo 2

FIGURA 16: Galabay, Vladimir (2014)
DAYANA
(ilustración).

1.4 ILUSTRACIÓN

La fotografía por varios años ha ocupado un papel importante en el campo editorial, sin embargo, la saturación de imágenes fotográficas, principalmente en los medios impresos han hecho que muchos diseñadores tanto jóvenes, profesores y alumnos vuelvan a la ilustración, la que es llamada por Wigan, Mark como la "nueva era dorada de la ilustración"[48]. La fotografía se utiliza para presentar una imagen como un hecho, mientras que la ilustración puede aplicarse para presentar un punto de vista personal o una idea[49]; las ilustraciones son producto de la imaginación de sus creadores, tienen como objetivo, llamar la atención y comunicar mensajes específicos, a un determinado público.

Es así que las ilustraciones han ocupado un espacio importante en los medios impresos, como los periódicos, revistas, folletos, y libros, puesto que cada vez textos, artículos van acompañados con nuevas ilustraciones.

Se debe considerar a la ilustración como una parte independiente dentro de un diseño, no como algo complementario, sino un elemento que forma parte de una composición, parte de un todo. Por ello que se debe tener en cuenta el equilibrio entre las imágenes. Por un lado, "la fotografía deberá ocupar probablemente, su propio espacio de forma regular, mientras que una ilustración puede aplicarse sin estas restricciones"[50]

"La esencia de la ilustración radica en el pensamiento – las ideas y los conceptos que forman la columna vertebral de lo que una imagen intenta comunicar"[51]. Por ello encontramos aplicaciones de ilustración que van desde, productos editoriales, animación, video juegos, moda, internet, publicidad y en medios de comunicación.

[48] Wigan, Mark, "Pensar visualmente", Editorial Gustavo Gili, S.L., España, 2006. Pág. 07
[49] Zeegen, Lawrence, Principios de ilustración, Gustavo Gili, Barcelona, 2005. Pág. 88
[50] Swann, Alan, "Como diseñar retículas ", Gustavo Gili, Barcelona, España, 1990 .Pág. 86
[51] Zeegen, Lawrence, "Principios de ilustración", Gustavo Gili, Barcelona, 2005. Pág. 17

1.4.1 TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN

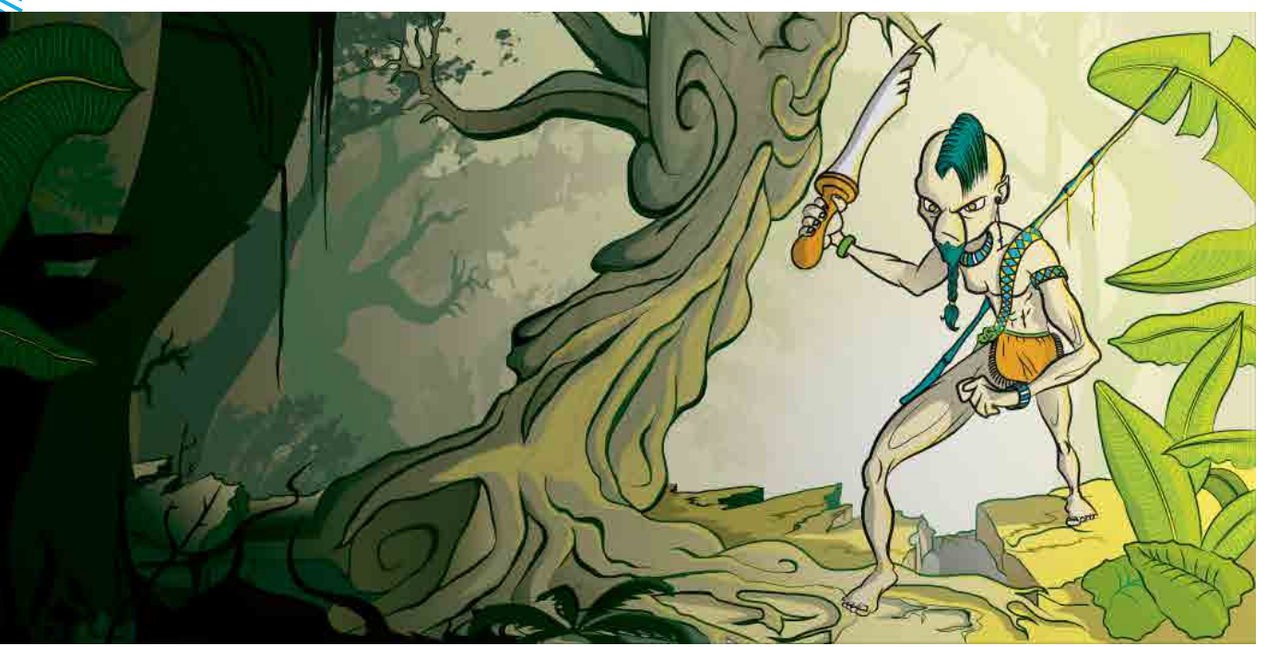


FIGURA 17: Galabay, Vladimir(2014)
NO PASARÁN
(ilustración).

El modo en el que el ilustrador utiliza un medio para plasmar una idea, es tan único como las huellas dactilares[52]. Cada ilustrador crea su propia técnica, utilizando varios medios para llegar a ella, las técnicas conocidas son utilizadas como punto de partida; pero dependerá de la disposición, experimentación y aptitud de cada ilustrador para encontrar su propio estilo.

A continuación se presentarán una serie de técnicas, tanto modernas como tradicionales apropiadas para el ilustrador, desde las consagradas técnicas análogas (acrílico, aerografía, acuarela, óleo, carboncillo, análogas etc.), hasta las digitales y mixtas (vectorial, foto ilustración, realista).

1.4.1.1 DIGITAL

La técnica digital está elaborada en un ordenador mediante la aplicación de herramientas digitales (tabletas y programas informáticos). En los últimos años se ha conseguido presentar obras directamente desde una pantalla de un ordenador.

Algunas de las técnicas digitales pueden ser:

ILUSTRACIÓN VECTORIAL

Esta técnica digital es ideal para dibujar, crear y manipular líneas, curvas y figuras geométricas sin perder la calidad de la imagen, esta técnica "radica en transformar una imagen vital o fotografía en imágenes formadas por vectores."[53] Lo que nos permite dar la escala deseada sin perder precisión, las ilustraciones obtenidas mediante la sectorización nos permite intersectar puntos, agrupar, recortar etc; dándonos una facilidad y rapidez al trabajo.

FOTO-ILUSTRACIÓN

Esta técnica parte de una fotografía, donde serán copiados o redibujados los rasgos esenciales, para transformar la foto en una ilustración realista.

El ilustrador Johan Thörnqvist usa sus fotografías del día a día tomadas de un celular como base, para posterior montar una ilustración, fusionando así estos elementos en un trabajo de postproducción.[54]

[52] Slade, Catherine, "Enciclopedia de técnicas de ilustración", Acanto, Barcelona, España, 2002. Pág. 8
[53] Vite ,Winston, Ilustraciones de personajes ilustres de la Ciudad de Cuenca y aplicación en camisetas promocionales, dirigidas a niños y a niñas de 6 años en adelante, " tesis de pregrado", Universidad de Cuenca ,Cuenca, 2013 . Pág. 20
[54] lamonomagazine, johan thörnqvist, Ilustración y la vida real , 2012, http://lamonomagazine.com/johan-thornqvist-ilustracion-y-la-vida-real/#.U-6vpLx5N1M, [Consulta: jueves, 14 de enero de 2014]

ILUSTRACIÓN REALISTA

Esta técnica consiste en ilustrar cualquier elemento con sumo detalle, para ello se debe tomar en cuentas los siguientes elementos: volumen, la luz y la sombra.

1.4.1.2 ANÁLOGO

La ilustración análoga es ante todo manual, e individual (normalmente sólo se realiza un ejemplar de cada ilustración) y requiere en muchas ocasiones de la preparación previa de un soporte físico (preparar el papel, el lienzo, dar bases etc), se utiliza colores pigmento. La ilustración análoga tiene una estrecha relación con la capacidad representativa de quien la realiza, así como su nivel de expresividad y manejo de la técnica.[55]

A continuación algunas de las ventajas y desventajas de una ilustración análoga.

Como se mencionó anteriormente la ilustración análoga es ante todo manual, por lo que dentro de ella se encuentran las siguientes técnicas: acrílico, aerografía, pincel, óleo, carboncillo, lápices de colores, pluma y tinta, collage, acuarelas y pastel.

Esta técnica consiste en ilustrar cualquier elemento con sumo detalle, para ello se debe tomar en cuentas los siguientes elementos: volumen, la luz y la sombra.

[55] Pérez , Lala, Digital o análogo?, 2011, http://tallerdedibujos.wordpress.com/2011/05/05/digital-o-analogo/ , [Consulta: jueves, 14 de enero de 2014]

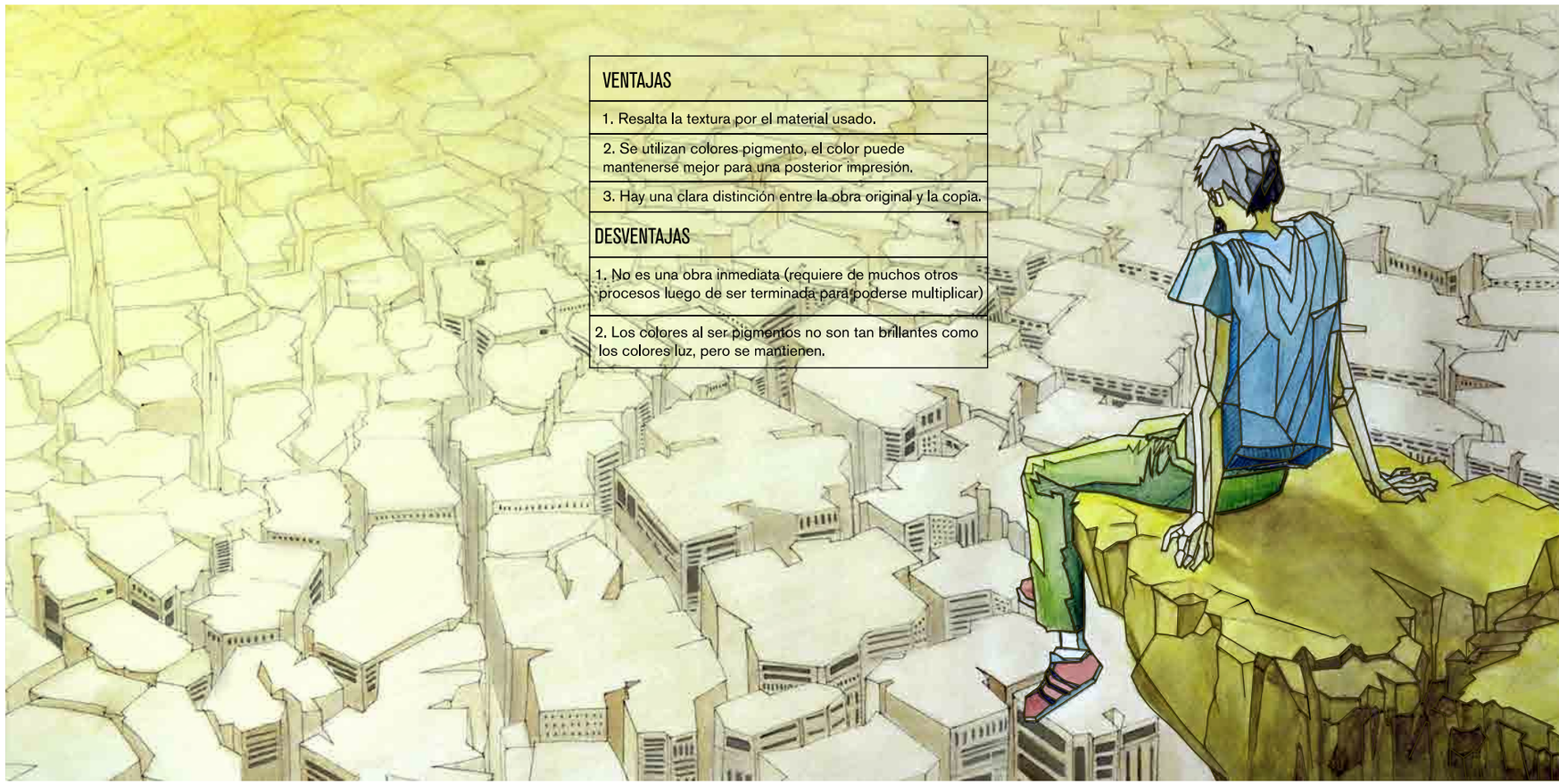


FIGURA 18: Galabay, Vladimir(2014)
EN EL BORDE
(ilustración).

1.4.1.3 MIXTA

El término técnica mixta se refiere a la técnica de utilizar dos o más técnicas como dibujo, óleo, collage, vectorial , etc. Combinadas en una única obra. Este recurso es utilizado para obtener nuevos efectos o realizar ideas que escapan a la posibilidad de un medio en particular. Mezclar técnicas ofrece a los ilustradores posibilidades infinitas para la creación de sus obras.

"Experimentar combinando diferentes técnicas es uno de los mayores atractivos del proceso ilustrativo. Mezclando distintos materiales se consiguen sorprendentes resultados." [56]

Esta técnica es usada frecuentemente en el campo editorial, por su expresividad, en algunas ocasiones se vuelven obras únicas, ya que requiere de muchos otros procesos para su culminación, por ello esta técnica cuenta con una limitación de reproducción.

[56] Slade, Catherine, "Enciclopedia de técnicas de ilustración", Acanto, Barcelona, España, 2002. Pág. 28

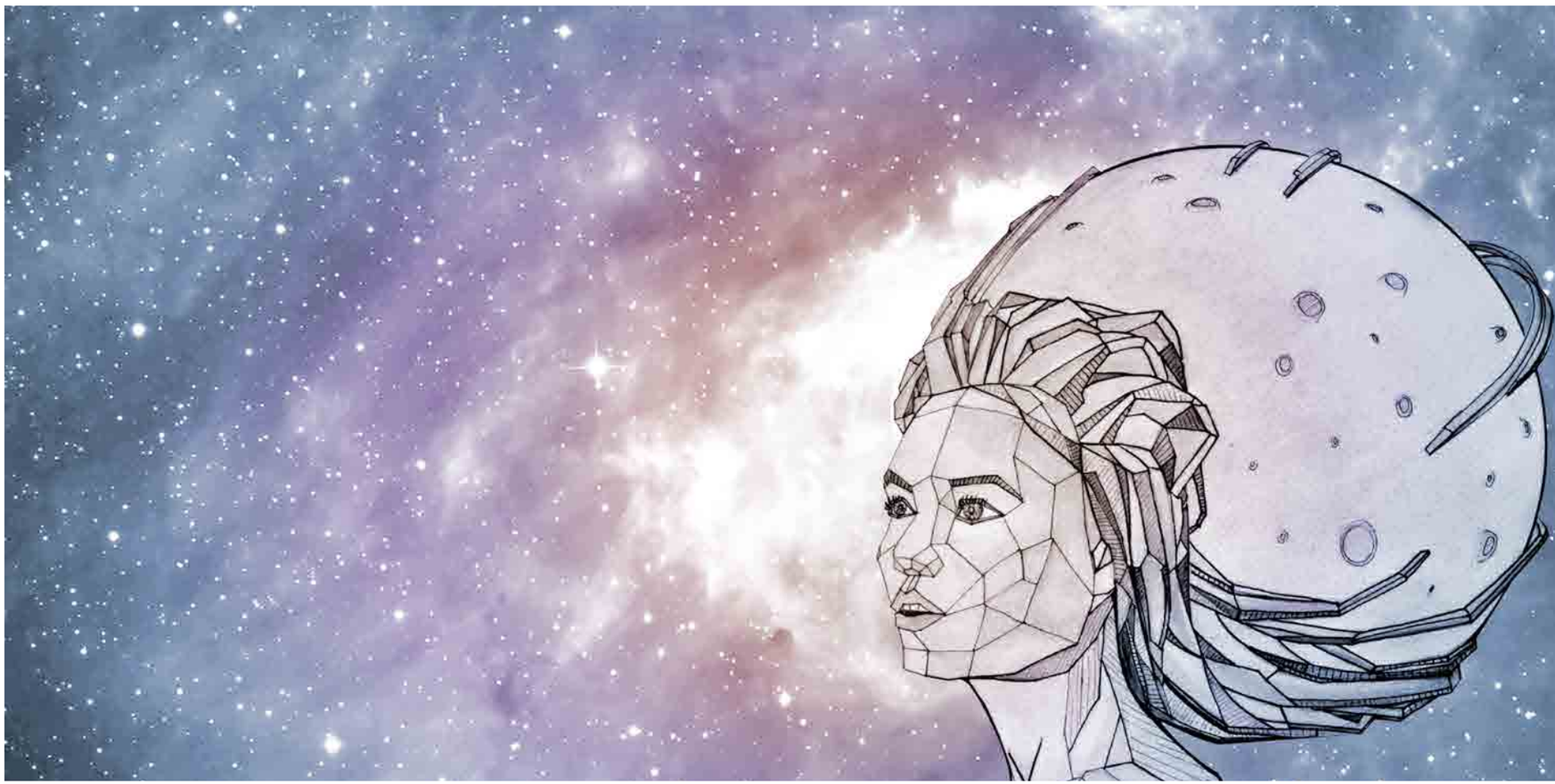


FIGURA 19: Galabay, Vladimir(2014)
CUMPLEAÑOS
(fotografía).

1.4.2 GÉNEROS DE LA ILUSTRACIÓN

FIGURA 20 : Siqueira, Cristiano, (2014) GAIA (ilustración). Recuperado de: www.behance.net

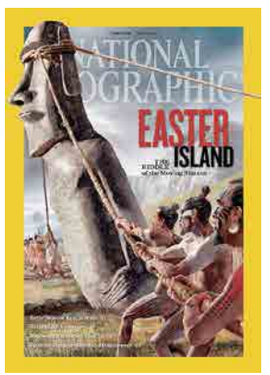


FIGURA 21 : Baptista, Fernando,(2012) ENTREVISTA (infografía). Recuperado de: blogspot.com

1.4.2.1 CONCEPTUAL

La ilustración conceptual es un medio ampliamente utilizado, tiene como objetivo la representación visual de un concepto, "este tipo de ilustraciones brindan al artista la oportunidad de crear estilos nuevos e innovadores"[57]. Esta ilustración nace puramente de la imaginación del ilustrador por lo que no necesariamente se encuentra ligada a un texto, información o argumento literario, utilizando como principal alternativa la imaginación y la creatividad.

1.4.2.2 CIENTÍFICA

Para realizar estas ilustraciones no es necesario saber únicamente la técnica, sino estar empapado del tema ha ilustrar, como historia natural, medicina, arquitectura o ciencia; la ilustración científica esta caracterizada por su admirable detalle en cada representación.

