

Capítulo II

Marco Teórico

Diseño Gráfico

Para la realización de nuestro proyecto es necesario hablar sobre el diseño gráfico y el diseño editorial ya que por medio de estos y de los conocimientos adquiridos a lo largo de la licenciatura, se llegará a una solución gráfica adecuada.

Investigamos diferentes autores que hablan acerca de lo que significa el diseño gráfico; de manera general todas aquellas definiciones nos dicen: que el diseño gráfico tiene como función definir un concepto o una imagen de manera clara, para lo cual un diseñador debe contar con una serie de herramientas que le permita transmitir lo que se pretende; estos elementos serían la información, los elementos gráficos, su creatividad y todos aquellos materiales que permitan comunicar y resolver eficazmente un problema de comunicación visual. De todas las definiciones encontradas, hicimos una selección en base a los conocimientos que adquirimos a lo largo de la carrera y las que más se acercaban a una descripción general, de lo que es el diseño gráfico:

“El Diseño Gráfico visto como una actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados. Un diseño gráfico es un objeto creado por esa actividad”.²⁴

“Cualquiera que sea la información transmitida, ésta debe reflejar ética y culturalmente su responsabilidad con la sociedad a la que se dirige”.²⁵

Lo primero que debe de hacer un diseñador, es tener claro que es lo que pretende transmitir al público que va dirigido el diseño, ya que a partir de ahí podrá proponer las estrategias a seguir y la forma de hacer su diseño, para lograr un buen resultado.

24

Frascara, Jorge
Diseño Gráfico y Comunicación
Buenos Aires
1998

25

Joseph Müller-Brockmann en
Nework, Quentin.
¿Qué es el diseño Gráfico?
Manual de Diseño
2002

La creatividad es importante en diseño, ya que es la habilidad para encontrar soluciones insospechadas para problemas aparentemente insolubles. La creatividad se basa en la observación, atención, análisis, y en cierta medida, en el conocimiento de métodos de trabajo intelectual que permiten flexibilidad y eficacia. Otra parte importante es lo estético, ya que representa uno de los requerimientos a satisfacer en el diseño gráfico. Toda pieza de comunicación visual nace de la necesidad de transmitir un mensaje específico; en otras palabras, se crea porque alguien quiere comunicar algo o alguien.

El diseñador esencialmente diseña un evento, un acto en el cual el receptor interactúa con el diseño y produce comunicación. El objetivo del diseñador es entonces, el diseño de situaciones comunicacionales.²⁶

26
Frascara, Jorge
Diseño Gráfico y Comunicación
Buenos Aires
1998

Diseño Editorial

Todo diseño editorial es en sí un proceso comunicativo: tiene cierta intencionalidad en tanto que se planea para ser dirigido a un grupo social en específico. El diseño editorial además de ser un proceso comunicativo se encuentra dentro de otros procesos como la producción editorial.

Dentro del diseño editorial es necesario tener en cuenta a quien va dirigido nuestro trabajo, ya que no es lo mismo diseñar para los niños que para un público más profesional como serían los empresarios.

“Se denomina diseño editorial a la maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos o libros.”²⁷

27
www.newsartesvisuales.com
2003



29

Balius, Andreu
Type at work. Uso de la tipografía
en el diseño editorial
2003

El diseño editorial es la organización formal y espacial de la información compuesta de texto, imágenes, esquemas, elementos que ayudan de navegación, elementos decorativos, espacios en blanco en el plano bidimensional de la página.²⁸

“Entiendo el diseño editorial como aquella especialidad del diseño gráfico que se ocupa de organizar visualmente aquellos contenidos que son eminentemente textuales”²⁹

Hay muchos aspectos importantes dentro de la parte editorial estos son: la cantidad de material con la que se cuenta para poder determinar el número de páginas que se van a ocupar, el formato, las imágenes, todo estos elementos harán que desde un principio organicemos la información y así lograr un mejor resultado a final de nuestra propuesta.

Los elementos que se deben de tomar en cuenta dentro de un diseño editorial son:

- El género editorial al que pertenece la publicación
- El tipo de público o mezcla de públicos
- La voz editorial del emisor y la imagen integral de la corporación o institución que representa
- Los factores geométricos, estéticos y compositivos
- Los factores tipográficos y ortográficos
- Los factores técnicos de producción y reproducción.³⁰

A continuación se hablará de los elementos editoriales que son necesarios para tener un mejor diseño y las bases que nos ayudaran en la realización de nuestra guía.

