

FACULTAD DE
DISEÑO



D Especialidad en
Diseño Editorial

EL *POP-UP* DE UN BESTIARIO COMO HERRAMIENTA PARA PROPICIAR
LA LECTURA EN NIÑOS DE ENTRE 9 A 12 AÑOS

Tesina para obtener el diploma de:
Especialista en Diseño Editorial

Presenta:
Janick Altaira Cervantes Chávez

Directora de tesina:
Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud

Codirectora de tesina:
Mtra. Lorena Sánchez Adaya

Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Mayo 2021, México.

La Especialidad en Diseño Editorial (EDE) está acreditada en el Programa Nacional de Posgrados de Calidad (PNPC) de Conacyt.

Agradezco a Conacyt como patrocinador del proyecto realizado como tesina de especialidad durante el programa de estudio de la Especialidad en Diseño Editorial.

INDICE

• Introducción	4
• Antecedentes	5
-Libros de Bestias	5
-El <i>POP-UP</i> a lo largo de la historia	6
• Justificación	8
• Objetivo General	8
• Objetivos Particulares	8
• Cronograma	9
• Proyecto Editorial: Un <i>POP-UP</i> Bestiario	10
Capítulo 1: Revista	18
-Revista	18
-Hagamos un libro	20
Capítulo 2: Periódico	28
-Periódico	28
-El cantar mítico	30
Capítulo 3: Libro	38
-Libro	38
-Un safari mitológico	50
• Conclusiones	62
• Bibliografía	64

Introducción

Hace tiempo observaba una estadística que dictaba que en México las personas leían en promedio al año 3.3 libros, al mismo tiempo resaltaban la importancia de la lectura desde una edad temprana para poder lograr un mayor éxito en la vida adulta. Obviamente la estrategia no estaba funcionando. Mientras lo seguía pensando comencé a cuestionar mis propios hábitos de lectura, inevitablemente la pregunta cruzó mi mente.

¿Qué es para mí la lectura?

No hizo falta pensarlo demasiado, la respuesta era sencilla: un pasatiempo. Al mismo tiempo presté atención a mi experiencia como docente y comprendí que quizás era justo ahí donde radicaba el problema. Las estadísticas nos dicen que es durante los años de estudiante donde en promedio se lee más, sin embargo en su gran mayoría lo ven como un quehacer exclusivo de la escuela. Desde pequeños nuestro primer acercamiento con la lectura tiene que ver con la lectura y plazos para entregar reportes sobre lo que lee, se le percibe como una tarea a largo plazo.

Para lograr que la lectura se vuelva un hábito es necesario presentarlo como una actividad que se puede disfrutar que lejos de una tarea te ofrece la oportunidad de una aventura, sin embargo, esto se vuelve un tanto complicado cuando se observan las opciones de lectura que se les ofrece. Para que el menor desee acercarse a la lectura, debe encontrarlos atractivos y si sumado a eso se le ofrece una experiencia alejada de lo que hasta el momento tiene como concepto de lo que es un libro, es más probable que decida volver por una nueva historia.

Es a partir de este hilo de pensamiento que toma forma este proyecto, desde la idea de entender que la lectura debe percibirse como un pasatiempo y no como una obligación académica, donde no solo importan los temas sino la manera en la que se presentan y que a partir de esta base experiencia de lectura se vuelva especial y por lo tanto duradera.

Antecedentes

Libros de Bestias

Mejor conocidos como bestiarios en Inglaterra y Francia durante los siglos XII y XIII. Sin embargo, es necesario retroceder un par de siglos para conocer su origen.

Los seres humanos siempre han sentido gran fascinación por el reino animal y no es de extrañar que buscaran contener dichos conocimientos en manuscritos o textos complementados con imágenes de lo que veían. Algunas de las recopilaciones más antiguas de las que se tienen datos son *Historia Naturalis* de Plino el viejo y *De Partibus Animalium* de Aristóteles que contenían descripciones de animales con un carácter científico.

Sin embargo, como antecedentes del bestiario se consideran principalmente dos obras, sobre todo por su carácter alegórico, característica principal de los bestiarios surgidos durante la edad media. El primero de estos textos se titula *Physiologus*, localizado en Alejandría en el siglo II, de origen anónimo. Recopila en alrededor de 50 capítulos, la descripción de animales reales y fantásticos sobretodo descritos en la Biblia. No tiene un fin científico y busca brindar ejemplos de cómo llevar una vida correcta.

La Etymologiae es una enciclopedia escrita en el siglo VII por Isidoro de Sevilla, en su libro XII titulado *De Animabilus* brinda una explicación de la naturaleza de los animales a partir de sus nombres, creando definiciones intrincadas y en algunos casos hasta forzadas, sin dejar de ser creativas. En sus textos incluye animales tanto reales como fantásticos y podemos encontrar referencias de los textos de Plino y Aristóteles.

Durante su apogeo en los siglos XII y XIII se elaboraron una gran cantidad de Bestiarios siendo el más destacado por sus bellas ilustraciones y acabados en oro el *Bestiario de Aberdeen* realizado en Inglaterra en 1200. Con la llegada del Renacimiento el enfoque del género paulatinamente fue modificándose dejando fuera las alegorías cristianas que predominaban sobre los bestiarios. Personalidades como Leonardo Da Vinci tuvieron su paso por este nuevo enfoque dentro de los bestiarios incluyendo fabulas de Esopo y Febro.

Durante el siglo XIX resurge el interés por los tratados de animales, pero cada vez más alejados del formato utilizado durante la edad media. Los tratados realizados durante este siglo buscaban el estudio de los animales desde diferentes perspectivas. Un ejemplo de ellos es el *Souvenirs entomologiques* de Jean-Henry Fabre donde analiza tesis darwinistas alejándose totalmente del carácter alegórico original.

Maurice Maeterlink con *La Vie des Abeilles* (1901), *La Vie des Termites* (1926) y *La Vie de Fourmis* (1930) establece lo que actualmente se le considera como la corriente de los bestiarios, dentro de este nuevo resurgimiento la escena hispanoamericana toma lugar con nombres como: Jorge Luis Borges y Juan José Arreola a finales de la década de los cincuentas. Dentro de los cambios más notables que podemos apreciar con respecto a los bestiarios medievales son la exaltación positiva de las características de los animales, las cuales son sustituidas por sátiras, ironías y prefieren destacar los defectos de los animales. Eliminando totalmente el carácter religioso que en un inicio poseían.

El *POP-UP* a lo largo de la historia

Cuando oímos hablar de un libro *POP-UP* inmediatamente se piensan en un libro colorido, de gran tamaño con ilustraciones, dirigido a un público infantil, sin embargo, como con muchos otros elementos que hoy en día son dirigidos a los niños el origen de los libros *POP-UP* o móviles tiene sus orígenes en los campos de la ciencia hace poco más de siete siglos.

Se cree que se utilizaron mecanismos móviles con figuras redondas dentro de un manuscrito sobre astrología de Ramon Llull en 1306. Sin embargo, no sería hasta 1560 cuando se elaboraría el primer libro móvil impreso. Durante los siguientes años la medicina aprovecho este recurso para ilustrar libros de anatomía, utilizando capas y sobre posiciones. Durante esta misma época se publicó un nuevo libros móvil de astrología titulado *Cosmographia Petri Apiani*. (Carter, 2018)

Es a partir del siglo XVIII que los libros móviles comenzaron a utilizarse para la literatura infantil de la mano de un librero británico quien ideó el uso de solapas de papel móviles para ilustrar

cuentos populares. Ya en el siglo XIX los londinenses *Dean and Sons* fundaron la primera editorial dedicada a la comercialización de libros juguetes para niños.

Ernest Nister es considerado como uno de los más importantes editores de libros infantiles móviles. Contaba como un estudio de arte en Nuermberg donde sus artistas e ingenieros del papel mejoraron los libros *POP-UP* de varias capas y se les atribuye la creación del formato para libro de persiana vertical y el de dibujo cambiante circular. A la par de Nister, el creador Lothar Meggendorfer elabora libros móviles que empleaban ribetes de hilo de cobre, las figuras troqueladas realizaban movimientos muy reales. Todas sus creaciones son consideradas genialidades de la ingeniería del papel, especialmente el diorama tridimensional titulado *The circus*. (Carter, 2018)

La considerada Edad de Oro de los libros juguete para niños se vio truncada con el estallido de la Primera Guerra Mundial y sus subsecuentes consecuencias. Durante el periodo denominado entre guerras, el término *POP-UP* fue acuñado por primera vez, en 1923, en Estados Unidos por la editorial *Blue Ribbon Books* para una serie de libros elaborada por el ilustrador *Harold Lentz*. Seis años después, pero en Reino Unido se introdujo la estructura de papel que se convierte en tridimensional cuando la hoja se abre, dentro de la colección titulada *Daily Express Children's Annual* impulsado por el editor Louis Giraud y se cree que fue ejecutada por el ingeniero del papel Theodore Brown.

Después de un periodo poco productivo, en los años sesentas se dio el inicio de una nueva era del libro *POP-UP* gracias a la intervención del empresario editorial Waldo Hunt y el ingeniero en papel Id Penick, quienes establecieron un nuevo estándar para el libro *POP-UP* más complejo. Para lograrlo Hunt buscó la colaboración de autores, ilustradores e ingenieros del papel de diferentes partes del mundo. Como resultado de dichos trabajos en conjunto Hunt comenzó a producir y distribuir libros *POP-UP* a todas partes del mundo. Siendo uno de los mayores elaboradores de libros de este tipo.

A partir de la década de los ochentas se genera un nuevo nivel de aceptación tanto artística como literario con respecto a los libros *POP-UP*, generando una mayor demanda de los mismos.

Brindándole la oportunidad a ilustradores e ingenieros del papel para trabajar para públicos cada vez más amplios.

Justificación

La idea de este proyecto editorial surge a partir de mi experiencia como docente, en la cual me enfrenté a la falta de hábitos de lectura en los menores, dentro de diferentes niveles académicos (primaria y secundaria). Entendiendo dicha ausencia y las consecuencias que esta misma provoca, no solo en el ámbito escolar sino social, surgió la necesidad de propiciarla, a partir de productos editoriales que no aborden la lectura desde el punto de vista académico sino como un pasatiempo, como una opción más de entretenimiento que trascienda de una obligación escolar. Los productos editoriales contenidos dentro de esta tesina buscan generar dicha perspectiva.

Objetivo General

- Describir los procesos del diseño editorial de tres productos editoriales: revista, periódico y libro, para el *POP-UP* de un bestiario como herramienta que propicia la lectura en niños de entre 9 a 12 años, mediante la profundización de las bases teóricas, temáticas y conceptuales, enriqueciendo los conocimientos teórico-prácticos para la planeación, estructuración y ejecución de proyectos de diseño editorial.

Objetivos Particulares

- Fortalecer las competencias de la dirección de arte editorial para medios impresos y digitales en concordancia con las LGAC de la EDE, del Director y Codirector de tesina.
- Realizar una guía que facilite la elaboración de un libro *POP-UP*
- Incentivar la curiosidad de los lectores entorno a los temas contenidos dentro de los productos
- Enriquecer la percepción del *POP-UP* como libro para niños de entre 9 a 12 años y no solo para rangos de edad menores.

Cronograma

Actividades	2020				2021			
Planteamiento del Proyecto	●							
Investigación		●	●	●	●			
Recopilación de Información	●	●	●	●	●	●		
Desarrollo Teórico	●	●	●	●	●	●		
Desarrollo Practico		●	●	●	●	●	●	
Desarrollo del Libro		●	●	●	●	●	●	●
Desarrollo de la Revista			●	●	●	●	●	
Desarrollo del Periódico			●	●	●	●		
Bocetaje y Elaboración de Ilustraciones			●	●	●	●	●	
Conclusiones y Productos finales								●

Proyecto Editorial: El *POP-UP* de un Bestiario

En conjunto con esta tesina, se desarrollarán tres productos editoriales, los cuales compartirán algunos elementos gráficos, sin embargo el uso de los mismos tendrán sus variables para permitir al mismo tiempo la individualidad de cada producto. Se trabajará en un libro, una revista y un periódico, cada uno de ellos será desglosado en capítulos individuales más adelante. Los tres productos poseerán como temas centrales el libro *POP-UP* y el bestiario.

¿Por qué *POP-UP*?

Considerando las necesidades del proyecto, era importante no solo quedarse en el uso de libros infantiles como herramienta para invitar a la lectura, si bien es cierto que es más atractivo un libro con ilustraciones que uno con únicamente texto, había que ir un poco más lejos al reconocer que dentro del entorno educativo la lectura esta arraigada dentro de la acción de estudiar y no como pasatiempo.

El tiempo de lectura dedicado dentro de las escuelas está asociada principalmente con la tarea y no dentro del entorno escolar como una actividad de relajación o entretenimiento. A pesar de existir diversas iniciativas para cambiar esta mentalidad en torno a la lectura, como lo son la torre de lectura o los intercambios de libros, el éxito suele ser reducido porque al final existe algún tipo de reporte que vuelve a establecer la idea de tarea a la lectura a pesar de existir algún tipo de premio o incentivo.

Sin embargo, más que las dinámicas escolares, el principal obstáculo para crear hábitos de lectura son las opciones de materiales que se le ofrecen a los menores. Si lo que se pretende es generar una experiencia que se aleja del ámbito académico, es necesario ofrecer un libro que se aleje de la imagen del libro que conoce y al que está habituado dentro del entorno escolar. Por lo tanto, el libro *POP-UP* se ajusta a las características necesarias para dicho propósito.

También conocido como libro móvil, ofrece una gran variedad de formas para presentar una ilustración haciendo que la experiencia de contar una historia deje de ser lineal. Desde elemento

desplegables, mecanismos de movimientos hasta elementos transformables, generan que lo que originalmente podría considerarse una actividad pasiva, se torne en una experiencia donde el menor participa activamente.

Antes de planificar los productos y el diseño de los mismos, se estableció el público objetivo también llamado *target*. Para dicha elección se consideró el tema y los objetivos planteados como base para este proyecto. Se tomó la decisión de dirigirlo a niños de entre 9 a 12 años. Tomando en cuenta la escolaridad que abarca desde cuarto a sexto grado, también llamada primaria alta. Las habilidades manuales, la atención a los detalles y la capacidad de seguir instrucciones, además de la comprensión lectora, la variabilidad de temas y el manejo de textos de mediana extensión fueron factores importantes a considerar. Que de ejecutarse dentro de un rango de edad menor no habría tenido el mismo aprovechamiento.

Dichos factores nos permiten plantear dentro de los productos elementos que involucren activamente la participación del receptor, en este caso de los niños. Considerando que nuestro objetivo es crear un hábito de lectura y alejarlo de la connotación académica que el libro posee, la interacción juega un papel importante para generar una imagen que se desarrolle desde el entretenimiento involucrando habilidades manuales que durante esta etapa están descubriendo y perfeccionando. Cada producto posee elementos que invitan al menor a intervenir mientras hojea sus páginas; recortables, mecanismos móviles, áreas de intervención y actividades de destreza mental. Todos ellos con la intención de crear una experiencia divertida y de expectación por la siguiente entrega.