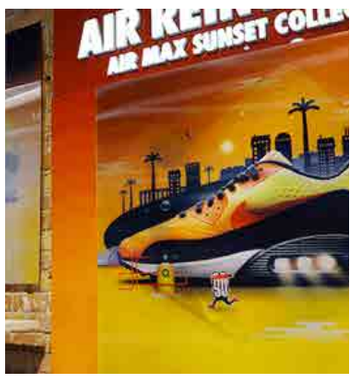


FIGURA 22 : Pawel, Nolbert, (2014) SNEAKERCUBE X NIKE (arte digital). Recuperado de: www.behance.ne

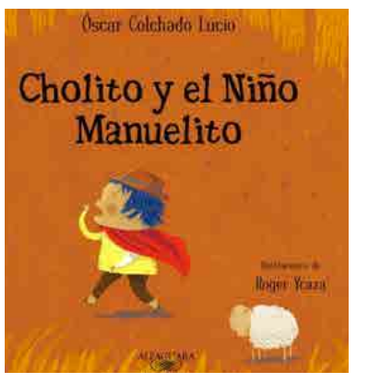


FIGURA 23: Ycaza Roger, (2014) CHOLITO EL NIÑO MANUELITO (arte digital). Recuperado de: rogerycaza.blogspot.com

1.4.2.3 PUBLICITARIA

La ilustración publicitaria en los últimos 50 años ha ganado protagonismo gracias a la industrialización de los productos. Utilizando a la ilustración como promoción de producto, no sólo en la creación de carteles, sino también para envases y productos variados. La característica fundamental de la ilustración publicitaria es su impacto visual.

1.4.2.4 NARRATIVA

Este tipo de ilustración tiene como objetivo la representación gráfica de un argumento literario. Estas ilustraciones encontramos en el interior de novelas, revistas de ciencia ficción, humor gráfico, comic, animación, cuentos, y otros; estas ilustraciones que narran historias sirven para reforzar o recrear una escena visual dentro de la lectura.

[57] Slade, Catherine, "Enciclopedia de técnicas de ilustración", Acanto, Barcelona, España, 2002. Pág. 144

1.4.3 TENDENCIAS ACTULES

Según el libro titulado El gran libro de la ilustración contemporánea de Martin Dawber menciona "la ilustración fue puesta contra las cuerdas durante la mayor parte de la década de 1990, pero ahora vuelve a ser el centro de atención con la confianza de tener el éxito asegurado."[58] la creación vectorial prolifera en el diseño, basada en la capacidad de acoplamiento de los vectores para diseñar formas impecables en distintos tamaños y formatos. Por lo general se prefiere los colores con tonos planos y brillantes. Pantone que implanta los estándares oficiales en la comunicación del color a nivel internacional.

En la actualidad se observa la mezcla del trabajo analógico y digital, acoplando el dibujo a mano alzada con texturas de tiza, pluma, pinceladas fundentes y otros. Con la experimentación de nuevas técnicas mixtas por parte de los artistas e ilustradores.

Otro efecto de la suma de disciplinas es la preferencia hacia los gráficos inspirados en la imprenta con alto contraste, bloques de color y texturas propias de la imprenta tradicional.

El estilo Kawaii (tiernas creaciones llegadas de Japón y Corea), junto con los personajes de animación, continúan siendo populares, ya que comparten su espacio de interés con muchos estilos.

La tendencia hacia el Hiper-Realismo se impone entre múltiples magazines que utilizan este medio casi a la par que las fotografías. En general, las ilustraciones representadas en Illusive 2 son más diferenciadas y complejas. Los espontáneos garabatos de años pasados se han convertido en elaborados collages multi-capa. La variedad de estilos y nuevos diseños que exhibe es casi enciclopédico.

Incluye un amplio espectro de ilustraciones donde se muestra el trabajo personal, la ilustración de moda y proyectos comerciales, revelando una diversidad que se desarrolla en todas las materias de la disciplina del diseño. Al mismo tiempo, el libro resume los desarrollos actuales y los muchos enfoques del diseño que coexisten hoy.

[58] Dawber, Martin, "El gran libro de la ilustración contemporánea", Parramón Ediciones, Barcelona, 2009. Pág. 135

FIGURA 24: Galabay, Vladimir(2014)IMAGINAERUM (ilustracion).

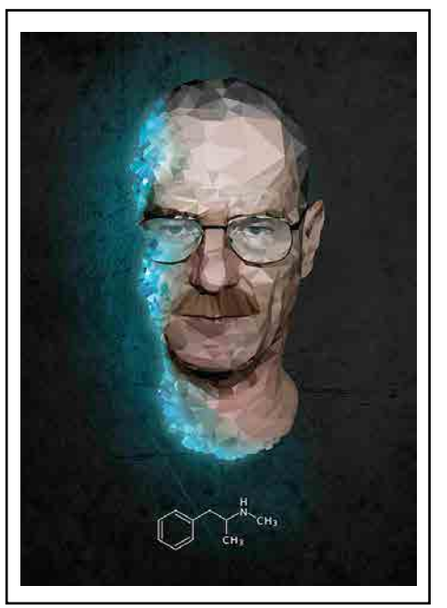


FIGURA 25: Teal, William(2014)BREAKING BAD (ilustracion). Recuperado de: www.behance.net

Capítulo 2

ANÁLISIS DE LA REVISTA LITERARIA "ARMA BLANCA"

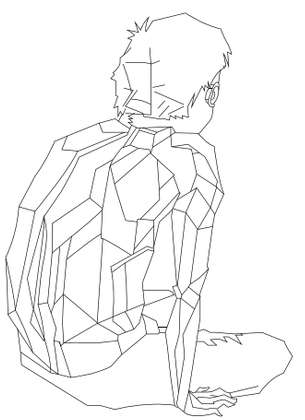


FIGURA 26: Galabay, Vladimir (2014)
REVISTA ARMA BLANCA
(Fotografía).

2.1 INTRODUCCIÓN

Vivimos rodeados en un mundo predominado por imágenes, diseños y publicaciones, todos ellos con mensajes dirigidos a públicos diferentes. "¿Por qué? porque ahora la comunicación es lo mas importante y el poder del documento impreso nunca había quedado tan patente"[59]

La ciudadanía de Cuenca ha comenzado a preocuparse por tener ediciones dignas, menciona Galo Torres editor de la revista Arma Blanca. "Lo único que nos puede salvar es la lectura, porque a mí me salvó, me salvaron los libros"[60]. Con el contexto anteriormente nombrado nace la revista literaria "Arma Blanca", como un espacio abierto, para el encuentro y el diálogo de obras y autores jóvenes que confluyen y enriquecen la heredad lírica. Desde su primera edición en el año 2012; fue una obra pequeña, pero bastante elemental donde participaron estudiantes de la Universidad de Cuenca en sus diferentes especialidades (Lengua y Literatura, Artes y Cine), la misma que contó con 200 ejemplares impresos, encuadernados con grampas, pasta delgada e impresas a blanco y negro en hojas sencillas.

Ahora en esta década, codo a codo o mejor palabra a palabra, el proyecto literario Arma Blanca ha conseguido hermanar, a las diferentes voces de los estudiantes de la Universidad de Cuenca, a las voces que se confía en su palabra, y con ella llevan un juego de ilustraciones, donde el texto no sería el único protagonista. Ahora contará con una línea más que gráfica, una línea editorial, donde los textos de los escritores y poetas contemporáneos dejarán su huella plasmada en una revista, la Revista Arma Blanca.

La revista Arma Blanca en su segunda edición contará con una recopilación de poesía, ensayo y narrativa conjuntamente con un sistema gráfico, utilizando diseño editorial e ilustración. Mediante la investigación bibliográfica y de homólogos, tanto de revistas locales, nacionales e internacionales, con el fin de plantar un rediseño.

[59] Bhaskaran, Laskshmi, "¿qué es el diseño editorial ?", Index Book S.L, Barcelona, 2006, Pág. 6
[60] Torres, Galo," Entrevista ", Editor de la revista "Arma Blanca" Anexo 1

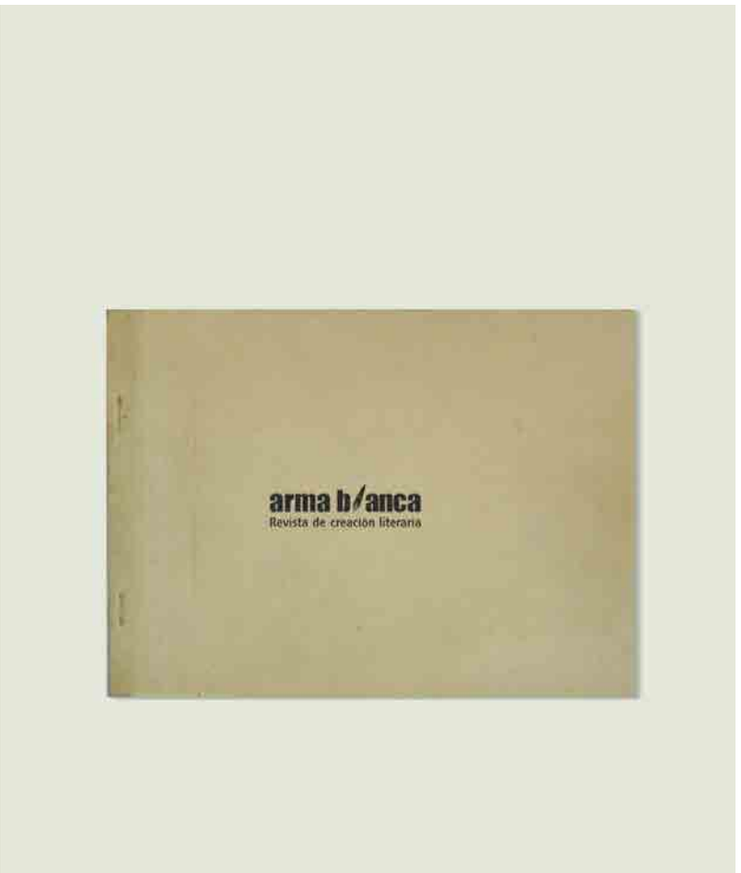


FIGURA 27: Galabay, Vladimir(2014)
REVISTA ARMA BLANCA
(Fotografía).

2.2 REVISTA DE CREACIÓN LITERARIA "ARMA BLANCA"

TÍTULO COMPLETO DE LA REVISTA

Arma Blanca revista de creación literaria

El editor Galo Torres menciona en el pórtico de la revista arma blanca en su primera edición sobre el nombre que lleva la revista "arma blanca (me gusta así, con minúsculas), y su espíritu oximorónico, no hace más que recoger su aliento bélico que anima a los jóvenes y sus armas recién fundidas; y lo cruza con el trabajo tan blanco, tan blando con y sobre la palabra: piensen en un taller donde se urden delicias tramas, donde se tejen las armas con las que esta generación impugnará a la nuestra ."[61]

HISTORIA DE LA REVISTA

Arma Blanca nace por la necesidad de crear nuevos espacios, para el encuentro y el dialogo de obras y autores jóvenes donde los jóvenes sean los protagonistas menciona Galo Torres Editor y fundador; Arma Blanca sale a luz pública en el 2012 con muy pocos recursos, es así que se lanzó su primera edición con 200 ejemplares impresos en la imprenta general de la Universidad de Cuenca en papel bond a blanco y negro.

Un proyecto lanzado por Galo Torres pero con la colaboración de: María Augusta Vintimilla y María Eugenia Moscoso, Universidad de Cuenca, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Carrera de Lengua, Literatura y Lenguajes Audiovisuales.

Sobre el nombre de la revista " Arma Blanca, yo le puse el nombre a la revista, a mí me parece que siempre lo joven se comporta en una dimensión de batalla porque primero tiene que imponerse o batallar contra toda un estructura montada, contra los viejos, en lo que yo obviamente yo me incluyo claro mi actitud un poco cambia, pero es una batalla, un enfrentamiento intergeneracional que es inevitable, y que si puede partir de

[61] Torres, Galo, "Arma Blanca", imprenta general de la Universidad de Cuenca, Cuenca , 2012 .Pág. 5

un parricidio una generación quiere matar a otra y blanca porque me parece que otorga una dimensión poética, no agresiva, si no espiritual, cuando hablamos de parricidio en la literatura en generaciones literarias hablamos de eso, de cómo una generación viene, es el enfrentamiento parricidio que ejerce en el campo de las ideas del mundo espiritual, de altura, de las formas literarias, de las formas poéticas .

Entonces un poco eso es Arma Blanca." (Galo Torres)[62]

INSTITUCIONES PUBLICADORAS

Universidad de Cuenca, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación y Carrera de Lengua, Literatura y Lenguajes Audiovisuales.

OBJETIVOS DE LA REVISTA

Propiciar un espacio abierto, para el encuentro y el diálogo de obras y autores jóvenes que confluyen y enriquecen la heredad lírica.

ÁREAS DE INTERÉS DE LA REVISTA

La revista aspira tener un público básicamente interesado en las obras literarias, un público joven, pero no únicamente como una exclusividad. De la misma manera existe otros lectores potenciales que podrían acceder a la revista, aspirando que poco a poco se vaya ampliando, que no sea una exclusividad de los estudiantes universitarios sino que se expanda a los diferentes establecimientos educativos y a la ciudadanía en general.

SECCIONES DE LA REVISTA

La revista Arma Blanca en su primera edición cuenta con una línea editorial bien marcada; se encuentra dividida en las siguientes secciones: pórtico, poesía, ensayo, narrativa y teatro.

[62] Torres, Galo," Entrevista ", Editor de la revista "Arma Blanca" Anexo 1

2.2.1 CARACTERÍSTICAS DE LA REVISTA "ARMA BLANCA" EN SU PRIMERA EDICIÓN

ARMA BLANCA

Título: Arma Blanca proyecto de creación literaria.
Editor/ Director : Galo Alfredo Torres
Ciudad/ Fecha: Cuenca, Abril 2012
Fundada en: Cuenca, Abril 2012
Dirección de arte: No cuenta con un director de arte
Diagramación : Luis Alfredo Muñoz
Dimensiones: 21 x 14,8 cm (A5 horizontal).
Lenguaje: Español
Contenido: El 100 % de los documentos publicados está constituido por escritos estudiantiles.
Entidad editora: Se puede observar la entidad o institución editora de la revista en la segunda página.
Impresión: imprenta general Universidad de Cuenca.
Mención de periodicidad: No cuenta con una mención de periodicidad.
Acceso a los contenidos: No cuenta con un índice de contenidos.
Identificación de los autores: Los trabajos están firmados por los autores con nombre y apellido.
Mención de la dirección de la revista: No existe un número de contactos, no hay dirección postal ni correo electrónico de la revista.

2.2.2 GÉNEROS LITERARIOS

La revista Arma Blanca al ser una revista de creación literaria, cuenta con unas secciones claramente definidas; a continuación se presentará una pequeña definición de cada uno de ellos.

POESÍA

La real academia de la lengua define a la poesía como una "Manifestación de la belleza o del sentimiento estético por medio de la palabra, en verso o en prosa."[63] La poesía a lo largo de la historia se ha considerado como una de las expresiones más hermosas y personales del ser humano, comparaciones e imágenes se fijan en la mente de quien la lee; Octavio Paz menciona que "Un poema es un objeto hecho de lenguaje, los ritmos, las creencias y las obsesiones de este o aquel poeta y de esta o aquella sociedad. Es el producto de una historia y de una sociedad" [64]

Una de las características que la poesía destaca es la subjetividad que provoca en los lectores, los escritores de poesía manejan los sentimientos y las metáforas como medio de persuadir a los lectores. "La poesía es conocimiento, salvación, poder, abandono. Operación capaz de cambiar al mundo, la actividad poética es revolucionaria por naturaleza; ejercicio espiritual, es un método de liberación interior. La poesía revela este mundo; crea otro... Cada lector busca algo en el poema. Y no es insólito que lo encuentre: ya lo llevaba dentro." Octavio Paz

[63] Diccionario de la lengua española, http: //lema.rae.es/drae/?val=poesia, Consulta: jueves, 14 de febrero de 2014.
[64] Paz, Octavio, "Los hijos del limo", Seix Barral , Barcelona 1984, Pág. 9

NARRATIVA

Es un género literario que engloba todo tipo de relatos escritos, explicados desde el punto de vista de un narrador, que pueden ser uno o más personajes, ellos son los que realizan las acciones, si se trata de un cuento o de una novela, la historia es imaginaria y, en el caso de una crónica, se trata de una historia real. El autor puede o no estar directamente involucrado en la obra.

El campo de estudio de la narrativa abarca diferentes disciplinas tales como: "crítica literaria, semiótica, filosofía, antropología, lingüística, psicología e historia"[65] Esta característica distintiva de la narrativa está plasmada editorialmente en libros, folletos, trípticos y revistas; como es el caso del presente proyecto de tesis.

ENSAYO

El ensayo es un género literario como también un medio de comunicación muy utilizado en los medios editoriales, donde resalta la opinión del autor, su postura y la forma particular como el autor ve e interpreta el mundo, de una manera informal. Mediante el ensayo se puede enlazar distintos temas con la intención de enfatizar y argumentar un fin concreto.

[65] Litwin, Edith, "La narrativa en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación", Columbia University, Argentina, 1998, Pág. 5

FIGURA 28: Galabay, Vladimir(2015)
REVISTA ARMA BLANCA 2
(Fotografía).

2.3 ANÁLISIS EDITORIAL DE LA REVISTA "ARMA BLANCA" EN SU PRIMERA EDICIÓN

Desde su primera edición en el 2011 bajo el nombre de " arma blanca, revista de creación literaria" Ha sido una publicación exclusiva de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Cuenca, la revista contó con un aporte valioso de parte del estudiantado, enfocado en las secciones de pórtico, narrativa, poesía, ensayo y teatro. Aquí vemos uno de los ejemplares en su primera edición.

A continuación se hará un análisis editorial de la revista arma blanca, utilizando como base las seis áreas clave que pueden afectar un diseño editorial culminado: formato, retícula, tipografía, color y el uso de las imágenes.

FORMATO

El formato utilizado para la revista arma blanca es un formato convencional de 21 x 14,8 cm (A5 horizontal). Este formato no ha sido inteligentemente explotado ya que tienen algunas limitaciones, su función no esta relacionado con el formato; recordemos que en una de sus secciones es poesía, la poesía esta estructurada de forma vertical, en la siguiente imagen se puede apreciar la desproporción de los márgenes exteriores con los márgenes inferiores.

En el capítulo 1 se menciono que la forma de un proyecto debe variar de acuerdo con el público objetivo para el que es diseñado. Lamentablemente al elegir el formato no se consideró las siguientes preguntas: ¿A quién se dirige?, ¿Cómo será utilizado?, ¿Dónde se va a leer?.

RETÍCULA

Existe un sistema modular con amplios bloques de texto que funcionan a una sola columna por página, una estructura bastante rígida, monótona y aburrida, tanto en el texto corrido como para la poesía; en los textos corridos se perciben espacios muy concretos (casi no hay aire) inclusive llegan a alcanzar 18 palabras por línea, convirtiéndolo así en una lectura pesada para el usuario.

TIPOGRAFÍA

La revista utiliza una sola familia tipográfica para los contenidos, una san serif tanto para títulos como para textos corridos; mientras que utiliza una serif para el colofón, rompiendo con el sistema implementado.

A lo largo de todo el texto existen cuatro niveles de jerarquización, secciones, autor, título, texto y numeración.

En cuanto a la legibilidad, la tipografía implementada para textos corridos es de 12 pt. un tamaño exagerado, ya que bien se lo podría utilizar para títulos o subtítulos, convirtiéndose en enormes bloques de textos pesado.

IMÁGEN

Arma Blanca en su primera edición no se caracteriza por el uso de imágenes, de hecho en ninguna de sus páginas internas cuenta con una de ellas, únicamente cuenta con una imagen, la imagen de su logotipo en la portada.

No hay la concepción de espacios para alternar imagen-texto; en su interior encontramos únicamente amplios bloques de texto.

CROMÁTICA

La cromática implementada en toda la publicación es a Blanco y negro.

