



870131

9  
1.4

  
ARQ. GUILLERMO DE LA TORRE  
PRESIDENTE DE LA COMISION  
REVISORA DE TESIS

  
ARQ. y Ma. GUILLERMO DE LA TORRE  
DIRECTOR  
ESCUELA DE ARTES PLASTICAS

# Influencia de la Pintura Contemporánea en el Diseño Gráfico

**UNIVERSIDAD AUTONOMA DE GUADALAJARA**  
Incorporada a la Universidad Nacional Autónoma de México  
Escuela de Artes Plásticas  
Tesis Profesional presentada por:  
**ELSA DIAZ NORIEGA**  
para obtener el título de licenciatura en  
Diseño Gráfico  
Guadalajara, Jalisco, 1987

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



## **UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso**

### **DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

# INDICE

## INTRODUCCION 9

## CAPITULO 1.— INTRODUCCION AL ARTE Y EL DISEÑO 12

A) DEFINICION DE ARTE

B) DEFINICION DE DISEÑO

C) ARTE Y DISEÑO

## CAPITULO 2.— AFINIDADES Y DIFERENCIAS ENTRE ARTE Y DISEÑO 16

A) ARTE 1) EL ARTISTA 2) FUNCION DEL ARTE

B) DISEÑO 1) DISEÑO VISUAL 2) UN PLAN DE ORDEN

3) EXPRESION DE MATERIALES 4) FORMA 5) CUMPLIMIENTO DEL FIN

6) EL PAPEL DEL DISEÑADOR 7) AFINIDAD Y DIFERENCIA ENTRE

DISEÑO Y ARTE 8) EL DISEÑADOR Y EL ARTISTA

<b>CAPITULO 3.—</b>	<b>DISEÑO GRAFICO</b>	<b>24</b>
	A) INTRODUCCION	
	B) DEFINICION	
	C) FINALIDAD Y DIRECCION DEL DISEÑO GRAFICO	
	1) CARTELES 2) ILUSTRACIONES 3) GRAFICOS EN TELEVISION	
<b>CAPITULO 4.—</b>	<b>LA PINTURA CONTEMPORANEA</b>	<b>30</b>
	A) INTRODUCCION B) MEDIOS O TECNICAS	
	C) ATRIBUTOS DE LA PINTURA D) DIRECCIONES EN LA PINTURA	
	CONTEMPORANEA 1) ABSTRACCION 2) EXPRESIONISMO	
	3) SURREALISMO 4) EXPRESIONISMO ABSTRACTO	
	5) POP ART 6) OP ART	
<b>CAPITULO 5.—</b>	<b>AFINIDADES E INFLUENCIAS DE LA PINTURA</b>	
	<b>CONTEMPORANEA EN EL DISEÑO GRAFICO</b>	<b>36</b>

**CAPITULO 6.— TENDENCIAS PICTORICAS QUE HAN INFLUIDO EN EL DISEÑO GRAFICO 40**

- A) INTRODUCCION 1) ART NOUVEAU 2) POP ART 3)  
ANALISIS

**CAPITULO 7.— EL CARTEL 48**

- 1.— Introducción  
2.— El Cartel a) ¿Qué es un Cartel? b) Cartelismo  
c) Importancia del Cartel en la Actualidad  
d) Tendencias Aplicables a los Carteles  
Pop Art Op Art Art Nouveau

**CAPITULO 8.— CAMPAÑA PROMOCIONAL 56**

- 1.— Planteamiento General  
a) Formato b) Tipografías c) Impresión d) Emisor  
2.— Serie de Carteles a) Art Nouveau b) Pop Art c) Op Art

**BIBLIOGRAFIA 77**

# Introducción

Voy a tratar de demostrar la afinidad y, hasta cierto punto, influencia de la Pintura Contemporánea en el Diseño Gráfico, sentando como bases los conceptos de Arte y Diseño, con las explicaciones previas para dejar bien clara su justificación.

Esta demostración se hará tomando como ejemplos algunas de las corrientes artísticas, que por medio de sus bases han llegado a parecer a nuestros ojos como Diseño Gráfico, pero claro, siempre marcando sus diferencias, que es lo que las hace a cada una llevar su propio camino, así como el papel que desempeñan cada una en este mundo del Arte y el Diseño.

Capitulo

# CAPITULO 1.—

## INTRODUCCION AL ARTE Y EL DISEÑO

### A) DEFINICION DE ARTE

El Arte por ser una forma de conocimiento de la realidad que no aspira a captar verdades absolutas, tiene una multiplicidad de vivencias que lo hace único y distinto.

El arte nunca ha tenido un fin en sí mismo, sino que el artista ha sido el mediador entre una determinada sociedad y el pueblo. Por Arte diremos que es el medio de expresión muy personal, pero realizado de una forma adecuada. Está condicionado a la sociedad, puesto que

relaciona al individuo con las creencias de su comunidad.

El contenido de Arte no es fundamentalmente distinto al contenido de otras expresiones, pero el arte logra su efecto principalmente por la organización subconciente de sus propios medios.

### B) DEFINICION DE DISEÑO

Es un plan de orden y la organización de partes dentro de un todo coherente. Es considerado como una expresión humana y cambiante forma de ver la vida. También se dice que

el diseño es el proceso por el cual, el universo fue

ordenado mediante procedimientos de evolución y selección, éste fenómeno resultante revela una perfección lejana, entre las capacidades de los diseñadores.

Pero, aunque nosotros los diseñadores tenemos los potenciales para ofrecer ilimitados diseños e inspiraciones.