Un nuevo bestiario

Otro factor importante son los temas que se les ofrece como lectura a los menores. Por supuesto solo hace falta entrar a una librería para darnos cuenta que existe una amplia oferta de donde escoger y es por lo mismo que era importante hacer una elección cuidadosa sobre que elegir. Tomando en cuenta el alcance de información que actualmente poseemos, aquello que puede causar asombro se reduce considerablemente.

Sin embargo, es importante tomar en cuenta la etapa escolar en la que se encuentran los menores a quienes va dirigido el proyecto; hablamos de lo conocido como primaria alta. En este particular periodo educativo, se produce un cambio en cuanto a las materias que se les imparte, mientras que en la primaria baja el conocimiento general se engloba en una sola materia, en la primaria alta se especializa teniendo como resultado un mayor número de materias y los enfoques se amplían destacando principalmente historia y geografía, mientras que en los primeros años tiene un enfoque nacional, ya en los años mayores se ubica en un panorama global acercando a los menores a las culturas antiguas. Inevitablemente se tiene un acercamiento con los relatos mitológicos que conforman los pasados de dichas culturas.

Tomando la mitología como punto de partida y considerando lo amplia que esta puede ser se buscó centrarse en un aspecto específico que al mismo tiempo fuera punto en común entre las culturas, eligiendo los seres fantásticos como protagonistas. Dichos animales con atributos increíbles no solo están presentes en los relatos de las culturas alrededor del mundo sino también en sus expresiones artísticas.

Otro factor importante para dicha elección es justo el interés de los menores en este rango de edades por las cosas sobrenaturales y su creciente curiosidad por los géneros de terror. Tomando en cuenta esto el número de seres fantásticos a elegir aumenta y se puede alejar de los normalmente presentados en antologías mitológicas.

Cabe mencionar que, al tratarse de animales fantásticos, se retoma la idea de los bestiarios y no de las antologías mitológicas donde los protagonistas suelen ser los héroes y no los seres fantásticos, este detalle es destacable porque nos permite presentar a los menores relatos diferentes a los que hasta el momento se les ha presentado, ya no solo se trata del bueno contra el malo.

La elección del bestiario es ideal puesto que desde sus orígenes involucra tanto el relato como la ilustración y es fácilmente adaptable a los recursos que los *POP-UPs* ofrecen.

Aun después de delimitar hasta este punto el tema sigue existiendo un número considerable de opciones en cuanto a culturas. Dentro de los criterios para elegir las se tiene que retomar un poco

lo anteriormente mencionado sobre la gran variedad de materiales editoriales sobre el tema en nuestro caso la mitología. Si hiciéramos una visita a la sección infantil dentro de una librería el principal material que se ofrece tiene que ver con mitología griega y romana, si repetimos el mismo ejercicio, pero en una librería online el resultado es el mismo. Al poseer tanto material y difusión se concluyó en no recurrir a ella, primero porque se busca ofrecer un material novedoso que atraiga la curiosidad de los menores y segundo acercarlos a otras culturas y no a lo que están ya acostumbrados a identificar como mitología.

Así mismo se planteó elegir una cultura por continente a excepción de América, del cual se eligieron dos. Esta decisión se tomó desde un aspecto geográfico, puesto que el primer público receptor pertenece a dicho continente. Por ello se eligieron la cultura azteca y la cultura inca, buscando una mayor identificación por parte de los lectores. De los otros continentes se eligieron culturas fácilmente reconocibles por los menores gracias a su presencia en los medios de entretenimiento (series de televisión, películas, etc), al ser identificables se busca aumentar el interés de los infantes por dichas culturas y fomentar la búsqueda de más materiales relacionados con las mismas. Para este proyecto se seleccionaron las siguientes: la cultura nórdica, la cultura japonesa y la cultura egipcia.

Una vez establecido el público objetivo se puede comenzar a trabajar sobre los formatos de los productos editoriales. Los cuales estarán relacionados entre sí, desde dos aspectos; contenido y formato, teniendo como ejes centrales el *POP-UP* y el bestiario. Esto es que el libro y el periódico se relacionan al presentar a las bestias mitológicas y sus culturas dentro de sus contenidos. Mientras que la revista y el libro se relación al utilizar el *POP-UP* como contenido dentro de la revista y como formato dentro del libro.

Plecas

Como se mencionó con anterioridad los tres productos compartirán ciertos elementos gráficos. El primero de ellos es la elaboración de un conjunto de plecas. Las cuales principalmente serán utilizadas dentro del libro y el periódico.

Para su diseño se pensó en las plecas utilizadas dentro de los libros bestiarios de la edad media, el que fueran de gran tamaño se conservó, sin embargo, el empleo de color se limitará a un solo tono para el periódico, eligiendo un tono guinda. Para el libro se apegó un poco más a las plecas de los bestiarios medievales usando dorado en tres tonos. Para su contenido en lugar de motivos lineales o florales, se pensó en la incursión de las culturales que se presentarán dentro de los productos para crear una identidad más completa para cada sección y no dejarlas en un plano más general.

Para ello se revisó el material tanto arqueológico como artístico de dichas culturas. En el caso de las culturas prehispánicas es decir azteca e inca, y la egipcia, las evidencias artísticas tienen registro en las diferentes zonas arqueológicas y museos. En caso de la cultura nórdica no existen zonas arqueológicas por lo tanto fue a partir de los diferentes objetos recuperados por los museos donde se puede apreciar el tipo de ornamentos que se empleaban. A diferencia de las culturas anteriores dentro de la cultura japonesa sí existe una amplia colección de piezas artísticas, principalmente de acuarelas y tintas además de los motivos decorativos encontrados dentro de los templos, los cuales siguen en uso hoy en día.

Una vez revisado el material existente, se eligieron elementos propios de cada cultura para crear un motivo decorativo que sirviera de base para la elaboración de las cinco diferentes plecas. Al diseñarse se buscó que mantuvieran la esencia de estilo de cada cultura, es decir que fuera fácilmente reconocible. Cada una de ellas posee una dimensión y orientación única que al mismo tiempo refleja la diversidad que existe entre las culturas en las que están inspiradas.

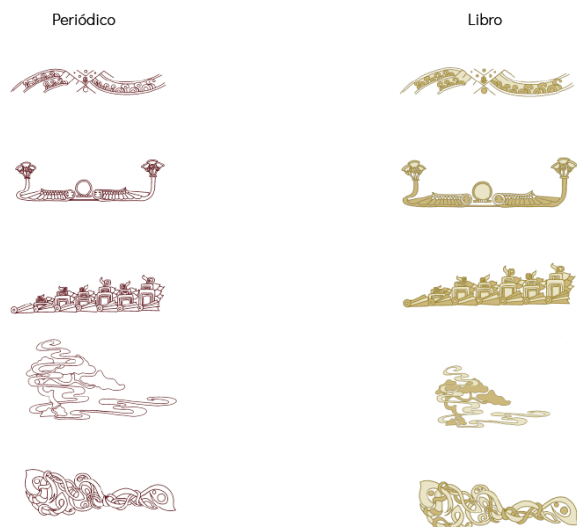


Figura 1

Personajes

El segundo elemento que conformará el diseño de los tres productos editoriales es la incorporación de dos personajes. Los cuales tendrán participación dentro de los tres productos y funcionarán como hilo narrativo.

A diferencia de los bestiarios que no cuenta con un protagonista se decidió incorporar estos dos personajes con el propósito de brindar no solo una experiencia alejada de las antologías sino de crear un vínculo con el lector al identificarse de algún modo con los personajes. Tomando esto en cuenta, se trabajó sobre el diseño.

Se elaboraron dos personajes, una niña y un niño, a los cuales se les asignaron un nombre: Ersá y Fobos, respectivamente. Los nombres corresponden a personajes de la mitología griega y actualmente son los nombres de lunas en Júpiter y Marte, respectivamente, se eligieron con la intención de mantenerlos dentro de la temática mitológica que conlleva el proyecto a pesar de no incluir la cultura griega. Se estableció que los personajes son viajeros por lo tanto no pertenecen a ninguna de las culturas presentadas.

El diseño de los mismo debía corresponder hasta cierta extensión la edad de los niños a los que va dirigido, es decir entre 9 y 12 años. El diseño no recurre a forma simples y busca ofrecer una cantidad importante de detalles, los personajes son de un estilo similar al anime.

En cuanto a su apariencia se tomó en consideración el espacio geográfico, por lo tanto ambos personajes cuentan con cabello y ojos castaños. Se optó por una paleta de color en tonos cálidos principalmente amarillo y naranja, con esta elección se buscó evitar enmarcar a los personajes dentro de colores que podrían establecer algún tipo de rol de género.

Para el diseño del vestuario se tomó como punto de partido la idea de que ambos personajes son viajeros por lo tanto sus atuendos deben poseer prendas y accesorios coherentes con el tema.

Fobos: viste chaleco, guantes, pantalones con bolsas extras, tenis altos y una brújula

Ersá: viste una sudadera, guantes, pantalones capri, tenis altos y unos lentes de piloto

Paleta de color

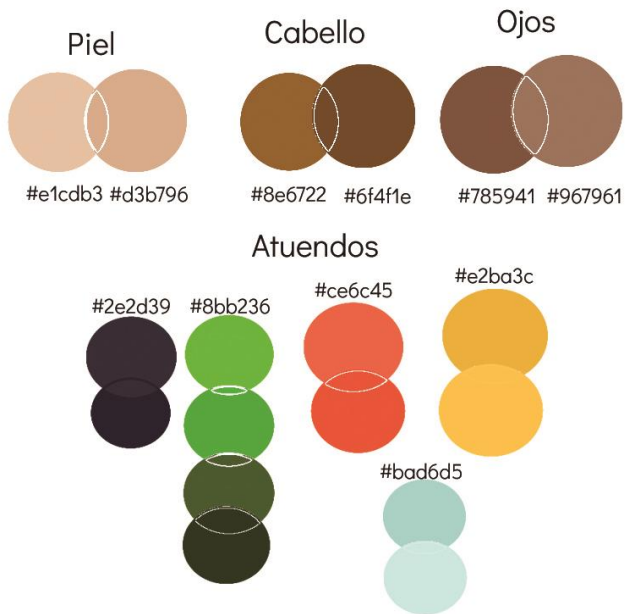


Figura 2

Generales

Tipo	Cantidad	Observación
Plecas	5	Representan cada cultura Aztecas, Incas Japón, Nórdica Egipcia
Personajes	2	Diseño de una niña y un niño con elementos que recuerde a los viajes

Más allá de los niños

Como ya se ha mencionado este proyecto va dirigido a los niños sin embargo es necesario hablar de la vía de acceso para los productos aquí propuestos. Dichos productos se pensaron como recursos educativos, es decir son materiales que pueden ocuparse dentro y fuera del aula, pero no están diseñados como libros de texto. Estos productos buscan alentar al menor a acercarse a los libros desde más de un punto de vista, lejos del sentido académico.

A pesar de ello no se puede negar que el mayor contacto con este tipo de materiales se genera dentro de las escuelas. Por lo tanto, la vía más corta de acceso se generaría desde la escuela. Al plantearse este panorama se observaron las dinámicas escolares, observando que, dentro de las escuelas privadas, hablando de un tiempo anterior a la contingencia de salud ocasionada por el virus SARS-CoV-2 (Covid-19), las escuelas poseían un horario amplio de salida para los menores. Es decir, la salida ocurría a las 2:30 pm, sin embargo un número importante de alumnos permanecía en la escuela hasta 5:00pm debido a los empleos de los padres y que les resultaba difícil recogerlos a la hora estipulada de salida.

Considerando que después de clases los menores pasan dos horas y media más dentro de la escuela, tanto la revista como el periódico son productos que se les pueden acercar a las escuelas como un recurso de entretenimiento para los menores. El caso de la revista, días previos de la salida del número se les podría facilitar una lista de los materiales requeridos dentro del número para permitir que los menores puedan tener desde el primer momento en que se les entregue el nuevo volumen puedan trabajar con él. Para el caso del libro, los menores tendrían un acercamiento a partir de conocer a los personajes dentro de los otros dos productos.

-Libro

Se realizará un libro de tipo *POP-UP*, que maneje como contenido un bestiario de criaturas fantásticas provenientes de cinco culturas. Dentro del mismo estarán distribuidos seis elementos de *POP-UP*, complementados por ilustraciones de mi autoría y los relatos correspondientes a cada

bestia. Se pretende crear a partir de este primer volumen una colección que recopile los seres fantásticos de distintas culturas.

-Revista

Se realizará una revista especializada en manualidades que contenga las instrucciones para la elaboración de 8 diferentes elementos *POP-UP* algunos incluidos en el libro. Estará complementada con diagramas de los resultados finales. Se plantea como una publicación mensual, la cual en cada uno de sus números abarcará un elemento diferente de la elaboración de productos editoriales, siendo el tercer número sobre el *POP-UP*.

-Periódico

A diferencia de la revista, el periódico retomarí el tema del bestiario. La publicación se incluiría como suplemento para los días viernes, considerando el fin de las actividades escolares de los menores. Cada plana se centrará en alguna de las bestias presentadas en el libro. Se incluirá un relato específico de la cultura, una sección de “¿Sabías qué...” y una actividad para realizar, por ejemplo, sopa de letras. Parte de las ilustraciones podrán ser coloreadas.

CAPÍTULO 1: Revista

La revista pertenece a las publicaciones periódicas, la cual puede ser semanal, quincenal, mensual, bimestral o semestral y en ocasiones menos convencionales anuales (sobre todo para publicaciones científicas). La revista puede ser impresa o digital y ofrece una variedad de artículos que giren en torno a sucesos de actualidad o temas especializados. Al carecer de inmediatez permite un análisis más profundo y detallado sobre los temas que contiene.

Dentro de su formato pueden ser a color o blanco y negro, su extensión puede variar según el criterio del editor y los temas contenidos. No existe una norma para sus dimensiones. Por su gran alcance de mercado (Caldwell & Zappaterra, 2014) la publicidad mantiene una estrecha relación con las revistas, la cual ocupa un porcentaje relevante del contenido dentro la publicación.

La revista ofrece una propuesta para una amplia variedad, no solo de temas sino de públicos y para comprobarlo solo hace falta detenerse por un minuto frente al puesto de periódicos de nuestra calle y pasear la mirada por el despliegue de portadas tan diferentes entre sí y ser capaces de encontrar publicaciones infantiles, científicas, de belleza o deportes en el mismo estante.

A diferencia de un libro la estructura de una revista puede parecer más sencilla, sin embargo, es importante conocer cada uno de sus elementos para poder desarrollar diseños coherentes con el producto.

ELEMENTOS EXTERNOS

Portada

Es la primera página de la revista, va acompañada de una imagen que tiene coherencia con el contenido. Se puede considerar como la página más importante de la publicación ya que es la encargada de atraer la atención del lector por sobre otras publicaciones. En ella podemos ubicar, la cabecera, código de barras con el precio, número de publicación y titulares.