ACABADOS

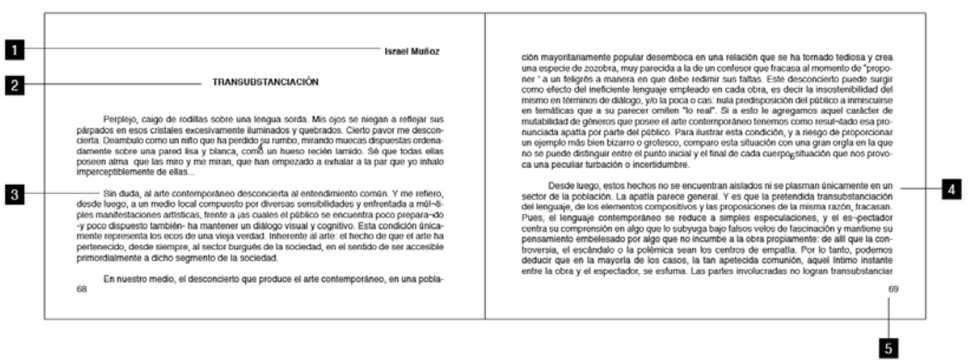
Impresión con baja tonalidad de negro; encuadernación con grapas, portada y contraportada con cartulina iris.

CONTENIDO

Portada: A pesar de muchas revistas que saturan sus portadas con efectos intensos, la revista tiene la simpleza, reforzado con el impacto de su logotipo centrado en la portada.

ÍNDICE: No existe una área estructural dedicada al índice de contenidos.

SECCIONES: El contenido esta dividida en cinco secciones: pórtico, poesía, narrativa, ensayo y teatro; no existe un sistema gráfico que permita identificar claramente la divisón de los segmantos, ya que en alguno de ellos ocupa doble página y en otro tan solo una.



1.-Autor: Helvetica (Bold). Tamaño de fuente: 12,2.
2.- Título: Helvetica / Mayúsculas (Bold). Tamaño de fuente: 12,2.
3.- Sangría: Primera línea, 18mm
4.- Texto corrido: Helvetica (Regular). Tamaño de fuente: 12. Interlineado 14,64. Tracking: 0. Kerning: Auto.
5.- Numeración de página: Helvetica (Bold). Tamaño de fuente: 12.

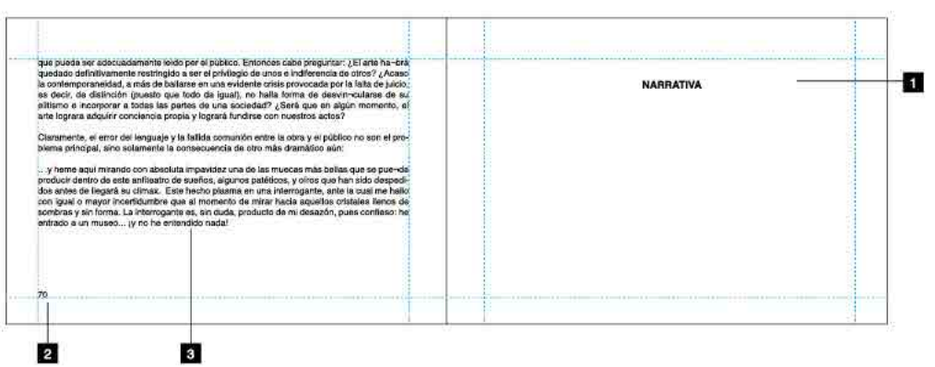
La distribción de contenidos esta menejada de la siguiente manera.

AUTORES	Pórtico	Poesía	Narrativa	Ensayo	Teatro
	1	9	2	3	1
# PÁGINAS	Pórtico	Poesía	Narrativa	Ensayo	Teatro
	3	50	8	10	8

Se puede evidenciar con este cuadro que la distribución de los contenidos no son equitativos, teniendo un mayor protagonismo la poesía, dejándolos así en un segundo plano la narrativa, ensayo y teatro.

PÁGINAS INTERIORES: No hay una conjugación de texto e imagen, en el interior de la publicacion unicamente encontramos cajas pesadas de texto.

CRÉDITOS: Los créditos se encuentra en su tercera página, ubicados en la parte izquierda inferior, ahí se incluye la información correspondiente a todos los colaboradores de la revista; con la finalidad de (darle un toque de personalidad) se



1.-Identificador segmento: Helvetica (Bold). Tamaño de fuente: 14.
2.- Numeración de página: Helvetica (Bold). Tamaño de fuente: 12.
3.- Texto corrido: Helvetica (Regular). Tamaño de fuente: 12. Interlineado 14,64. Tracking: 0. Kerning: Auto.

incluyen también datos biográficos (para aumentar la credibilidad de los escritores), así como la de la revista.

Sin embargo estos datos se encuentran en un solo bloque de texto, no existe una jerarquización de la información; por ejemplo, la información donde se encuentra los nombres de las instituciones que hicieron posible el lanzamiento de la revista se encuentra en el mismo nivel jerárquico que el número de tiraje.

COLOFÓN: Se encuentra una pequeña nota al final de una publicación, en la que se registran algunos datos de fecha, nombre del taller donde se lo imprimió y diferentes autoridades que apoyaron el surgimiento de la revista.

Esta nota rompe con el uso de una sola familia tipográfica, ya que utiliza una serif para definir los datos anteriormente nombrados. Estos datos se encuentran a una columna encerrados por dos líneas negras.

CONTRAPORTADA: La contraportada suele estar llena de ilustración o fotografía que complementen la portada; en este caso encontramos la simpleza representada por una imagen centrada en la parte inferior.

2.3.1 CONCLUSIÓN DEL ANÁLISIS EDITORIAL DE LA REVISTA “ARMA BLANCA” EN SU PRIMERA EDICIÓN.

La revista Arma Blanca tiene un formato convencional (A5), con una orientación de lectura horizontal, aplica dos variantes de la familia tipográfica, no existe una diferencia clara entre los segmentos, no existe un balance entre blanco y negro (texto y aire), a lo largo de todo el producto editorial no consta con ningún soporte gráfico.

Es un producto básicamente convencional, impreso con placas de acetato, con pasta suave; la tinta y los acabados son de baja calidad.

Teniendo como punto de partida el análisis anterior, se concluye que la revista arma blanca en su primera edición tiene varios problemas comunicaciones, por ello se descarta totalmente el diseño editorial, se mantendrá únicamente las secciones y se respetará el logotipo.

2.4 HOMÓLOGOS

2.4.1 LOCAL

2.4.1.1 PARÁMETROS DE PRESENTACIÓN DE LA REVISTA

SALUD A LA ESPONJA

Título completo de la revista: Revista Salud a la Esponja proyecto de creación literaria.
Editor/ Director: Juan Carlos Astudillo S.
Ciudad/ Fecha: Cuenca, Octubre 2011
Fundada en: Cuenca, 1988
Diseño y Diagramación : Bernardo Zamora A.
Dimensiones: 20 x 19.7 cm
Número de páginas: Variable
Periodicidad: Variable, se imprimió 7 veces en 10 años.

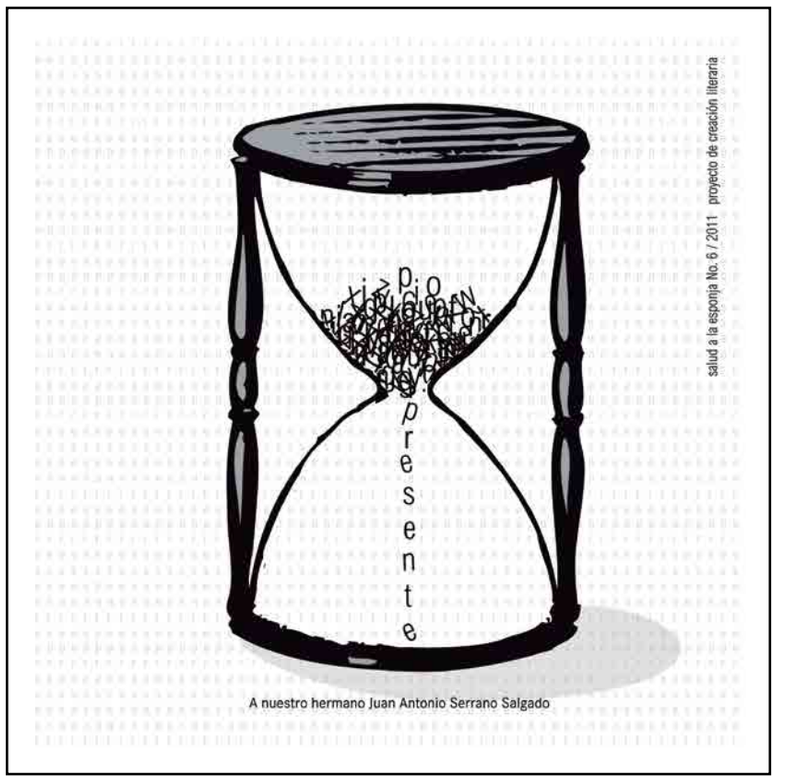


FIGURA 29: SALUD A LA ESPONJA Nº6, Portada, 2011

2.4.1.2 PARÁMETROS GRÁFICOS DE PRESENTACIÓN DE LA REVISTA

Salud a la Esponja es una revista de creación literaria que fue creada como un espacio abierto para el encuentro y el diálogo de obras y autores que confluyen y enriquecen una heredad lírica-visual. Salud a la Esponja inició con 60 ejemplares fotocopiados y anillados, por un grupo de estudiantes universitarios. Juan Carlos Astudillo menciona en la editorial de la revista Salud a la Esponja N° 6 que esta obra convoca autores de diferentes latitudes del país que responden, así mismo, a etapas generacionales dispersas, por llamarlas así.

La revista Salud a la Esponja en su sexta edición cuenta con tres secciones claramente identificadas; Presente, Primeras palabras, Brevensayos; Todas ellas están caracterizadas por el uso de doble página al inicio de cada sección, fotografía a sangre pág. izquierda, título e introducción centrado pág. derecha. En Cada sección se puede encontrar varias obras del mismo escritor, por ello las secciones se encuentra subdivididas por autor, estas subdivisiones siempre van acompañadas ya sean por fotografías o ilustraciones a sangre en su página izquierda.

La revista llama bastante la atención por su formato no convencional (20 x 19.7 cm) un formato prácticamente cuadrado, donde se encuentra una retícula con un sistema de módulos a 2 columnas, usualmente implementadas para textos largos, y maneja un sistema a una sola columna para textos cortos y para poesía.

En cuanto a los márgenes, se encuentran distribuidos de la siguiente manera: superior 2.2 cm, inferior 3 cm, exterior 2,2 cm, medianil 2,5cm. Estas dimensiones han sido analizadas correctamente, ya que al momento de realizar una lectura el ojo visor no sale de la retícula, y se mantiene enfocado hacia el contenido.

Toda la revista cuenta con el uso de una sola familia tipográfica, (San Serif), se puede observar varios niveles de jerarquización a lo largo de toda la publicación, tales como: secciones, títulos , subtítulos, autores, marcadores, etc. estas jerarquías da mas dinamismo al a publicación y ayuda al ritmo de lectura.

La publicación entera se encuentra impresa a escala de grises.

ELEMENTOS A TOMAR EN CUENTA	
Formato	Formato no convencional (cuadrado)
Tipografía	Manejo de una sola familia tipográfica.

FIGURA 30: SALUD A LA ESPONJA N°6,
Doble página, 2011

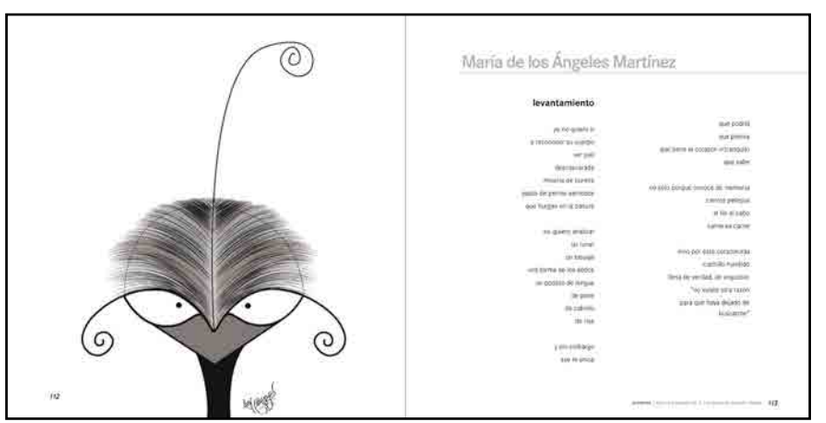


FIGURA 31: SALUD A LA ESPONJA N°6,
Doble página, 2011

2.4.2 NACIONAL

2.4.2.1 PARÁMETROS DE PRESENTACIÓN DE LA REVISTA

EL APUNTADOR

Título completo de la revista: El Apuntador # 43
Dirección general: Genoveva Mora Toral
Ciudad/ Fecha: Quito, Marzo 2010
Fundada en: Noviembre del 2004
Diseño : Adrián Balseca
Dimensiones: 21 x 27.3 cm
Número de páginas: Variable
Periodicidad: Trimestral

FIGURA 32: EL APUNTADOR Nº43, Portada, 2010

2.4.2.2 PARÁMETROS GRÁFICOS DE PRESENTACIÓN DE LA REVISTA

La revista El Apuntador es la primera Revista de Artes Escénicas en el Ecuador, nace ante la necesidad de registrar la actividad escénica, hasta entonces relegada; es también un espacio para los escritores jóvenes interesados en las artes escénicas. Esta revista esta dirigido a un público espectador, tales como: directores, artistas, estudiantes e intelectuales; la misma que es considerada como un referente de la crítica y registro del teatro y la danza del Ecuador ya que cuenta con la colaboración de importantes escritores tanto locales, nacionales e internacionales, reconocida por los medios como una de las revistas más prestigiosas en su campo[66].

Han pasado ya mas de 10 años desde su primera publicación, después de sus primeros 26 números, cambió la cromática de blanco / negro a color, logrando así mayor cobertura. Este cambio a permitido desarrollar un sistema cromático a lo largo de toda la publicación, convirtiéndola en una revista de duotono interna, y full color para la portada, tanto las ilustraciones como las fotografías se encuentran dentro de este sistema.

La revista El Apuntador en su edición 43 cuenta con varias secciones definidas, las mismas que son: Primera Llamada, Colaboradores, Crítica, Ojo en la escena espacio gremial y la ley de artes escénicas, Extra Escena, Texto y Escenario, Memoria, Cine y Teatro, Deotrastablas, Concierto; cada uno de estas secciones se encuentra identificado por un marcador ubicado en la parte superior izquierda de cada hoja; sin embargo no se encuentra claro el sistema de los segmentos, ya que en algunos de ellos ocupa doble página y en otros tan solo una.

En el ámbito de diseño la revista cuenta con un formato convencional (A4 vertical) con un sistema modular de 3 columnas, este sistema conjuntamente con el uso de 2 tipografías, una Serif y una San Serif enriquecen el equilibrio entre imagen y texto, estos aspectos básicos con pequeños detalles impiden que la revista disminuya sus funciones o sea aburrido.

En cuanto a los márgenes, se encuentran distribuidos de la siguiente manera: superior 2.5 cm, inferior 1.5 cm, exterior 2,3 cm, medianil 1,3cm. han sido analizados correctamente, ya que al momento de realizar una lectura el ojo visor no sale de la retícula, y se mantiene enfocado hacia el contenido.

ELEMENTOS A TOMAR EN CUENTA	
Cromática	Full color portada / interior duotono

[66] Revista el apuntador,(2014) Antecedentes, recuperado de: http://www.elapuntador.net

FIGURA 33: EL APUNTADOR Nº43, Doble página, 2010

FIGURA 34: EL APUNTADOR Nº43, Doble página, 2010

2.4.3 INTERNACIONAL

2.4.3.1 PARÁMETROS DE PRESENTACIÓN DE LA REVISTA

ANACONDA

Título completo de la revista: Revista ANACONDA
Cultura y Arte # 34
Editora/ Directora: Macshori Ruales
Ciudad/ Fecha: Quito, Diciembre 2011
Fundada en: 2005
Diseño y Diagramación : Julia M. Carrillo H.
Dimensiones: 21.5 x 26cm
Número de páginas: Variable
Periodicidad: Revista Internacional Bimestral

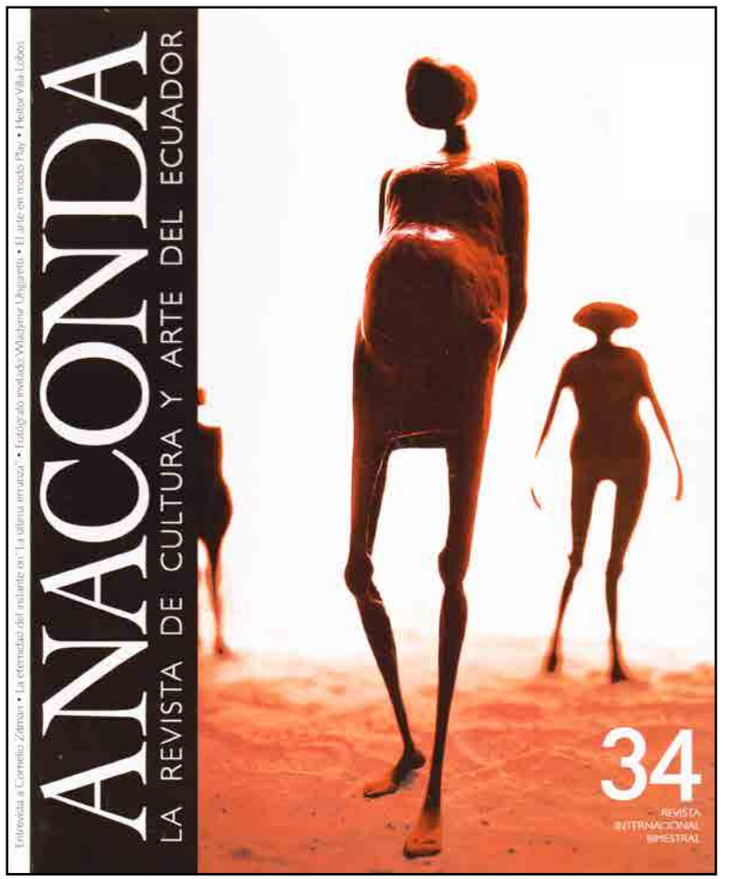


FIGURA 35: ANACONDA N°34, Portada, 2011

2.4.3.2 PARÁMETROS GRÁFICOS DE PRESENTACIÓN DE LA REVISTA

La revista “ANACONDA Cultura y Arte” nace en el 2005 con un enfoque a prueba de pronósticos negativos. La pasión de sus creadores, el culto a la calidad y el desarrollo de nuevos pensamientos e ideas, son las bases sobre las que se sustenta hasta el día de hoy el crecimiento de la revista que busca ser en sí misma un objeto de arte. “ANACONDA Cultura y Arte” apuesta y cree en un público inteligente, indagador, crítico y apasionado por los grandes y complejos temas de la humanidad.

Esta revista llama bastante la atención no solo por sus novedosas características físicas, sino también por el versátil e innovador contenido literario y visual impreso en cada una de sus páginas. La revista “ANACONDA Cultura y Arte” en su 34 edición cuenta con siete secciones claramente identificadas; Secciones, Plástica, Cine, Teatro, Literatura, Música, Ecocultura; cada uno de estas secciones se encuentra identificado por marcadores ubicados en la parte izquierda de cada hoja.

Una revista vertical con un formato no convencional (21.5 x 26 cm) cuenta con un sistema modular a 3 columnas dentro de su retícula. Se caracteriza por el uso de doble página al inicio de cada artículo, una página de fotografía, título y texto, sin embargo el sistema implementado no es claro, ya que en algunos de sus artículos utiliza dos columnas para distribuir el contenido y en otros tan sólo una.