### C) ARTE Y DISEÑO

Las ideas con respecto a Arte y Diseño varían tanto de su principio a fin, ya que como hemos apreciado en los objetivos anteriores, tienen diferentes principios y finalidades. Muchas veces han llegado a confundirse, pero no siendo así he llegado a la conclusión de que Arte es un medio de expresión y el Diseño es un plan de orden.

Mientras que el Arte nos explica los cambios de estilos a través de las variaciones individuales de





Demostración  
de Diseño  
hecho por la  
Naturaleza.  
Fig. 1.  
Fotografía  
"Sunflower",  
1965.

cada artista, en el Diseño  
la búsqueda de orden no ha  
parado sino que ha  
continuado en el  
establecimiento de nociones  
sistemas de diseño, ya sean  
con fines funcionales o  
visuales.

Ya con estas  
comparaciones nos vamos

dando cuenta de la  
importancia de ambos  
conceptos y en esta tesis,  
principalmente daremos a  
conocer la influencia que  
ha tenido el arte sobre el  
diseño, así como sus grandes  
diferencias y también su  
gran afinidad.

La Mona Lisa,  
de Leonardo  
D'Vinci.  
Oleo en papel.  
Museo de  
Louvre, París.



Capitula 2

## CAPITULO 2.—

# AFINIDADES Y DIFERENCIAS ENTRE ARTE Y DISEÑO

### A) ARTE

Ante los misterios de todas las cosas en el mundo, el hombre busca múltiples respuestas y escapatorias, para poder funcionar adecuadamente y el Arte viene a formar parte de las múltiples expresiones que el hombre quiere dar a conocer dependiendo hondamente de sus vivencias y sentimientos. También el Arte puede catalogarse como una conducta moral y un reflejo de la realidad social que se está viviendo.

Aparentemente la libertad de las Artes están como una creación humana, íntimamente marcada y



sellada por la sociedad en que se produce.

Cuando una obra de Arte trasciende su tiempo y su lugar, indica que la comprensión del observador ha interpretado de nuevo el sujeto artístico, de ahí se deduce que el arte es susceptible de infinitas interpretaciones y al mismo tiempo, tiene limitaciones en su validez universal.

Robert  
Rauschenberg  
'Mona Lisa'.  
Se aprecia la  
comparación de  
éstas dos  
tendencias.

Cada período y grupo humano hace suyas las obras de arte que le son afines y de la serie de interpretaciones van surgiendo originales comprensiones que enriquecen la vida de nuevos hombres. También digo que hay que tener cultura estética para entender lo que se considera Arte.

## 1) EL ARTISTA

En la Historia del Arte de los últimos 100 años, los artistas del siglo pasado tomaron la determinación de no ser los voceros de los intereses de su sociedad, sino por el contrario, los adversarios de un régimen social que les parecía indigno y poco propicio para la expresión artística: el régimen burgués. El trabajo creador se significó siempre por ser el portavoz de los intereses de la sociedad en que se forjaba. No es concebible, por lo tanto, una separación entre arte y vida, ya que son las necesidades de ésta las que lo hacen posible.



## 2) FUNCION DEL ARTE

FUNCION DEL ARTE

El artista siempre ha puesto su obra al servicio de determinados intereses para la subsistencia, protección o glorificación de su pueblo. El gran artista debe aspirar a cambiar el mundo.

Lejos de ser el Arte algo que se aprende, el lenguaje artístico es algo personalísimo, que cada artista va formándose, en función a lo que quiere expresar. El Arte puede

ejercer dos funciones: de Inspirador y de Denunciador. Muchas veces se encuentra más como Inspirador, lo que tiende a conceptos más generales puesto que cada artista pone su propia inspiración. Con respecto a Denunciador, ya se encuentra en más pocos casos, como en el caso del dadaísmo. Pero más bien el Arte se va a inclinar más como Inspirador que como Denunciador.

## B) DISEÑO

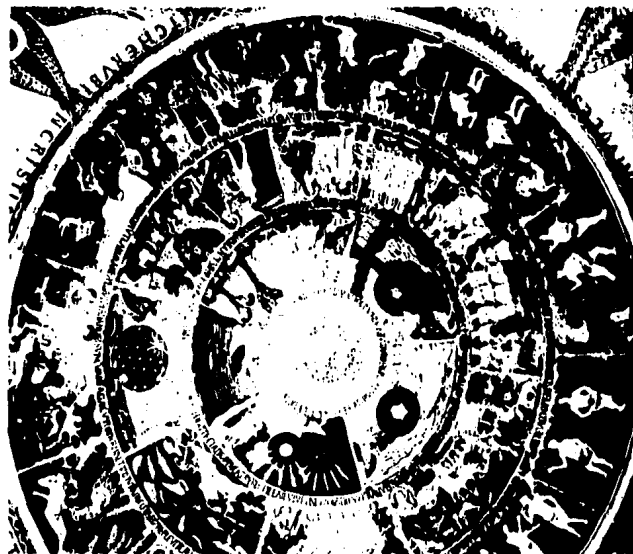
En este texto, lo que nos concierne es bien dicho "DISEÑO VISUAL" y "DISEÑO FUNCIONAL". Estos dos tipos de diseño están íntimamente relacionados, pero es importante hacer la distinción, porque muchos diseños funcionales satisfacen también visualmente, como lo viene a ser el diseño gráfico. Ejemplo: un cartel, que al mismo tiempo satisface visual y funcionalmente; el diseño de un libro adapta sus elementos visuales, al

texto o función que va a desempeñar. Muchos diseños funcionales pueden ser creados por la naturaleza y otros por el hombre, pero diseños visuales, estrictamente son considerados como actos creativos del hombre. Muchos diseños visuales han sido inspirados de la naturaleza y también una gran porción de Arte de todo el mundo ha estado basado en formas naturales.