Contraportada

Generalmente esta página que ubica al final de la revista está destinada a publicidad. En algunas ocasiones dependiendo del tema puede ser la continuación de la portada.

ELEMENTO INTERNOS

Editorial o Carta del Editor

Es una carta de bienvenida del editor en jefe donde explica el contenido. Dependiendo del estilo de publicación, la carta puede contener reflexiones sobre los temas incluidos o centrarse en el principal. Puede incluir algún tipo de imagen relacionado con el tema de la publicación.

Pie de Imprenta

Es el listado de todas las personas involucradas en la elaboración de la publicación. Suele poseer un diseño sencillo y limpio que incluye el logo en la parte superior. Se ubica junto con el editorial.

Sumario o Contenido

Es un desglose del contenido, a diferencia del índice en un libro puede llevar imágenes y un pequeño resumen. Tiene el propósito de ubicar los contenidos dentro de la revista y permitirle al lector un rápido acceso. Suelen diseñarse de manera creativa aprovechando elementos como imágenes y tipografías atractivas.

Artículos

Es el contenido de la revista. Es el conjunto de texto e imágenes relacionados por un tema. No poseen una extensión determinada, esta variabilidad permite la creación de ritmos de lectura. Debe existir una notable diferencia entre un artículo y otro para no confundir el lector, pero conservan un estilo que sea coherente con la totalidad de la publicación.

Anuncios

Es la publicidad. Junto con los artículos son lo que más espacio ocupan dentro de una revista. Suelen estar relacionados con la temática de la revista. Se ubican regularmente en las páginas impares, porque es lo primero que mira el lector. Pueden abarcar ambas caras pero su precio también se eleva.

HAGAMOS UN LIBRO

Hagamos un libro es una revista que se vincula al aspecto técnico del libro *POP-UP*. La publicación tiene la finalidad de ofrecer una guía paso a paso de cómo elaborar un *POP-UP*. Teniendo como recursos instrucciones de fácil comprensión y diagramas, el lector podrá elaborar ocho tipos de *POP-UP*'s con diferentes grados de dificultad. Se incluirá una sección con patrones y un glosario con diagramas para comprender algunos elementos dentro de la publicación.

Con este tipo de publicación se busca estimular las habilidades manuales del menor al mismo tiempo que se le presenta una perspectiva diferente del libro desde el enfoque de un pasatiempo que el mismo puede elaborar.

Dentro de sus páginas nuevamente tendremos la presencia de nuestros personajes viajeros, quienes en esta ocasión brindaran consejos útiles entorno a los *POP-UP* y los materiales para elaborarlos. Además de participar en el adelanto para la siguiente publicación.

Elementos del Diseño

La revista se elaborará en un tamaño de 35.6 x 21.6 cm es decir el formato Legal. A diferencia del periódico con quien comparte dimensiones. La revista tendrá un formato apaisado para una mejor distribución de las instrucciones y los diagramas. Se planea una extensión aproximada de 32 páginas incluyendo portada y contraportada.

Manteniendo la unidad con los otros dos productos editoriales, se emplearon dos tipografías

- Harrington: para Títulos, subtítulos, numeración y capitulares. Se usan diferentes tamaños para establecer una jerarquía sin exceder los 48 puntos
- Didact Gothic: para cuerpo de texto. De 18 puntos para las instrucciones y 12 puntos para los consejos.

Colores

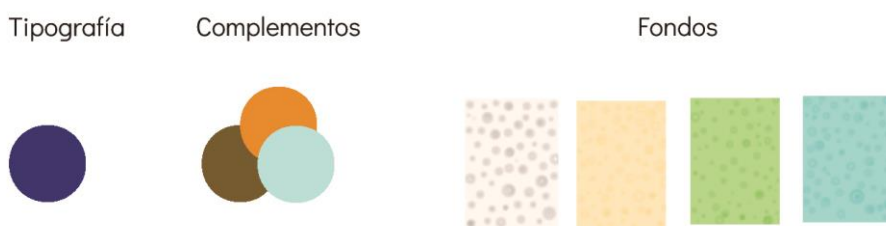


Figura 3

Diagramación

La revista está diseñada dentro de una retícula de 5 columnas con un medianil de 6 mm. La primera página contará con una introducción y el nombre del *POP-UP* y una imagen de la pieza que se va a realizar. En la doble página se distribuirán las instrucciones y los diagramas de manera organizada para una fácil comprensión.

Los márgenes se establecieron de la siguiente manera

- Superior e Inferior: 15mm
- Exterior e Interior: 20 mm

Proceso

El concepto de la revista parte del concepto DIY (*do it yourself*) que se encuentra asociado a la elaboración de manualidades sobretodo en internet. Para el producto se eligió una línea de continuidad centrándose en la creación de un libro desde varios aspectos, la periodicidad recuerda un poco a las entregas por número conocidas como fascículos. Sin embargo, en nuestra revista cada tomo es independiente y se expone un solo tema a lo largo de sus 32 páginas.

A pesar de la independencia de cada volumen es importante mencionar que en su interior existen elementos gráficos que se mantendrían para generar un estilo grafico único a partir del cual identificarlo.

La portada cuenta con una ilustración que expresa la temática de revista presentando un libro abierto y materiales relacionados con la manualidad. Mantienen una paleta de color cálida en la ilustración en contraste con el fondo que va más hacia los tonos fríos, es importante mencionar que el tono del fondo cambiaria con cada número y según lo requiera también las formas geométricas que contienen los titulares que en este número se encuentran también en tonos cálidos.

Para la contraportada se decidió crear una composición con elementos referentes al tema del interior, en este caso tres diagramas de *POP-UP* junto que ellos se incluye el tema al que va dedicado.

En las primeras páginas encontraríamos el directorio junto con la editorial, la cual haría una pequeña introducción sobre el tema al que va dedicado el número. Se incluyeron como elementos decorativos cinco diagramas de *POP-UP* en diferentes tonos.

De manera continúan se incluyó el sumario que cuanta con una pequeña ilustración como elemento decorativo para mostrar los contenidos y su ubicación dentro de la revista se optó por darle un toque distintivo conteniendo dicha información en representaciones de lengüetas, elemento muy utilizado dentro de los *POP-UP*. El contenido se dividió por nivel de dificultad además de incluir el glosario.

Dentro de sus páginas finales se incluye el glosario, el cual aparece en cada publicación sin embargo el contenido del mismo variara teniendo relación directa con el contenido. Para este volumen se incluyó una lista de diez elementos y conceptos combinados con su representación gráfica para un mejor entendimiento. Los conceptos de la lista se encuentran dentro del contenido y como criterio de elección se buscó que fueran particulares del tema.

También se incluyó una doble página con patrones de elementos para armar un POP-UP. Originalmente se pensó como un elemento recortable, sin embargo se descartó la posibilidad pensando en el tiempo de utilidad para el mismo, son elementos con un trazo grueso en un fondo blanco que facilita que sea calcado, de este modo se puede utilizar un mayor número de vez y emplearse en diferentes ocasiones, se pensó en elementos recurrentes dentro de los *POP-UPs* como lengüetas o puntos pivotes, además de elementos circulares y tubos, útiles para ensamblajes. Los patrones están relacionados con uno o varios de los *POP-UPs* presentados dentro de la revista.

La última página interior está pensada como espacio publicitario además de incluir una franja donde los dos personajes (Fobos y Ersa) anuncian la temática del siguiente volumen. Esto con el fin de generar expectativa en el receptor.

Para el contenido se tomó la decisión de incluir 8 diferentes *POP-UPs*, usando como orden de distribución de menor a mayor grado de dificultad. Para cada *POP-UP* se le asignaron tres páginas, que consistían en presentación e instrucciones distribuidas en una doble página. Para separar un *POP-UP* de otro se emplearon dos fondos diferentes en tonos amarillos y verdes intercalándose. La página de presentación incluye un pequeño elemento decorativo relacionado con materiales. Se presenta la lista de materiales necesarios para la creación del *POP-UP*, el tipo de mecanismo que

se va a realizar, además, la numeración que ocupa dentro la revista. El diagrama del *POP-UP* ocupa el mayor espacio dentro de la página, con el fin de permitir una mejor visualización.

Dentro de las dos siguientes páginas se distribuyeron las instrucciones en 6 pasos. Se buscó que cada una de ellas fuera clara y no demasiado larga con el fin de brindar una guía clara, que no resultara ni confusa ni compleja, de otra manera se corre el riesgo de perder el interés de los menores al considerarlo demasiado complicado. Cada instrucción está acompañada del orden en que se debe de ejecutar y un diagrama que la ejemplifique. Para generar un orden y que cada instrucción estuviera conectada con su diagrama se diseñó un marco a base de figuras geométricas, utilizando un círculo doble discontinuo para la instrucción y un hexágono para el diagrama. Para que la caja de texto se ajustara al círculo se usó el texto centrado sin justificar. Para la elaboración de los diagramas se indicaron elementos técnicos como las líneas de corte, dobléz y áreas de pegado, además de indicar las direcciones en las que se debían realizar los dobleces o las acciones para un correcto despliegue de los *POP-UPS*. También ejemplifica la dimensión de las piezas entre sí para tener una guía visual de cómo se debe ver una vez elaboradas por el receptor de la revista.

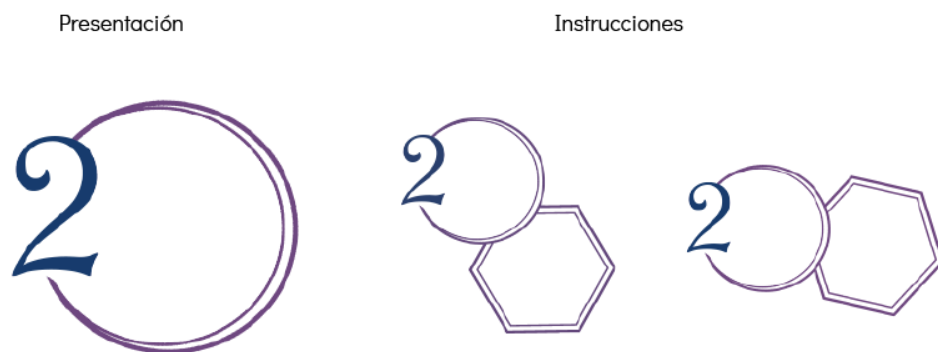


Figura 4

Los personajes tienen presencia dentro de las páginas de instrucciones ubicados uno por página y en esquinas contrarias, es decir si Ersa se ubica en la esquina inferior izquierda, Fobos se ubica en la esquina superior derecha siendo esta la posición inicial. A lo largo de los *POP-UP* la disposición va rotando con la finalidad de generar ritmo. Cuando los personajes se ubican en las esquinas superiores se enmarcaron con medias lunas en un tono menos luminoso que el fondo para evitar que den la sensación de estar flotando. Cada personaje ofrece 4 consejos, que tiene que ver con el espacio de trabajo o herramientas útiles.

Para la elección de los ocho *POP-UPs* que se incluirían se consideró como ya se había mencionado el nivel de dificultad para ejecutarse, además de considerar las limitantes como el uso únicamente de tijeras en lugar de *cutter* o exactos, que por lo regular son utilizados para dichas creaciones, por lo tanto, se buscó que fueran formas geométricas básicas los recortables.

Para poder hacer una correcta elección se revisó material gráfico impreso, desde libros infantiles, hasta libros especializados en el tema. Sin embargo, el mayor enriquecimiento sobre todo a nivel de instrucciones se obtuvo de diferentes canales en *Youtube* dedicados al tema. Gracias a ellos se pudo apreciar más que en los libros especializados la ejecución de los mismos como producto a presentar. Se consideraron la cantidad de piezas empleadas para la elaboración de cada uno de ellos y las acciones que se debían realizar para desplegar el elemento móvil. Con estos aspectos tomados en cuenta se eligieron los ocho *POP-UPs* y se organizaron a lo largo de la publicación.

Establecidos de la siguiente manera

1. Plataforma estable con tienda de 180°
2. Lengüeta con trayectoria
3. Doble rueda con añadido
4. Tienda de 180° con ventanas
5. Doble en ángulo de 180° con doblez paralelo de 90° y plano paralelo
6. Tienda de 180° con elemento giratorio
7. Lengüeta con trayectoria escondida
8. Tienda de 180° con extensión insertada

Al ver la lista se puede observar que más de uno parece repetirse, esto se debe a que la base es la misma sin embargo cada uno de ellos lleva elementos añadidos que los vuelven más elaborados o complejos. De esta lista es necesario mencionar se eligieron dos con algunas variantes para utilizarse dentro del libro, que también forma parte de este proyecto.

Impresión y acabados

La revista retoma la parte técnica del *POP-UP*. Se inspira en los DIY (*do it yourself*) ofreciendo un paso a paso de diferentes *POP-UPs*. Puesto que se trata de una guía de manualidades era necesario elegir un papel resistente y que permitiera su maniobrabilidad. Por lo tanto, se eligió un estucado mate de 100g que permite de mejor manera el uso rudo sin resultar demasiado pesado. Se eligió el mate pensando en el constante uso y hoqueo de las páginas y evitar las marcas de dedos, prolongado el aspecto limpio del producto.

Su impresión planeada es en offset a 4x4 tintas con un barniz UV sobre el título para crear un realce sobre el fondo mate. Únicamente la sección de “patrones” cuenta con una paleta de color reducida pensando en la posibilidad de ser calcado su contenido. Para su encuadernación se pensó en engrapado para una mayor estabilidad al momento de abrir las páginas y su posible uso rudo.