Bale recalcar el buen manejo tipográfico a lo largo de toda la publicación, en especial la jerarquización de la información en cada entrada de sus artículos; se puede diferenciar claramente el título, créditos, texto, fotografía, pie de foto etc. Al terminar de leer un artículo se puede observar un detalle como una ilustración de cierre.

El uso del color en esta revista es muy importante, ya que cuenta con un manejo de fotografía e ilustración de alta calidad. El diseñador implementa una interesante división de secciones utilizando diferentes colores, esto no únicamente ayudara a guiar al lector si no que ganará un plus en el aspecto físico del diseño, dejando así una textura en el corte delantero.

ELEMENTOS A TOMAR EN CUENTA	
Diagramación	Identificación de secciones por color . Ilustración de cierre al culminar la lectura
Acabados	Textura en el corte delantero.
Tipografía	Jerarquización de la información.

FIGURA 36: ANACONDA Nº34,
Doble página, 2011

FIGURA 37: ANACONDA Nº34,
Doble página, 2011

2.4.3 INTERNACIONAL

2.4.3.3 PARÁMETROS DE PRESENTACIÓN DE LA REVISTA

ORSAI

Título completo de la revista: Orsai
Editora/ Directora: Hernán Casciari
Fundada en: 2011
Arte y Diseño: Ermengol Tolsá y Matías Tolsá
Dimensiones: 21.5 x 26cm
Número de páginas: 208 Páginas
Periodicidad: Trimestral, se editaron 16 ejemplares de 2011 a 2013.

FIGURA 38: ORSAI N°13, Portada, 2012

2.4.3.4 PARÁMETROS GRÁFICOS DE PRESENTACIÓN DE LA REVISTA

La revista Orsai, proyecto de Hernán Casciari, nació como un blog al que llamó así por offside, fuera de juego. En el 2010 Hernán renuncia a todos sus compromisos editoriales; y nace Orsai, una revista impresa con un modelo de distribución arriesgado: sólo se imprimirían los ejemplares solicitados y el precio se establecería según el nivel de vida de cada país. En España se vendía por 16 euros, mientras que en Cuba era gratis. La idea de Hernán Casciari y su cómplice Christian Basilis era hacer cuatro números de una revista con una gran calidad de impresión y sin publicidad en tiempos de Internet. Lo lograron y fueron por más, en 2012 la revista se publica bimestralmente y "adelgaza" para mejorar su distribución en todos los países donde llega por petición de los lectores[67].

Bajo una lógica que primara la calidad y las necesidades textuales por encima del imperativo técnico o publicitario, Orsai ha ofrecido 16 piezas de coleccionista con mas de 208 páginas, trimestral, en idioma español y de distribución mundial; llenas de periodismo, literatura, novela gráfica y fotografía; en un tiempo tuvo miles de lectores que querían comprarla sin saber su contenido.

La revista cuenta con un formato no convencional (21.5 x 26cm) con un sistema modular de 2 columnas, este sistema conjuntamente con el uso de fotografía, ilustración, color, márgenes amplios y un buen manejo tipográfico (títulos utiliza una tipografía egipcia, texto de corrido una serif) enriquecen el equilibrio entre la imagen y texto. Vale destacar la implementación de doble pagina a la entrada de cada artículo.

ELEMENTOS A TOMAR EN CUENTA	
Diagramación	Doble página a la entrada de cada artículo. Retícula: Márgenes amplios. Manejo de dos columnas.
Tipografía	Jerarquización de la información.

[67] Damonte, Ignacio,(2013) Entrevista,"EL OBJETIVO EN ORSAI, ABSOLUTO Y REAL, ES PODER DIVERTIRNOS" recuperado de: http://labrokenface.com

FIGURA 39: ORSAI Nº13,
Doble página, 2012

FIGURA 40: ORSAI Nº13,
Doble página, 2012

2.4.4 CONCLUSIONES DE LOS HOMÓLOGOS

FORMATO: tres de los cuatro homólogos analizados no cuentan con un formato convencional, cada uno de ellos tienen su distintivo en el formato, dotándolo de un valor agregado al producto editorial. Esto se tomará en cuenta al momento de elegir un formato para el presente proyecto.

DIAGRAMACIÓN: Se tomará en cuenta la entrada de doble página de cada artículo, Identificación de las secciones mediante color, textura o ilustración; la elección de una retícula de 2 columnas, por su flexibilidad y para separar diversos tipos de información, tales como títulos, subtítulos, autor e ilustración.

TIPOGRAFÍA: Manejo de una sola familia tipográfica.

IMAGEN: ilustraciones, y su aplicación de una o doble página dependerá del sistema que se desea implementar.

CROMÁTICA: Uso de una paleta de colores planos o escalas de grises para los fondos, mientras que se puede variar el color de la tipografía para generar mayor atención.

ACABADOS: Textura en el corte delantero.

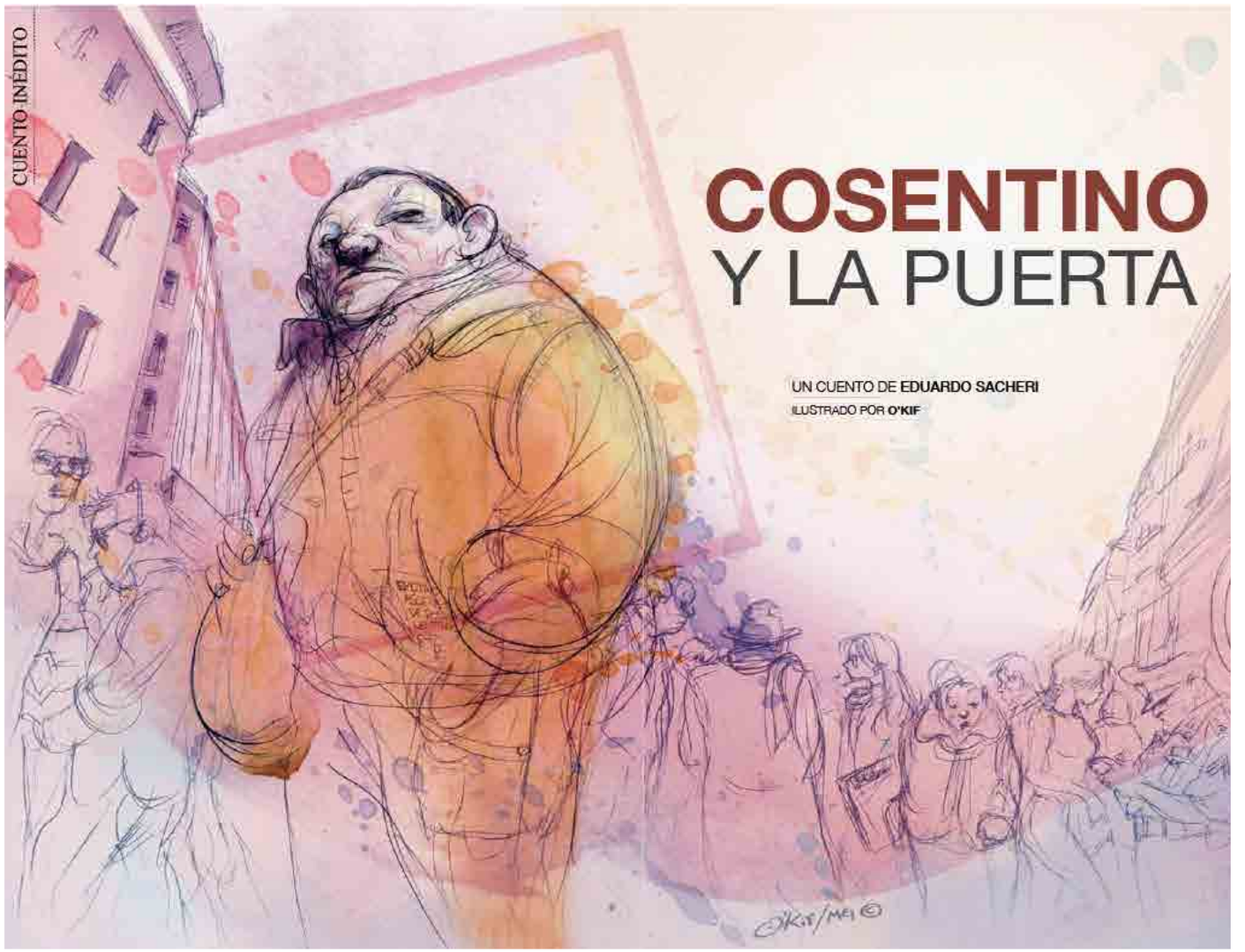
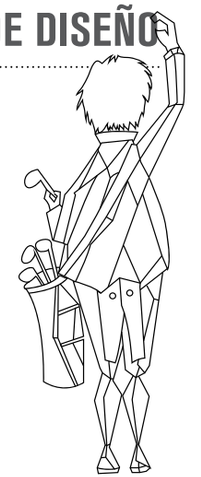


FIGURA 41: ORSAI N°13, Doble página, 2012

Capítulo 3

PROCESO DE DISEÑO



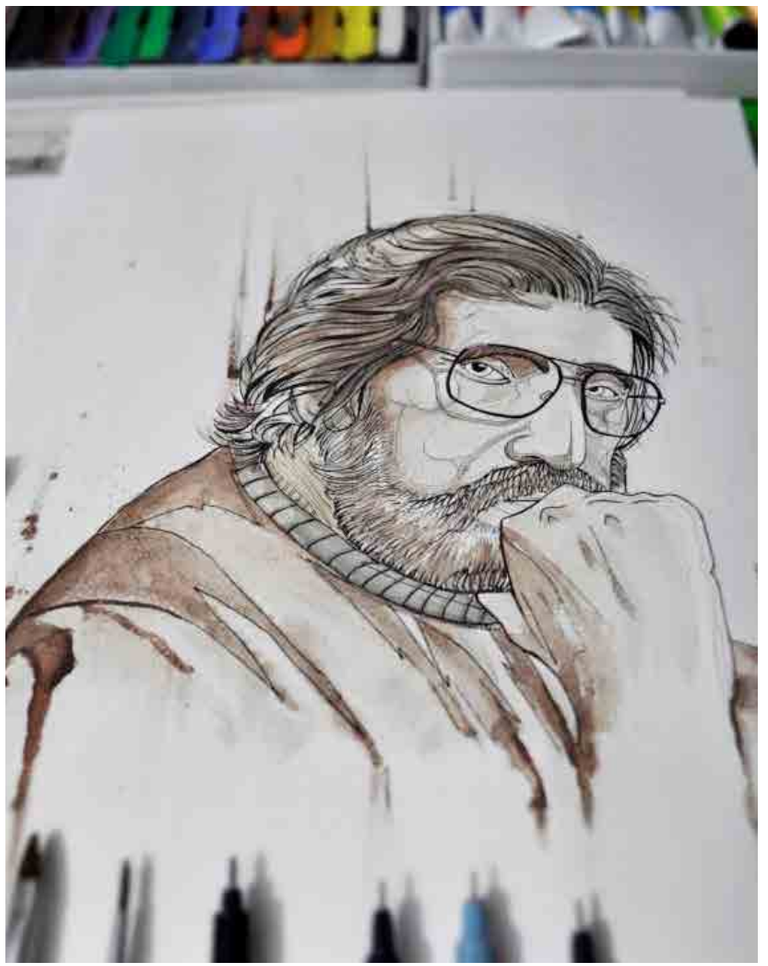


FIGURA 42: Galabay, Vladimir (2014)
LA NACIÓN CLANDESTINA
(Fotografía).

3.1 INTRODUCCIÓN

En el capítulo anterior se analizó editorialmente la revista dejando como conclusión: la revista Arma Blanca tiene varios problemas comunicaciones, por ello se descarta totalmente el diseño editorial, pero se mantendrá las secciones y se respetará el logotipo. De la misma manera se analizaron varios homólogos, rescatando varios elementos en cada uno de ellos; los mismos que serán tomadas en cuenta para el desarrollo del presente capítulo.

Tras el análisis de la revista y de los homólogos, es conveniente realizar un brief "la base de investigación identifica y proporciona una clasificación rudimentaria de los diferentes grupos de consumidores o usuarios en un sector y sus características"[68]. Analizado el público meta es indispensable seguir investigando para obtener más detalle de su composición y hábitos, esto dará un aporte tanto cualitativo como cuantitativo.

En esta tercera etapa se hace un diagnóstico general y se sintetiza toda la información receptada de los capítulos anteriores. Con la información obtenida como base, se realizarán diferentes esbozos tanto en formato, retícula, tipografía, imagen, y otros. El objetivo de esta etapa es generar posibles soluciones para la implementación de un sistema grafico para la revista "Arma Blanca". Aquí se aplicarán todo los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, pero es necesario poner toda la atención para que los elementos de diseño formen parte de un todo.

Obteniendo varios esbozos se probará con un prototipo, en el que se analizarán la viabilidad técnica del diseño, para poner a prueba los diferentes aspectos visuales de un diseño, concretamente si está o no funcionando el sistema gráfico, de no ser así se analizarán los errores y se aplicará las correcciones necesarias.

[68] Harris, Ambrose, "Metodología del diseño", Parramón, Barcelona, España, 2010. Pág. 42

FIGURA 43: Galabay, Vladimir (2014)
TALLERES
(Fotografía).

3.2 BRIEF DEL PROYECTO DE TESIS

INFORMACIÓN GENERAL

Tema: Revista de creación literaria de la Universidad de Cuenca, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Carrera de Lengua, Literatura y Lenguas Audiovisuales.

CONTENIDOS

El 100 % de los documentos publicados está constituido por escritos estudiantiles, distribuidos en los siguientes secciones: pórtico, poesía, narrativa y ensayo.

Vale recalcar que el producto editorial no cuenta con un soporte gráfico, convirtiéndolo en monótono y aburrido, en su totalidad consta con 50 hojas, sin tomar en cuenta el soporte de la portada y contraportada.

OBJETIVO

Generar un espacio de creación y difusión literaria de trabajos de docente y estudiantes de la Universidad de Cuenca que confluyen y enriquecen una heredad lírica- visual, mediante el rediseño de la revista Arma Blanca.

3.2.1 PERFIL DEL MEDIO

DATOS DEMOGRÁFICOS:

Edad: 18 a 25 años.
Estado Civil: Solteras/ Casados
Género: Masculino/Femenino.
Nivel de Estudio: preparatoria, universitarios, profesionales.
Nivel Socioeconómico: medio.
Ocupación: estudiantes, profesores, autoridades, profesionales.

DATOS PICTOGRÁFICOS:

CULTURA: hombres y mujeres que tienen gusto por la literatura, diseño, arte, lectura y obras literarias.
NIVEL DE INFLUENCIA SOCIAL: grupo de lectores aficionados a las diferentes obras literarias, o a su vez personas interesadas por la parte gráfica.
PERSONALIDAD: hombres y mujeres urbanas, que trabaja, estudian, solteros o casados y de clase media.

ESTILO DE VIDA, HÁBITOS, COSTUMBRES

Los lectores hombres y mujeres que se encuentran interesados en el campo de las diferentes expresiones literarias, o les llama la atención los diferentes dinamismos que existe dentro de la revista.

FIGURA 44: Galabay, Vladimir (2015)
REVISTA ARMA BLANCA
(Fotografía).

3.3 CONSIDERACIONES DE CONTENIDO

El Consejo Directivo de la Facultad de Filosofía ha considerado manejar los siguientes parámetros para el rediseño de la revista:

SECCIONES: se aprobó manejar los siguientes secciones: Pórtico, Poesía, Narrativa y Ensayo.

FOTOGRAFÍA: manejar la fotografía del editor y de los entrevistados en la sección de Pórtico.

IMAGEN: utilizar un soporte gráfico de una ilustración al inicio de cada tema.

CRÉDITOS: contará con los nombres de la Universidad de Cuenca de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Carrera de Lengua, Literatura y Lenguajes Audiovisuales, de la Directora de la carrera: Jackelin Verdugo.

TÉCNICA: la revista Arma Blanca segunda edición se imprimirá en la imprenta de la Universidad de Cuenca; para ello se debe considerar la cromática de las ilustraciones en tonalidades que funcionen tanto a color como a blanco y negro, ya que existirá una revista Arma Blanca digital.

3.4 BOCETOS

3.4.1 BOCETO 1

Formato: 14,8 cm X 21 cm
Retícula: Modular una columna.
Tipografía: Sans Serif, segmentos y títulos (Galway Upar Condensed), texto corrido (Óptica)
Imagen: ilustración análoga ubicada en la parte derecha a sangre.
Cromática: fondo blanco, texto negro.

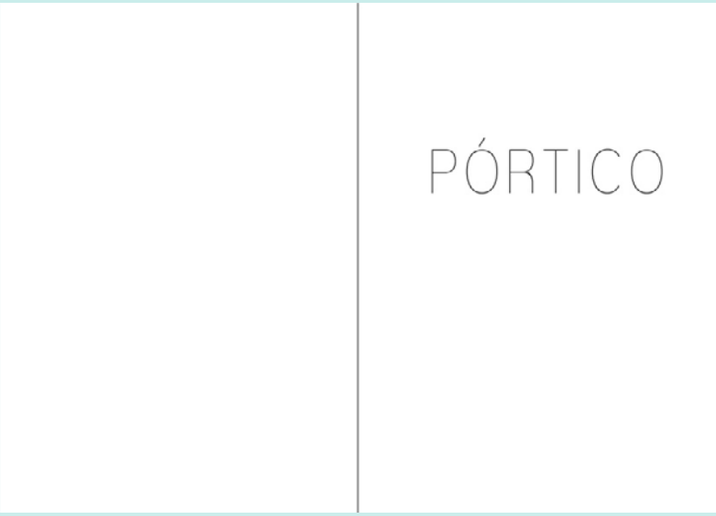
Un formato convencional, que funciona muy bien para los textos de poesía, por su dirección vertical, pero existen problemas comunicaciones al momento de distribuir el texto en las secciones de narrativa y ensayo. La retícula a una columna utilizada en textos corridos, no está funcionando, ya que se desperdicia demasiado espacio.

Referente al sistema gráfico, la entrada de los segmentos se encuentra muy marcada por su doble página, con fondo blanco y el nombre del segmento en la parte derecha.

Otro elemento que resalta es el uso de la imagen en la parte derecha de cada texto.

En cuanto a la tipografía, existen dos familias que no se acoplan al sistema gráfico.

ELEMENTOS A TOMAR EN CUENTA	
Diagramación	Entrada de secciones
Imagen	Uso de la imagen (pág. izquierda)



3.4.2 BOCETO 2

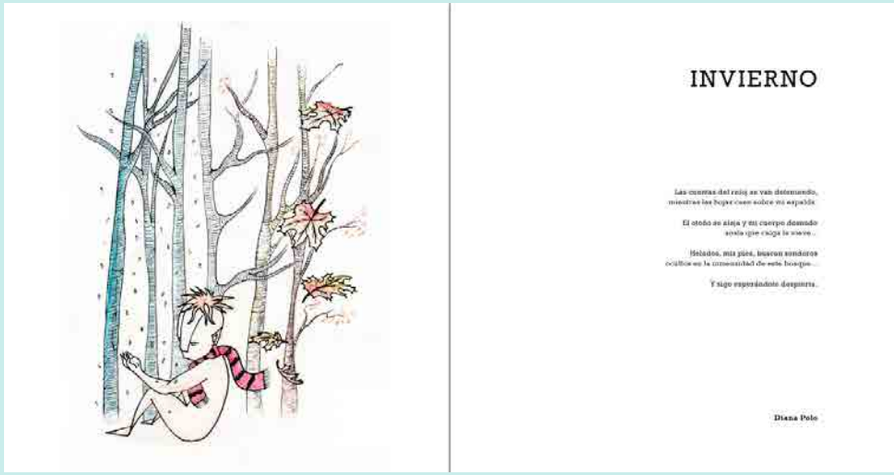
Formato: 20 cm X 21 cm
Retícula: modular dos columnas.
Tipografía: Serif egipcia en todos los textos (Rockwell)
Imagen: ilustración mixta, (análoga- digital) ubicada en la parte derecha respetando los márgenes.
Cromática: fondo blanco, texto negro. Ilustración color pasteles.