### 1) DISEÑO VISUAL

En orden para concretar la atención únicamente en Diseño Visual, daré la definición de Diseño en términos visuales.

Diseño es la organización de materiales y formas, de modo que éstos llenen un fin específico. Podemos encontrar cuatro ideas específicas en esta definición, las cuales estudiaré por separado y son: Orden u Organización; forma, materiales y finalidad.



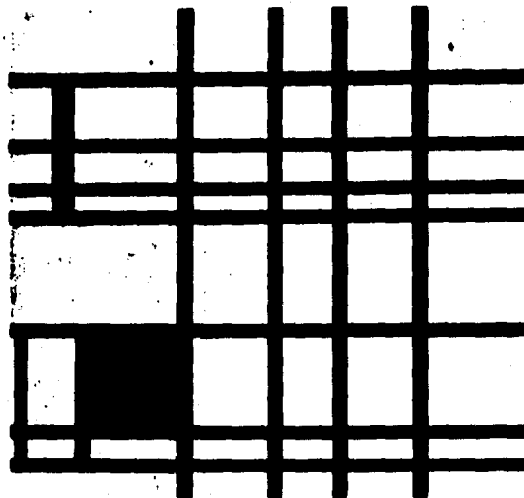
### 2) UN PLAN DE ORDEN

Ciertamente un diseño siempre empieza con una organización básica y a esta organización se llamamos "PLAN DE ORDEN", todo va bien ordenado, viene a ser el primer paso

Esquema de diseño.  
"La Creación del Mundo".  
Mosaico.  
Se encuentra en la catedral de San Marcos, en Venecia.

Ejemplo: en toda la carrera del Artista Danés Piet Mondrian, creó pinturas que consistieron en precisos cuadrados y y rectángulos, en negro, blanco y los colores primarios. Sería difícil encontrar trabajos más ordenados que éstos. El sentido de organización de Mondrian lo llevó a los extremos del método y todavía podemos aprender mucho acerca de la forma en que un artista organiza una composición, estudiando sus hábitos de trabajo. Muchas veces los artistas usan exactamente este procedimiento para generar un diseño, todo dependiendo del papel o material. Los dibujos preliminares para una pintura, escultura o para un diseñador o arquitecto, desempeñan el mismo trabajo.

Piet Mondrian.  
Se puede apreciar el plan de orden que desarrolló este famoso Artista y Diseñador.



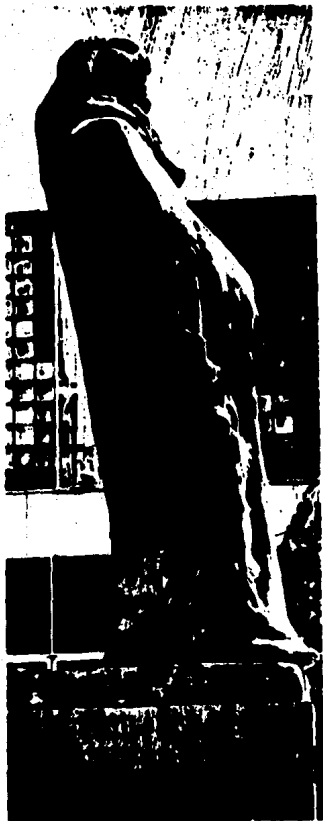
### 3) EXPRESION DE MATERIALES

El gran impacto de un diseño dependerá de la forma en que el artista use un determinado o particular tipo de materiales. Ejemplo: Un diseño puede ser hecho de diferentes formas, ya sea con Gouache, acuarela, prismacolor, etc.; la madera puede ser terminada hasta casi como un fino cristal, dejarla roñosa, dependiendo siempre del trabajo o diseño y también el toque individual que le dé el Artista.

## 4) FORMA

En cierto punto, el término forma es sinónimo de figura o masa. Se refiere a la silueta de algo, como la forma del cuerpo humano. Pero los diseñadores usan la forma en formas más complejas, lo que hace que tengan un grandioso significado. En el sentido bastracto, podemos decir que la forma lleva la idea detrás de la figura. Muchas formas están inspiradas de cosas presentadas en la naturaleza. En la Historia de las Artes Visuales se revela una dependencia de

Escultura de A. Rodin, que no permite apreciar la expresión que él dió por medio del material.

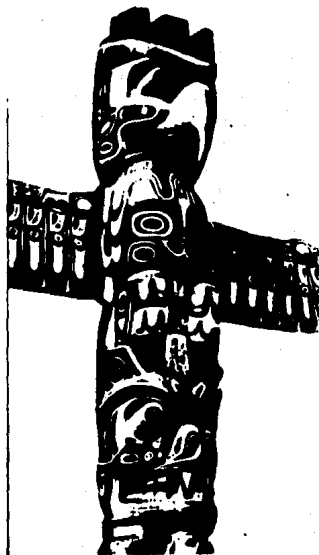


los recursos naturales. Ejemplo: paisajes, gente, retratos, esculturas, etc. Muchas veces la forma será parcialmente dirigida por los materiales escogidos para el diseño. Estas consideraciones, como inspiración y materiales, solo son el comienzo de la forma de diseño.

## 5) CUMPLIMIENTO DEL FIN

Cada diseño que tiene un fin o algún papel que jugar, podría no haber tenido un punto en diseñarlo. En objetos utilitarios - mueble utensilios, textiles - éste fin es claro, pero en diseños puramente visuales como pinturas, esculturas, dibujos, ilustraciones, impresiones - también tienen un fin definido, más bien dos finalidades. La primera es la expresión por parte del Artista, la creación para una respuesta en el espectador, ya juntas nos ayudan a la comunicación del diseño.