Retícula

Primero debemos contar con una estructura, que nos ayudará obtener claridad y funcionalidad en nuestro diseño, para ello necesitamos una retícula.

28, 30

Sonia Gisella Aguirre Narváez
Diplomado Diseño Editorial
Upaep
2003



31

Fernández del Castillo, Gerardo Kloss
Entre el diseño y la edición.
2002

El sistema de retículas consiste en dividir el espacio en pequeños módulos que nos sirven de guía para poder ubicar los elementos con los que se cuentan, es decir las imágenes y el texto. Los módulos tienen separaciones entre ellos y generan ritmos verticales y horizontales. Los módulos deben contener un número exacto de líneas de texto. La primera línea de texto debe de coincidir con el límite superior del módulo, mientras que la última debe encontrarse sobre la última línea de delimitación. Las principales ventajas que tiene que ofrecernos una retícula bien diseñada las podemos resumir en tres: repetibilidad, composición y comunicación.³¹

32

Phil Baines, Andrew Haslam
Tipografía, forma y diseño
2002

La retícula es empleada por tipógrafos, diseñadores gráficos, fotógrafos y diseñadores de exposiciones para la solución de problemas visuales. En ella el diseñador gráfico en este caso tiene la oportunidad de ordenar los textos, las fotografías, las representaciones gráficas, etc. Según su criterio objetivos y funcionales. Los elementos visuales se reducen a unos pocos formatos de igual magnitud. El tamaño de las ilustraciones y fotografías se establece en función de su importancia temática. Una información con títulos, subtítulos, imágenes y textos de las imágenes puesto con claridad y lógica no sólo se lee con rapidez y menor esfuerzo, sino también se entiende mejor y se retiene con más facilidad en la memoria.³²

33

Josef Müller-Brockmann en:
Nework, Quentin.
¿Qué es el diseño Gráfico?
Manual de Diseño
2002

“Para que el sistema de retículas funcione correctamente, como todo sistema que se aprecie, debe poder ser interpretado tan libremente como sea necesario. Es esta libertad la que proporcionará riqueza y una pizca de sorpresa, a lo que de otra manera pudiera potencialmente carecer de la vida”³³

El diseñador gráfico Otl Aicher, describe a la retícula como “aquella herramienta que no te coacciona, sino que te libera”.



34
Otl Aicher en:
Newark, Quentin.
¿Qué es el diseño Gráfico?
Manual de Diseño
2002

La función de la retícula es doble. En primer lugar, al limitar las posibilidades de elección, ayuda al diseñador a decidir cómo colocar los elementos en cada una de las páginas. Una retícula puede ser tan variada y compleja como el material así lo requiera, sin embargo el diseñador crea el carácter de su diseño. En segundo lugar la retícula aporta una unidad al diseño. El uso de la retícula puede dar aspecto de gran coherencia, a un diseño que contenga páginas con materiales distintos.³⁴

Columnas

Al empezar a bocetar debe pensarse en cuantas columnas quiere dividirse las páginas: una columna para texto e imágenes ofrece pocas posibilidades de mostrar las figuras grandes, pequeñas o de tamaño medio. Dos columnas para texto e imágenes ofrece más posibilidades: en la primera columna puede ponerse los textos, en la segunda las imágenes.

El texto y las imágenes también pueden ponerse en la misma columna uno encima de la otra o viceversa. Además, la distribución en 2 columnas puede ser partida de hueco en una página de 4 columnas. Tres columnas también pueden ofrecer, un número suficiente de posibilidades de variación para la colocación de los textos y la disposición de imágenes de distintos tamaños. Y esta a su vez, se puede descomponer en una de 6 columnas. Sin embargo una de las desventajas de dividir la retícula en este número de columnas es que las líneas del texto se hacen relativamente estrechas y por lo tanto tiene que elegirse un tipo de letra más pequeño. Esto depende del problema planteado. La división de 4 columnas se recomienda, cuando haya que colocar mucho texto y muchas ilustraciones o cuando deba aparecer mucho material estadístico. La anchura de las columnas influye en el tamaño de la letra a utilizar. Cuanto más estrecha es la columna, más pequeña será normalmente, la



³⁵
Kloss Hernández, Gerardo.
Entre el Diseño y la edición tradición
cultural e innovación
2002

letra. En una columna estrecha y con letra grande puede ponerse un número demasiado pequeño de letras en la línea. El rápido cambio de línea durante la lectura ³⁵cañsa el ojo.