El presente boceto no tiene un formato convencional, ya que prácticamente es cuadrado, esto le da un valor agregado al producto editorial y se acopla al sistema gráfico implementado, tanto en el uso de las imágenes como en la retícula; esta retícula esta manejada por dos columnas donde los textos corridos se adaptan con facilidad y gracias al buen manejo de márgenes, la lectura no se vuelve pesada.

En el presente boceto se experimentó con algunas ilustraciones análogas, principalmente con técnicas como: acuarela, témperas, lápices de colores, dejando como resultado ilustraciones de alta calidad y que estaban sujetas al target. Lamentablemente al digitalizar se observó que el valor de la línea y el color de las ilustraciones análogas pierden su calidad visual, por ello se ha precedido realizar un retoque fotográfico en Photoshop y un redibujo de línea en ilustrador. Vale recalcar que se utilizó estos dos programas como proceso de ilustración y no como base fundamental para llegar al producto final. La ilustración al pasar por un proceso digital, ahora, se ha convertido en una ilustración mixta.

El uso de una familia tipográfica le da una regularidad a lo largo de toda la publicación, lamentablemente la tipografía Rocwell no cuenta con muchas variantes en su familia, por lo que limita al momento de jerarquizar la información.

ELEMENTOS A TOMAR EN CUENTA	
Ilustración	Técnica mixta (análogo- digital)
Retícula	Modular dos columnas.



INVIERNO

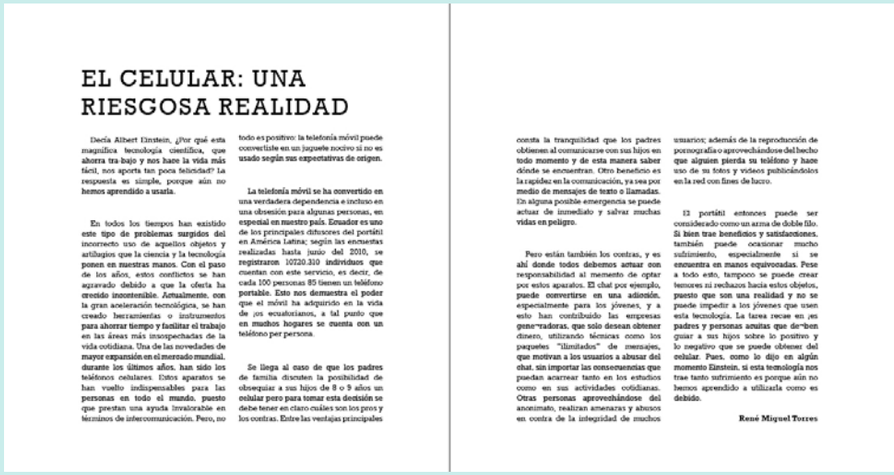
Las cuentas del reloj se van detenendo, mientras los hojas caen sobre mi espalda.

El otoño se aleja y mi cuerpo desnudo anela que caiga la nieve...

Helados, mis pies, buscan sonidos ocultos en la inmensidad de este bosque...

Y sigo esperándote desnuda...

Diana Polo



EL CELULAR: UNA RIESGOSA REALIDAD

Decía Albert Einstein, ¿Por qué esta magnífica tecnología científica, que ahorra tra-bajo y nos hace la vida más fácil, nos aporta tan poca felicidad? La respuesta es simple, porque aún no hemos aprendido a usarla.

En todos los tiempos han existido este tipo de problemas surgidos del incorrecto uso de aquellos objetos y artilugios que la ciencia y la tecnología ponen en nuestras manos. Con el paso de los años, estos conflictos se han agravado debido a que la oferta ha crecido incontenible. Actualmente, con la gran aceleración tecnológica, se han creado herramientas o instrumentos para ahorrar tiempo y facilitar el trabajo en las áreas más inscopechadas de la vida cotidiana. Una de las novedades de mayor expansión en el mercado mundial, durante los últimos años, han sido los teléfonos celulares. Estos aparatos se han vuelto indispensables para las personas en todo el mundo, puesto que prestan una ayuda invalorable en términos de intercomunicación. Pero, no todo es positivo: la telefonía móvil puede convertirse en un juguete nocivo si no es usado según sus expectativas de origen.

La telefonía móvil se ha convertido en una verdadera dependencia e incluso en una obsesión para algunas personas, en especial en nuestro país. Ecuador es uno de los principales difusores del portátil en América Latina; según las encuestas realizadas hasta junio del 2010, se registraron 10'20.310 individuos que cuentan con este servicio, es decir, de cada 100 personas 85 tienen un teléfono portátil. Esto nos demuestra el poder que el móvil ha adquirido en la vida de los ecuatorianos, a tal punto que en muchos hogares se cuenta con un teléfono per persona.

Se llega al caso de que los padres de familia discuten la posibilidad de obsequiar a sus hijos de 8 o 9 años un celular pero para tomar esta decisión se debe tener en claro cuáles son los pros y los contras. Entre las ventajas principales consta la tranquilidad que los padres obtienen al comunicarse con sus hijos en todo momento y de esta manera saber dónde se encuentran. Otro beneficio es la rapidez en la comunicación, ya sea por medio de mensajes de texto o llamadas. En alguna posible emergencia se puede actuar de inmediato y salvar muchas vidas en peligro.

Pero están también los contras, y es ahí donde todos debemos actuar con responsabilidad al momento de optar por estos aparatos. El chat por ejemplo, puede convertirse en una adicción, especialmente para los jóvenes, y a esto han contribuido las empresas gene-radoras, que solo desean obtener dinero, utilizando técnicas como los paquetes "ilimitados" de mensajes, que motivan a los usuarios a abusar del chat, sin importar las consecuencias que puedan acarrear tanto en los estudios como en sus actividades cotidianas. Otras personas aprovechándose del anonimato, realizan amenazas y abusos en contra de la integridad de muchos usuarios; además de la reproducción de pornografía o aprovechándose del hecho que alguien pierda su teléfono y hace uso de su fotos y videos publicándolos en la red con fines de lucro.

El portátil entonces puede ser considerado como un arma de doble filo. Si bien tras beneficios y satisfacciones, también puede ocasionar mucho sufrimiento, especialmente si se encuentra en manos equivocadas. Pese a todo esto, tampoco se puede crear temores ni rechazos hacia estos objetos, puesto que son una realidad y no se puede impedir a los jóvenes que usen esta tecnología. La tarea recae en los padres y personas aeaitas que de-ben guiar a sus hijos sobre lo positivo y lo negativo que se puede obtener del celular. Pues, como lo dijo en algún momento Einstein, si esta tecnología nos trae tanto sufrimiento es porque aún no hemos aprendido a utilizarla como es debido.

René Miguel Torres

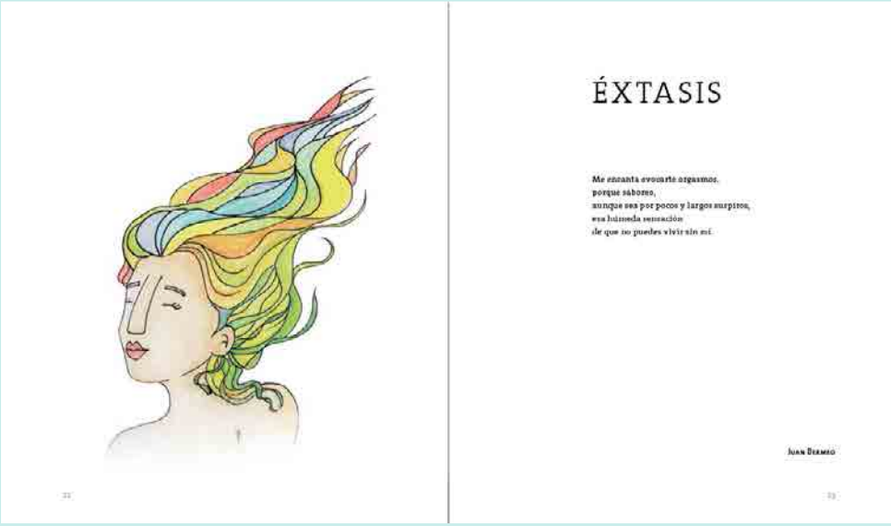
3.4.3 **BOCETO 3**

Formato: 18 cm X 21 cm
Retícula: modular dos columnas
Tipografía: una familia tipográfica serif- sans serif (Thesis)
Imagen: ilustración análoga, ubicada en la parte derecha respetando los márgenes.
Cromática: fondo blanco, texto negro, ilustración color pasteles.

Para el presente boceto se ha utilizado como base el formato y la retícula del esbozo anterior; se mantiene la entrada de los segmentos (doble página). Una caracteristica especial implementada en esta etapa es el subrayado del nombre, en cada sección, así como también del autor en la parte de los artículos; se sigue utilizando la imagen en la página izquierda, ahora delimitada por la retícula.

El uso de una familia tipográfica como la "Thesis" le da una regularidad a lo largo de toda la publicación, y como cuenta con una gran cantidad de variantes (serif- sans serif- mono- mix) estos elementos ayudarán a jerarquizar de mejor manera la información.

ELEMENTOS A TOMAR EN CUENTA	
Formato	18cm x 21 cm
Imagen	Uso de la imagen página izquierda, delimitada por la retícula
Tipografía	Una sola familia tipográfica. Jerarquización. (Subrayado nombre da la sección y del autor en la parte de los artículos)

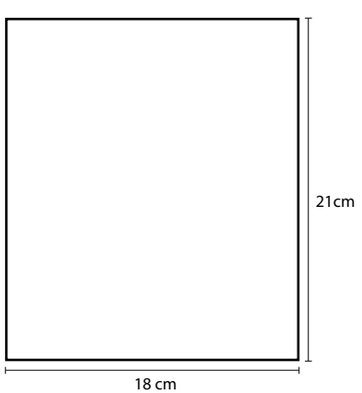


3.5 SISTEMA GRÁFICO

3.5.1 FORMATO

Se decidió realizar la revista Arma Blanca con el formato de 18cm x 21 tras analizar varias consideraciones tales como: la cantidad de información, el tiempo de vida del producto, el público, su costo, homólogos y bocetos; todos estos elementos contribuyeron al momento de elegir el soporte en el que se va a contener toda la información de la revista.

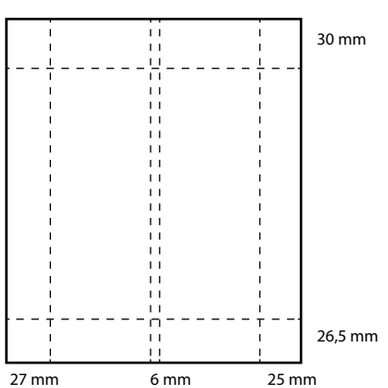
Es un formato intermedio, no es grande, tampoco pequeño, es ideal para el target al que está dirigido. Este formato nos permite distribuir la información de manera clara y ordenada; teniendo un gran balance entre el fondo y los contenidos; nos permite apreciar de mejor manera las diferentes ilustraciones que existen a lo largo de toda la publicación.



3.5.2 RETÍCULA

Para definir la retícula se analizó los diferentes contendidos de información que cuenta la revista; la misma que se encuentra dividida en las siguientes secciones: pórtico, poesía, narrativa y ensayo, cada sección cuenta con una característica específica, una de las más importantes es el ritmo de lectura, como este producto es una revista literaria, la lectura tendrá que ser pausada, relajada, por ello la retícula y los márgenes juegan un papel importante.

Márgenes:
Superior: 30 mm
Inferior: 26,5 mm
Interno: 27 mm
Externo: 25 mm



3.5.3 IMÁGENES

Las imágenes utilizadas en toda la revista son de dos tipos:

FOTOGRAFÍA

A lo largo de todo la revista en la única sección que se permite utilizar fotografía; es en el pórtico, en esta sección encontrará una fotografía del editor y de los entrevistados. En las otras secciones se permitirá fotografía, únicamente como base de ilustración, y no como una imagen directa.

Consideraciones de fotografía: Las fotografías deben ser tomadas en primer plano: 3/4 perfil, con un encuadre que va desde la cabeza hasta los hombros.

ILUSTRACIÓN

Tras analizar la revista arma blanca en su primera edición y varios homólogos, se concluyó que en su segunda edición contará aproximadamente con un 30% de imagen (específicamente ilustración) teniendo en cuenta estos elementos se ha visto conveniente presentar algunas consideraciones a manera de manual o guía para el ilustrador.

BOCETAJE

Durante la etapa de bocetaje se experimentó con ilustración análoga, principalmente con: acuarela, témpera y

FIGURA 45: Galabay, Vladimir(2014)
LLUVIA (ilustración).

lápiz de color, dejando como resultado ilustraciones de alta calidad y que estaban enfocadas al target.

DIGITALIZADO

Al digitalizar se observó que el valor de la línea y el color de las ilustraciones pierden su calidad visual, por ello se procedió a realizar retoques digitales mediante photoshop y redibujo de líneas en ilustrador, integrando esto sowftwares como parte del proceso de ilustración y no como base fundamental para llegar al producto final. La ilustración análoga al pasar por un proceso digital, se ha convertido ahora en una ilustración mixta.

FOTO VS ESCANEADO

Para poder digitalizar las ilustraciones, se experimentó con estas dos técnicas: foto y escáner. Las ilustraciones al pasar por la luz blanca del escáner, perdían su tonalidad, como también sus diferentes detalles; descartado así este método. Se recomienda la implementación de fotografía

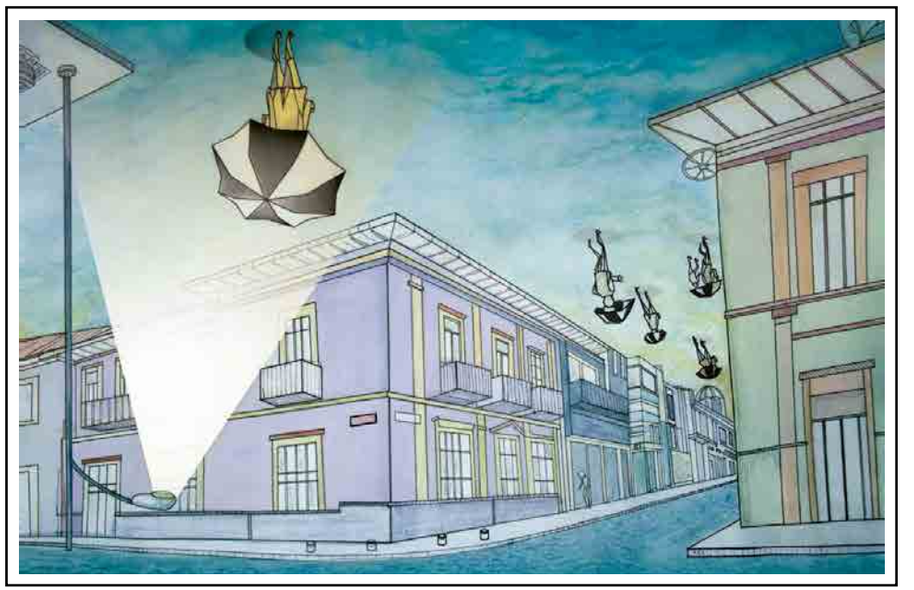


FIGURA 46: Galabay, Vladimir(2014)
LLUVIA (ilustración).

como método de digitalización para ilustraciones análogas, ya que no pierde los valores cromáticos, así como tampoco los de textura, sin embargo la imagen no queda totalmente lista para ser impresa, por ello se recomienda aplicar el proceso de edición nombrado en el párrafo anterior.

TÉCNICA

Tras realizar varias experimentaciones con diferentes técnicas, se sugiere como técnica de ilustración, la técnica mixta, esta técnica podrá ser utilizada por el ilustrador como guía al momento de realizar una propuesta; ya que esta mantiene una estrecha relación con la capacidad representativa de quien la realiza, así como su nivel de expresividad. (esta técnica parte de una ilustración análoga, para posteriormente tener acabados digitales)

Las ilustraciones que no están permitidas son: ilustración 3d, Fotografía, Foto-ilustración, Ilustración realista.

FORMATO

Se sugiere que el formato utilizado para las ilustraciones sea como mínimo el doble del espacio establecido por la retícula; estas medidas serían 31cm x 26 cm (en el caso que la ilustración ocupe una sola página); si la ilustración ocupa doble página no podrá ser inferior a 31cm x 52cm. Se debe tener en cuenta estas medidas, ya que al pasar por un proceso de digitalización, por lo general la calidad visual disminuye; pero si contamos con una imagen grande para ser utilizada en un formato mas pequeño, esto no afectara de ninguna manera la calidad de la ilustración.

COLOR

Las cromática de las ilustraciones, tendrán que funcionar tanto a blanco y negro como a color, ya que la revista será impresa a blanco y negro en la imprenta de la Universidad de Cuenca; y la propuesta a color se presentará en una plataforma digital. La cromática a utilizar será de altos contrastes, para que no se pierda el valor de negro al transformar en escala de grises.

INTERPRETACIÓN

La revista cuenta con tres secciones claramente definidas, como: pórtico, poesía, narrativa y ensayo, en cada una de ellas cuenta con algunas consideraciones que deberá tomar en cuenta el ilustrador al momento de realizar una propuesta.

Poesía: en la sección de poesía, las consideración son mas libres, ya que podrán contar desde una interpretación ambiental, creación de personaje, hasta una doble representación (volteando la página); todos estos elementos nos permite desarrollar en esta sección, ya que la poesía se destaca por la subjetividad que provoca en los lectores, (sentimientos, emociones,etc).

Ensayo y Narrativa: estas secciones están llenas de relatos, explicados desde el punto de vista de un narrador, o de la opinión de un autor, en la que tratan diferentes temas, relatos, argumentaciones, etc. Se sugiere al ilustrador enfocarse en la idea principal del artículo, para ello se recomienda leer muchas veces cada una de los artículos, he ir sacando las ideas claves; estas ilustraciones podrían desarrollarse en la creación de ambientes o personajes.

La revista cuenta con ensayos de estudiantes de cine, en este caso es conveniente desarrollar el personaje principal en forma de afiche, y únicamente en estos casos se reforzará la ilustración con textos cortos para resaltar al personaje.

Vale recalcar que en las tres secciones: poesía, narrativa y ensayo, No se permitirán ilustraciones literales.

3.5.4 TIPOGRAFÍA

En el capítulo anterior se analizaron los homólogos, dejando como conclusión el manejo de una sola familia tipográfica a lo largo de toda la publicación. En la etapa de bosquejo se realizaron varias pruebas con diferentes tipografías; se eligió la tipografía (thesis) por las grandes variables que tiene su familia, (Sarif, san serif. mono. mix) esto permite tener diferentes niveles de jerarquización en la información.

La tipografía thesis al ser una tipografía de Serif egipcia cumple con las condiciones del target, es decir no es una serif de terminales finas que se las utilizaba en los primeros años de la tipografía, tampoco es una tipografía experimental moderna, si no, que tiene terminaciones cuadradas, estos terminaciones resaltan adecuadas para un producto editorial literario.

Thesis

The Mix

Luc(as) de Groot, 1996

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwwxyz
1234567890

The Sans

Luc(as) de Groot, 1994

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwwxyz
1234567890

The Sans Mono

Luc(as) de Groot, 1996

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T
U V W W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t
u v w w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

The Serif

Luc(as) de Groot, 1994

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwwxyz
1234567890

3.5.5 CROMÁTICA

FONDO: Color blanco en toda la diagramación.