Debería notar que el espectador puede reaccionar a nuestro diseño de diferentes formas como: admiración, intriga, inquietud, deleite o hasta éxtasis. Si el Artista tiene éxito en lo que quería comunicar, el diseño es considerado efectivo.



## 6) EL PAPEL DEL DISEÑADOR

El diseñador trae dos importantes ingredientes, a cualquier trabajo creativo: LA INSPIRACION, que da origen a un diseño en particular y la ORIGINALIDAD, que es lo que no lo distingue de los otros diseños. Si cinco pintores fueran a caminar por una misma calle al mismo tiempo, ellos sin duda que estarán inspirados por cinco diferentes impulsos. El punto está en que cada diseñador trae una serie de impresiones, memorias, intereses e ideas que causan inspiración, la cual puede ser representada en diferentes formas. Ya una vez inspirado el diseñador, adaptará a su proyecto la originalidad. Ejemplo: Podemos apreciar éste efecto en una clase de dibujo, en donde cada estudiante está dibujando del mismo modelo y la misma posición y misma luz. Si

hay 20 estudiantes dibujando habrá 20 diferentes diseños. Entonces juntos la originalidad y la inspiración, aseguran que hay un infinito potencial de diseños creativos.



## 7) AFINIDAD Y DIFERENCIA ENTRE DISEÑO Y ARTE

Mientras que el Diseño y el Arte son actos humanos, fundamentales, que se originan por la necesidad del hombre para poder comunicarse, en muchos casos se han llegado a confundir; pero aunque en ciertas cosas son afines, en otras son diferentes.

Por ejemplo, en el caso de los intereses que buscan son muy diferentes, el Arte debe cambiar la realidad y el diseño persuadir u ordenar. Y se ha llegado a concluir que el Arte es un medio de expresión, mientras que el diseño es un plan de orden. El Arte va a estar cambiando siempre la realidad, puesto que va a estar dependiendo de la sociedad en que vivimos, nunca va a tener un fin específico, sino siempre cambiar y cambiar lo que lo hace único; mientras el Arte vaya



cambiando, según las creencias sociales y los estilos que los artistas adopten, siempre se tendrán nuevas visiones de él.

En el Diseño, el deseo de orden no solo aparece como una característica humana, sino que desde nuestro universo fue creado, fue considerado como el increíble y complejo acto de diseño. También en cada cultura, mitología o religión, el mundo empezó cuando el orden sustituyó el caos. La búsqueda de orden no ha parado sino que ha continuado, en el establecimiento de nociones sistemas de diseño en la publicidad, etc. Y también todos los diseños que hemos mencionado a grandes rasgos se pueden describir como funcionales y visuales. Lo que en el Arte no sería lo mismo, porque aunque tenga una función, no será la misma que el diseño. En el Arte la función será emocional y visual conjuntamente, y en el diseño, va separadamente lo

funcional y lo visual.



Ejemplo de diseño funcional: Un Centro Comercial en Dallas, TX.



## 8) EL DISEÑADOR Y EL ARTISTA

El problema esencial del Artista es hallar los elementos adecuados al contenido. El creador intenta expresarse con los elementos de su época, reflejando todos sus movimientos y aspiraciones. En el caso del diseñador, se ha tenido una concepción errónea acerca de su función, la que es producir un buen "Layout" con elementos agradables y realmente, la idea del diseñador debe ser el resultado de un cuidadoso estudio y observación y diseñar un producto con esa idea.

También el Diseñador y el Artista tienen una gran afinidad y la originalidad, las cuales deben formar parte de ellos, esto no significa que vayan a ser utilizados para el mismo fin sino que cada quien va por su camino.



Capitulo 3

# CAPITULO 3.—

## DISEÑO GRAFICO

### A) INTRODUCCION

La palabra gráfico en su amplísimo sentido, se refiere a algo escrito, dibujado o grabado. Bajo esta definición, el término Diseño Gráfico puede aplicarse a cualquiera de las artes visuales, especialmente a esas que involucran una superficie bidimensional.

Dibujo e impresión en particular, pueden ser descritas como Artes Gráficas. Sin embargo, las metas de un pintor o un dibujante y un diseñador de anuncios, son totalmente diferentes.

### B) DEFINICION

Para nuestro fin, definiremos Diseño Gráfico como la selección y arreglo de elementos para un mensaje visual. Los elementos son palabras e imágenes, los cuales en términos de diseño son llamados tipos (letras y palabras), mediostonos (fotografías) y arte lineal (dibujos, etc.).

Visualmente el Diseño Gráfico tiene un propósito definido, como vender un producto o una idea, hacer un libro legible y atractivo o llamar la atención para algo.

Anuncios impresos, diseño de empaque, diseño de anuncios o comerciales televisivos, libros, revistas, portadas de discos todos éstos son ejemplos del Diseño Gráfico de hoy.

### C) FINALIDAD Y DIRECCION DEL DISEÑO GRAFICO

Una gran diferencia entre Diseño Gráfico y muchas otras formas de diseño, es a la audiencia a la que está dirigida. El pintor, el escultor y el fotógrafo, pueden dirigir sus diseños a un limitado y casualmente sofisticado

mercado. Sin embargo, cada creación del Diseñador Gráfico es hecha para vender algo, ya sea un producto, una imagen corporativa, hacer viajar, etc. Así el Diseñador debe tener mucho cuidado en cómo el público va a reaccionar a cierto tipo de líneas, texturas, colores e ideas. Como se ha sugerido, el Diseño Gráfico es esencialmente un medio bidimensional, aún cuando el producto actual se desarrolla en una tercera dimensión, como en empaque o libros, el Diseño será concebido en términos planos. Esto porque la mayoría de sus diseños tendrán que ser impresos

(ésto con fines comerciales). Prescindiendo de como quedará ensamblado el producto final, la unidad del Diseño básico será plano.