Revista: *Hagamos un libro*

Tipo	Cantidad	Observación
Portada	1	Ilustración
Muestras iniciales	8	Diagramas de los <i>POP-UPs</i> del contenido
Diagramas	48	Seis diagramas por cada <i>POP-UP</i> ilustrando los pasos a seguir
Glosario	10	Pequeñas ilustraciones para complementar el glosario
Recuadros	3	Recuadro para los diagramas e instrucciones
Elemento decorativo	8	Diferentes elementos gráficos relacionado los materiales utilizados para los <i>POP-UPs</i>



Figura 5



Figura 6

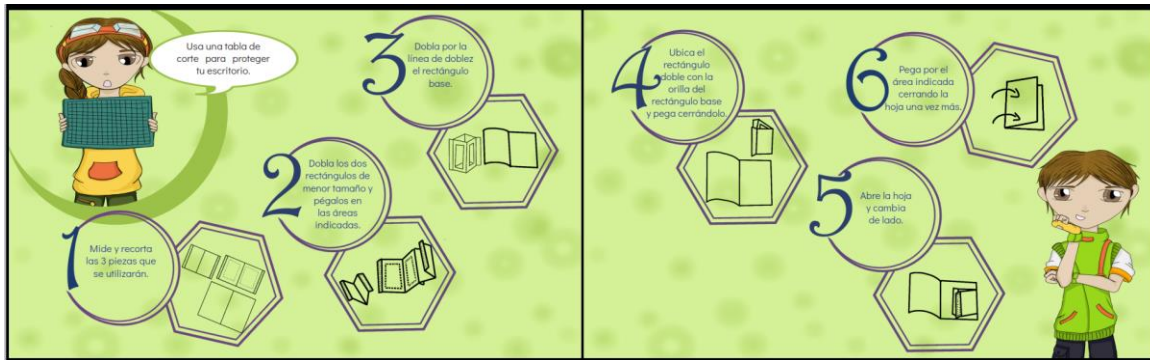


Figura 7

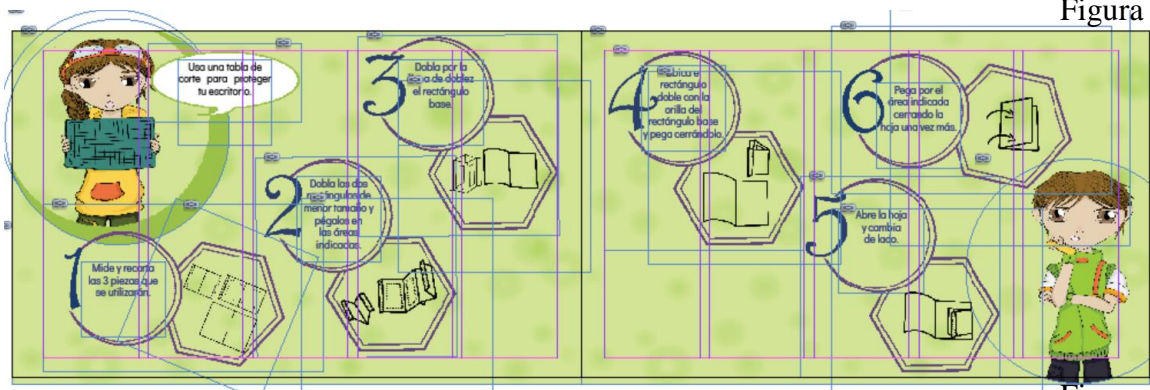


Figura 8

CAPÍTULO 2: Periódico

El periódico o prensa escrita es considerado como el primer medio de comunicación de masas. Dentro de sus características podemos considerar como principales su periodicidad y localización geográfica, las cuales tendrán una repercusión dentro del contenido y formato de la publicación.

- Periodicidad: se refiere a los intervalos de tiempo en los que se publica una edición de otra. Puede ser diaria, semanal, mensual y anual.
- Localización geográfica: el contenido de las notas dependerá del lugar donde se publica y el alcance geográfico que cubrirán, Pueden ser locales, nacionales o internacionales.

El principal propósito de un periódico es el de informar de manera clara y veraz, sin embargo, como todo medio de comunicación dentro de sus diferentes funciones podemos encontrar las de generar opinión, persuadir, educar y entretener.

En sus orígenes el periódico se imprimía a blanco y negro, con la evolución de la imprenta se fue implementando color, hasta tener publicaciones totalmente a color. Con el inicio de la era digital, los periódicos también se vieron en la necesidad de adaptarse a nuevos formatos contando actualmente con versiones digitales.

Suplemento

Denominadas como publicaciones extras, los suplementos son productos editoriales adicionales al periódico, que se ofrecen en días o temporadas específicas. Dentro del diseño editorial el suplemento cuenta con un alto prestigio gracias al reto que suponen para el diseñador de mantener la identidad del periódico al que pertenecen y al mismo tiempo presentarlo como un producto único. El dinamismo y la calidad de los mismo les han permitido equiparse con revistas de alta calidad. (Caldwell & Zappaterra, 2018)

Al poseer una libertad creativa sobre el formato, la maquetación y la tipografía el suplemento se volvió un éxito alimentado por la anticipación de lo que supondrá la siguiente edición. Teniendo como resultado un mayor presupuesto para su elaboración.

Los suplementos van en función de las secciones de ocio y tiempo libre, abarcando temas como gastronomía, cultura, entretenimiento, moda, etc.

De los tres productos editoriales contenidos en este documento el periódico se puede considerar como el más sencillo gracias a sus intervalos de impresión cortos. Por tal motivo es de suma importancia tener pleno conocimiento de los elementos que lo componen.

ELEMENTOS DEL PERIÓDICO

Primera Plana

Es la primera página del periódico, también se le denomina portada. En ella podemos ubicar la noticia principal complementada con un titular y una imagen, tienen el propósito de atraer la atención del lector. Dentro de la misma podemos ubicar:

- Cabecera y Lema
- Datos técnicos: fecha, año, edición, precio y web
- Sumario de noticias del día
- Noticias secundarias
- Publicidad.

Plana

Es la página que compone el periódico.

Secciones

Es el contenido del periódico dividido por temas. Dentro de las secciones podemos encontrar política, cultura, deportes, espectáculos, sociales, economía y ocio. En un sentido más local se encuentran las secciones del obituario y los anuncios clasificados.

Editorial

Es un texto de opinión escrito por el director del periódico sobre un tema de interés. El tono de este texto establece y se rige por la filosofía del periódico. Más que una opinión es la postura del medio de comunicación.

Noticia

Es el contenido del periódico. Es un artículo periodístico que busca informar de manera objetiva y neutra. Es de actualidad y de temática variada.

Columna

A diferencia de las noticias este texto es subjetivo y personal. Suele tratar sobre un tema de actualidad, el cual el periodista conozca a profundidad y plantean argumentos para defender su postura.

Suplemento

Son publicaciones extras que se ofrecen en determinados días o meses del año. Suelen brindar información más específica sobre temas como el ocio y el tiempo libre. Entre los más comunes podemos encontrar los suplementos del domingo y por navidad.

EL CANTAR MÍTICO

Retomando la temática del libro, *El cantar mítico* se presenta como un periódico infantil que al mismo tiempo abarca temas de tipo cultural, manteniendo un lenguaje de fácil comprensión para la franja de edad que se ha establecido.

Cuenta con elementos llamativos como la sección de “¿Sabías qué...?” con el fin de captar la curiosidad de los menores a partir de datos interesantes, complementándose con la sección de “Los juegos de las bestias” que cuenta con una actividad entretenida que al mismo tiempo refuerza sus habilidades mentales. Además de información sobre algún aspecto de las culturas que se eligieron para este proyecto editorial.

Dentro de la publicación los menores una vez más se encontrarán con los dos personajes aventureros que conocieron en las páginas de la revista y que también reconocerán del libro. Reforzando el vínculo entre los tres productos a partir de estos elementos. A diferencia de su participación en la revista dentro del periódico únicamente los ubicaremos en la primera y última plana, siendo los presentadores del contenido.

Elementos del Diseño

El periódico cuenta con medidas de 21.6 x 35.6 cm mejor conocido como formato legal u oficio, orientado de manera vertical. Se estableció dicho tamaño para una mejor manipulación y trasportación por parte de sus usuarios es decir el público infantil de entre 9 y 12 años. Su extensión es aproximadamente de 12 páginas.

Con el fin de mantener un estilo unificado se utilizarán nuevamente dos tipografías

- Harrington: Para Titulares, destacados y capitulares. Se utilizará una variedad de puntos sin exceder los 48 puntos para establecer jerarquía dentro de la pagina
- Didact Gothic: Para cuerpo de texto. A 14 puntos para una fácil lectura.

Colores

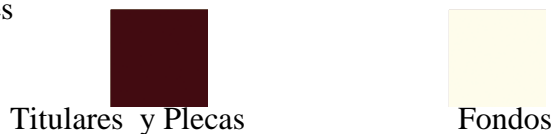


Figura 9

Por su carácter de suplemento la impresión se realizará a color. Manteniendo el uso de los tonos ocres.

Diagramación

El diseño se estableció dentro de una retícula de 4 columnas con un medianil de 6 mm. Los artículos culturales se ubicaron las paginas pares, mientras las secciones de pasatiempos en las impares.

Los márgenes quedaron distribuidos de la siguiente manera

- Superior e Inferior: 15 mm
- Exterior e Interior: 20 mm

Todas las imágenes se mantendrán dentro de los márgenes.

Proceso

Como ya se mencionó para el periódico se retomó el tema de los seres mitológicos, sin embargo no son ellos los protagonistas, la intención del periódico es enfocarse en la cultura a la que pertenecen, brindarles información que pueda incentivar su interés por ellas, pero manteniendo la parte de entretenimiento como el eje central de la publicación.

Dentro de la primera plana se ofrece un sumario con los artículos que podremos encontrar en el interior de la publicación, además de las secciones que complementan cada artículo. Cuenta con un cintillo y el nombre de la publicación “El cantar mítico”. Además de incorporar a los personajes diseñados para este proyecto (*Fobos y Ersa*) se agregaron otros elementos decorativos, pequeñas ilustraciones relacionadas con viajes; brújula y telescopio. Los diseños de los mismo están inspirados en los exploradores antiguos. Para generar curiosidad se incluyó la ilustración de la cola de *Jormungandr*, una serpiente mitológica correspondientes a los nórdicos, que también se incluye en el contenido, se ubicó debajo del cintillo dando la sensación que se esconde debajo de título.

Dentro de la primera plana uno de los elementos que se buscó destacar son una serie de instrucciones. Para destacarlo del resto del contenido se utilizó como marco un pergamino. Con estas instrucciones se explica que este material es intervenible. No solo al responder las actividades sino al tener ilustraciones en trazo que se pueden colorear. Sin embargo, la instrucción es abierta para que el menor use su creatividad al momento de intervenirla no se busca delimitar su intervención sobre el material.

Para la última plana, nuevamente tenemos la presencia de Fobos y Ersa como cierre. Dos terceras partes de la página se dedican como posible espacio publicitario en este caso, se ofrece una vista la revista mientras que en la parte inferior se hace mención al siguiente número, en el cual podrán encontrar las respuestas a las actividades del número actual, generando una dinámica de atracción para el siguiente número.

Para las páginas interiores se decidió trabajar en dobles páginas. Cada cultura cuenta con un artículo, una sección de “¿Sabías qué...?” y una actividad. Dentro de las propuestas para la distribución del material se había contemplado la opción de presentar estas últimas dos secciones

de manera conjunta en un formato similar a una infografía, sin embargo, se prefirió brindar más espacio para la intervención por parte del lector. Para este fin se estableció que las páginas interiores no solo contarán con dos tonos, guinda para titulares y negro para la caja de textos de la sección “Los juegos de las bestias”.

Dentro de la sección de “¿Sabías qué...?” se retomarán la presencia de los seres mitológico, se incluye un texto de corta extensión que habla sobre un dato curioso o extraño de ellos, además de una ilustración en versión pequeña para colorear del monstruo elegido. Para este producto se eligió uno ser mitológico por cada cultura.

Los cuales son:

1. *Bennu* para Egipto
2. *Kitsune* para Japón
3. *Jormungandr* para los países nórdicos
4. *Ahuítzot* para México
5. *Amaru* para Perú

Se estableció este orden para el contenido dentro del producto tomando como dato la expansión del hombre alrededor del mundo. Iniciando en África, seguido de Asia, Europa y América.

Para la sección “Los juegos de las bestias” también se estableció el uso de dos tintas, con la diferencia que el negro se utilizó para las actividades y no para las instrucciones. Cada actividad quedó enmarcada por un marco compuesto con la pleca correspondiente a su cultura, la cual es únicamente trazo para que también pueda ser coloreada. Para cada cultura se eligió una actividad diferente. Cada una de ellas está relacionada de igual manera con dicha cultura, algunas actividades implican que el lector use otros medios para obtener las respuestas, otras abarcan habilidades matemáticas adecuadas a su nivel académico o su capacidad de observación para obtener las respuestas. En específico caso de la actividad para Japón se escogió una actividad que pertenece a dicho país; el sudoku.

Las actividades quedaron distribuidas de la siguiente manera:

1. Egipto: crucigrama
2. Japón: sudoku

3. Países nórdicos: sopa de letras
4. México: saltos matemáticos
5. Perú: laberinto

Se designó el espacio de las páginas pares para los artículos. Cada página tendrá en la esquina superior izquierda el nombre de la publicación. Se empleará tinta negra para las cajas de texto y guinda para los titulares y los créditos de los artículos.

A diferencia de las otras secciones las páginas contarán con ilustraciones a color. Cada una de ellas posee elementos característicos de la cultura a la que perteneces o cuentan con una relación directa con el artículo. La intención de las mismas es crear un elemento visual y gráfico que puedan identificar cuando en algún otro hábito de sus rutinas si escuchan de dichas culturas puedan relacionarlas con la publicación.

Para el artículo sobre los egipcios la ilustración está relacionada con el contenido del mismo que habla sobre el juicio de Osiris por lo tanto se realizó la ilustración de una balanza sosteniendo una pluma y un corazón.

En el artículo dedicado a Japón la ilustración está relacionada con una de las tradiciones más reconocibles de la cultura la cual es la ceremonia del té, se ilustró un par de tazas más una tetera decorada con una rama de cerezo, otro elemento del país. El artículo tiene como tema las mujeres guerreras de Japón durante la era samurái.

Para el artículo de los países nórdicos se habla sobre los vikingos, personajes que actualmente gracias a algunas películas y series han obtenido popularidad, para su complemento se eligió ilustrar un barco, el cual era el transporte ligado a los vikingos que además cuenta con características específicas.

Dentro del artículo destinado a los aztecas, se habla sobre el juego de pelota, uno de los rituales más característicos de la cultura prehispánica, para ello se realizó la ilustración sobre la pelota y los aros donde se jugaba, adicionalmente se utilizaron estos mismos, pero sin color para la actividad correspondiente.

Para el artículo sobre los incas se habló sobre los mensajeros que el emperador usa para comunicarse de manera eficiente entre las diferentes provincias de su reino, para este artículo se realizó una ilustración de la cruz andina, uno de los símbolos más representativos del imperio Inca.

Es importante señalar que dentro de los artículos se habla de principalmente de rituales y personajes pertenecientes a dichas culturas sin embargo no es la intención de limitarse únicamente a esos temas. Para la planeación de esta publicación se pensó en que se dediquen dos números consecutivos a las mismas culturas, que entre ambas entregas se expongan un total de diez seres mitológicos, por supuesto las actividades y los artículos también cambiarían de una entrega a otra. Una vez completadas las dos publicaciones si tomarían cinco nuevas culturas de las cuales hablar, de este modo se busca ampliar el conocimiento de los menores entorno a las culturas antiguas y ofrecer una variedad global.

Impresión y acabados

El periódico retoma la temática de los bestiarios manteniendo como *target* a los niños. Cuenta con un instructivo que indica que le mismo puede ser intervenido por el menor. Además de poseer una actividad diferente por cada cultura.

Considerando estas condiciones se eligió un papel bond de 90g. La elección de papel prensa que es el que generalmente se emplea fue descartado pensando en que debía ser más resistente para el uso de los menores una mayor durabilidad y maniobrabilidad. También se descartó un papel estucado pensando que al tener la posibilidad de intervenirlos resultarían más cómodos el uso de diferentes materiales, es decir; colores, marcadores, crayolas. Se buscó que el tipo de papel no limitara sus posibilidades de intervención.

Su impresión es en offset a 4x4 tintas. La primera plana y la contraportada emplean una paleta de color más amplia que los interiores. Las páginas de actividades únicamente emplean dos tintas.