El blanco representa la pureza, capaz de potenciar los otros colores vecinos, creando una impresión luminosa de vacío positivo, también define normalmente los espacios vacíos de la composición, ayudando a equilibrar los elementos presentes en la misma.

El color blanco será utilizado en la revista digital, mientras que para el producto impreso se tendrá que estar sujeto al soporte, en este caso al papel bookcel de 70gr; este papel tiene como base de color el baige. Por ello las ilustraciones tendrán que tener varias consideraciones para no perder calidad visual al momento de imprimir.

1.-Identificador segmento: C=0, M=0, Y=0, K=100
2.- Ilustración: escala de grises
3.- Identificador ilustrado del segmento: Color: C=0, M=0, Y=0, K=70.
4.- Numeración de página: C=0, M=0, Y=0, K=70.
5.- Texto corrido: C=0, M=0, Y=0, K=100.

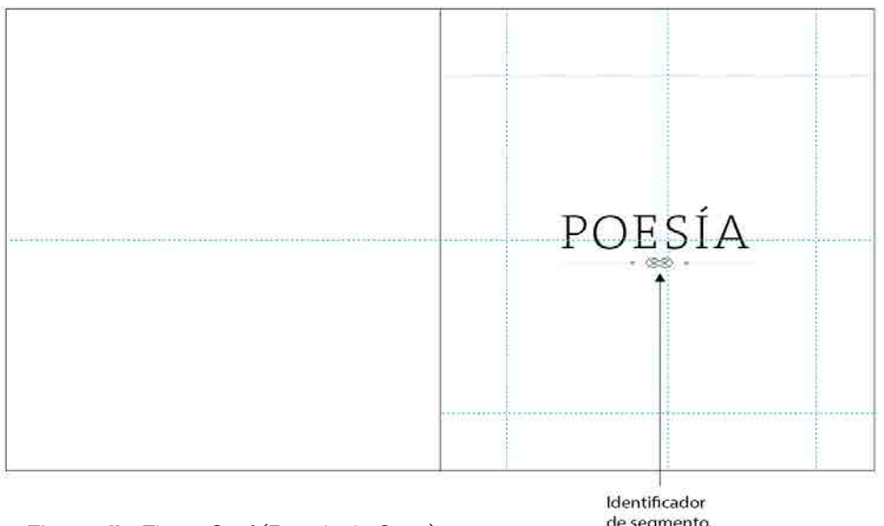
Las ilustraciones para imprimir tendran que estar a escala de grises.

Todas las ilustraciones serán manejadas en una opacidad de 80%.

TIPOGRAFÍA: Diferentes valores de negro.

ILUSTRACIÓN: Las cromática de las ilustraciones, tendrán que funcionar tanto a blanco y negro como a color, ya que la revista se presentará en una plataforma digital. La cromática a utilizar será de altos contrastes, para que no se pierda el valor de negro al transformar en escala de grises.

3.5.6 SECCIONES

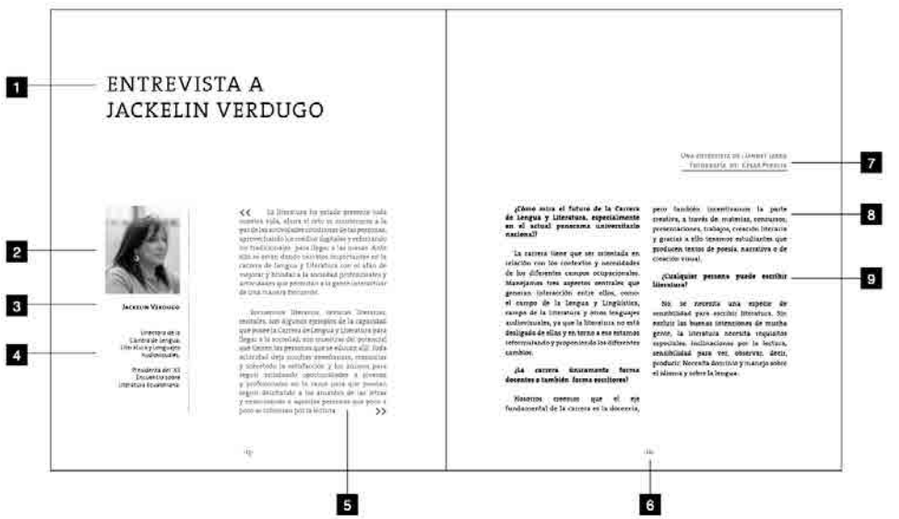


1.-Tipografía: Thesis Serif (Extra Light Caps.)
2.-Tamaño de fuente: 63
3.-Tracking: 60
4.-Kerning: Óptico
5.-No cuenta con numeración.

Las secciones marcados en la revista son: pórtico, poesía, narrativa y ensayo. Todos estos elementos cumplirán las siguientes condiciones.

La entrada de cada sección ocupará dos páginas, la página izquierda se quedara en blanco, mientras en la parte derecha el título de la sección conjuntamente con una pequeña ilustración (distintivo de sección) quedarán totalmente centradas.

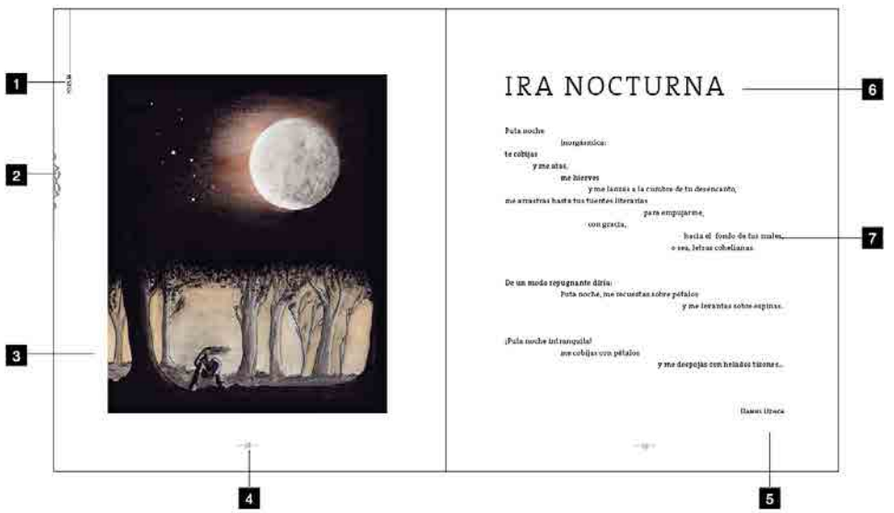
3.5.7 EDITORIAL Y ENTREVISTAS



1.-Título: Thesis Serif (SemiLight). Tamaño de fuente: 28. Tracking: 60. Kerning: Óptico
2.- Fotografía: La fotografía será a escala de grises.
3.- Nombre: Nombre del editor o del entrevistado.
4.- Méritos: algunos méritos del editor o del entrevistado.
5.- Introducción: Thesis Serif (SemiLight). Tamaño de fuente: 8,8. Tracking: 0. Kerning: Óptimo. Color: C=0, M=0, Y=0, K=80.
6.- Numeración de página: centrado, color: C=0, M=0, Y=0, K=70.
7.- Créditos del que realiza la entrevista y del fotógrafo.
8.- Texto corrido: Thesis Serif (Regular). Tamaño de fuente: 8,8. Interlineado 12,8. Tracking: 3. Kerning: Óptimo.
9.- Preguntas.

Todas las entrevistas cuentan con una introducción, estos textos estarán entre comillas y ocuparan una sola columna. Esta misma retícula será manejada también en la editorial.

3.5.8 POESÍA

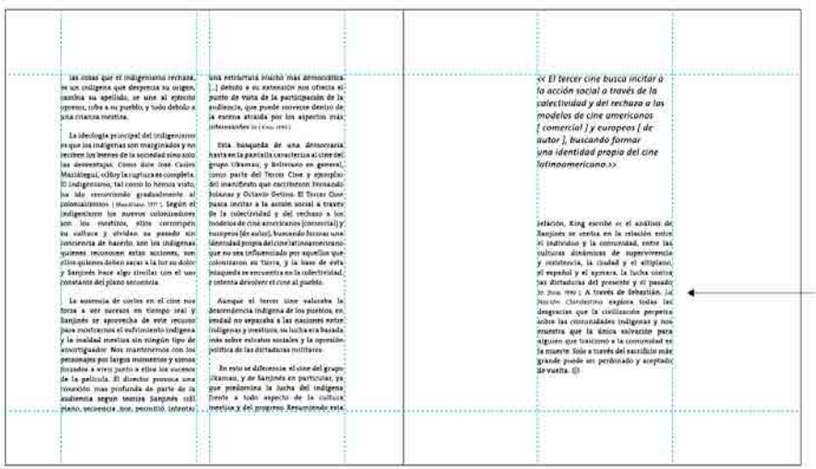


1.-Identificador segmento: Thesis Sans Serif (SemiLight Caps.). Tamaño de fuente: 7. Interlineado: 8,4. Tracking: 120. Kerning: Óptimo
2.- Identificador ilustrado del segmento: Color: C=0, M=0, Y=0, K=70.
3.- Ilustración: Respeta la retícula
4.- Numeración de página: centrado, color: C=0, M=0, Y=0, K=70.
5.- Autor: Thesis Sans Serif (SemiBold Caps). Tamaño de fuente: 9. Interlineado: 10,8. Tracking: 20. Kerning: Óptimo
6.- Título: Thesis Serif (SemiLight) Tamaño de fuente: 35. Interlineado: 42. Tracking: 90. Kerning: Óptimo
7.- Contenido: Thesis Serif (Regular) Tamaño de fuente: 9,5. Interlineado: 15. Tracking: 30. Kerning: Óptimo

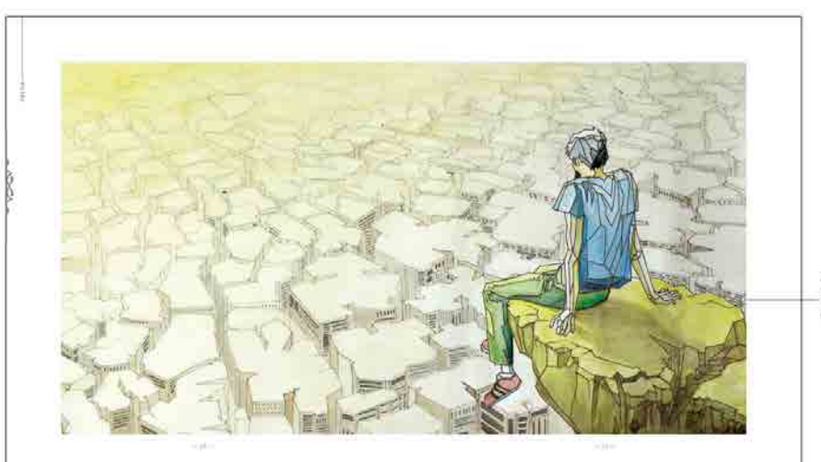
3.5.9 NARRATIVA Y ENSAYO

1.-Identificador segmento: Thesis Sans Serif (SemiLight Caps). Tamaño de fuente: 7. Interlineado: 8,4. Tracking: 120. Kerning: Óptimo
2.- Identificador ilustrado del segmento: Color: C=0, M=0, Y=0, K=70.
3.- Ilustración: Respeta la retícula
4.- Numeración de página: centrado, color: C=0, M=0, Y=0, K=70.
5.- Título: Thesis Serif (SemiLight) Tamaño de fuente: 35. Interlineado: 42. Tracking: 90. Kerning: Óptimo
6.- Créditos del escritor.
7.- Capitular: Thesis Serif (Regular). Capitulares: 3 líneas. Tamaño de fuente: 9,1. Interlineado: 12,8. Tracking: 3. Kerning: Óptimo
8.- Texto corrido: Thesis Serif (Regular).Tamaño de fuente: 9,1. Interlineado: 12,8. Tracking: 3. Kerning: Óptimo

3.5.10 **VARIABLES**



Variable a una columna



Variable ilustración doble página

VARIABLE A UNA COLUMNA.

El sistema gráfico esta determinado por: ilustración en la página izquierda y texto en la parte derecha, este sistema es utilizado a lo largo de toda la revista. En el caso de las secciones como narrativa y ensayo, los textos tendrán que terminar en páginas impares, es decir ocuparan 1 o 3 páginas, no podrán culminar en páginas pares, ya que la página derecha quedaría en blanco, rompiendo así totalmente con el sistema gráfico.

Unasalidaingeniosaparaesteinconveniente, es justamente la implementación de una sola columna centrada en la página derecha; aquí dependerá mucho de la habilidad y el conocimiento del diagramador para que el texto corrido cuadre correctamente.

ILUSTRACIÓN DOBLE PÁGINA.

Anteriormente se mencionó que todas las ilustraciones se ubicarían en la parte izquierda, al inicio de cada artículo. Pero en la sección de poesía existe una variante donde tres ilustraciones ocupan doble página; esta variante se ha implementado ya que los textos poéticos ocupaban también doble página.

En realidad existen dos variables al momento de realizar esta implementación, la primera es que el texto corrido empiece desde la página izquierda y se prolongo hasta la página derecha, utilizando en su totalidad dos páginas; y como anteriormente se mencionaron que cada texto tendrá que estar acompañado de una ilustración, se decidió implementar la ilustración a doble página; así balanceamos el texto con la ilustración, y no afectamos el sistema gráfico de las otras páginas.

3.6 SISTEMA DE IMPRESIÓN

PORTADA

La portada será impresa en duotono; esta será una característica especial de la revista. El material en el que será impreso será una cartulina verde/camel de 350 gr; ya que la portada tienen que ser de un material resistente a la manipulación constante y en ella debe contener el concepto general de la publicación, todos estos elementos se han analizado para seleccionar estos materiales.

HOJAS INTERNAS

El papel que se ha seleccionado para esta publicación será bookcel de 70gr, este papel cuenta con una tonalidad beige que le da un resalte al concepto literal de la revista.

FIGURA 47: Galabay, Vladimir (2014)
PREPARACIÓN DE COLOR
(Fotografía)

3.7 APLICACIONES

3.7.1 REVISTA FÍSICA

Desde un principio se definió un producto editorial impreso, pues este cuenta con el apoyo de las autoridades universitarias para que sea impresa en la imprenta de la Universidad de Cuenca.

3.7.2 REVISTA VIRTUAL

En la actualidad los libros virtuales constituyen una plataforma de consulta accesible para los diferentes usuarios, es por ello que se ha decidido realizar una revista digital.

La revista digital, cuenta con una sola característica especial, el color, principalmente enfocada a las ilustraciones; las ilustraciones a color (pasteles) sería la única diferencia entre el producto físico y el producto editorial virtual.

Se ha decidido subir en la plataforma de revistas digitales ISSUU, principalmente orientado por su accesibilidad ya que el material subido al sitio es visto a través de un navegador web y está hecho para parecerse lo más posible a una publicación impresa, con un formato que permite la visualización de dos páginas a la vez (como un libro o una revista abiertos) y una vuelta a la página animada.

Estos elementos hacen factibles que un diseño de alta calidad pueda ser compartido y promocionado en otras plataformas.

Para ello se manejará una sólo cuenta de ISSUU en la que anualmente se subirán las diferentes publicaciones, manteniendo así un orden numérico de todas las publicaciones.

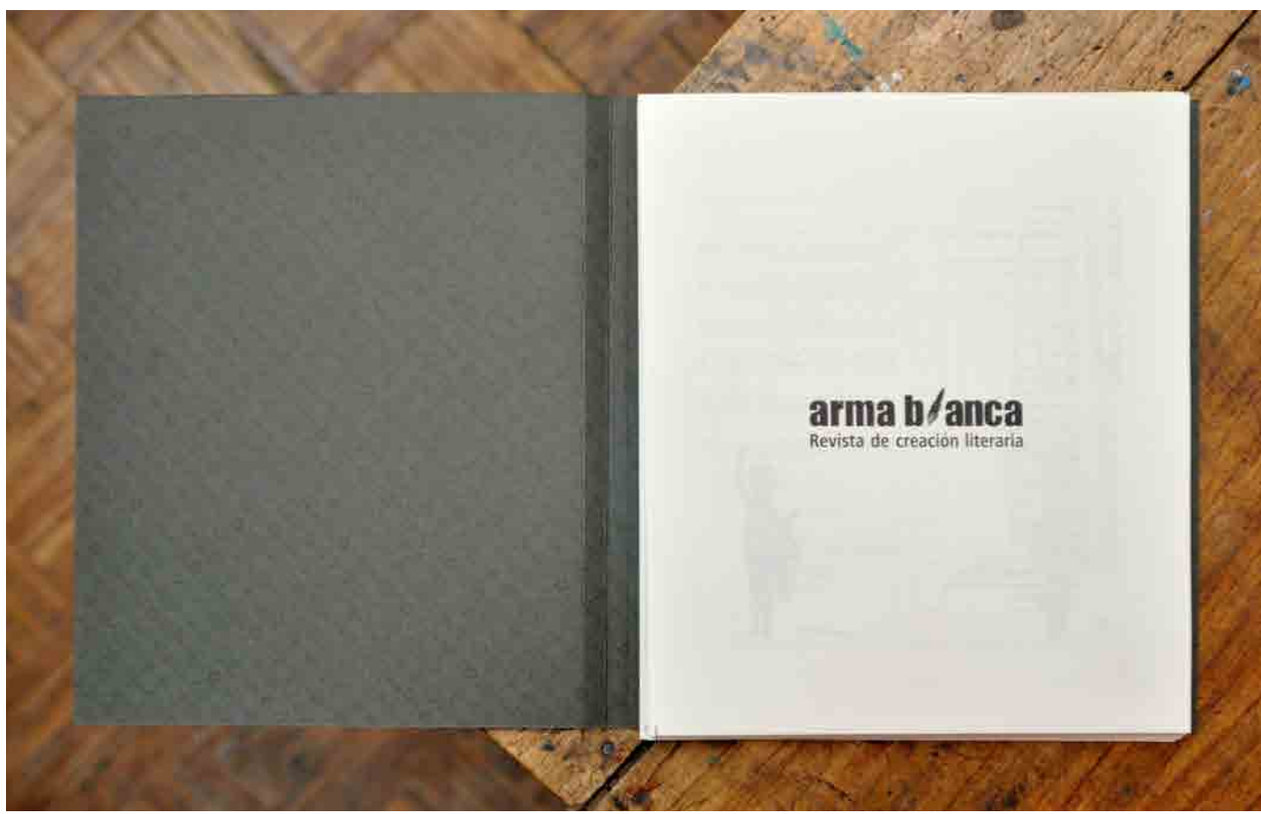


FIGURA 48: Peralta, César (2014)
PROTOTIPO
(Fotografía)

3.8 MAQUETACIÓN

3.8.1 INDESIGN

FORMATO

18 cm x 21 cm

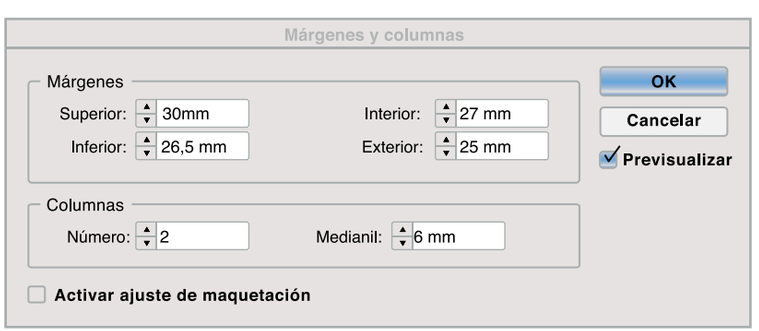
SOBREPASO

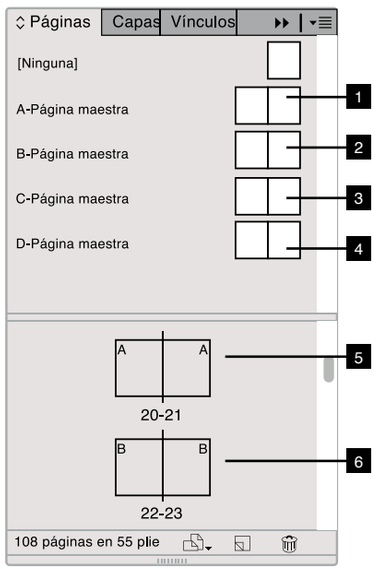
Teniendo en cuenta que la revista será impresa en la imprenta de la Universidad de Cuenca, se debe considerar el sobrepaso de 5mm al momento de crear el documento, este valor es determinado por la imprenta.