En recientes tiempos, el Diseño Gráfico ha venido a jugar un papel importante: crear una imponente y respetable imagen para grandes corporaciones. La mayoría de compañías han contratado especialistas en Diseño, para crear una imagen o símbolo para sus negocios.

Más que un Arte, el Diseño Gráfico es la verdadera expresión de explotar información para una comunicación instantánea.



gra

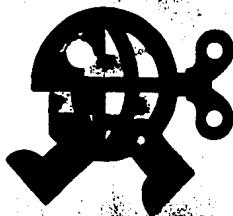


Ilustración y  
texto de una  
Revista.  
(dos páginas).

## 1) CARTELES

Es la nueva ola más extensa en trabajos de diseño gráfico. Desde los grandes innovadores cartelistas como Toulouse Lautrec, Grech Alphonse Mucha y Edward Penfield.

En adición a su función tradicional de anunciar eventos como películas, juegos, conciertos, productos, los carteles han venido a ser rápidamente un independiente medio de arte gráfico por sí solo. Muchos de los diseños como cartel psicodélicos, son considerados como carentes

de mensaje, aparte de sus coloridas imágenes. Muchos artistas contemporáneos conocidos por sus grandes trabajos en el medio de las Bellas Artes, como Roy Lichtenstain y Ernest Trova han trabajado exitosamente en el diseño de posters.

## 2) ILUSTRACIONES

Por décadas, las ilustraciones de revistas o libros han sido una de las más populares y exactas áreas del Diseño Gráfico. A mitades de los años cincuentas, con notables excepciones, las ilustraciones de revistas sufrieron un gran decline y también gran parte de las Artes Gráficas. Los diseños eran pálidos, muy sentimentales e idealizados, las grandes heroínas populares parecían tener una cabeza vacía y sin imaginación. Y entonces fué cuando se empezaron a preocupar por hacer buenos diseños gráficos e ilustraciones. Esto hizo que hubiera un renacimiento en el diseño de revistas e ilustraciones. Mientras que la ilustración continúe en el alto nivel, debemos hacer notar que las revistas cada vez van agregando más y más fotografías, enfatizando tipografía.



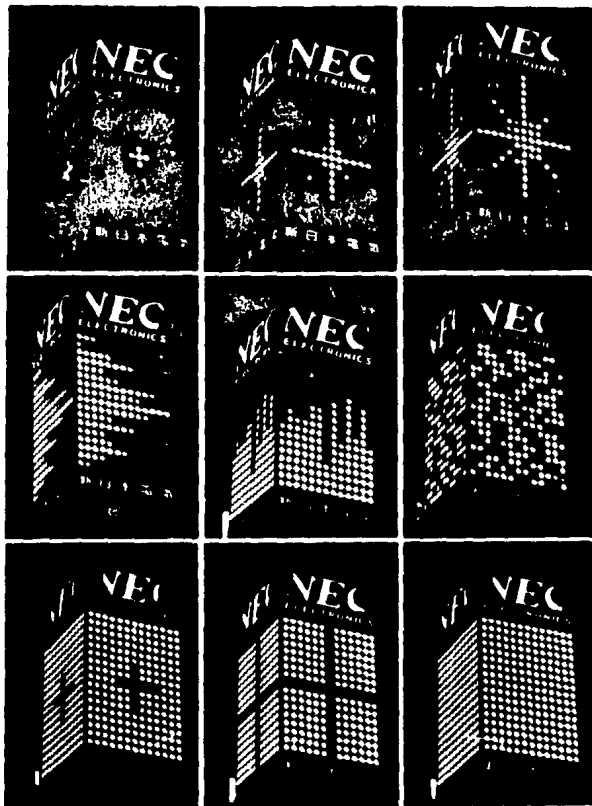
CARTEL

### 3) GRAFICOS EN TELEVISION

El campo de las Artes Gráficas, vista más a menudo por un mayor número de gente, es el diseño gráfico para la televisión.

La importancia e impacto del Arte Gráfico en T.V. fue comprendido fácilmente cuando se comprobó que la gente pasa su mayor tiempo frente a una pantalla de televisión. Teniendo éste problema en mente, si los títulos, imágenes gráficas, son vistas por millones de gentes, deben ser visibles solo por segundos. El diseñador de gráficos debe estar consciente de producir un trabajo libre de errores y que impacte rápidamente.

Usando letreros, fotografías, animación, acción viva, pintura y collage y algunas veces hast construcciones



tridimensionales, los diseñadores para gráficos en televisión han desarrollado un estilo imaginativo que ha afectado tremendamente nuestra habilidad para leer y entender imágenes visuales e información, virtualmente en cada área de las artes y comunicaciones.

Hasta los ejemplos de folklore y Nativismo en Diseño Gráfico, nos revelan el vigor y el sentimiento por la forma y el diseño que deslumbran en el trabajo de diseñadores y profesionales de hoy.

Capítulo 4



# CAPITULO 4.—

## LA PINTURA CONTEMPORANEA

### A) INTRODUCCION

Mucha gente ahora difícilmente ha podido entender la pintura moderna y también encontrar incomprendible algunas de las ilustraciones que se citarán más adelante.

En unos períodos de la Historia del Arte, los artistas habían tenido como meta la absoluta simulación de la realidad en el lienzo. Ahora, una pintura no es una realidad en el lienzo, no carne y hueso, árboles y rocas, pero es un arreglo de pigmentos en una superficie bidimensional. El artista no

está copiando la realidad natural, pero está creando una nueva realidad que consiste en pinturas y principios.



