

UP

TRABAJO PRÁCTICO

Diseño y Comunicación

Trabajo Práctico IV

Marco teórico - conceptual

apellido y nombre | Misael Andrés Medina

legajo | 67377 e-mail | Andymedina26@hotmail.com

teléfono | 11121811488

asignatura | Seminario I

docente | Flores, Silvana

carrera | Diseño Editorial comisión | _____

cuatrimestre | _____ fecha de entrega | 10.06.15

www.palermo.edu

El diseño gráfico se basa en ofrecer comunicación visual. A través de una correcta diagramación de imágenes y de texto nos transmite un mensaje directo y claro. Teniendo en cuenta que el diseño editorial es una rama del diseño gráfico, Teóricamente hay que dejar en claro que es comúnmente dicho “grilla” o retícula editorial.

Se conoce como la estructura que se utiliza para componer una pieza editorial, se agrupa en las diferentes partes, la estructuración del cálculo pliego partiendo de distintos elementos, como los márgenes, la región en la cual se va a realizar la impresión es decir donde va a plasmarse la galera de texto y las columnas. La retícula editorial nos permite situar el texto y las imágenes para darle forma a la pieza editorial, Zappaterra (2008).

De lo impreso a lo digital

El diseño editorial se creó con el fin de ordenar en un soporte determinados elementos, los cuales con cierta diagramación, forman una puesta en página. Desde sus inicios se han establecido reglas para mantener legibilidad y una mejor comprensión del texto. A diario los avances tecnológicos, han revolucionado creando nuevas formas de interactividad con la sociedad. En el mundo editorial estos cambios también se han registrado, y uno de los más importantes, es el paso de lo impreso a lo digital.

Diseño editorial impreso

La idea y la función del diseño editorial en sí rescata diversas funciones, como darle expresión, personalidad y estilo al contenido. También tiene como fin atraer la atención del público, que en este caso son los lectores, manteniendo una organización que no haga perder la atención del lector. Todas estas características unidas entre sí van a lograr al final un producto, agradable, útil e informativo. En sí el diseño editorial es un laboratorio de investigación, donde no solamente se trata de diagramar texto e imágenes sino también de generar e imitar estilos. (Zappaterra, 2008)

Zapaterra (2008) cita a “Tibor Kalman quien acuño la famosa frase de que la función del director de arte es conseguir que despidan al director si se cree que las cosas no se están haciendo como se debe” (2008, p. 17). Así afirma que el diseñador editorial debe involucrarse en el papel de director en el contenido de una revista, ya que su diseño es una extensión de su edición. El diseño y la edición, en esta disciplina, están ligados fuertemente en el proceso creativo de una publicación. Ya que casi siempre de la lectura y su correcta estructuración depende el fracaso o el éxito de una pieza editorial.

Entender el diseño editorial es la primera parte de toda una serie de pasos que forman una compleja combinación. Otro componente esencial es adquirir un conocimiento sobre la publicación y tener la destreza para fijarlo en una página. Todo este proceso no solo trata de tomar una decisión de diseño y aplicarlo, se requiere estar familiarizado con el tema, analizar por qué se aplican los componentes de la página de tal forma y sobre todo estar interesado emocionalmente con el diseño. Esto le suma un plus al trabajo final. (Zapaterra, 2008)

El Diseño Editorial tiene como objetivo comunicar o transmitir una idea mediante la organización de imágenes, texto y determinados elementos. Cada uno de ellos cumple una función diferente, por ejemplo, el titular en una revista es primer punto de tensión por su tamaño. Este tipo de recursos crean determinados pasos a seguir en la página, es decir, le da importancia a lo que se tiene que leer en primer lugar, en segundo y así sucesivamente.

Así mismo Zapaterra (2008) afirma que lo más importante de una pieza editorial, ya sea, un diario, una revista o un libro, es captar la atención del lector a primera vista. Por esto lo primero que se hace es una señal de identidad visual, que es la primera sensación que se quiere transmitir. El diseñador debe trabajar con la mente del público-objetivo, saber qué quiere, qué le gusta leer, también adaptar la tipografía, teniendo en cuenta aspectos como la legibilidad y la claridad. También la paleta de colores que se quiere usar, que según su

grado de saturación se hace mas llamativo o no. Hay que tener en cuenta que todos estos aspectos y elementos que se usaran en la final pieza editorial, dependen del *target* elegido.