Tipo	Cantidad	Observación
Actividades	5	Crucigramas, sopa de letras, sudokus, laberintos. Saltos matemáticos. Diseño según la cultura.
Bestias	5	Seres míticos en sus versión cachorra
Secciones	5	Ilustraciones con relación a cada cultura



Figura 10

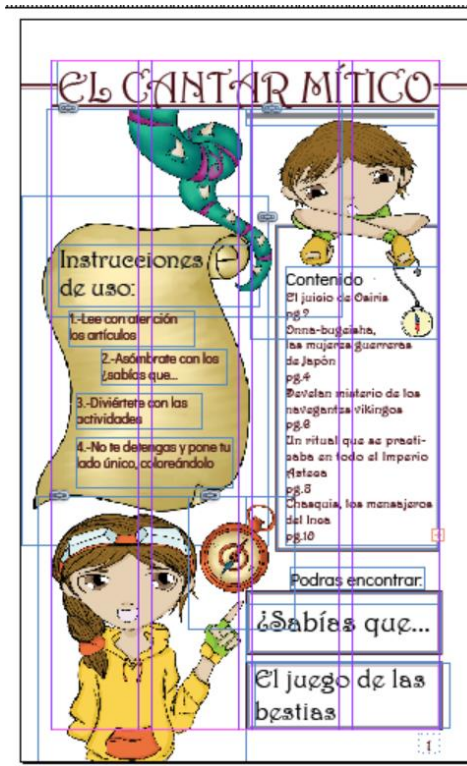


Figura 11

El Cantar Mítico

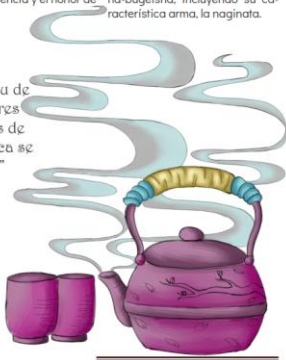
Onna-bugeisha, las mujeres guerreras de Japón

Abel de Medici
02 de noviembre de 2020

Durante una buena parte de la historia de Japón, la guerra fue el modo de vida de las clases nobles. Encontramos una figura semilegendaria en la emperatriz Jingū, que habría liderado una supuesta invasión de Corea a principios del siglo III.

Los relatos de samuráis y señores feudales dejan constancia también de la existencia de mujeres que, defendiendo sus castillos o en el campo de batalla, luchaban por la supervivencia y el honor de sus familias. Su existencia es muy discutida ya que solo existen fuentes literarias sobre ella, pero es el modelo en el que se basa la imagen de la onna-bugeisha, incluyendo su característica arma, la naginata.


"El espíritu de las mujeres guerreras de Japón nunca se apagó"



4

¿SABÍAS QUE... Kitsune


La tradición indica que si un kitsune tiene nueve colas, significa que tiene más de mil años de edad y que posee las habilidades más poderosas. Además son usados por la deidad japonesa Inari como instrumento para proteger los bosques, santuarios y las aldeas.



Los Juegos de las Bestias

Instrucciones
Completa el sudoku

	8	9		2	4			
	7	3	8	4	6		9	
	6	4	8		2		3	
		2	3	6				
3	4					8	7	
6	9	2		8	4			
8				4				
3	6	9			2			



5

Figura 12

El Cantar Mítico


Onna-bugeisha, las mujeres guerreras de Japón

Abel de Medici
02 de noviembre de 2020

Durante una buena parte de la historia de Japón, la guerra fue el modo de vida de las clases nobles. Encontramos una figura semilegendaria en la emperatriz Jingū, que habría liderado una supuesta invasión de Corea a principios del siglo III.

Los relatos de samuráis y señores feudales dejan constancia también de la existencia de mujeres que, defendiendo sus castillos o en el campo de batalla, luchaban por la supervivencia y el honor de sus familias. Su existencia es muy discutida ya que solo existen fuentes literarias sobre ella, pero es el modelo en el que se basa la imagen de la onna-bugeisha, incluyendo su característica arma, la naginata.

"El espíritu de las mujeres guerreras de Japón nunca se apagó"



4

¿SABÍAS QUE... Kitsune

La tradición indica que si un kitsune tiene nueve colas, significa que tiene más de mil años de edad y que posee las habilidades más poderosas. Además son usados por la deidad japonesa Inari como instrumento para proteger los bosques, santuarios y las aldeas.



Los Juegos de las Bestias

Instrucciones
Completa el sudoku

	8	9		2	4			
	7	3	8	4	6		9	
	6	4	8		2		3	
		2	3	6				
3	4					8	7	
6	9	2		8	4			
8				4				
3	6	9			2			



5

Figura 13

CAPÍTULO 3: Libro

La Real Academia Española nos dice que el libro es: una obra científica, literaria o de cualquier otra índole con extensión suficiente para formar volumen, que puede aparecer impresa o en otro soporte. Aunado a esto la UNESCO estipula que un libro debe poseer 49 o más páginas de lo contrario se le considera como folleto (Iñigo & Makhoul, 2014). Sin embargo, dichos conceptos no parecen suficientes para definirlo en su totalidad.

A lo largo de nuestra vida la presencia de los libros podría definirse como una constante. Desde nuestra vida académica pasando por el ámbito laboral incluso dentro nuestras creencias religiosas, los libros ocupan un espacio a nuestro alrededor. Concebimos al libro como una fuente de conocimientos, un contenedor de historias o un medio de expresión. Dicha familiaridad podría asociarse con la gran versatilidad y diversidad que posee. No es una exageración cuando se dice que existe un libro para cada persona.

Parte de su versatilidad se debe a la gran cantidad de recursos materiales disponibles para su formación, desde elementos tan indispensables como el papel, el cual posee una amplia gama de diferentes tipos dispuesto para necesidades específicas. Sin dejar fuera materiales poco comunes como madera, metal o tela.

Dentro de sus contenidos los libros abarcan, en diferentes niveles académicos, todo tipo de conocimientos, desde materiales de investigación hasta recopilaciones gastronómicas. Teniendo una opción adecuada a cada edad.

A diferencia de los dos productos editoriales anteriores el libro no posee una periodicidad. Sin embargo, cuando una obra es muy extensa se puede dividir en volúmenes para una mejor distribución.

Como diseñadores editoriales es importante conocer en su totalidad cada elemento que compone un producto editorial como lo es el libro. Al tener control de dichos elementos es posible diseñar de manera eficiente.

Los elementos que conforman el libro se dividen en externos e internos. A continuación, definiremos cada uno de ellos.

ELEMENTOS EXTERNOS

Portada

Se trata de la cubierta del libro. Su diseño debe estar relacionado con el contenido. En ella podemos ubicar el título de la obra, nombre del autor, logotipo o nombre de la editorial y la colección a la que pertenece. Se pueden utilizar diferentes materiales como papel, cartón o piel según el acabado. Puede incluir fotografías o ilustraciones.

Sobrecubierta

Suele utilizarse con libros de pasta dura. Como su nombre lo indica se trata de una cubierta delgada que puede cumplir dos funciones; decorativa y de protección. En algunas ocasiones contiene el mismo diseño que la portada, en otras ocasiones puede variar.

Solapas

Podemos encontrarlas tanto en las ediciones de pasta dura como blandas. Se localizan a los laterales en la sobrecubierta si se trata de una edición rígida o en la portada si es blanda y se doblan hacia el interior. En ellas podemos encontrar la biografía del autor, información de la obra, títulos y colecciones de la editorial.

Contraportada

Mantiene una continuidad con el diseño de la portada. Con frecuencia se incluye una sinopsis del contenido de la obra, opiniones destacadas sobre la obra o la biografía del autor.

Lomo

Es la parte donde se unen las hojas formando el canto del libro. En él se ubica el título de la obra, el nombre del autor, la editorial y en caso de poseerlo el número de volumen que le corresponde. Su grosor puede variar dependiendo del número de hojas, el encuadernado y el gramaje del papel.

Faja

Se trata de una tira de papel que se coloca alrededor del libro. Su principal función es promocional y en ocasiones informativa. Suele indicar datos como el número de edición, los ejemplares vendidos, comentarios de la crítica o su próxima adaptación cinematográfica (en el caso de las novelas).

Guardas

Son dos hojas de papel que unen el contenido del libro a la portada y contra portada, suelen ser de un papel diferente al del contenido del libro y poseer algún motivo decorativo. Se ocupan únicamente para encuadernaciones cartoné.

ELEMENTOS INTERNOS

Portadilla

Es la página impar ubicada al principio del libro, contiene la misma información de la portada a excepción de las imágenes o ilustraciones.

Página Legal

Se ubica al reverso de la portadilla. En ella se localizan datos específicos de la edición.

- Año y número de edición
- Nombres de los participantes involucrados en la realización del producto (diseñador, fotógrafo, ilustrador, corrector, traductor, entre otros)
- *Copyright* (derechos reservados al autor y editor)
- ISBN (International Standard Book Number), el cual corresponde al código numérico del país de edición, la editorial y la temática del libro.

Dedicatoria

Es el espacio dentro del libro en el que el autor dedica la obra.

Índice o Tabla de contenido

Es un listado que contiene los nombres de los capítulos y las páginas que les corresponde. Tiene el propósito de facilitar la ubicación de los contenidos dentro del libro. Existen también los índices de temas que son ordenados alfabéticamente con el número de las páginas en los que son mencionados. La ubicación del índice puede ser al principio o al final del texto principal.

Prologo o Presentación

Es el texto ubicado al principio, tiene un doble propósito; para el autor sirve para expresar, mostrar circunstancias importantes sobre la obra o para justificar el haberla compuesto. Al lector le ayuda a orientarse en la lectura. En algunas ocasiones el prólogo puede ser escrito por una persona distinta al autor.

Texto Principal

Es el cuerpo de texto sin embargo no se limita únicamente a los capítulos o partes, se incluyen los anexos y la bibliografía. En caso de poseer imágenes como ilustraciones, laminas o fotografías también se consideran dentro de este elemento. La longitud del mismo varía según la elección de tipografía, interlineado, la caja tipográfica y el cuerpo. Se pueden dar uso a más de una familia tipográfica o variaciones dentro de una sola familia con el fin de establecer jerarquías.

Título, Titular o Cabezal

Se ubica en la parte superior de cada página del texto principal. Es la indicación del título, el nombre del autor, el nombre del capítulo o un fragmento. Según el diseño puede o no incluirse.

Pies de páginas

Es la ubicación de los folios, las notas o citas que se incluyen en el texto principal.

Folio o Numeración de página

Es el número de cada página, generalmente se ubica en el pie de página. La numeración inicia con la portada y no se enumeran las páginas que estén fuera del texto principal y las que se encuentran en blanco.

Glosario

Es un apartado ubicado en la parte final del libro. En él se clarifican definiciones de palabras utilizadas en el texto principal.

Colofón o Pie de imprenta

Es el conjunto de datos que da cuenta de la edición, incluye: imprenta, tipografía, papel empleado, fecha y lugar en que se terminó de imprimir. Se ubica al final del libro y puede ir en página par o impar.

EL POP-UP

El término *POP-UP* fue acuñado por primera vez en 1923 por la editorial americana *Blue Ribbon Books*, el término de origen inglés se designa a los libros y tarjetas de felicitaciones tridimensionales y móviles (Carter, 2018). La característica fundamental del *POP-UP* reside en la energía cinética es decir en el movimiento que comienza desde abrir una página hasta deslizar una lengüeta.

Se les designa ingenieros del papel a los artistas dedicados a la elaboración de los *POP-UPS*. Dentro de los procesos de realización se puede incluir la disección de otros *POP-UPS* para su entendimiento y posterior ejecución.

Para un mejor entendimiento del *POP-UP* es necesario conocer su lenguaje y los elementos básicos que lo componen. De esta manera aquello que a simple vista parece complejo eventualmente se volverá rápidamente descifrable.

Hablemos el lenguaje del *POP-UP*

El libro *POP-UP* cuenta con elementos únicos de su elaboración, los cuales explicaremos a continuación:

Anidamiento

Área donde se colocan las piezas del *POP-UP* de manera en la que se ahorre la mayor cantidad de papel posible.

Armadura

Es la estructura que sostiene el *POP-UP*.

Banda

Se trata de una tira de papel. Es uno de los elementos más sencillos para la elaboración de *POP-UPs*.

Brazo giratorio

Pieza semejante a un brazo unida a una pieza de giro que utilizará energía sobre un segundo punto para mover un tercer punto.

Doble

Punto en el que se dobla el papel.

Espacio para pegar

Es una zona en el papel designada al pegamento, en el cual no se utiliza tinta impresa para un correcto uso del adhesivo.

Fulcro

Punto alrededor del cual gira una palanca.

Guía

Ranura o tira utilizada como guía para un mecanismo.

Lengüeta

Pestaña unida a un mecanismo que al ser tirada genera movimiento.

Leva

Pieza móvil que proporciona una rotación alejada del centro o un movimiento alterno a otra pieza.

Lomo interior

Doble central de la página base.

Maqueta

Muestra del libro montada y hecha a mano.

Marcas de Plegado

Son hendiduras en el papel realizadas con una cuchilla especial para dicho propósito. Posteriormente en papel se dobla en dichas marcas. Las zonas marcadas son señaladas con líneas continuas.

Matriz

Dibujo que se utiliza como guía para realizar el troquelado.

Mecanismo

Cualquier combinación de palancas, tiras y pivotes que permiten el movimiento de lengüetas o ruedas.

Página Base

Página de papel a la que está unido el *POP-UP*.

Palanca

Dispositivo que gira en torno al fulcro y se utiliza para mover un objeto en un segundo punto aplicando fuerza en un tercer punto.

Patrón de Moiré

Se produce cuando dos patrones se repiten y se superponen, pero no están alineados.

Pestaña

Área de la estructura utilizada para unir una pieza de papel con pegamento a otra. En ocasiones se inserta en una ranura.

Pestaña Alada

Pestaña que se dobla, se inserta en una ranura y después se desdobla para fijar el papel en su lugar.

Pieza

Cualquier fragmento de papel, medido y cortado. Pueden ser:

- **Insertada:** pieza de papel insertada en una ranura.
- **Unida:** pieza de papel pegada directamente a otra pieza.

Pivote

Dispositivo en torno al que gira una palanca o rueda.

Punto de giro

Centro absoluto del pivote.

Punto de pegado

Punto exacto por el que se pegan las piezas de papel.

Ranura

Troquelado en una pieza de papel en la que se inserta otra pieza de papel.

Solapa

Pieza de papel provista de un doblez que permite levantarla o abrirla.

Troquel y troquelado

El primero es un bloque de madera con cuchillas de metal incrustadas para cortar piezas de *POP-UP*. El segundo es el corte que se realiza con el troquel en el papel. Las zonas a cortar se marcan en una línea continua.

Tubo

Estructura doblada con el interior hueco que genera fuerza y rigidez.

Tipos de *POP-UP*

Al abrir las páginas de un libro *POP-UP* nos ofrece una gran variedad de mecanismos, los cuales están divididos en categorías relacionadas con su despliegue.