### B) MEDIOS O TECNICAS

Antes de explorar los factores diseñados en varios tipos de pintura, será para nuestra ayuda entender los materiales que el artista usa. El material para cualquier trabajo de arte es llamado "medio" (este término puede ser confuso, puesto que es aplicado a diferentes categorías como pintura, escultura, artes gráficas; también como en la comunicación masiva). En pintura el medio es determinado por el empastado, el vehículo que retiene las partículas de

pigmentos en suspensión y hacer posible esparcir el pigmento, como pintura en un soporte o lienzo. Es el medio el que obliga al pintor a usar pigmento plástico, ya sea con brocha o algún otro implemento.

Aquí mencionaré algunas de las técnicas más usadas por los pintores de hoy: LA TEMPERA, EL OLEO, EL ACRILICO, IMPASTO, ACUARELA Y GOUACHE. Estos medios son utilizados ya sea por la facilidad que tenga cada pintor al utilizarla y también se acople más al tema que estén pintando.

### C) ATRIBUTOS DE LA PINTURA

Tradicionalmente, tres atributos han venido asociados con la pintura: TEMA, FORMA Y CONTENIDO. En cada trabajo las tres irán cercanamente interrelacionadas e interdependientes. Es casi tan difícil discutir las por separado, pero las discutiré de esta forma para poder

entenderlas, en el siguiente ejemplo:

TEMA. En la pintura de John Singer "Las hijas de Edward Darley Boit", el tema es obviamente cuatro muchachas posando en un tranquilo momento. LA FORMA, también es clara, es un rectángulo en el cual ciertas figuras están representando cosas reconocibles - cuatro muchachas -, elementos arquitectónicos, un tapete y dos grandes jarrones que han sido arreglados por el artista en una composición particular. El CONTENIDO: viene siendo la inocencia, la pureza, la timidez y los vínculos emocionales y sentimentales de hermanas.



El contenido, entonces, es el significado esencial o la idea en un trabajo de arte, el cual es comunicado al espectador.

"John Singer Sargent". Las hijas de Edward Darley Boit, 1882. Se aprecian los atributos de la pintura.

## D) DIRECCIONES EN LA PINTURA CONTEMPORANEA

En el desarrollo de la pintura, se han seguido severas tendencias internacionalmente conocidas relacionan el trabajo mediante una interpretación de las preocupaciones comunes de sus países, por medio de espacio, forma y contenido. Claro que cada artista adopta lo que más le allega. Como por ejemplo en la aparición del "Pop Art" en los años 50's, floreció mucha atención y crítica, en el cual solo un bajo porcentaje de pintores adoptaron esta tendencia. Solo las tendencias que se analizarán de forma general, fueron las que abrieron nuevas direcciones y caminos en la pintura, ellas expresaron el espíritu y las preocupaciones de sus tiempos y dejaron una legacidad para las otras tendencias que vinieron a formarse más tarde.

## 1) ABSTRACCION

Una gran parte de pintura contemporánea puede ser categorizada como Abstracción en la cual, un patrón no representativo de forma y colores son abstraídos de imágenes de cosas naturales. La pintura Abstracta hizo su primera tentativa aparición en los años precedentes a la Primera Guerra Mundial. El precursor de esta tendencia fue Vassily Kandinsky, el cual dejó un reconocido trabajo, quien por medio de formas y colores hizo que las líneas fueran más importantes que sus recursos.

Wassily  
Kandinsky.  
"Composición"  
Ejemplo de  
Abstracción.



## 2) EXPRESIONISMO

Fue un movimiento derivado del Arte de Van Gogh. Se desarrolló principalmente la pintura germánica y pretende a través de una expresión plástica violenta, transmitir

valores morales más que de forma. Algunos artistas de esta tendencia son Egon Schiele y Oskar Kokechka, que emplearon una imagen personal y severas distorsiones de la forma.

Ejemplos de  
Expresionismo



### 3) SURREALISMO

Con la popularización de las enseñanzas de Sigmund Freud, muchos artistas de los 20's gravitaron en los sueños y subconciente como un tema de pintura. Fue basado en el automatismo psíquico puro, sin control de la razón. Los principales exponentes son el Italiano Giorgio de Chirico y el español Juan Miró.

### 4) EXPRESIONISMO ABSTRACTO

Tendencia que tuvo como su centro la Ciudad de New York, después de la Segunda Guerra Mundial, es más que Abstracción y Expresionismo Movimiento abstracto sin la utilización de formas geométricas, influido por el automatismo surrealista. Se desarrolló en 1945. Principales exponentes Jackson Pollock y Willem de Kooning.

### 5) POP ART

El Pop Art opuso a los dos: Abstracción y Expresionismo. Es un movimiento reciente sobre todo Norteamericano, cuya técnica y temática sobre la realidad social contemporánea se expresa con imágenes inspiradas en



los modernos medios de comunicación de masas. Eleva el arte a lo cotidiano. Principales exponentes: Andy Warhol, Roy Lichtenstein y Tom Wesselmann.

### 6) OP ART

Es primariamente relacionado con efectos ópticos. Es la variedad de Arte Cinético que utiliza procedimientos pictóricos para producir la sugestión de un movimiento virtual mediante formas geométrica planas. Exponentes, Joseph Albert y Víctor Vasarely.

Ha habido y sigue habiendo infinidad de movimientos o tendencias contemporáneas, como: El Dripping, Land Art, Fotorealismo, Arte conceptual, Body Art, Arte Cinético y otros, en la pintura contemporánea.

Ejemplos de Surrealismo "Juan Miró"



Ejemplo de Op Art de Bridget Riley, 1966.