Entender al público-objetivo es importante por eso Zappaterra determina que: “- Definir a los lectores de la publicación, no solo en términos demográficos o de mercado, si no como individuos. - Entender las necesidades de sus lectores.” (2008, p. 29)

Retomando lo primero que se tiene que establecer en una pieza editorial es la identidad. Por lo tanto la primera y mas importante de la realización es estampar la imagen de marca y sus valores asociados. La cubierta en caso de un libro, y la portada en el caso de una revista. Este componente será el principal factor que permitirá diferenciarlo de otras publicaciones, y competirá para distinguirse y transmitir su mensaje, ya sea cuando se compre o después.

Para continuar Zappaterra (2008) afirma que se tiene que tomar en cuenta la función del texto, desde el punto de vista editorial. A partir de esto, el diseñador tiene que saber que términos tiene cada tipo de texto, y saber variar la redacción con la que se escribe cada uno diferenciándolo de los demás. Partiendo de que el texto es un parte de la diagramación de una pieza, también hay que hablar acerca del tratamiento de las imágenes la cual tiene cohesión con el tratamiento del texto.

Las imágenes y el uso que el diseñador les da generan un gran impacto dentro de la pieza, ya que su uso le da un valor agregado. A medida que el tiempo avanza, los diseñadores editoriales confían en la propiedad y peso que tienen las fotografías. Metafóricamente hablando, pasan el contenido del texto a las imágenes y no solamente el medio fotográfico, si no también otro tipo de imágenes tales como graficas o ilustraciones entre otros recursos que se pueden encontrar.

Una vez mezclados estos elementos visuales se procede a la preparación de la pagina y de la retícula, lo cual se hace dentro de un conjunto de líneas que sirven de guías para la

diagramación. Se escoge el formato y el papel y crea una retícula apropiada, esto contribuye en fluidez y ritmo de la publicación, a pesar de los cambios que se realicen.

Hay que pensar en que toda publicación tiene que tener una experiencia agradable, relevante para sus lectores. En gran parte esto que se consigue por la tipografía. Los lectores habitualmente buscan la comodidad, el fluir dentro de su mundo literario, por eso uno de los objetivos del diseñador editorial es que automáticamente el lector navegue con facilidad en el texto. Una tipografía chica o densa desalentaría al lector, también las columnas largas con demasiado texto.

El diseñador tiene que estar dispuesto a trabajar en evaluar este tipo de errores, para que no surjan estos defectos en la publicación final. Teniendo en cuenta que una de las cosas mas importantes en hacer titulares y textos de extensión determinadas dándole un aspecto atractivo, (Zappaterra, 2008)

Nuevas tendencias en el diseño editorial

Todo diseñador debe estar atento a las nuevas tendencias y transformaciones actuales que se van dando. A medida que pasa el tiempo, cabe mas para los diseñadores editoriales estar al tanto de las nuevas corrientes culturales, en el diseño y en los medios de comunicación. Los diseñadores pueden aprender de su oficio no solamente de conceptos y teorías sino también haciendo análisis de trabajos pasados que marcaron tendencia en el Diseño Editorial, teniendo en cuenta que estos diseñadores que fueron reconocidos desde cierto punto de vista critico innovaron, es decir que por medio de sus trabajos crearon nuevas tendencias, ya sea mediante un estilo de tratamiento de imágenes, o cierta estructura y el uso de tipografía adecuada, entre otros recursos importantes.

Tanto como en el pasado, como ahora en el presente un diseñador editorial debe tener en cuenta los principios provenientes de cada diseño, buscar cómo cada diseño funciona en

un determinado contexto y cómo el pasado intervienen la creación de nuevas tendencias impulsadas hacia el futuro.

Por eso Zappaterra demuestra en su libro que:

“Todos los diseñadores están pendientes de lo que se hace en su campo, pero muchos se centran solamente en trabajos contemporáneos. Es cierto que es muy importante conocer las transformaciones culturales y las tendencias emergentes en la tipografía. La ilustración, la fotografía, las claves de papel. Etc.: pero tan importante como todo eso es también el ser consciente de los trabajos que se han producido en el pasado.” (2008, p. 160)

En conclusión, a menudo es normal estudiar el pasado para tener una necesidad de innovar: el objetivo no es copiar a los grandes diseñadores, si no entender su trabajo. Entender cómo trabajan los diseñadores editoriales, implica saber como un objeto editorial diseñado funciona en un contexto determinado.

Hay que examinar el conjunto global de la pieza. Después concentrarse en cada maqueta y entender por qué funciona para sus lectores.