Dobleces Paralelos

Se trata del *POP-UP* más básico. Sus rangos de despliegue pueden ser de 90° y 180°. Se puede elaborar a partir de la página o pegándose. Como su nombre lo indican los dobleces pueden estar alineados paralelamente con lomos interiores, con la página o con otra de sus piezas.

- | | | |
|--------------------------------|----------------------------------|-----------------------|
| -Dobleces paralelo de 90° | -Tienda de 180° | -Tienda desigual 180° |
| -Caja abierta paralela de 180° | -Estructura de columnas en tubo | -Cubo paralelo 180° |
| -Barco de 180° | -Cilindro de 180° | -Cono de 180° |
| -Pirámide paralela de 180° | -Caja con plano paralelo de 180° | -Tienda cerrada |
| -Arco con banda de tubo | -Tienda con extensión insertada | - Emisor de sonido |
| -Plataforma móvil con columna | -Plataforma con tienda de 180° | -Espirales de 180° |

Dobleces en Ángulos

Es uno de los *POP-UPs* más recurridos y se considera como básico. Tiene ángulos de despliegues de 180°. Se elabora pegándose a la página y no a partir de la página base a excepción del doblez de ángulo de 90°. Los dobleces se sitúan en ángulo con respecto al lomo interior. Cuanto menor sea el ángulo de la posición de la página más vertical estará el *POP-UP*.

- | | |
|--------------------------------------|--|
| -Dobleces en ángulo de 90° | -Dobleces en ángulo de 180° |
| -Dobleces en ángulo desigual de 180° | -Caja abierta con dobleces en ángulo de 180° |

- Caja con doblez y planos cruzados
- Pirámide con doblez en ángulo de 180°
- Ángulos opuestos de 180° con puntas
- Dobleces en ángulo de 180° con doblez paralelo
- Cubo con doblez en ángulo de 180°
- Plataforma con doblez en ángulo de 180°
- Ángulos opuestos con tienda de 180°
- Dobleces en ángulo de 180° con extensión

Ruedas

Se sirve de un pivote en el centro unido a la parte posterior de la página base. Genera un movimiento rotatorio apoyado de un punto de giro a partir de una ranura circular.

- Rueda con patrón de Moiré
- Rueda con leva y brazo oscilante
- Rueda con añadido
- Doble rueda

Lengüetas

Cuenta con una estructura de tubo que le da rigidez y fuerza. Se coloca en la parte posterior de la página base y en un ángulo de 90° grados. La ranura funciona como fulcro. Al tirar de ella se ejecuta una acción sobre la pieza añadida a la lengüeta ubicadas en la parte frontal de la página base.

- Lengüeta con Palanca
- Lengüeta con patrón
- Lengüeta con brazo
- Lengüeta con pieza giratoria
- Lengüeta con trayectorias
- Lengüeta con movimiento
- Lengüeta con dibujo
- Lengüeta con brazo giratorio
- Lengüeta con Polea

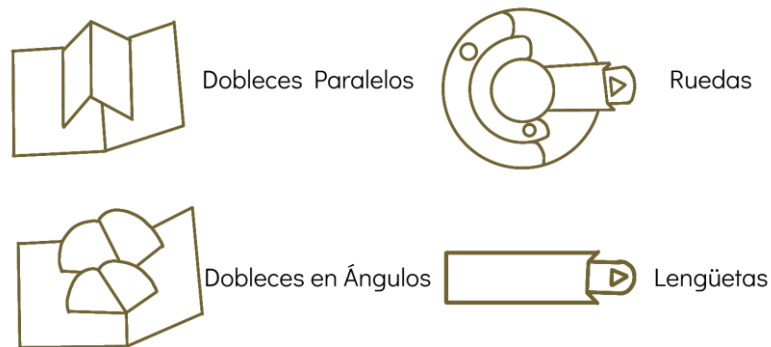


Figura 14

Suajes

Un elemento fundamental cuando se habla de *POP-UP* es el suaje o troquel. Se trata de piezas con cuchillas de acero inoxidable que se emplean para realizar cortes precisos sobre diversos materiales con formas específicas. Cuando se habla de mecanismo móviles son herramienta con la que se pueden conseguir las formas requeridas que no implican cortes rectos como los que se pueden lograr con una guillotina.

Sin embargo, los suajes también son utilizados para la elaboración de empaques esto debido a sus múltiples funciones, es decir un troquel puede servir no solo para corta, puede indicar un dobles o realizar un medio corte, estos últimos funcionan principalmente para permitir que un material pueda ser fácilmente rasgable por ejemplo en piezas recortables. Otro uso para los materiales sobre papel adhesivo, el corte se realiza únicamente traspasando el primer papel, pero sin corta el segundo. Los troqueles pueden tener formas básicas como círculos o muescas o tan complejos y orgánicos como el diseño lo requiera.

Para el empleo de esta herramienta es de suma importancia tomar en cuenta el material sobre el que se van aplicar, se debe considerar el grosor sobre todo cuando el suaje posee una forma irregular.

Además de los suajes con cuchillas de acero, actualmente existe el uso de láser para realizar los cortes, este método es sumamente preciso sobre todo cuando se habla de piezas que poseen un alto nivel de detalle, sin embargo, los costos del mismo suelen ser bastante elevados.

Bestiario

En su estado más elemental podríamos definirlo como la recopilación de relatos, descripciones e imágenes de animales reales o fantásticos. Sin embargo, es necesario profundizar en su estructura y contenido para comprender su popularidad en la Europa del siglo XII. Se trataba de manuscritos de gran valor gracias a la alta calidad de materiales que se empleaban para su elaboración. Piezas de gran tamaño elaboradas en lino, algodón o vitela, encuadernados en cuero resistente para su

protección y conservación. Para sus contenidos se empleaban tintas caligráficas y pinturas doradas y azules (de ahí el nombre de iluminaciones), siendo un proceso realizado totalmente a mano.

La estructura de estos productos también llamados “Libros de bestias” contaban con un trabajo de reglado y espaciado para la caja de texto y las capitulares. Se distribuían en textos bipartitos, la imagen de un lado y el texto en el otro. Las imágenes utilizadas dentro de los bestiarios se pueden catalogar en dos grupos:

- Retrato: en un fondo neutro se representa a uno o más animales. Tiene un propósito más bien decorativo.
- Narrativa: cuenta la historia o escena relatada por el texto.

El texto dentro de los bestiarios tiene un fin didáctico-moral y no como un deber científico que objetivamente presente conocimiento del mundo real. Los textos se componían de dos partes:

- Definición: consistían en la descripción física, basado generalmente en textos griegos o latinos.
- Interpretación: se exponía el carácter del animal de manera alegórica. Resaltando sus valores o defectos.

Dentro de los libros de bestias no existía una distinción entre los animales reales o fantásticos, tampoco se organizaban en orden alfabético más bien por familias y tópicos. No existía una jerarquización o categorización que indicara la existencia de dichos seres. Eran descritos por igual y bien se podía ubicar al búho en una página y en la siguiente al dragón, dando por hecho la existencia de ambos, especialmente si dichos animales eran mencionados en los textos bíblicos.

Este tipo de libros tenían un fin alegórico y no científico por lo tanto la creatividad jugaba un papel fundamental para su elaboración, ya que quienes los realizaban nunca en su vida habían visto aquellos animales que tenían que retratar.

UN SAFARI MITOLÓGICO

Un Safari Mitológico es un bestiario en formato de *POP-UP* donde podremos encontrar seres fantásticos de cinco culturas diferentes: aztecas, incas, japonesa, nórdica y egipcia. En sus páginas podremos encontrar a las bestias ilustradas además de un pequeño relato. A lo largo del libro podremos encontrar *POP-UPs* que enriquecerán la lectura y la experiencia del lector.

Cada cultura será presentada con un *POP-UP* que incluirá las dos bestias mitológicas de las que se hablará más adelante. El contenido iniciará con una ilustración de nuestros aventureros Fobos y Ersa a doble página y se cerrará con un *POP-UP* que contenga tanto a los dos viajeros como a las bestias fantásticas presentadas en el interior.

De la mano de nuestros dos personajes aventureros, quienes llevarán el ritmo narrativo, conoceremos los relatos de 10 seres fantásticos.

Elementos del Diseño

El libro cuenta con un tamaño de 16 x 23.5 cm orientado de manera vertical, se consideró dichas dimensiones para una fácil transportación por parte del lector, siendo semejantes a un libro de bolsillo. Debido a las características del libro *POP-UP* su encuadernación es cartón con guardas. Se tiene contemplada una extensión de aproximadamente 40 páginas.

Se utilizarán dos tipografías

- *Harrington*: para Títulos, destacados y capitulares. Se eligió esta tipografía decorativa por sus formas un tanto orgánicas que se asemejan a las utilizadas dentro de los libros bestiarios, en un grado más simple. De fácil lectura. Títulos y subtítulos de 48 pts, 40 pts y 16 pts.
- *Didact Gothic*: para cuerpo de texto. La tipografía sin patines permite alejar al menor de libro de texto, de sentido más formal. Legible. De 22 pts.

Colores

Con el propósito de dar una apariencia que recuerde lo antiguo se utilizaron tonos ocres como base.

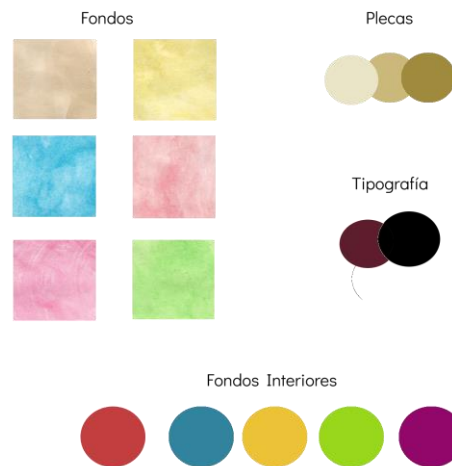


Figura 15

Diagramación

El diseño se organizó dentro de una retícula con 3 columnas y un medianil de 6 mm. Los márgenes quedaron establecidos de la siguiente manera:

- Superior e Inferior: 15 mm
- Exterior e Interior: 20 mm

Se considera el uso de las imágenes rebasadas solo hacia los márgenes exteriores, tomando en cuenta la alineación de las páginas y el encuadernado.

Proceso

Para la elaboración del libro a diferencia de los otros dos productos fue necesario elaborar una cantidad mayor de material gráfico, esto debido a que, al tratarse de un libro para un público infantil, cuenta con mayor peso las imágenes que el texto. Se prestó especial atención en las ilustraciones que se incluirían en las páginas y que contarán con un diseño atractivo para el público infantil.

Para la elaboración de la portada se tomó en cuenta que el libro se encuadernaría en pasta dura y que poseería un lomo de casi dos centímetros de ancho. Se elaboró un fondo a mano utilizando papel algodón y un pigmento de café para crear una textura ocre irregular que recordara a los pergaminos antiguos. Se escaneó y se usó como fondo para la portada, sobre de ella se colocó que el título en un tono amarillo ocre, se trabajó con el tamaño de los caracteres con el fin de presentar una forma lineal con el título. Retomando la idea de generar tanto expectativa como curiosidad, se elaboró la ilustración de únicamente el lomo de un réptil y se utilizó una vez más la ilustración de la cola de *Jormundgandr*, la primera ilustración se ubicó en la parte inferior de la portada abarcando el ancho de la página, la segunda ilustración se ubicó en la parte superior centrándola de tal manera que no interfiriera con el título. Ambos monstruos dan la sensación de entrar en la página sin embargo no se ven completos. En el lomo se incluirá el título del libro más el número de volumen, al igual que el periódico se busca crear una serie en la que se recopilen seres mitológicos de diferentes culturas.

La contraportada también emplea el fondo de textura ocre irregular y de manera centrada, ubicando en la parte inferior se colocó una nueva ilustración de una cola que se asemeja a la de un réptil y un pez. Cuenta con la misma paleta de color que la ilustración del lomo de réptil generando la idea que se trata de la continuación del mismo ser.

En el interior se incluyeron dos portadillas sin embargo existen un par de diferencias entre ellas y con la portada. El primer cambio lo encontramos en la tipografía que para las portadillas se utilizó el tono guinda que es el mismo que se empleara para los diferentes titulares a lo largo del libro. El segundo cambio se realizó en las ilustraciones, para la primera portadilla se sustituyó el lomo de reptil en la parte inferior por la ilustración del ala de un ave, además no se utilizó el fondo ocre. Para la segunda portadilla se volvió a emplear el fondo ocre y se sustituyó la ilustración de la parte superior de la cola de serpiente y se sustituyó por la cola de reptil pez. En ambas portadillas esta vez las ilustraciones si interviene con la tipografía, aunque en ningún momento dificultan su lectura.

En la página legal también se empleó el fondo ocre y se utilizará la tipografía para titulares. Para el índice también se empleó el fondo ocre, gracias a las irregularidades de las pinceladas con las

que se hicieron da la apariencia de un papel viejo, similar a los pergaminos. Se utilizó una sola tipografía y se jerarquizó a partir del puntaje de la tipografía, se dividió por cultura y se indicaron los seres mitológicos pertenecientes a cada una de las culturas. La numeración de las paginas indicó el inicio de cada cultura. Para esta sección se elaboró un par de elementos decorativos que consiste de una brújula ubicada en la parte superior derecha del índice y un telescopio ubicando en la parte inferior de manera vertical abarcando casi en su totalidad el ancho de la página. Ambos objetos se diseñaron en un estilo *vintage* que buscan dar la apariencia de viejo.

La siguiente doble página cuenta con una ilustración protagonizada por los dos personajes originales que se diseñaron para este proyecto, dentro de la misma se colocarán datos personales, como nombre, edad, fecha de nacimiento y pasatiempos. Dentro de la ilustración se hará alusión a los viajes y a diferentes elementos de los mismo. El propósito de esta doble página es dar inicio al recorrido por los seres mitológicos que Fobos y Ersá han visto a lo largo de sus viajes. Es importante destacar que para el diseño de ambos personajes no se mantuvo la misma idea de antiguo, para ellos se pensó en algo más actual que generara conexión con el lector.

Una vez establecida la presentación de los personajes se planeó el orden en que se acomodarían dentro del libro las diferentes culturas. El orden establecido solamente posee una modificación con relación al realizado dentro del periódico. Se intercambió el orden para Japón y los países nórdicos, se tomó esta decisión debido a la naturaleza de los seres que se presentaría por parte de los países nórdicos con relación a los aztecas.

El orden modificado quedo establecido de la siguiente manera

1. Egipto: El imperio en medio del desierto
2. Países Nórdicos: Seres del Raknarok
3. Japón: Espíritus del bosque
4. Aztecas: Ojos desde la profundidad
5. Incas: Habitantes del Uku Pacha

Para el contenido del libro se recurrió al uso de las plecas que se diseñaron para cada cultura. Fue necesario realizarles algunas modificaciones. La principal el uso de color no solo para los

contornos sino para los espacios en blanco de las mismas, para ello se utilizó una paleta de colores en tonos amarillos haciendo alusión al dorado.