Capítulo 5

## CAPITULO 5.—

# AFINIDADES E INFLUENCIAS DE LA PINTURA CONTEMPORANEA EN EL DISEÑO GRAFICO

### A) INTRODUCCION

Cada día la gente es bombardeada con miles de imágenes gráficas en formas de revistas, ilustraciones, anuncios, posters, portadas de discos, gráficos en T.V. que son utilizadas para sorprender al espectador y hacerlo que consuma algo, como un libro, ver una película, comprar un carro, etc. Todas estas formas de diseño gráfico han llegado a utilizar la influencia de las tendencias pictóricas contemporáneas, con tal de lograr una mayor atracción. Aunque las Bellas Artes no sean utilizadas para ese fin, algunos han llegado a

pensar que se ha ridiculizado el Arte, por medio de la aportación que se le da hacia el consumo, como el Diseño Gráfico. Pero no muy cierto, en la mayoría de casos podemos comprobar que famosos artistas como Roy Lichtenstein, Ernest Trova, Toulouse Lautrec, etc. han utilizado su arte dirigido a las Artes Gráficas y al público consumista.

Otro caso es, que cuando en la década de los 50's las Artes Gráficas se vieron en grandes aprietos por la falta de ingenio inventivo, se vieron ayudados por grandes Directores de Arte, los cuales dieron control

en el diseño de revistas, logos, diseño editorial, diseños de portadas, tipografía y anuncios.

El resultado fue un renacimiento en el diseño de revistas y diseño de ilustraciones principalmente. Muchos de los diseñadores fueron entrenados en las Bellas Artes, lo cual ayudó a las ilustraciones a lograr un más alto nivel, viniendo desde un complejo Abstraccionismo hasta un vigoroso realismo. Y por lo tanto, toda esta gama de ilustradores fueron influidos sin duda, por las tendencias que en esos tiempos se estaban

manifestando, como el Pop Art y el Op Art.

Estos ilustradores tienen ahora en común una gran autoridad técnica y un espíritu serio e inventivo, que se puede asociar con las Bellas Artes.

También se puede decir lo inverso, que viene siendo un desarrollo paralelo en las Bellas Artes, que es: que algunos pintores han abandonado las técnicas tradicionales como se da el caso del "Pop Art" (ya mencionado), volviéndose a las herramientas y reproducción comercial, incluyendo demasiada fotografía, letreros y diferentes tipos de tipografía.

Así se puede apreciar la gran familiaridad que tienen las Artes Gráficas con las Bellas Artes. Y las influencias que ejercen mutuamente, según los estilos que se van generando mediante más va cambiando y avanzando el Arte Contemporáneo.

También podemos citar al Art Nouveau, como una tendencia que vino a ser con los principios de Diseño Gráfico, en el cual se empezó a enfatizar el cartel publicitario por medio de la naturaleza e influencia del arte japonés.

En lo personal, arte y diseño vienen a ser dos conceptos que aunque

son diferentes, tienen la misma importancia y uno viene a estar en dados casos el Arte como Diseño y el Diseño como Arte y siempre pueden trabajarse conjuntamente.



Ilustración.  
"Peanuts" de  
Animación, 1968



Andy Warhol.  
"Do it  
Yourself!"  
1962.

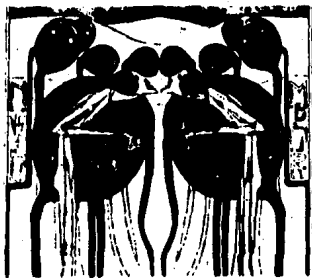
Capitulo



# CAPITULO 6.— TENDENCIAS PICTORICAS QUE HAN INFLUIDO EN EL DISEÑO GRAFICO

## INTRODUCCION

Se da como introducción al "Art Nouveau", por ser la primera tendencia en introducir al diseño gráfico en el mundo moderno y después el "Pop Art" se cita porque fue la tendencia que más relación ha tenido con el Diseño Gráfico.



### 1) ART NOUVEAU

El pintor impresionista Jules Cheret, establece en 1866 en París, la primera tienda de impresión de carteles y utiliza la Litografía a la aplicación de tres colores. La Litografía se convierte en el medio más empleado para la ilustración. La Litografía a color es introducida no solo al cartel publicitario, sino también a los billetes de teatro, a las revistas, y llega a ser el medio ilustrador más utilizado.



De 1866 en adelante, encontramos novedosas muestras en las obras de los artistas más populares en ese tiempo, como Cheret, Bonnard, Mucha, Beardsley, que dejaron espléndidas litografías.

Se debe a Toulouse Lautrec, la creación del Cartel Publicitario moderno. Las formas del Art Nouveau, la línea contorsionada y fluida, la simplicidad en la composición, el dibujo plano

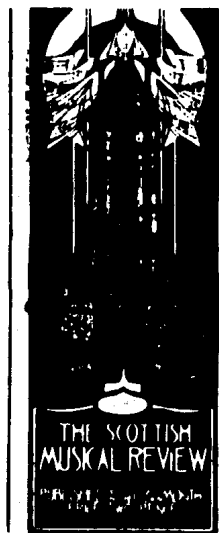
Con el cartel, ya en la década de los 90's se han encontrado ya a la fase de mercancía.



En el cartel podemos apreciar el reflejo de los diversos "lomos" o "movimientos" artísticos que se dan en la pintura en las primeras décadas del siglo. En el empleo del cartel se dan los dos tipos de artistas que ya hemos marcado antes. El Artista comprometido con la sociedad utiliza el cartel con dos formas, como arma política y como elemento de publicidad mercantil, en el primer caso su compromiso es primero político que artístico. En el segundo, convierte su trabajo en una creación concreta, en una profesión específica "la de diseñador gráfico".