Para determinar estos principios globales, hay que hacer una observación determinada de cada elemento que construye el sistema de una pieza editorial. Dependiendo el objetivo para el cual se haya realizado una pieza editorial, se puede nutrir de aspectos contemporáneos en innovadores dispuestos a transmitir una sensación, motivando al lector. A estos aspectos se recurre accediendo a cambios tipográficos, uso de nuevos elementos compositivos y atractivos entre otras opciones, donde se pueden desatar toda una serie de elementos importantes que pueden influir al proceso innovador de una pieza.

“Los blogs, los sitios web, los podcasts, los vodcasts, y todos los soportes y medios interactivos son áreas cuyo desarrollo requerirá el concurso de los futuros diseñadores editoriales” (Zappaterra, 2008, p.189). Todos estos soportes tienen grandes diferencias con los soportes impresos, y desde cierto punto las afecta. Este material no impreso plasmado en la pantalla tiene ciertas limitaciones, como el uso tipográfico. Pero así como

surgen dificultades también hay posibilidades por combinar y aplicar en este mundo editorial digital. (Zappaterra, 2008)

Diseño editorial digital y aplicado a nuevas tecnologías

Es importante estar un paso mas adelante y dar una visión hacia el futuro, por eso el diseño grafico a través del tiempo ha ampliado su visión y el diseñador de hoy se ha vuelto multidisciplinar. Convirtiéndose en fotógrafo, diseñador web, ilustrador, todo en una sola persona. Por lo tanto tiene que estar pendiente de las transformaciones económicas, culturales y tecnológicas, y también de las nuevas tendencias que resultan de los medios de comunicación. (Zappaterra, 2008)

Culturalmente Zappaterra (2008) indica que una de las transformaciones mas importantes en el Diseño Editorial esta relacionado con el internet, abriendo un campo amplio de pautas que se deben de tener en cuenta. Al diseñar en web, el diseñador juega con los gustos que los jóvenes de hoy en día tienen, por ejemplo el rechazo de extensas columnas de texto no agradables a la vista, las limitaciones de la tipografía y las adaptaciones a los distintos formatos de monitores que hay.

También por el lado de las transformaciones tecnológicas ha sido de gran impacto, ya que con los nuevos avances no se sabe si a un corto o largo plazo, promete con acabar las publicaciones de venta en los puestos de prensa. Ofreciendo un nuevo mercado *online* con posibilidades de hacer publicaciones independientes, abriendo puertas para el diseñador editorial. No es posible adelantarse a estas nuevas transformaciones pero si estar al tanto de ellas.

Gracias a estas transformaciones tecnológicas se han venido desarrollando formas de introducir los libros, a *tablets*, *smartphones*, en la *web*, entre otras, simulando el pape impreso, el cual con los cambios de la luz del día se hace legible, teniendo acceso a hacer un *zoom* dentro de la pagina haciendo la lectura mas cómoda. Tradicionalmente el modo

que los diseñadores usan la tipografía, las imágenes y los elementos que componen una página de un libro revista etc. Respecto a estos elementos tecnológicos, puede verse muy limitado. Ya que la diagramación para ellos es distinta.

Por esto Zappaterra recalca que:

“el diseñador editorial tiene que estar al día de las innovaciones tecnológicas y de los avances que se producen en el desarrollo de *software* si no quieren quedarse rezagados en su terreno. Seguir aprendiendo también es muy importante; la continua adquisición de nuevos conocimientos y habilidades es algo fundamental para un diseñador gráfico en una profesión donde la competencia es cada vez más feroz.”

Recientemente en el diseño editorial, hay muchas muestras de la gran influencia que ejerce el Diseño Web, como el uso del color y las cajas, la alteración de los espacios de las publicaciones, lo sobrecargado de páginas, como en periódicos y revistas. La combinación entre la red y el diseño editorial es un tema que va a continuar avanzando aceleradamente, y es trabajo del diseñador tomar algunos rasgos y dejar de un lado otros, para que una publicación se destaque de las demás y tenga estilo.

Por otro lado la revista Mercado (2009) destaca como durante el 2009 se dio lugar en el mercado bibliográfico a lo que se ha denominado como “bibliomáquina”, refiriéndose específicamente al dispositivo Kindle, un lector electrónico de libros de Amazon que se lanzó en el año 2007. La revista destaca como este dispositivo permite rebajar costos tanto para las editoriales como para los lectores, puesto que se reducen gastos a nivel de producción, impresión, inventario y distribución, además hace que los ejemplares sean más accesibles para los lectores quienes pueden acceder a la red y seleccionar el libro o revista que desean comprar y cargarlo a su dispositivo. Sin embargo estos avances tecnológicos implican una revolución editorial que responda a las necesidades de los dispositivos electrónicos y de los lectores.