Márgenes

Los márgenes se consideran como blancos que ayudan a darle aire al texto, también su función es evitar que no se pierda parte del texto en el momento de cortar el papel, se puede manipular la página, y evitar que al encuadernarse la publicación obstruya la lectura. Los márgenes se diseñan para que no se pierdan todos los factores mencionados. Y nos ayudan a conseguir un efecto visual produciendo una armonía en la caja tipografía, el papel y el texto, ya que todos estos elementos guardan las misma proporciones. Lo que si es recomendable, es no utilizar los cuatro márgenes iguales, ya que esto crea un aspecto excesivamente monótono y carece de tensión compositiva, que es uno de los elemetos que crea interés visual en el espectador. Es recomendable tener en cuenta, al menos que normalmente los márgenes menores son los laterales y que el margen inferior suele ser mayor que el superior.³⁶

³⁶
De Buen, Jorge
Manual de Diseño Editorial
2000

Interlínea, interletra, interpalabra y medianil

Según Josef Müller-Brockman, un interlineado demasiado grande o demasiado pequeño, afectará negativamente la imagen óptica de la tipografía, disminuirá el interés por la lectura y provocará consciente o inconscientemente la aparición de barreras psicológicas. Los buenos diseñadores experimentan con diversas medidas, comparando muestras impresas hechas a tintas y papeles iguales a los que se usarán en la impresión definitiva. Sólo así puede evaluarse cuál es la mejor solución, a



37

Josef Müller-Brockmann en:
Nework, Quentin.
¿Qué es el diseño Gráfico?
Manual de Diseño
2002

la vista de tantos y tan esquivos factores que intervienen en el arte de componer bien. El espaciamento entre renglones y el espaciamento entre palabras están estrechamente vinculados. De hecho, algunas dificultades de espaciamento entre palabras se pueden resolver modificando el espesor de la interlínea. Por regla general, si se aumentan las separaciones entre palabras debe aumentarse también la interlínea. Cuando la columna está demasiado interlineada, puede incrementarse ligeramente las separaciones entre las palabras para aminorar un poco el efecto linear. Mientras más ancha sea la columna, mayor debe ser el interlineado, de manera que el ojo no se pierda al buscar el principio del renglón.³⁷

Se sugiere que para una mejor lectura en texto normales, es recomendable una interlínea de medio a un punto, en tipos de seis a ocho puntos y de uno a dos puntos puede ser óptima para tipos de nueve a catorce puntos. Ahora bien si se añade intencionalmente el espacio interletra este puede ser perjudicial al momento de la lectura, principalmente en texto justificados. Al hablar de la interlínea e interletra nos referimos, a puntos especí-ficos en la legibilidad entre los renglones y las letra por ejemplo: en un texto se debe permitir que se diferencia una línea de otra y al mismo tiempo permitir que el lector cambie de línea sin problema a perderse, o requiera un esfuerzo mayor para continuar con su lectura.³⁸

El espaciamento interpalabra se refiere, al problema que se presenta cuando en la justificación automática de un texto queda espacios en blancos, a los que se les conoce como ríos, los cuales distraen la atención en la lectura. Podemos tomar como una buena regla, que entre más se acerque al mínimo requerido la separación interpalabra, mejor será su leibilidad. El medianil juega un papel importante cuando se tiene dos o más columnas en una página. En textos normales, el medianil debe de ser como mínimo



38, 39

Baines, Phil/Haslam, Andrew
Tipografía: función, forma y diseño
2002

de una pica, ya que medianiles menores crean confusión entre las líneas de las columnas.³⁹

Pie de Fotos

Este elemento también es de suma importancia, dentro de un diseño editorial ya que a las personas les llama la atención la fotografía, por lo cual leen lo que se dice de ella, su finalidad es la de dar una breve información acerca de la fotografía. Por lo general se recomienda, que el pie de foto se ponga en un puntaje entre 6 y 8 puntos y que se deje una línea debajo de cada fotografía o ilustración.⁴⁰