Con el orden establecido se determinó que cada cultura tendría como introducción un *POP-UP* además del empleo dentro del mismo de su respectiva pleca, por tal motivo fue necesario agregarles un marco, que consistía de un doble círculo o un doble rectángulo. Todos los *POP-UPs* que componen el libro se despliegan al abrir las páginas. Pensado en que dichos mecanismos móviles resalten las ilustraciones que se emplearan para cada uno de ellos.

Dentro de la doble página, el *POP-UP* ocupa el área central, por lo tanto, los textos se colocarán hacia los márgenes exteriores. El país de origen se colocará en la esquina superior izquierda mientras que el subtítulo que lo acompaña se colocará de manera paralela al margen exterior derecho. Para las introducciones se elaboraron con acuarela los fondos, esto con el propósito de crear una textura irregular y no presentar un fondo liso.

Los colores que se seleccionaron para cada fondo tienen relación con algún elemento de cada cultura. Para mitología egipcia se seleccionó el tono amarillo, el cual está relacionado con el desierto. Para la mitología nórdica el color azul como referencia que su gente eran navegantes. Para la mitología japonesa el color rosa, vínculo directo con los cerezos, el cual es un símbolo sumamente importante. Para la mitología azteca el verde como referencia a los penachos utilizados en Tenochtitlan. Para la mitología inca, el color rojo, era muy recurrido para sus vestimentas.

Otro elemento importante dentro de la doble página de presentación es la ilustración. Para ella se decidió elaborar una imagen compuesta por los dos seres mitológicos que corresponden a cada cultura. Dentro de la misma se incluirá las plecas modificadas con marco.

Para cumplir con las condiciones y una buena presentación de la ilustración se revisaron los tipos de *POP-UPs* que cumplieran con dicho propósito. Para tal efecto se eligió el *POP-UP* de plataforma con tienda de 180° esto es que se despliega al abrir la página. Dentro de las ventajas de este tipo de mecanismo son que la plataforma se puede adaptar a la forma que resulte más

conveniente para el propósito del libro, en este caso resulta ideal para poder adaptar las ilustraciones contenidas dentro de sus marcos. Para ello se tendrá dos plataformas en forma rectangular y dos plataformas en forma circular. Este *POP-UP* se asignó para cuatro de las culturas de la siguiente manera

1. Mitología Egipcia: plataforma circular
2. Mitología nórdica: plataforma rectangular
3. Mitología Azteca: plataforma rectangular
4. Mitología Inca: plataforma circular

Como se podrá notar quedó pendiente una de las culturas; la japonesa. La cual en el orden previamente establecida ocupa el lugar central por lo tanto se decidió que este tuviera un tipo de *POP-UP* diferente. Al igual que para los otros, su doble página cuenta con un fondo de acuarela, el nombre del país de origen y su subtítulo. Para la ilustración se cumplen los mismos parámetros y su pleca esta modificada con un marco de doble círculo. Para esta introducción se eligió el tipo de *POP-UP* de doblez en ángulo de 180° con doblez paralelo de 90°.

Al emplear este tipo de mecanismo a diferencia del anterior al desplegarse deja al descubierto una parte importante de la hoja por lo tanto fue necesario elaborar un par de elementos decorativos que tuvieran relación con la cultura japonesa, por lo tanto, se eligió un templo y una rama de árbol de cerezo. Para estos elementos se eligió un estilo diferente, se utilizó un solo color en forma de plasta, de manera que se percibe como una superficie lisa en la cual se destaca el trazo de las formas similar a si se hubiera dibujado a mano.

Con los mecanismos asignados para las introducciones se decidió asignar un último *POP-UP* para el final del libro. Pensando en las características de los *POP-UPS* utilizados anteriormente se decidió usar el mecanismo de doblez en ángulo de 180° con doblez paralelo de 90° a diferencia del otro *POP-UP* que se utilizó en las introducciones este permite tener el espacio de las páginas disponibles. Con esta posibilidad se decidió elaborar una ilustración utilizando el fondo ocre, se le agregó un mapa con el contorno guinda para crear una vez más la apariencia de viejo. Sobre el

mapa se incluyeron las ilustraciones elaboradas sobre las culturas que se utilizaron dentro del periódico, se dispusieron en las áreas correspondientes a sus países de origen.

Dentro de la parte del *POP-UP* se aprovechará el espacio con una nueva ilustración en la cual se incorporarán los dos personajes situados en una ventana observando, junto a ellos se incluirán los diferentes seres mitológicos, como si entraran o salieran dentro del espacio situándose a ambos lados de los dos personajes. Para su orientación dentro ilustración se prestó atención al tipo de monstruo que son para distribuirlos de ambos lados para que visualmente se vea equilibrado.

Monstruos y más monstruos

Con la parte de la introducción y el cierre resuelto la siguiente parte a desarrollar fue el contenido en el interior de cada sección. Gracias a las condiciones de los mecanismos móviles fue necesario asignar dobles páginas para los mismo y se decidió mantener esta misma distribución para el interior de las secciones por lo tanto para cada ser mitológico se asignó una doble página. Previamente se tomó la decisión de presentar dos monstruos por cada cultura.

Puesto que la mitología en su base fundamental son relatos transmitido de manera oral fue necesario revisar no solo texto, también se revisaron recopilaciones de monstruos y relatos contados a través de las redes sociales. Como resultado lógico nos encontramos una amplia variedad de seres extraordinarios propios de la imaginación.

Al presentarse una amplia cantidad de opciones fue necesario establecer un tipo de criterio para seleccionarlos. En el caso específico de México fue necesario enfocarse únicamente en monstruos que pertenecieran al imaginario azteca. El resto contaba con un imaginario más homogéneo.

Dentro de los puntos de selección implicó revisar texto y relatos con el fin de obtener una descripción clara sobre los seres mitológicos. Durante este proceso nos encontramos un poco con la desventaja que puede suponer el relato oral. En algunas ocasiones la descripción podría varias de manera muy drástica impidiéndonos saber cuál sería la imagen completa. En el caso por ejemplo

de los egipcios esta no fue una dificultad puesto que las descripciones coincidían gracias a sus descripciones graficas existentes.

Pensando en lo que representa un bestiario se decidió enfocar la selección a seres mitológicos de tipo animal, se dejaron fuera aquello que tuvieran forma humana. Solamente se hizo la excepción para dos monstruos: Jorogumo, de origen japonés la cual es una araña con cabeza de humano y Supay, el diablo andino, el cual a pesar de tener patas de cabra camina en bipedestación.

Finalmente, se consideró que las características de los seres mitológicos fueran fácilmente entendibles por el menor. No se prestó demasiada atención en si era o no aterradores pero si a que pudieran entender cómo se conformaban los monstruos, algunos de ellos entran dentro de la categoría de quimeras al poseer atributos de distintos animales.

Con todos estos aspectos tomados en cuenta se seleccionaron monstruos que atrajeran la atención y la curiosidad de quienes los observan.

1. Egipto: Ammyt, Bennu
2. Países Nórdicos: Fenrir, Jörmundgander
3. Japón: Kitsune, Jorogumo
4. Aztecas: Cipactli, Ahuizotl
5. Incas: Amaru, Supay

Una vez elegidos y estudiadas sus descripciones se trabajó en la elaboración de las ilustraciones, se inició con una serie de bocetos a lápiz, se tomaron referencias de animales reales, pero brindándole el carácter con el que los relatos los describen. El siguiente paso fue llevarlos a lo digital donde se retrasaron. Con únicamente el trazo se realizaron pruebas de su orden dentro de la doble página que le correspondía. Una vez concretada esta parte la siguiente etapa fue el uso de color. Se hizo de manera digital, pero se empleó un pincel digital que permitía darle a los seres mitológicos la apariencia de haber sido pintados con acuarelas y marcadores. Se utilizaron tonos intensos y vibrantes. Cada una de las creaturas cuenta con su paleta de colores, en el caso de que las descripciones brindaran alguna pista sobre los colores se buscó ocuparlos, en los casos donde

no se hacía mención se buscó hacerlos atractivos y que no necesariamente correspondieran a los animales en los que se inspiraron para crearlos.

El siguiente elemento a considerar dentro de la doble página fue el relato, como ya se mencionó al elegir las culturas con una cantidad menor de material, se tenía una desventaja sobretodo en la parte narrativa. Por lo tanto, no se utilizaría un pequeño cuento como tal, sin una descripción y algunos atributo o características de los mismos.

Una vez obtenidos ambos elementos se planeó su distribución dentro de la doble página. Se estableció que la ilustración del ser mitológica ocupara la paginas nones a excepción de Fenrir en la mitología nórdica y Supay en la mitología inca. Tomando en cuenta estas excepciones los textos se ubicarían en las páginas pares y en caso de ser necesaria ocuparían parte del espacio de la siguiente página. El cuadro de texto contaría con capitular únicamente al inicio del relato.

En la parte superior izquierda se localizaría el nombre del ser mitológico acompañada de la pleca dora correspondiente a su cultura. Los titulares estarían en tono guinda mientras en cuadro de texto se presentaría en tono negro.

Por último, se trabajó sobre los fondos. A diferencias de los utilizados con anterior, no se buscó generar algún tipo de textura sobre la superficie, dentro de la composición de la página se buscó que el mayor peso visual existiera sobre la ilustración del ser mítico, sin embargo se pensó que los fondos estuvieran vinculado con los mismo por lo tanto se elaboraron fondos personalizados para cada uno de los monstruos, se mantuvo el color presentando para los fondos de la introducción y se usaron y se usó a manera de plasta sobre la ilustración que se utilizarán de fondo. La base se mantendrá en blanco y la ilustración con plasta se integrará a lo largo de la doble página con una opacidad del 25%.

Como se mencionó con anterioridad los fondos se personalizaron con relación a los seres míticos. Para ellos se tomaron encuentra elementos externos relacionados con los monstruos, como objetos con los que se es asocian o los lugares donde habitaban a continuación una breve descripción.

Para Bennu se diseñó un árbol de fuego, se buscaron imágenes de como los egipcios representaban los árboles y se usó de inspiración. Se decía que esta ave nació de dicho árbol. Para Ammyt se retomó la idea de los juicios de Osiris, sin embargo en esta ocasión se optó por dejar fuera la balanza y únicamente utilizar la pluma y el corazón además de dibujar las puertas por las que se debe de pasar para llevar al sitio del juicio. Para ambos fondos se utilizó el color amarillo.

Para Jörmungander como se trata de una enorme serpiente que arrojaron al mar, se diseñó un océano devorando un barco vikingo. Para Fenrir se incluyeron el sol y la luna destruidos ya que en uno de sus relatos se dice que cuando esto pase él aterrorizará la tierra, también se incluyeron escudos rotos y unas cadenas rotas porque se dice que ninguna cada era capaz de retenerlo. Para ambos fondos se utilizó el color azul.

Para Kitsune se utilizaron tres elementos, la entrada de un templo, las campanas de viento y una rama de flor de cerezo, esto porque se decía que eran espíritus de bosque que servían al dios Inari y se les veneraba en los templos. Para Jorogumo se diseñó una cueva con telarañas y un instrumento llamado biwa, se decía que con este instrumento atraía a sus presas a las cuevas donde habitaba. Para ambos fondos se utilizó el color violeta.

Para el Cipactli se diseñó un mar embravecido ya que se decía que esta gigantesca criatura habitaba el enorme océano sin permitir que nadie más lo hiciera. Para el Ahuizotl se dibujó un lago pantanoso y una pequeña lancha con su red, esto porque se decía que a este canino le gustaba ahogar a sus víctimas principalmente pescadores. Para ambos fondos se utilizó el color verde.

Para el Amaru se recurrieron a tres elementos, una planta de algodón, nubes con lluvia y relámpagos, esto porque se decía que esta especie de dragón al salir de las entrañas de la tierra provocaba las lluvias y los relámpagos y se le asociaba a la agricultura, especialmente del algodón. Para el Supay se diseñó una caverna de la cual sale una especie de humo, también conocido como diablo andino, habitaba en las cavernas y cuando se aparecía dejaba un olor a azufre. Para ambos fondos se utilizó el color rojo.

Una vez establecidos todos los elementos gráficos y los textos por la naturaleza de la publicación, es decir que se trata de un libro *POP-UP* fue necesario elaborar dos archivos más al original. Este

primer archivo podría funcionar como una versión sin *POP-UPs* es decir únicamente como libro ilustrado. Los dos siguientes archivos que se prepararon para resaltar los mecanismos incluidos, el primer archivo que se preparó únicamente poseía las páginas interiores, con la diferencia que únicamente se indicó el espacio donde debía colocarse el *POP-UP* y no las ilustraciones en sí. Dentro del segundo archivo únicamente se incluyeron los elementos móviles que se incluirán dentro del libro, cada uno de ellos ocupó el espacio de la doble página con las líneas de corte y dobléz correspondientes.

Impresión y acabados

El libro abarca tanto el tema del bestiario como el formato del *POP-UP* por lo tanto el papel empleado debe poseer características particulares como alto gramaje, flexibilidad para plegado y cierta rigidez para mantener la forma, después de revisar una amplia variedad de papeles y sopesando los pros y contra de los mismos, se eligió un couché mate de 250g, que posee la versatilidad y además permite mantener un peso equilibrado del total del libro.

Se requerirá del suajado de las piezas móviles, no se requiere de ningún suaje especial, el diseño busco integrar las ilustraciones dentro de figuras básicas como círculos, cuadrados y rectángulos. Contará con plegados y pegados para los seis *POP-UPs*.

La impresión es en offset, 4x4 tintas para el cuerpo del libro y 4x1 para las piezas móviles. La encuadernación es cartoné con guardas. Dentro de los acabados se aplicará golpe en seco para el título en portada y un barniz UV para el contorno de un elemento dentro de las dobles páginas de las bestias.

Libro: *Un safari mitológico*

Tipo	Cantidad	Observación
Portada y Contraportada	1	Ilustración continua
Ilustraciones Conjuntos	5	Cada ilustración contendrá dos bestias y servirá para un <i>POP-UP</i>

Fondos	10	Ilustraciones relacionadas con elementos asociados a los monstruos
Ilustraciones	2	Dos ilustraciones que contengan a los personajes y a los diez monstruos
Bestias	10	Diseño individual

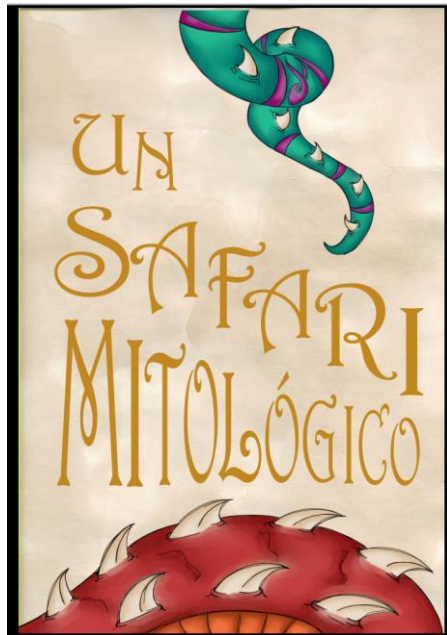


Figura 16



Figura 18



Figura 17



Figura 19

CONCLUSIONES

Para poder desarrollar este proyecto fue necesario observarlo desde distintos ángulos y puntos de vista. Se debía entender no solo desde la parte del diseñador sino desde la parte del receptor, en este caso los niños. Fue necesario en la medida de lo que las condiciones nos permitían (la contingencia sanitaria por Covid-19) observar los comportamientos de lecturas, por supuesto el escenario atípico generó un nuevo punto de inflexión en lo que se podía ofrecer, sin embargo, también se volvió una ventana de oportunidad para generar un nuevo tipo de hábito donde la mirada y el interés regresaran a los materiales impresos ante el cansancio de los medios digitales. Esto fue un punto muy presente a considerar a lo largo de la planeación del diseño, se entendió que para lograr atraer el interés no basta con el contenido sino con la forma en que se presenta ese contenido.