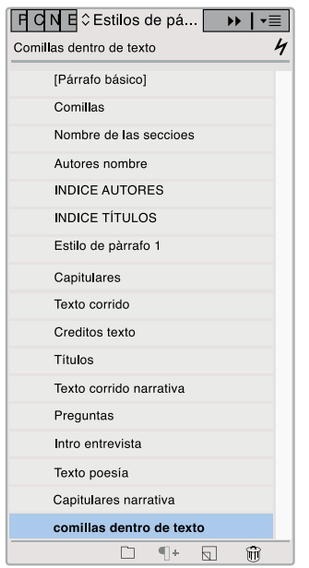
PÁGINAS MAESTRAS

Existen 4 diferentes páginas maestras, una para cada sección. En el punto 4.1 Sistema gráfico, se explicó que cada sección de la revista tenía un identificador de segmento en la parte superior así como una ilustración, por ello se optó en separar cada sección en diferentes páginas maestras.

MÁRGENES Y COLUMNAS







1.- Página Maestra A: Pórtico y entrada de segmentos.
2.- Página Maestra B: Poesía
3.- Página Maestra C: Narrativa
4.- Página Maestra D: Ensayo
5.- Aplicación página maestra
6.- Aplicación página maestra

ESTILOS DE PÁRRAFO Y CARÁCTER

El estilo de carácter es un conjunto de atributos de formato de carácter que se puede aplicar a un texto en un solo paso. Un estilo de párrafo incluye atributos de formato de párrafo y carácter, y se puede aplicar a un párrafo seleccionado o a un intervalo de párrafos. Los estilos de párrafo y de carácter se encuentran en paneles distintos. En ocasiones, los estilos de párrafo y de carácter se denominan estilos de texto.

A lo largo de toda la publicación existen 16 estilos de párrafos, todos y cada uno de ellos se encuentran con sus respectivos nombres, esto permitirá identificar de manera rápida un estilo que se desea aplicar.

3.8.2 NIVELES DE JERARQUIZACIÓN

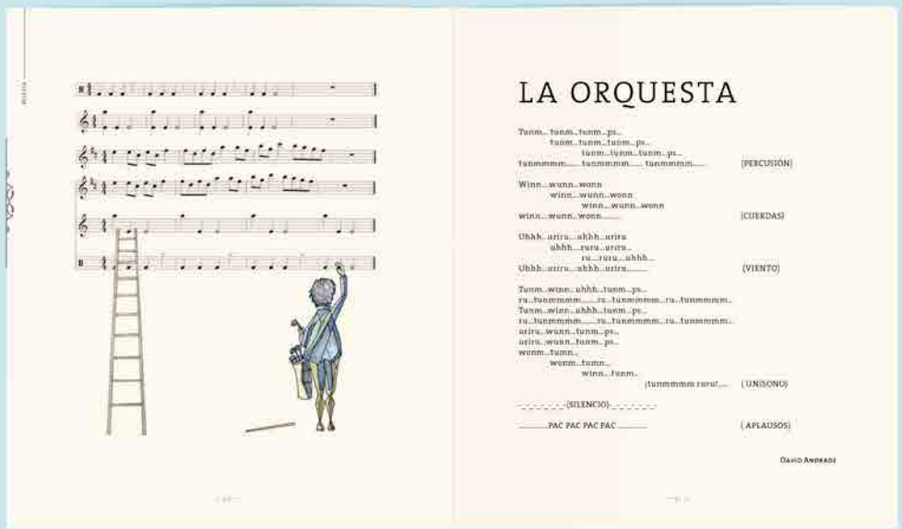
1 Título
2 Subtítulo
3 Autor
4 Texto corrido
5 Identificador de sección
6 Numeración

Todas las jerarquizaciones fueron hechas con estilo de párrafo.

4.1 Capitular
4.2 Sangría de primera línea (4mm)
4.3 Texto de cita
4.4 Cita
4.5 Extracto de texto

3.9 PROTOTIPO

FIGURA 49: Galabay, Vladimir (2015)
REVISTA ARMA BLANCA PROTOTIPO PORTADA
(Fotografía).



LA ORQUESTA

Tunm... tunm...tunm...ps...
tunm...tunm...tunm...ps...
tunm...tunm...tunm...ps...
tummmm..... tummmmm..... tummmmm..... (PERCUSIÓN)

Winn...wunn...wonn
winn...wunn...wonn
winn...wunn...wonn
winn...wunn...wonn..... (CUERDAS)

Uhhh...uriru...uhhh...uriru
uhhh...ruru...uriru...
ru...ruru...uhhh...
Uhhh...uriru...uhhh...uriru..... (VIENTO)

Tunm...winn...uhhh...tunm...ps...
ru...tunmmmm.....ru...tunmmmm...ru...tummmmm...
Tunm...winn...uhhh...tunm...ps...
ru...tunmmmm.....ru...tunmmmm...ru...tunmmmm...
uriru...wunn...tunm...ps...
uriru...wunn...tunm...ps...
wonn...tunm...
wonn...tunm...
winn...tunm...
(tummmmm ruru!..... (UNISONO)

.....(SILENCIO).....

.....PAC PAC PAC PAC..... (APLAUSOS)

David Andrade

<< LA NACIÓN CLANDESTINA >>

Apreciación crítica del cine latinoamericano
ANÁLISIS: INDIGENISMO

Esteban Carrillo

La Nación Clandestina (1990) de Jorge Sanjinés narra la historia de Sebastián Mamani, un indígena aymará que decide regresar a su comunidad para cumplir con el rito del 'jacha tata danzante', una danza en la cual el danzante muere al final. La película no está estructurada cronológicamente, presenta dos historias entrelazadas de dos diferentes puntos en la vida de Sebastián y explora la temática que casi siempre está presente en el cine boliviano: el indigenismo; en particular la pérdida de la identidad indígena y la corrupción que causa el mundo mestizo sobre los pueblos.

Al analizar el cine de Sanjinés James Restrepo propone «: La creciente disparidad entre los proyectos de modernidad y la capacidad de muchas naciones para hacer frente al rápido desarrollo de la globalización ha creado grandes cambios y, en cierta medida, convulsiones, dentro de sus respectivas sociedades (2 Restrepo, 2011). Esta situación en una realidad mundial, las culturas indígenas poco a poco son aplastadas por la globalización y una sociedad en progreso, en el futuro no existe espacio para el pasado y Sanjinés expresa este dolor en todas sus películas. El personaje de Sebastián es la encarnación de todas

▲

FIGURA 50: Galabay, Vladimir (2015)
REVISTA ARMA BLANCA PROTOTIPO CONTRAPORTADA
(Fotografía).

3.10 REGISTRO FOTOGRÁFICO

FIGURA 51: Galabay, Vladimir (2014)
ILUSTRANDO
(Fotografía).

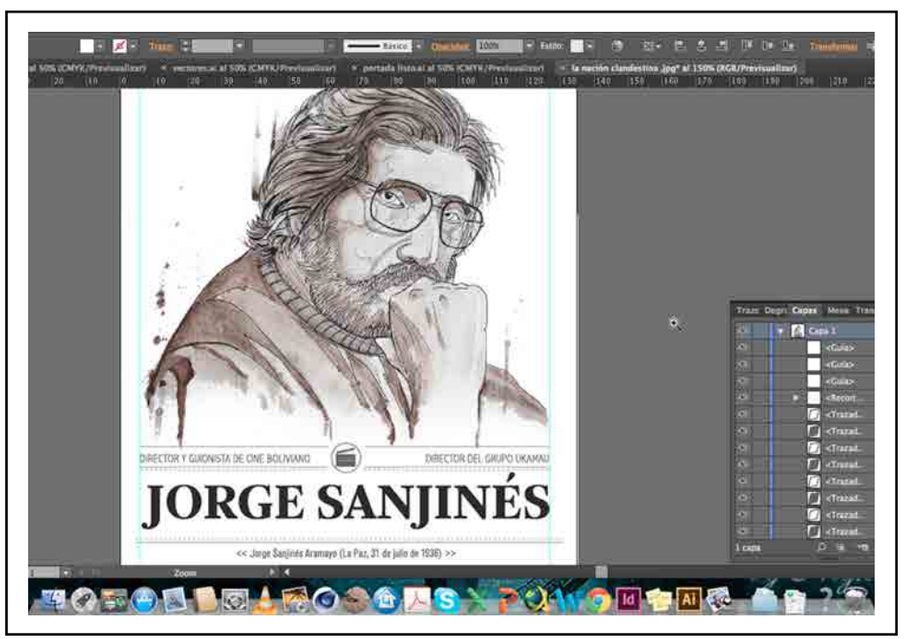


FIGURA 52: Galabay, Vladimir (2015)
PROCESO DE DIGITALIZACIÓN
(Fotografía).

3.10 REGISTRO FOTOGRÁFICO

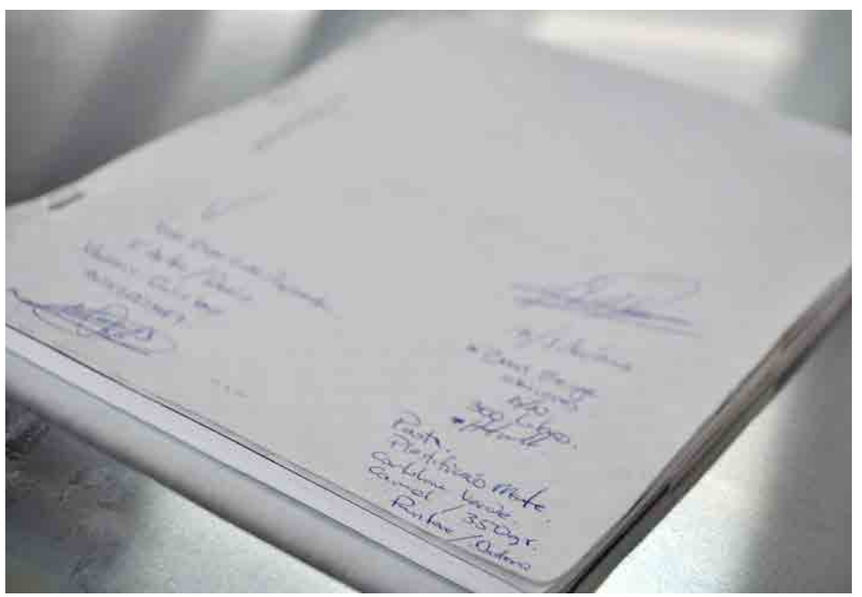


FIGURA 53: Galabay, Vladimir (2014)
PROTOTIPO APROBADO
(Fotografía).

FIGURA 54: Galabay, Vladimir (2014)
SISTEMA DE IMPRESIÓN
(Fotografía).

3.10 REGISTRO FOTOGRÁFICO

FIGURA 55: Galabay, Vladimir (2014)
COMPAGINAR
(Fotografía).

FIGURA 56: Galabay, Vladimir (2014)
GRAPADO
(Fotografía).

3.10 REGISTRO FOTOGRÁFICO

FIGURA 57: Galabay, Vladimir (2014)
SISTEMA DE IMPRESIÓN PORTADA
(Fotografía).

FIGURA 58: Galabay, Vladimir (2014)
EMPASTADO
(Fotografía).

3.11 CONCLUSIONES

Se puede concluir que se ha cumplido con éxito el objetivo general del proyecto: "Diseño e ilustración para la segunda edición de la revista literaria "arma blanca"; el cual realizarlo ha sido de gran satisfacción, ya que se ha ganado experiencias únicas en el transcurso de su desarrollo. Sin embargo, es necesario explicar varios aspectos que enriquecieron el desarrollo de la presente investigación de tesis.

"Arma Blanca" es una revista de creación literaria sin fines de lucro perteneciente a la Facultad de Filosofía de la Universidad de Cuenca, que nació el 2012 por la necesidad de crear nuevos espacios, para el encuentro y el dialogo de obras y autores jóvenes donde los estudiantes universitarios sean los protagonistas. Es necesaria la reflexión sobre la participación del diseñador en aspectos sociales, dejando a un lado lo comercial; apoyando así la en la sostenibilidad de estas plataformas.

Al trabajar con productos editoriales, no se crea únicamente largos textos con imagen; sino crea integración, como es el presente caso, creó integración entre facultades Artes - Filosofía; esto sirve para conectar diferentes talentos como: escritores, ilustradores, fotógrafos y editores; formando parte de un equipo de trabajo, reuniéndose periódicamente para poner sus talentos a prueba y también para generar conexiones, entre ellos y con la audiencia.

En cuanto a la ilustración, el presente proyecto se destaca por utilizar como punto de partida técnica tradicionales, técnicas análogas, para posteriormente realizar retoques digitales utilizando sowftwares como parte del proceso de ilustración y no como base fundamental para llegar al producto final.

Además, queda demostrado, que al crear publicaciones en duotono, se pueden obtener productos editoriales de alta calidad, en este caso conjuntamente con el soporte crea identidad y le da un valor agregado: así como también disminuye el presupuesto de producción.

3.12 RECOMENDACIONES

Al finalizar un proyecto de diseño como el presente, es necesario analizar varios aspectos que enriquecieron el desarrollo, en este caso, el diseño editorial y la ilustración, los que dieron como resultado los siguientes aspectos:

- El diseñador al seleccionar una tipografía para su publicación debe considerar que: la incorporación de una fuente con muchas variables, permitirá tener diferentes niveles de jerarquización como también creará unidad entre contenidos a lo largo de toda la publicación.

- Se recomienda al ilustrador experimentar con varios bocetos, y no conformarse con el primer resultado; ya que la practica del mismo enriquecerá el detalle, concepto o semejanza con el texto, siempre y cuando no se pierda de vista el target.

- El lustrador también debe considerar que, al digitalizar una ilustración análoga, es recomendable tomar una fotografía y no escanearla, ya que con la fotografía se rescata: valores de color, textura y no pierde la escancia de una técnica manual. Sin embargo se observó que el valor de la línea y el color de las ilustraciones pierden su calidad visual, por ello se recomienda realizar retoques digitales mediante photoshop y redibujo de líneas en ilustrador, integrando esto sowftwares como parte del proceso de ilustración y no como base fundamental para llegar al producto final.

ANEXOS

Anexo 1. ENTREVISTA GALO TORRES.

¿Cómo fueron sus inicios en el campo de la literatura, cómo empezó?

Yo comencé tarde, primero hice mi carrera en médico veterinario, trabajando, ejerciendo. Siempre he estado interesado en la literatura, el cine, hasta que entre en el taller de literatura de Cristóbal Zapata finales de los 80 yo tenía casi 25 26 años y luego publique mi primer libro casi a los 30 años, mi primer poemario, paralelamente comenzó mi carrera como crítico de cine en un diario local, que lo mantuve algunos años, eso fue creciendo el tema del cine y después colaboramos algunos años en un espacio en Quito, en el tema de la poesía he tenido varios espacios, no muchos, al principio un poco preocupado por el tema formal .

¿Cuáles son los reconocimientos que ha ganado a lo largo de su trayectoria?

En términos de premios, no he recibido ningún reconocimiento, lo que he tenido son varias invitaciones, que siga publicando, que siga escribiendo textos, a lo menos esos son los reconocimientos.

¿Cómo nació el proyecto Arma Blanca?

En el tema de la edición, es un tema capital en todo este proceso de la creación, digamos del sistema literario, y si es verdad que la gente está preocupada en ese sentido, la gran mayoría no lo entiende o no se preocupa, la edición me parece que es un punto importantísimo, es la presentación del objeto libro, lo que en otros lugares es una tradición que genera empleo, investigación, mejoras experimentos, hasta mercado de libros en sus diferentes ediciones, de libros especiales, libros objetos. .etc.

En la ciudad de Cuenca hemos comenzado a preocuparnos realmente de tener ediciones dignas, bien cuidadas formalmente que jueguen con el tema de la diagramación, esto me inquita pero no es mi campo, es más para motivar a los jóvenes que me parece importantísimo en la actividad literaria, y por impulsar la lectura, lo único que nos puede salvar es la lectura, porque a mí me salvó me salvaron los libros.

He hecho por ahí cosas pequeñitas pero bastantes informales elementales, que más fueron por el hecho de hacer, de tener una publicación para los jóvenes por más precaria que sea pero tenerla porque creo que si ya diste el primer paso, posteriormente puedes irlo mejorando, a mí me entusiasma mucho, al principio es tan difícil porque hay mucho para poner poquito. Entonces cuando salió el proyecto comenzamos despacio. Y ahora que se nos presenta esta oportunidad, vamos a mejorar, darle una presencia visual, ya no el peso espiritual y material que tenemos porque la poesía, sino

trabajar ahora a la revista como un objeto estético también, entonces uno ve que hay otro paso y de pronto en abril podremos sacar la tercera edición , estos proyectos pequeños que comenzaron en la universidad, a partir de los jóvenes pueden ir mejorando ostensivamente; además porque nosotros ya tenemos escuelas de diseño, yo creo que el sistema de la literatura y del objeto libro va ir mejorando conforme ustedes den su aporte.

¿Por qué el nombre “Arma Blanca”?

Arma Blanca, yo le puse el nombre a la revista, a mí me parece que siempre lo joven se comporta en una dimensión de batalla porque primero tiene que imponerse o batallar contra toda un estructura montada, contra los viejos, en la que obviamente me incluyo claro mi actitud un poco cambia, pero es una batalla , un enfrentamiento intergeneracional que es inevitable, y que si puede partir de un parricidio una generación quiere matar a otra y blanca porque me parece que otorga una dimensión poética, no agresiva, si no espiritual, cuando hablamos de parricidio en la literatura en generaciones literarias hablamos de eso, de cómo una generación viene, es el enfrentamiento parricidio que ejerce en el campo de las ideas del mundo espiritual , de altura, de las formas litera Arma Blanca.

¿Para quién está dirigida esta revista?

Como toda revista tú aspiras que haya un público básicamente interesado en la poesía, un público joven, pero no como una exclusividad. Yo creo que el público lector, que es tan poco además, es bastante reducido, hay una esfera central que es el que está más interesado pero en el entorno a ese target existe otros intereses, otros lectores potenciales que podrían acceder a la revista y claro, aspirando que eso poco a poco se vaya ampliando, que los jóvenes universitarios, los jóvenes colegiales. Además si logramos mantener el espacio sería rico que no solamente escriban chicos de esta universidad que es otra de las aspiraciones de la revista. La revista la hace la Facultad de Filosofía, pero en la edición número uno se incluyeron textos de estudiantes de artes y creo que había un chico de medicina , e incluso un chico fuera de la universidad, hay como un espíritu de convenio, como un asunto doméstico endogámico , sino una cosa que sea más atractiva que, una revista para jóvenes es tan extraño , porque tú no sabes que va a pasar con un joven, pero si le das la posibilidad de que publiquen sus textos en una revista, pueden suceder dos cosas, que no vuelva por más o ese chico realmente dice sí, esto es lo que quiero y puede seguir. Pero cuando no hay este espacio las cosas como que se quedan los chicos pierden motivación y yo creo que es una forma que esta comunidad cuencana pierde su talento, y yo creo que este espacio chiquito, es un espacio modesto pero importantísimo, y creo porque justamente es un espacio tan extraño una revista de creación literaria de jóvenes universitario. Y si logramos mantenerlo sería maravilloso.