40

www.newsartesvisuales.com
2003

Tipografía

Los productos habituales que tradicionalmente, han servido de soporte para contener el texto han sido básicamente los libros, los periódicos y las revistas. En estos espacios donde predomina el texto, la tipografía juega un papel fundamental. En manos del diseñador, se convierte en una herramienta necesaria para configurar la personalidad y el carácter de una determinada publicación. Se trata de un elemento esencial en la comunicación escrita, pues tanto su diseño formal como también de uso y manejo son factores que influyen en la manera, cómo se establece la transmisión de los mensajes, la esencia misma de la comunicación.⁴¹

41

Balius, Andreu
Type at work. Uso de la tipografía
en el diseño editorial
2003

La tipografía está sometida a una finalidad precisa: comunicar información por medio de la letra impresa. Ningún otro argumento ni consideración puede librarla de este deber. La obra impresa que no puede leerse se convierte en un producto sin sentido.⁴²

42

Emil Ruder en:
De Buen, Jorge
Manual de Diseño Editorial
2000



43
Anthony Froshaug en
Newark, Quentin.
Qué es el diseño Gráfico,
Manual de Diseño
2002

44
www.newsartesvisuales.com
2003

45
Beaumont, Michael
Tipo y Color
1998

La palabra tipografía significa: escribir / imprimir utilizando elementos estándares, implica algún tipo de relación modular entre estos elementos. Puesto que esta relación es bidimensional, es necesario a su vez establecer las proporciones, tanto verticales como horizontales.⁴³

Se denomina tipografía al estudio y clasificación de las diferentes familias o tipos de letras, así como el diseño de caracteres unificados por propiedades visuales uniformes, mientras que la fuente es el juego completo de caracteres en cualquier diseño, cuerpo o estilo.⁴⁴

Lo primero que tiene que hacer un diseñador al momento de empezar a trabajar con el texto es elegir una tipografía, que sea legible logrando así que el receptor no tenga complicaciones al momento de leer el texto. Y enseguida debemos tomar en cuenta los factores que a continuación se mencionaran:

Color

Podemos definir al color como: “una sensación que se produce en respuesta a la estimulación del ojo y de sus mecanismos nerviosos, por la energía luminosa de ciertas longitudes de onda”.⁴⁵

El color es importante al momento de proponer un diseño, ya que por medio de el podemos transmitir muchas sensaciones, que nos ayudaran a transmitir el mensaje visual que deseamos que la gente capte.

El color es una fuente de comunicación, ya que siempre lo asociamos con diferentes sentimientos y emociones; reflejando cosas, objetos o bien hasta situaciones, también se puede decir puede reforzar la información visual llamando la atención del receptor. El color tiene el poder de atracción y de memorización visual. El color juega un papel importante por los efectos



psicológicos que puede causar en el hombre; llama la atención, visualmente se memoriza fácilmente, crea ilusiones ópticas de tamaño, peso, temperatura, etc. establece asociaciones positivas y negativas, despierta emociones y persuade al observador.⁴⁶

Cada color tiene un significado e influyen sobre los seres humanos y causan en ellos efectos, tanto de carácter psicológico como fisiológico, intervienen en las personas produciendo diferentes impresiones o sentimientos. La percepción del color en un individuo es muy importante, ya que por medio de ella, puede memorizar algún lugar u objeto.⁴⁷

Como ya se menciona cada color tiene su propio significado: el amarillo puede representar al sol, las flores, las frutas, la luz y la energía. Suelen interpretarse como animados, joviales, excitantes, afectivos e impulsivos. Está también relacionado con la naturaleza.⁴⁸

El naranja: tiene un carácter acogedor, cálido, estimulante y una cualidad dinámica muy positiva y energética.⁴⁹

El rojo: estimula el sistema nervioso y alerta los sentidos. También puede provocar sensación de peligro, pasión, fuego, rabia, crueldad y sangre. Asimismo esta asociado con el calor.⁵⁰

El azul: puede asociarse con la meditación, relajación paz, descanso, seguridad, confianza, es un color frío y algunos de sus tonos sugieren el hielo y el acero. También puede estar relacionado con el mar y el cielo.⁵¹