A lo largo del desarrollo del proyecto se recopiló una cantidad importante de material gráfico, producido cuidadosamente y tras la detenida observación de los materiales de referencia existentes, se tomaron en consideración las tendencias sociales a las que no solo los menores sino todos estamos expuestos para poder desarrollar un material que sea coherente y que de ninguna manera pueda llegar a ofender a quienes lo reciben.

A través de la experiencia de prueba y error, se fueron perfeccionando los productos reflejando de mejor manera la idea que se pretende transmitir. El proceso conlleva un constante cambio y ajuste donde la idea va evolucionando y ofreciendo nuevos aspectos desde donde se pueden abordar y por supuesto enriquecer. Trabajar en diferentes formatos y productos hace que se entienda de más profundidad las posibilidades del diseño y como saber aprovechar las cualidades cada material ofrece.

Puedo concluir que este tipo de proyectos no puede y no deben tener un cierre definitivo, puesto que la naturaleza del mismo te impulsa a llevarlo a un siguiente nivel que no implica mantenerlo en el formato en que originalmente se planeó, el quehacer editorial evoluciona, así como lo hacen las demandas de la sociedad.

La elaboración de una pieza editorial implica un quehacer multidisciplinar que la enriquezca tanto en contenido como en formato, haciendo que cada uno de sus elementos tenga un propósito que genere como resultado la experiencia deseada. En caso concreto para este proyecto que cada uno de los materiales elaborados propicien que los menores regresen al librero en busca de un nuevo libro que disfrutar.

BIBLIOGRAFÍA

- Ambrose, G., & Harris P. (2015). *Impresión y acabados*. Parramón Art & Design.

- Caldwell, C., & Zappaterra, Y. (2014). *Editorial Design: Digital and Print*. Laurence King.

- Canal TANU CREATIVE (21 marzo de 2021). *Pull Tab – POP UP Tutorial* [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/channel/UCEeMCi6D3znhk19mMxDGU-g>

- Carte, D. J. D. (2018). *Los elementos del Pop-up*. Combel.

- Dausa, F. L. (2013). *Diccionario Universal De Angeles Demonios Montruos Y Seres Sobrenaturales*. Nirvana Libros.

- Fabre, J. (2020). *Souvenirs entomologiques (Livre) (French Edition)*. Independently published.

- Florescano, E. (2004). *Quetzalcóatl y los mitos fundadores de Mesoamerica*. Santillana.

- Fundación La Fuente. (16 marzo de 2015). *Librología: Los bestiarios medievales*. <https://www.fundacionlafuente.cl/librologia-los-bestiarios-medievales/>

- Iñigo, L., & Makhlof, A. (2014). *Diseño Editorial. Manual de Conceptos Básicos*. Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

- Maeterlinck, M. (2020). *La Vie des Abeilles*. Prodinova.

- Maeterlinck, M. (2020). *La Vie des Fourmis (French Edition)*. Librorium Editions.

- Maeterlinck, M. (2020). *La Vie des Termites*. Prodinova.

- Manjarrez, J. *Diseño Editorial*. Universidad de Londres

- MITOLOGÍA. (27 febrero de 2021). *Descubre las Mitologías del mundo, su Origen e Historia*.
<https://mitologia.info/>

-National Geographic. (2021). *National Geographic - Web Oficial - Ciencia, naturaleza, historia y viajes*. <https://www.nationalgeographic.com>

-Tsukamoto, H. (2012). *Super Manga Matrix*. Harper Design.

Wilkinson, P. (2009). *Mitos y leyendas*. Dorling Kindersley.

Cuernavaca, Morelos a 25 de agosto de 2021

MTR. HÉCTOR CUAUHTÉMOC PONCE DE LEÓN MÉNDEZ
COORDINADOR DE LA ESPECIALIDAD EN DISEÑO EDITORIAL
FACULTAD DE DISEÑO
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS
P R E S E N T E

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesina:

EL *POP-UP* DE UN BESTIARIO COMO
HERRAMIENTA PARA PROPICIAR LA LECTURA
EN NIÑOS DE ENTRE 9 A 12 AÑOS

que presenta el(la) alumno(a):

JANICK ALTAIRA CERVANTES CHÁVEZ

Para obtener el diploma de **Especialista en Diseño Editorial**. Considero que dicha tesina reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en:

La tesina refleja un manejo adecuado de los conceptos adquiridos a lo largo del posgrado y cumple con todos los puntos establecidos en los lineamientos de titulación de la Especialidad en Diseño Editorial.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

Atentamente
Por una humanidad culta.
Una universidad de excelencia

DRA. LAURA SILVIA IÑIGO DEHUD



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

LAURA SILVIA ÑIGO DEHUD | Fecha:2021-08-25 14:42:25 | Firmante

J+aWSOx5tsoc67Nfo2JjMVyzboN4zil3z5DBTaCC0ESdMZy406UTTOjg5X2tBccxsZAJjVnXp6m3cxvPtRp81h2GJ73i7mrNbWgy30ZD0O+ZCbjZQAIYikO6M9CEpl7+ECqnvYo4SuzAgLJASGQwvJaiPbGNRkOaWs3rqVH157Xd5UBw1kvH6k8JDbSYr8cEAqLc7b/XLOKmyrmuUx0cJPJNBzK/gXjHPCn+nEmy9Krb/HILMSMRbts1Inl4ZvhsVdFIVwA/Tp7As5CS hUFLledw3NA96EsDTtGcKGBUDLY5xxyNnHUGoW+MDT2l9D9LGHJeW1iUp6kPv8JAFj3BQ==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[hSbpUJ](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/SrRz92Rjxgj5GQikM5xweJOmB5u9WdPf>



Cuernavaca, Morelos a 2 de septiembre de 2021.

MTRO. HÉCTOR CUAUHTÉMOC PONCE DE LEÓN MÉNDEZ
COORDINADOR DE LA ESPECIALIDAD EN DISEÑO EDITORIAL
FACULTAD DE DISEÑO
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS
P R E S E N T E

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesina: *EL POP-UP DE UN BESTIARIO COMO HERRAMIENTA PARA PROPICIAR LA LECTURA EN NIÑOS DE ENTRE 9 A 12 AÑOS*

que presenta la alumna:

JANICK ALTAIRA CERVANTES CHÁVEZ

Para obtener el diploma de **Especialista en Diseño Editorial**. Considero que dicha tesina reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en: considero que la propuesta de diseño editorial aplicada en los tres productos presenta estructura, originalidad y unidad de sentido. Los productos pueden ser comercializados ya que cumplen el objetivo con el que fueron planeados.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

Atentamente

Por una humanidad culta.
Una universidad de excelencia



Mtra. Lorena Sánchez Adaya

Incluir e-firma UAEM



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

LORENA SANCHEZ ADAYA | Fecha:2021-09-02 10:52:06 | Firmante

a1jvldFg7j2l6kS9Gf4rQTbkfnP1Kc2z2GoAKeHDtlzdhQSSlJlnaBShkcRNHuNLCAYl7NTx1d3SDKiCQnzTfdTx37GQrOQrf1Jxasgm/J9Ez6eKLgmCWVllIdAwghiaKAczIBJ0WxWklQdm4ujxbEfzORiyfJt0+apRKlqjmkUDvCQT7Q5+Xo9tUk0gcxMaF05xwRAzC/iMRd+NFhDnpileqly5sAGeorzxyokxrtpKHDZ9geOVKLEYtTKvl5D9M32M5HAK885UAMIXPvjGOelExvmOSEGGSTy4WFw4ZyE52dUDFy+qZmd09nli6xXUDJOILX3tM8ehb9ptTxNw==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



ehJMAD

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/IODMR4PcxNHVQKGSgtmiJ3EJqK6lfGyq>



Cuernavaca, Morelos a 29 de agosto de 2021.

MTR. HÉCTOR CUAUHTÉMOC PONCE DE LEÓN MÉNDEZ
COORDINADOR DE LA ESPECIALIDAD EN DISEÑO EDITORIAL
FACULTAD DE DISEÑO
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS
P R E S E N T E

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesina: EL *POP-UP* DE UN BESTIARIO COMO HERRAMIENTA PARA PROPICIAR LA LECTURA EN NIÑOS DE ENTRE 9 A 12 AÑOS

que presenta el(la) alumno(a):

JANICK ALTAIRA CERVANTES CHÁVEZ

Para obtener el diploma de **Especialista en Diseño Editorial**. Considero que dicha tesina reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en: La tesina refleja un buen manejo de los conocimientos adquiridos durante la Especialidad, así como un proceso de desarrollo proyectual que cumple con todos los puntos establecidos en los lineamientos de titulación de la Especialidad en Diseño Editorial.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

Atentamente

Por una humanidad culta.
Una universidad de excelencia

Mtra. Cindy Patricia Acuña Albores

[Firmado mediante e-firma UAEM]



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

CINDY PATRICIA ACUÑA ALBORES | Fecha:2021-09-01 20:07:02 | Firmante

PYUdYItXNvcMktiPOIGqzu0Vm56nZyGYEw5u1R/o6zl7lUn6V2S9L8ItAxzWzAU4eq3QxQ2p9Mjyqbz6KIGj5qcXtB6GT82cQ9tQHYXluDDIWyCsodWxTUKAZr886CHZcxwA QnwMO4DSVX9v6ae0YwPIF+jDfg4mRRq2yuE04mHQnk+utYE4YXt9VeJatuNggAYEU9RE5kXwLRLGkv/fCR/X+Lb0zDbGyPRFXX2Mx92ZwUlfZAEgYv+CVJqGjUshUIVH H22W5DlnBn74OHTGNMfa1liz9RaldKQyVUKNjzt+5tk1ENLORpCjy2BrU9ARlpgk2peDpILfpcCd12TCUA==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[ylExfH](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/md8kT22SSrr1nIUv4LgCrDVbpqqMn1Nj>



Cuernavaca, Morelos a 1 de septiembre de 2021.

MTRO. HÉCTOR CUAUHTÉMOC PONCE DE LEÓN MÉNDEZ
COORDINADOR DE LA ESPECIALIDAD EN DISEÑO EDITORIAL
FACULTAD DE DISEÑO
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS
P R E S E N T E

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesina: EL *POP-UP* DE UN BESTIARIO COMO HERRAMIENTA PARA PROPICIAR LA LECTURA EN NIÑOS DE ENTRE 9 A 12 AÑOS

que presenta la alumna:

JANICK ALTAIRA CERVANTES CHÁVEZ

Para obtener el diploma de **Especialista en Diseño Editorial**. Considero que dicha tesina reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en: la argumentación que se presenta en la tesina, el análisis resulta ordenado y lógico. La investigación concentra conceptos de diseño, una metodología relacionada con el diseño de publicaciones, se respalda con fuentes bibliográficas y presenta conclusiones. El proyecto editorial propuesto es coherente con la investigación y pertinente en el campo editorial.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

Atentamente

Por una humanidad culta.
Una universidad de excelencia



Dra. Percy Valeria Cinta Dávila

Incluir e-firma UAEM



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

PERCY VALERIA CINTA DAVILA | Fecha:2021-09-01 15:34:40 | Firmante

n5iV/agsA+QLx5Egmxat3SFpvh63dp/i1qJHGmqwbL8WA3WXwmEmP8XDpViuEMED06Mv356oa1Bp9OqeOX130u86nLjPwNVqXOvtAX+/kR96KDrSE96Aqn0B/Xfo0QL12JO5qvn9WyllCzkSmojQYavo3Rxb1yCj1MtF+7ZD3DkCfopLcqNZtczPW0HISN5bnL515vo5p0U6H7jOVNqP2PBqz4WjwHG+ZGE6GPmWGdNv/EpTMJ3QjL1k9mHgn9/w1Gr7bjf7tDyhRINnmTJt/KEvoaoe0V2nq2PpaQ1i652Hp1zlsfUDj860lvSSaC7yH48NitBen9MNR6l7y/S8g==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[g7mhRy](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/nbbhAf9STGszBmwfpZ3zmMUJ7uqM5AV7>



Cuernavaca, Morelos a 30 de agosto de 2021.

MTRO. HÉCTOR CUAUHTÉMOC PONCE DE LEÓN MÉNDEZ
COORDINADOR DE LA ESPECIALIDAD EN DISEÑO EDITORIAL
FACULTAD DE DISEÑO
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS
P R E S E N T E

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesina: EL *POP-UP* DE UN BESTIARIO COMO HERRAMIENTA PARA PROPICIAR LA LECTURA EN NIÑOS DE ENTRE 9 A 12 AÑOS

que presenta el(la) alumno(a):

JANICK ALTAIRA CERVANTES CHÁVEZ

Para obtener el diploma de **Especialista en Diseño Editorial**. Considero que dicha tesina reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en que la tesina refleja un claro manejo de los conceptos, con una eficiente argumentación de la toma de decisiones en torno a las propuestas de diseño, manejo de jerarquías tipográficas e integración del texto y la imagen en torno al uso de retículas, haciendo evidente la favorable aplicación de los conocimientos adquiridos durante el posgrado. Así bien, considero que cumple con todos los requisitos establecidos en los lineamientos de titulación del Plan de Estudios de la Especialidad en Diseño Editorial.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

Atentamente
Por una humanidad culta.
Una universidad de excelencia



Dr. Fernando Garcés Poó

Incluir e-firma UAEM



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

FERNANDO GARCÉS POO | Fecha:2021-09-08 10:28:18 | Firmante

dj7km+4hNxS7Va+9ZPI37JjWzac8tKMJtXYKL0ttJV3dPzOTWGYflxbiLE6gy7w5XFIYx7jqI8R0J+OfgTkhT5uqIH0ISPYGNoEn/JRSf7dEcwBwU3qIVPU8V2ML+GQx0gcOOHtJjxph7L0ziZTX6yST+W0YnR8apo/u+0iQI2uRXJ0vNcdmPr12Bnb2GZ6kdWTrdvHiF0XV1A5aKxQbOswSfXhg/FM/Urlfxt0qkMxilp/VO7W7tqCSBeyrFM5PGS0bxoFE+6Py4siBmT3td1rFPrOoAEezMImQjlb8hUw+vWN0IUW5vzACVT3nyADwO5e0t+Zq5xpyT819ygw==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



aPNpAX

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/z2Pp7WRVEtMA5N1kEbDBrmRi686uoKTS>