Problemas de aprendizaje actual en los niños

En primer lugar está la focalización de la atención del niño para crear interés en el tema, luego la exploración en la que se pretende que el niño entre en contacto con el tema, en tercer lugar se encuentra la reflexión en la que el niño abstrae lo que comprendió y por último la aplicación y evaluación en la que se evalúa lo aprendido (Gordan, 1995) y de cómo hoy en día tienen una relación amena con las nuevas tecnologías.

Es claro que una de las etapas de aprendizaje más importante es la infancia, en primer lugar, porque es cuando inicia el proceso educativo y segundo porque es cuando se empieza a explorar, buscar intereses, y crear aspectos importantes de la personalidad. El aprendizaje es definido como el acto de “adquirir el conocimiento de algo por medio del estudio o de la experiencia” (R.A.E., 2014), pero en grandes términos es un proceso complejo que implica un ciclo importante de adquisición de nuevos conocimientos que inicia con la exploración y culmina con la adquisición de un conocimiento específico que se pueda aplicar y replicar en diferentes ámbitos (Giordan, 1995).

Sin embargo, por ser la infancia una etapa compleja del desarrollo humano pueden existir algunas complicaciones en el proceso de aprendizaje por parte de los niños. Algunas de ellas pueden ser de tipo orgánico como enfermedades o trastornos que afecten el correcto desarrollo del niño o podemos encontrar de tipo motivacionales o sociales que afectan el interés de los niños por la adquisición de nuevos conocimientos. (Rebollo y Rodriguez, 2006)

Dentro de las dificultades en el aprendizaje que se asocian a problemas en el desarrollo se encuentran trastornos del comportamiento como el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH), trastornos del lenguaje como la dislexia o condiciones como la discapacidad intelectual. Por otro lado, se encuentran dificultades sociales como el débil acceso a la educación, la educación segregada y los pocos recursos en las instituciones

educativas. Estas situaciones pueden derivar en que los niños pierdan la motivación y el interés por el ámbito educativo y por los temas escolares en general (Cabrera, 2007).

De este modo, la educación se enfrenta a nuevos retos que implican la motivación y la implementación de nuevas técnicas que faciliten la tarea tanto para las instituciones como para los estudiantes que van día a día a la vanguardia de los avances de la tecnología, y que exigen a diario un compromiso de ambas partes para que el proceso de enseñanza se lleve a cabo con éxito y se cumplan los objetivos propuestos, tal como establece Cabrera (2007).

Los problemas de aprendizaje más comunes tienen que ver con escuchar o prestar atención, no hablar, leer o escribir y las dificultades de resolver problemas matemáticos. Pueden tener varios orígenes y también diferentes formas de solucionarlos, lo importante es siempre tener en cuenta las necesidades de los niños e intentar resolver sus problemas tratando de hacer más ameno su estadía en el colegio y su proceso de aprendizaje (Cabrera, 2007).

¿Cómo aprenden los niños hoy en día?

Aunque los colegios hoy en día conservan en su mayor parte las clases presenciales, en las que se imparte conocimiento que se ciñen a planes escolares, logros y objetivos planteados por la institución, se pretende que los alumnos estén conectados cien por ciento con las actividades que se llevan a cabo en el colegio, por lo que se pretende que estén en constante estimulación, se fomenta un conocimiento práctico y se permita a los estudiantes puedan utilizar las herramientas adquiridas en su vida diaria. (Wood, 2000)

Un punto importante a destacar en el proceso de aprendizaje de los niños es el ambiente en que se desarrollan y en el cual se da el proceso de aprendizaje, ya que ayuda si es un ambiente que genera una correcta estimulación con herramientas adecuadas y que evita las distracciones alternas. Además también es importante el papel que juegan los compañeros, docentes y personas que pueden estar en el aula, ya que el aprendizaje

también tiene una importante carga social. Según Wood (2000) tanto el correcto acompañamiento y supervisión como la buena influencia que pueden realizar los compañeros de clase más avanzados pueden generar repercusiones tanto positivas como negativas en el proceso de aprendizaje.

Entre los elementos de estimulación que se encuentran hoy en día se destacan la implementación de herramientas de tecnología ya que en las nuevas generaciones se caracterizan por ser nativos digitales como afirman, García, Núñez y Carbonero (2005) es decir una generación que ha crecido en la web y que sabe utilizar sus herramientas a perfección, teniendo en la internet una importante fuente de trabajo y desarrollo personal.