El verde: representa la vegetación, humedad, frescura, y esperanza. Es el color más tranquilo y sedante. El verde que tiende al amarillo, cobra fuerza activa y soleada; si en él predomina el azul resulta más sobrio y sofisticado.⁵²



El violeta: es el color de la templanza, de la lucidez y de la reflexión. Es místico, melancólico y podría representar también la introversión. Cuando el violeta deriva el lila o morado, se aplanan y pierde su potencial de concentración positiva. Cuando tiende al púrpura proyecta una sensación de majestad.⁵³

El blanco: significa reposo, limpieza, pureza, inocencia, virtud, castidad y elegancia. Este color se puede utilizar para obtener visibilidad y una fuerza impactante.⁵⁴

El negro: representa la noche y el color de luto. Es el símbolo del silencio, del misterio y en ocasiones, puede significar impuro y maligno. Confiere nobleza y elegancia, sobre todo cuando es muy brillante.⁵⁵

Los colores ardiente, estos atraen la atención, por esta razón a menudo son utilizados por los diseñadores gráficos, ya que son fuertes y agresivos, el poder de estos colores pueden causar muchos efectos en las personas tales como una estimulación del sistema nervioso.⁵⁶

Los colores cálidos, tales como el naranja rojizo, el naranja y el naranja amarillento, contienen una mezcla de rojo y amarillo en su composición. Son confortables, espontáneos y acogedores.⁵⁷

Los colores frescos se basan en el azul. Los colores frescos, tales como el azul turquesa y el verdoso, se ven en la naturaleza y por lo tanto nos hacen sentir renovados, calmados, refrescantes y tranquilos.⁵⁸

Los colores brillantes tales como el amarillo, rojo y naranjas combinado atraen la atención. Estimulantes y alegres por lo tanto son buenos para publicidad".⁵⁹



Fotografía

Dentro de nuestro proyecto la fotografía será un elemento muy importante, ya que le dará fuerza a nuestro diseño, por lo tanto, las fotografías deben ser atractivas, logrando con ello llamar la atención del turista y que le den ganas de visitar Tabasco.

La Fotografía nos permite captar y guardar situaciones de la realidad, por lo tanto debe tener fuerza y un sentido específico, claro y ser impactantes, para que queden grabadas en la memoria del receptor logrando así atraer su atención, al mismo tiempo debemos cuidar la calidad de las fotografías ya que en nuestro proyecto serán de vital importancia. La fotografía es un medio de expresión creativa por el cual podemos comunicar muchas emociones, sin embargo hay que procurar que las fotografías no contengan información innecesaria, ya que de cierta manera esto puede provocar la confusión y causar cierto desinterés en el receptor. Por ello es necesario tener en cuenta desde el principio que es lo que pretendemos comunicar con la fotografía. Las fotografías recortadas son interesantes, ya que por medio de ellos podemos conseguir un diseño más dinámico, siempre y cuando se sepa utilizar la fotografía.

“La fotografía proporciona una imagen objetiva de la realidad, confiriendo así una gran impresión de autenticidad”⁶⁰

“La fotografía sigue siendo nuestra principal fuente de información acerca del mundo y de nosotros mismos”⁶¹

Ilustración

La ilustración es una forma de creación de imágenes muy detallistas y laboriosas. Algunas ideas sólo pueden comunicarse

⁶⁰
Joseph Müller-Brockmann en
Nework, Quentin.
¿Qué es el diseño Gráfico?
Manual de Diseño
2002

⁶¹
Bolton, Richard en
Nework, Quentin.
¿Qué es el diseño Gráfico?
Manual de Diseño
2002

62
Swann, Alan
Bases del diseño gráfico
1990

a través de la ilustración. La ilustración puede integrarse en el texto, controlando su forma y color, o puede planificarse para que el texto se superponga o se integre en ella. Las ilustraciones son elementos de diseño dibujados o pintados que han sido encargados o bien se elaboran como ideas originales. El modo en que aparecerán depende de uno mismo y nuestras opciones son infinitas. Podemos cambiar su tamaño dependiendo de lo que queremos lograr con ellas. Si recortamos una ilustración podemos hacer que encaje con el texto y este tenga la forma de la ilustración, logrando con ello formas más creativas para jugar con el texto e ilustraciones.⁶²

Pictogramas

Los pictogramas juegan un papel importante dentro de nuestro proyecto, ya que por medio de ellos los turistas localizarán de manera más fácil algún lugar, para lo cual tienen que ser sencillos y claros, para que no se confundan con lo que se quiere transmitir.