¿Cómo se eligen los textos para la revista?

La primera vez fue algo caprichoso convocamos a todos los chicos, yo conocía

gente, era profesor en artes y luego fui profesor en medicina, y de pronto me comentaban, usted escribe, yo donde podría publicar, y yo los leía que me manden sus textos, yo los leía, me gustaron dos de ellos y lo publicamos. Es decir el primer número es mucha emoción, mucho capricho, visión personal mía, yo elegí los textos, si casi dictatorialmente, pero a veces hay que ejercer esa autoridad, salió bajo mi responsabilidad. Ahora yo creo que se complicó un poco, me gustaría volverá trabajar con Guillermo, le voy a volver hacer la propuesta que es muy criterioso, como por ejemplo que el escoja los textos de narrativa y yo los de poesía, entonces así se acelera mucha más los procesos, claro que siempre necesita una mirada con experiencia, claramente que va existir un margen de error, pero el nuestro es menos. Ahora cual es la alternativa, llamar a un concurso y se va dilatar y se va a complicar, las cosas pierden velocidad.

¿Qué tiempo les tomo realizar la revista Arma Blanca en su primera edición?

Eso se manejó rápidamente, la decana dijo ya toma y después me dieron un par de textos, afortunadamente uno de los cuerpos más bellas de la facultad son de las secretarias corporativamente hablando, son muy entusiastas y están siempre dispuestas a apoyarte, este proyecto son como de esas cosas primerizas maravillosas que salen, y salió. Los chicos mandaron los textos algunos se quedaron fuera, yo como editor corregí algunas cosas, cambios en los títulos a veces ajustes, es que una revista necesita un editor, que al final con todos los riesgos que implica le cambie el título de un texto por ejemplo, ajustando varios elementos.

Es como ahora se complican las cosas, ahora todo va ser por concurso, yo creo que ahora se burocratizo y se volvió lento, pero vamos a ver como logramos acelerarlo.

¿Cuál fue la expectativa que creo la revista tras su lanzamiento?

Es una pregunta que no podría contestar, más bien valdría conversar con los chicos, yo no podría decirte como fue la expectativa de la primera, si por lo que pasó por los reclamos que no venía la segunda edición. Todo este proceso de la acreditación nos descuidó y los chicos me han reclamado que pasó con la segunda edición. Yo creo que hay bastante material para retomarlo no únicamente de la facultad sino de otros lados que debería convocarse y hacer una selección de todo.

¿Cómo se eligieron los diferentes segmentos de la revista?

A mí me parece que existen varias posibilidades de escritura, yo soy profesor recién 4 años, los chicos escriben ya sea como tareas de casa o por su voluntad y pues hay diferentes formas de ejercer la palabra, entonces hay gente que tiene poesía, novelas , pero no podemos publicar una novela ni un fragmento porque es demasiado largo, pero nos arriesgamos a publicar un acto de una obra de teatro de un

estudiante que me pareció importantísimo por ejemplo estimular a los chicos que están pensando en varios problemas que les afecta y que ya lo están resolviendo, es decir ya tiene una noción de lo que es un ensayo , esa mezcla de filosofía , literatura y arte , es por eso que vamos a mantener poesía, narrativa corta, ensayo, yo no sé si vamos a tener teatro en esta edición, pero manteniendo estos 3 segmentos estarán muy bien, Sabes que inicialmente quería introducir las ilustraciones de los de artes, pero claramente esto demanda tiempo, pero lamentablemente no recibí a tiempo los textos de los chicos, entonces decidí que ya no, pero así fue saliendo una cosa cruda y espero que con esta oportunidad se enriquezca más la revista con la aplicación del sistema e introducción de las diferentes ilustraciones .

¿Cómo fue el proceso gráfico de la revista?

La parte gráfica se encargó el señor de la imprenta, nos mostraron las últimas pruebas y ya se mandó a la imprenta, eso se lo manejo de manera urgente, sin mucho trabajo de diagramación y de diseño.

¿Cuál es su punto de vista del crecimiento dela literatura en la universidad y en general de la ciudad de Cuenca?

Yo creo que faltan espacios que puedan estimular tanto creadores como receptores, siempre digo que Cuenca debe tener 5,6,10 videos club, funcionado regularmente, debería tener revistas culturales, de esa manera exigimos a los creadores y a sus lectores, vamos formando. Entiendo que también el departamento de cultura va a crear también un libro de poesía, de un grupo de chicos, perfecto. Si la UDA (Universidad del Azuay) tuviera si la UPS (Universidad Politécnica Salesiana) tuviera y existieran varios espacios, oye, estaríamos hablando de otra cosa, pero bueno esa es la república ideal.

Este proyecto es de la carrera de lengua y literatura yo presente el proyecto, la facultad lo acogió y ahora es de la facultad, pero entonces claro puede influir para seguir manejando esto, quiero que las cosas salgan bien

¿Cuál es su opinión sobre la implementación de la ilustración en un texto literario?

A mí siempre me gusta el experimento la prueba, uno no sabe que va pasar, pero hagámoslo, y yo creo que este encuentro entre lo visual y la literatura, poesía, siempre ha funcionado, yo vengo del cine, así que sé que es la cultura visual, me gusta mucho el arte, entonces yo creo que pudiera ser un buen encuentro, hay muy buenos ejemplos, históricos, de libros bellamente ilustrados, en donde el tema de armado ilustración va con los textos, con los contenidos, yo sí creo que hay que trabajar en la forma, no solo en la forma de los textos, si no visual, al libro como objeto visual, objeto revista en este caso.

Anexo 2. ENTREVISTA FRANCISCO VINUEZA

¿Cómo nació el proyecto raja?

La revista raja nació en una disco el 4 de noviembre del 2011, habían acuchillado a un pana y nos fuimos a una disco y conversaba con un amigo y dijimos, hagamos una revista, no sabíamos de qué, no sabíamos de donde, pero el había diseñado y diagramado la revista burgo(olinchi) , que compartía estilo y consonantes con la revista "belleza y Glamur " BG , ese día nació el proyecto raja.

Queríamos hacer una revista vistazo pero de cháchara, que sea una revista de variedades que se burle de la revistas de verdad, y todo sea una payasada,

Entonces el primer número lo hicimos el Carlos Saldaña , Malache y yo, no teníamos un diseñador de verdad, diagramé yo, eso se nota muchísimo; esto fue el diciembre del 2011, queríamos hacer una revista que tengan todas las secciones de una revista tradicional, pero que le meta un valor agregado, en la forma en que medio se burle de la revista original, pero que al mismo tiempo incorpore cosas de fantasía, humor, queríamos que sea chistosa, dependió también de que éramos tan pelados y no podíamos decir nada en serio, porque no había credibilidad, preferíamos burlarnos, en ves de decir esto es así, nos limitábamos ha esto no debe ser así, por ponerlo de alguna forma.

¿Que es la revista ?

La revista es una cosa rara, es un basta entre periódico y el libro , en principio no tiene porqué existir este canal específico porque si ya te enteras de las cosas de día a día en el periódico y ya tienes el libro para todas las demás, qué es lo que queda en el medio, pero nos parece bacan que esta en constante mutación, que también como somos nosotros, ya que tiene algunas posibilidades artísticas, una revista no tiene porqué ser linda ni bien escrita, si es capas de conectar a los hechos con su comunidad ya esta cumpliendo un roll, nosotros lo entendimos eso.

¿Porqué del nombre raja ?

Una tarde nos sentamos y salió ese nombre, raja, era la raja de las paredes, también era la raja del culo, una ves le dijimos raja al rey de la cantera y el nos dijo , " raja las que tienen las mujeres entre las piernas ".

Queríamos que tenga esta connotación de humor, nos cagamos en todo, pero que puedo tomarse en serio, por eso el logo es de tipografía serif, la hizo el René Martínez.

También era por dos sílabas, dos vocales , no es como un nombre culo, ese si es explícitamente vulgar, queríamos que se un poco sutil.

¿Porqué decidieron una plataforma digital y no un soporte impreso ?

Porque simplemente es más barata,

yo creo que ahora, no se puede pensar una revista en el siglo XXI sin pensar en una virtual, a ver, el impreso queda, cada ves mas, en el internet queda también, sin embargo, el impreso es algo perdurable que exige tu total atención al rato que lo tienes en tus manos, ya no pelea con todas las otras ventanas que están abiertos, los chats, los otros programas, el digital pelea con todo, al mismo tiempo; en cambio el impreso ya tiene tu atención completa ese rato, y sin embargo el impreso es una joda, porque es caro, tiene que distribuirse, no puedes editar en el proceso, esta regido a un horario de imprenta y de publicación. El internet te quita todas las barreras, te quita costos, y porque en el internet pasa todo , no hay respuestas correctas pero, ahora hay mucha mas información que se incorpora mediante medios digitales.

A la larga una revista no es nada mas que un blog, es una cosa bien rara, porque tienes que buscar la manera de llegar a tu audiencia, si no como, tu audiencia esta en instagram, Facebook, y si aún va ser impresa, creo que debe ser fundamental que conectes mediante internet y que todas las personas que deberían saber de tu revista sepan que existe.

¿Como esta constituida la revista en el ámbito orgánico ?

La verdad es que nunca nos organizamos bonito, como hacíamos era, al principio de cada edición, decíamos que va a tener cada número, no teníamos como secciones establecidas, para la segunda que hicimos queríamos mantener en la tercera, pero igual se cambiaron poco de cosas, entonces nada, era la gente que conocíamos, decíamos ¿quién conoce de fotógrafos?

una lista de fotógrafos, una lista de escritores, una lista de ilustradores, y de ahí era de mandar email largos amables diciendo que colaboren para la revista, que no tenemos paga pero estamos en constante contacto con la gloria, pendejadas, pero también nos valíamos de que era de humor y a la gente si le gustaba participar, porque en parte era eso, de entrada era, queremos que te obsesiones con algo, pero que además no te lo tomes en serio, porque es todo cháchara, diviértete.

En toda revista existen puestos orgánicos, pero a la plena yo leía y corregía todos los artículos, metía mas mano de la que debía meter, pero claro, a ver te llegaban todos los Word, que con anticipación les mencionabas que necesitas un artículo de 1200 palabras, y nunca te van a mandar correctamente, así que por ahí el redactor metía mano, pero mas que nada era machetear, y todas las correcciones gramaticales semánticas, morfológicas, etc.,

Primero le dices al escritor que el artículo va ser sobre esto, y esto se lo decidía en un grupo de cuatro personas, la siguiente raja va ser de los siguientes temas, era el equipo de dirección.

Llegaba el artículo, le mandábamos al ilustrador o al fotógrafo, y nosotros metíamos mano en la edición, después nos llegaba el material visual e incorporábamos.

Pero antes de enviar los artículos se definía quien iba a redactar, y como iba a ser acompañado visualmente, con fotos, gráficos o ilustraciones claro con responsabilidades en cada uno de ellos; a veces salían los textos antes, a veces salían las fotos, era todo bien rústico.

En ciertos artículos se requería mas gente o sesiones de foto hechas para el artículo, entonces claro, eso se demoraba mas, pero eso era como el proceso de publicación.

Había una mujer Laurita Balache que era la que organizaba los tiempos, ella nos decía acordarse de esto, te llamaba o te escribía.

Cuando eran entrevistas por lo general íbamos nosotros en grupo de tres, le bombardeábamos de preguntas al entrevistado, y hacíamos las fotos ahí mismo. Para los canales, era junto con la revista la página de Facebook, entonces hacíamos como mini campañas de memes; recuerdo en la primera era como algo de Laura, el Carlos era experto en telenovelas, sacábamos algo de eso, y decía que Vicente Fernández había llorado por ni se quien, Y en la tercera hicimos de Franklin divino, que es la que menos resultó pero la que mas nos esforzamos, porque así es la vida, un dios inventado, entonces nos burlábamos de la religión, pero eso era con memes enciclopédicos, notas en encarta o en enciclopedia, con fotos en recuadro, la descripción abajo, e implementamos ese código visual para todas las publicaciones durante cierto tiempo, porque la revista siempre esta obligada a reinventarse, porque si es muy rígido ya pierde sentido, ya se vuelve únicamente un método de organizar información y no un organismo, la idea es también que cada ves que llegue un nuevo número los lectores digan ¡wao! es completamente distinta a la anterior.

Sobre las publicaciones.

Nosotros no recibimos ni un medio en toda la construcción, gastamos bien poco también en los vestuarios, fotos, viáticos de aquí al guayas, pero de ahí era todo bien barato. Pero de ahí todas las publicidades eran falsas, porque también la publicidad es una transición entre un artículo y otro, porque es un recordatorio de que hay un mundo afuera de la revista, pero que también esta contenido dentro de la revista.

La revista te sirve para conectar talentos, escribir dibujar, pintar, puedan de forma periódica poner sus talentos y también generar conexiones, entre ellos y con la audiencia.

La revista es tiempo es obsesión, revisar revistas de todos lados.

¿Cuál fue la reacción de la audiencia?

La primera nos dijeron que estaba mal diseñada, y es verdad, a la gente le gustó, pero a un grupo pequeño de la revista, que eran los lectores de la revista, que era la gente que yo estaba conectando, pero el alcance de la revista siempre es especializado

siempre pequeño, y se recibió bien por la audiencia chica y nosotros no queríamos que nuestra audiencia sea grande, creo que nos fue bien, pero en cada nivel yo les encuentro errores, en todos los niveles hay cosas que debían ser mejores.

Creo que cuenca necesite un canal así, donde se dispersen las cosas alternativas, sin tomarse las cosas tan en serio.

La primera revista nos demoramos 6 meses.

En cuanto a diseño, la primera no tiene un sistema gráfico, en las siguientes había un poco de ello, y peleábamos con el diseñador, por que queríamos que cada hoja sea diferente, rompíamos con algunos de los principios de piedra, no se te ocurra hacer tal cosa, y afectar de esta manera la legibilidad. queríamos que ante todo sea legible. No había como un código, después si lo hacíamos, y lo violábamos constante mente.

Te gusta luchar con una audiencia que te gusta leer, porque Ecuador es el país menos lector en américa latina, y que no esta acostumbrado que las palabras por si sola te den ese nivel de deleite y reflexión, pero una revista te deja hacer un montón de cosas que un libro no te deja hacer, gracias ha ese carácter periódico cíclico que esta en constante mutación, que puedes hacer una cosa para un número y cambiar completamente para el siguiente si es que te mantienes adherido a ciertos valores.

Yo creo que lo mas importante es tener conceptualizado hacia donde quiere ir, y luego luchar todo el tiempo para zafarte , y claro no encerrarte va hacer una revista súper burbuja, porque no te va a leer nadie, no hacer una cosa muy general porque va ser superficial.

BIBLIOGRAFÍA

ADOBE, http: //helpx.adobe.com/es/indesign/using/paragraph-character-styles.html, 2014, consultado el 18 de Junio del 2014.

BALCÁZAR, Mario, “10 reglas para hacer diseño editorial ”, foro alfa, http://foroalfa.org/articulos/10-reglas-para-hacer-diseno-editorial, 2012

BHASKARAN, Laskshmi, “¿ qué es el diseño editorial ?”, Index Book S.L, Barcelona, 2006.

CASTAÑEDA, Walter, “Aplicaciones cromáticas.” 2007 “, recuperado de: https://es.scribd.com/doc/34321449/Aplicaciones-Cromaticas-Color-en-la-i

DAMONTE, Ignacio,(2013) Entrevista , “El objetivo en orsai, absoluto y real, es poder divertirnos” recuperado de: http://labrokenface.com

DAWBER, Martin, “El gran libro de la ilustración contemporánea”, Parramón Ediciones, Barcelona, 2009.

DICCIONARIO de la lengua española, http: //lema.rae.es/drae/?val=poesia, Consulta: jueves, 14 de febrero de 2014.

David Zanón Andrés, Introducción al diseño editorial, Barcelona, España, 2007.

GAVIN, Ambrose, “Fundamentos del diseño creativo”, Barcelona, España, 2006.

HARRIS, Ambrose, “Retículas”, Parramón Ediciones, Barcelona, España, 2008.

HARRIS, Ambrose, “imagen”, Parramón Ediciones, Barcelona, España, 2006.

HARRIS, Ambrose, “Fundamentos de la tipografía”, Parramón, Barcelona, España, 2009.

HARRIS, Ambrose, “Metodología del diseño”, Parramón, Barcelona, España, 2010.

HELLER, Eva, Psicología del color, Gustavo Gil, Barcelona, 2004.

JURY, David, “¿qué es la tipografía?”, Gustavo Gili, Barcelona, España, 2007.

LAMONOMAGAZINE, johan thörnqvist, Ilustración y la vida real , 2012, http://lamonomagazine.com/johan-thornqvist-ilustracion-y-la-vida-real/#.U-6vpLx5N1M, [Consulta: jueves, 14 de enero de 2014]

LITWIN, Edith, “La narrativa en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación”, Columbia University, Argentina, 1998.

OROZCO L, Heyris M Vásquez D, Damarys C, “Destinos “, Propuesta y diseño de una revista turística impresa dedicada a promocionar los espacios turísticos de Venezuela, “tesis de grado”, Universidad Central de Venezuela, Venezuela, 2012.

PAZ, Octavio, “Los hijos del limo”, Seix Barral , Barcelona 1984.

PÉREZ , Lala, Digital o análogo?, 2011, http://tallerdedibujos.wordpress.com/2011/05/05/digital-o-analogo/ , [Consulta: jueves, 14 de enero de 2014]

REVISTA el apuntador,(2014) Antecedentes, recuperado de: http://www.elapuntador.net

SAMARA, Timothy, “Diseñar con y sin retícula”, Gustavo Gili, Barcelona, España, 2004.

SCOTT, Robert Gillam, “Fundamentos del diseño”, Víctor Leru, Buenos Aires 1980.

SLADE, Catherine, “Enciclopedia de técnicas de ilustración”, Acanto, Barcelona, España, 2002.

SWANN, Alan, “Como diseñar retículas”, Gustavo Gili, Barcelona, España, 1990.

TORRES, Galo, “Arma Blanca”, imprenta general de la Universidad de Cuenca, Cuenca , 2012.

TRENCE, Dalley , “Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales”, Blume ediciones, Barcelona, 1980.

UNNA, Jorge de Buen, “Manual del diseño editorial”, Santillana, 2000.

VITE ,Winston, Ilustraciones de personajes ilustres de la Ciudad de Cuenca y aplicación en camisetas promocionales, dirigidas a niños y a niñas de 6 años en adelante, “ tesis de pregrado”, Universidad de Cuenca ,Cuenca, 2013.

WIGAN, Mark, “Pensar visualmente”, Editorial Gustavo Gili, S.L., España, 2006.

WONG, Wucius, “Fundamentos del diseño”, Gustavo Gil, Barcelona, 1995.

ZAPPATERRA, Yolanda, “Diseño editorial”, editorial Gustavo Gili, Barcelona.2008.

ZAPPATERRA, Yolanda, “Periódicos y revistas”, editorial Gustavo Gili, Barcelona.2008.

ZAPPATERRA, Yolanda, “ Laboratorio digital ”, digital lab, México , 2002.

ZEEGEN, Lawrence, Principios de ilustración, Gustavo Gili, Barcelona, 2005.