De esta manera, en Argentina por ejemplo, gracias al programa *Un alumno, una computadora* todos los alumnos regulares de escuelas públicas cuentan con un computador personal (Tomoyose, 2010) que sirve para acompañar el trabajo realizado en el aula además de ser la herramienta predilecta para realizar las tareas en casa, siendo necesario de este modo que el docente emplee técnicas aplicadas a las nuevas tecnologías que además estimulen al estudiante y que conjuguen sus intereses y necesidades. (Area y Ribeiro, 2012).

Teniendo en cuenta el recorrido planteado en este primer capítulo se puede concluir como el diseño editorial tiene nuevos retos a superar teniendo en cuenta cuales son sus principios, las nuevas tendencias y como implantarlos a un formato digital; además de lo que se ha planteado este proyecto, que es como generar un interés formal en los niños y como conectar el trabajo desde el diseño editorial hasta el aprendizaje concreto de lo que se quiere transmitir con el producto final.

Referencias bibliográficas

- Area, M. y Ribeiro, P. (2012) De lo sólido a lo líquido: Las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0, *Revista Comunicar 38: Alfabetización mediática en contextos múltiples* (19)
- Cabrera, E (2007) Dificultades para aprender o dificultades para enseñar, *Revista Iberoamericana de Educación*, 43,(3)
- García, J. ,Núñez, J. y Carbonero, M. (2005) Dificultades de aprendizaje, *Revista Dificultades del aprendizaje escolar*, 13, 45-66
- Giordan, A. (1995). *Los nuevos modelos de aprendizaje:¿ más allá del constructivismo?*. Disponible en. http://cms.unige.ch/lides/?page_id=651
- Real Academia de la lengua Española (2014), *Diccionario de la Lengua Española*, (23° ed.) España:Madrid
- Rebollo M. y Rodriguez S., (2006), El aprendizaje y sus dificultades, *Revista de neurología*, 42, 139-142
- Revista Mercado, (2009), Avance Tecnológico y revolución editorial. *Revista Mercado N°1100*
- Tomoyose, E. (2010, 23 de febrero) Cómo es el plan argentino de notebooks para los colegios técnicos, *La Nación*. p. 17
- Wood, D (2000), *Cómo piensan y aprenden los niños*, Mexico: Siglo Veintiuno editores.
- Zappaterra, Y (2008) *Diseño Editorial Periodicos y Revistas* Barcelona: GG

Bibliografía

- Area, M. y Ribeiro, P. (2012) De lo sólido a lo líquido: Las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0, *Revista Comunicar 38: Alfabetización mediática en contextos múltiples* (19)
- Cabrera, E (2007) Dificultades para aprender o dificultades para enseñar, *Revista Iberoamericana de Educación*, 43,(3)
- De Leguizamon, M. (1980). *El niño, la literatura infantil y los medios de comunicación masivos*. Universidad de Texas: Editorial plus ultra
- Ellison, A. (2008). *Tipografía Digital*. Barcelona: Parramón Arquitectura y diseño
- García, J. ,Núñez, J. y Carbonero, M. (2005) Dificultades de aprendizaje, *Revista Dificultades del aprendizaje escolar*, 13, 45-66
- Giordan, A. (1995). *Los nuevos modelos de aprendizaje: ¿ más allá del constructivismo?*. Disponible en. http://cms.unige.ch/lides/?page_id=651
- Leirsenson, D (2008). El diseño editorial, bajo la lupa de los especialistas,[revista en línea]
- Matlock, M. (1994), *The best of newspaper desing*. Massachusetts: Rockport
- Real Academia de la lengua Española (2014), *Diccionario de la Lengua Española*, (23° ed.) España:Madrid
- Rebollo M. y Rodriguez S., (2006), El aprendizaje y sus dificultades, *Revista de neurología*, 42, 139-142
- Revista Mercado, (2009), Avance Tecnológico y revolución editorial. Revista Mercado N°1100, Buenos Aires, Argentina.
- Tomoyose, E. (2010, 23 de febrero) Cómo es el plan argentino de notebooks para los colegios técnicos, *La Nación*. p. 17
- Wood, D (2000), *Cómo piensan y aprenden los niños*, Mexico: Siglo Veintiuno editores.
- Zappaterra, Y (2008) *Diseño Editorial Periodicos y Revistas* Barcelona: GG