Los llamados pictogramas de la moderna señalización direccional, hallan creciente aplicación por dos razones: la primera depende de las propias características del soporte del mensaje, el cual constituye un portador de información puntual, conciso y rápidamente identificable. La segunda razón viene determinada por el propio problema del lenguaje.

El viajero pretende disponer en todo momento, de una definición cronológica y geográfica exacta de los trayectos que ha de recorrer desde el punto de partida del destino. Para ello necesita hacer acopio de prospectos, itinerarios y mapas de rutas. Todas estas representaciones esquemáticas contienen una serie de signos que en parte, son idénticos a los que en



63
Frutiger, Adrián
Signos, símbolos, marcas y señales
1981

realidad habrá de ir encontrando a lo largo de su viaje. Además de los signos pictóricos, pueden fijarse en un mapa de carreteras otros de carácter abstracto, a modo de indicación o referencia para lo que en otro punto provee la explicación pertinente, acaso en forma de leyenda o nota al pie. En los mapas debe haber una simplificación de los signos, que debe llevarse a un máximo de estilización, para que puedan ser incluidos a escalas dimensionales mínimas, para que aún sea legibles. El diseñador se convierte en semejante ocasión en organizador visual, a quien cabe la tarea concreta de orientar y dirigir correctamente los pasos de la ingente multitud de visitantes. El diseño de sistemas de pictogramas con conjuntos sígnicos originales, creados cada vez por un diseñador gráfico es, en nuestra opinión, muy deseable.⁶³

Cartografía

El mapa es originalmente, una representación gráfica de una situación dada y comprendida, incluso en la actualidad, elementos naturalistas en gran medida, sobre todo para la señalización tipográfica. El mapa, o plano se vuelve significativo mediante todos aquellos símbolos que facilitan una interpretación del contenido. Símbolos que representan situaciones que no existen en la realidad, como son las líneas divisorias de demarcación territorial, símbolos que establecen una valorización de las condiciones de las distintas calles, símbolos para edificios singulares como fábricas. Así de una imagen nace una información. La visión se amplía a causa de la dimensión de los conocimientos. Los mapas se componen únicamente de elementos codificados que aluden a situaciones y condiciones geográficas reales. Resulta una cuestión compleja clasificar el sistema de signos cartográficos, en un grupo de códigos determinados; por su esencia pertenecen con toda seguridad a los llamados códigos lógicos sin embargo, al hacer



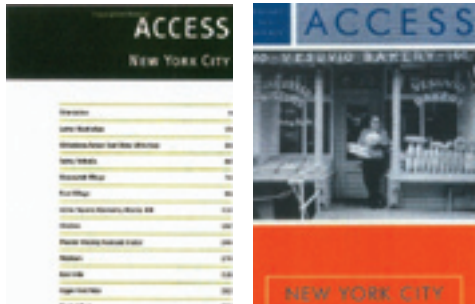
64

Aicher, Ott/Krampen, Martin
Sistemas de signos en la comunicación visual
1991

referencia a condiciones de entorno reales, parece tentador relacionarlos con los sistemas de signos científicos. Pese a todo el código cartográfico, está tan determinado por su aplicación práctica que se le tiene que clasificar entre los sistemas de signos prácticos, ya que comprende de una manera parecida al sistema de signos sobre las instrucciones de manejo, indicaciones para el uso del entorno geográfico.⁶⁴

Richard Saul Wurman

Un diseñador dedicado y especializado en el diseño de información. Su trabajo se enfoca especialmente en las publicaciones editoriales como libros y guías turísticas. Desde 1970 se ha preocupado por poder persuadir al los lectores y turistas con soluciones gráficas simples e informativas utilizando la sencillez de la composición del diseño editorial en guías turísticas. A lo largo de su carrera a creado diferentes guías de información de casi todas las ciudades del mundo es por eso que tomaremos como referencia su trabajo, para la composición de nuestra guía. Observamos que en su trabajo maneja el mismo patrón metodológico para la composición de las guías, generalmente utiliza la combinación de dos familia tipográficas para poder marcar los cambios de títulos o secciones; utilizando tipografía con remates y sin remates y dar una armonía a la caja tipográfica; los gráficos también forman parte de la composición utilizando placas, dando un énfasis o identidad; los signos e iconos para marcar la calidad de los servicios, así como también la variante de los colores para marcar la separación de las secciones o el cambio de sección; su caja tipográfica varía dependiendo la carga de la información de la pagina y utiliza de 2 a 3 columnas con márgenes pequeños aprovechando el mayor espacio del papel ya que el formato es pequeño.



Guía New York
Richard Wurman



Ken Garland

Ken Garland estudió diseño gráfico en Central School of Arts and Crafts, Londres. Fue el editor artístico de la revista Design de 1956 a 1962, en donde estuvo hasta que fundó su estudio de diseño gráfico Ken Garland and Associates. Algunos de sus trabajos se enfocan a la cartografía y a la elaboración de diagramas de las rutas que sigue el metro. Al analizar la parte de la cartografía nos dimos cuenta que para diferenciar cada una de las carreteras o calles principales que atraviesan la ciudad utiliza diferentes colores (rojo, amarillo, verde, naranja, café, negro). Y para las calles secundarias recurre a otro color pero en algunos casos utiliza transparencia en los mapas, resaltando con ello las calles principales o carreteras. Y los ríos se encuentran en color azul. La tipografía que ocupa en sus trabajos es San Serif, en altas. Y dentro del mismo mapa o esquema de la ruta de metro señala el significado que tiene cada color, es decir que es lo que representa. En los esquemas de las rutas que sigue el metro señala con un círculo el cambio de estación y lo mismo que en la cartografía, separa por colores cada una de las rutas.

Erik Spiekerman

Es un reconocido diseñador y tipógrafo. Entre sus trabajos se encuentra el redibujo de la tipografía LoType, que había sido creada por Louis Oppenheim. Mas tarde rediseñó otras tipografías, entre las que se encuentran la Block Italic y la Berliner Groteske. Hacia 1979, Spiekerman decide abandonar Inglaterra y fundar en Berlín, con otros dos socios, su propio estudio: MetaDesign que, actualmente, es uno de los mayores de Alemania. La filosofía del diseño de Spiekerman va más allá de la pura estética. Desde hace tiempo ha descubierto, que los clientes se acercan al diseñador con la intención de que éste les solucione un problema concreto.



Hay que localizar cuál es el problema de ese cliente, aislarlo y colocarlo exactamente en su dimensión, pero para ello es necesario partir, de que el diseño no es únicamente una cuestión de belleza, sino un proceso complejo. Posteriormente diseña su propia tipografía a la que llama Meta. También participó en la realización del libro *Stop Stealing Sheep & Find Out How Type Works*, editado por Adobe Press. Por su parte, Spiekerman ha desarrollado un estilo gráfico muy definido. Como es lógico, presta una especial atención a la tipografía, y en sus trabajos busca en todo momento la claridad, pues trata de presentar la información de una manera sencilla, para que al receptor le resulte en todo momento agradable de mirar y de leer. Cuida el espaciado entre palabras y el interlineado, preocupado por la partición de aquellas y por la forma de las líneas, no suele justificar los textos. Cuando juega con superposiciones, lo hace experimentando con formas y colores pero no con efectos tipográficos que para él, oscurecerían la información que se quiere transmitir. Otro de sus trabajos fué, el diseño de la diagramación de la ruta que sigue el metro en Berlín. Entre las características que presenta dicho diseño se encuentran: que el color juega un papel importante dentro de los elementos visuales en este caso los utilizó para separar las líneas del metro de diferentes colores, la tipografía utilizada en dicha diagramación debe ser legible por lo que se utilizó una tipografía san serif en altas y bajas, lo que le da mayor legibilidad. Dentro del diseño se observa, la iconografía y presenta una breve información de lo que significa cada uno de los elementos que integra en dicha diagramación.

Para concluir este capítulo podemos decir que el diseño gráfico es muy importante dentro de nuestro proyecto, en especial el área de diseño editorial, ya que cada uno de los elementos que lo integran y el análisis de los trabajos de algunos diseñadores, nos ayudarán a una solución gráfica adecuada y darle un sentido lógico a nuestro proyecto.