En las Artes Gráficas, el Art Nouveau fue un estilo tremendamente variado, el cual abarca una diversidad de expresiones, viniendo desde los trabajos lineares de Mackintosh y Mac Donalds hasta los rectilíneos de Peter Behrens y a las ilustraciones numerosas de Beardsley.

Por medio de diseños gráficos, el Art Nouveau se extendió más allá del límite racional, dentro de áreas donde por razones de economía y afición, los trabajos más elaborados de los estilos nuevos nunca han sido vistos.



Ejemplo de Art Nouveau: "Portadas para Libros", 1907.

## 2) POP ART

Aún a mediados de los años cincuenta, el surrealismo era la última tendencia de vanguardia, aparecida en el campo del arte figurativo. El público sobre todo, se sentía cansado (en EEUU) de aquella retórica de un academicismo abstracto, y deseaba un arte más ligado a las realidades norteamericanas.



La respuesta fue la aparición del Pop Art, casi simultáneamente en Estados Unidos como en Inglaterra. En América, en donde la explosión del Pop Art revistió un carácter más espectacular, las grandes revistas Time, Newsweek y Life, consagraron grandes artículos al "Nuevo escándalo" artístico y ello

Roy  
Lichtenstein.  
"Girl with  
Ball", 1961.

dió origen al fenómeno cultura pop. Como sus formas y temas publicitarios son fáciles y divertidos, puede ser captado sin dificultad.

La finalidad del Pop Art parecía consistir en descubrir todo lo que hasta entonces había sido considerado indigno de atención y todavía menos propio del Arte: la publicidad, las ilustraciones de las revistas, los muebles de serie, los vestidos, las latas de conserva, los "hot-dogs", los "comics" y los "pin-ups", etc.



Se habían roto todos los tabúes para el Pop, parecían las cosas mejores entre más vulgares y baratas. Un exponente, Roy Lichtenstein, se caracterizó por sus composiciones, salidas de las viñetas de los comics, ejecutadas con el mayor cuidado mecánico y gráfico inundadas de colores chillones. Con su trama gráfica aumentada, vuelve "extraño" al dibujo pero sin disolver su fuerte clima familiar. Andy Warhol es una persona compleja, simultáneamente pintor, realizador cinematográfico y sus series de Serigrafía lo han convertido en uno de los más vigorosos ilustradores de la vida norteamericana, a través de cambios de color; el bote de la Sopa Campbell's, el Rostro de Marilyn Monroe,



El primer cuadro Pop del mundo, sigue realizando obras de gran calidad en las que se mezclan las técnicas del pincel y el collage fotográfico.

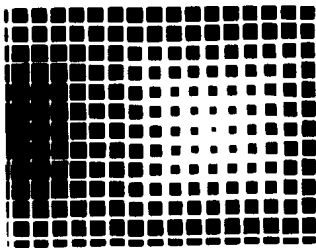
analizan fríamente el mecanismo de deshumanización que practican los modernos medios de comunicación de masas.



*Coca-Cola*

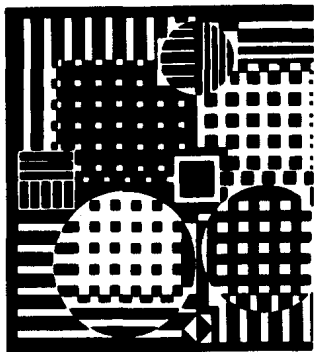
Andy Warhol.  
"Green Coca-Cola Bottles".  
1962.

## OP ART



Es primariamente relacionado con efectos ópticos. Es la variedad de Arte Cinético que utiliza procedimientos pictóricos para producir la sugestión de un movimiento virtual mediante formas geométricas planas. Exponentes, Joseph Albert y Víctor Vasarely.

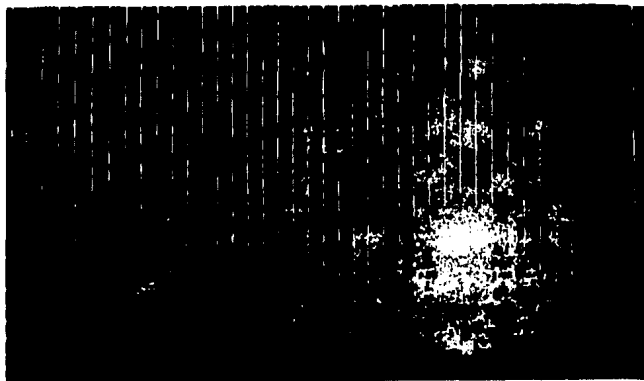
Ha habido y sigue habiendo infinidad de movimientos o tendencias contemporáneas, como: El Dripping, Land Art, Fotorealismo, Arte conceptual, Body Art, Arte Cinético y otros, en la pintura contemporánea.

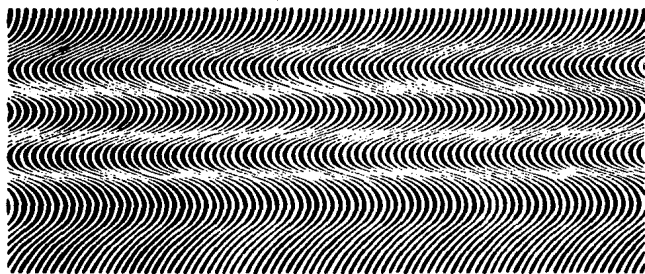


## 3) ANALISIS

Mediante la descripción de estas tendencias, nos pudimos dar cuenta de la gran influencia de la pintura en el Diseño Gráfico actual y conforme se vaya avanzando la pintura, el Diseño Gráfico irá paralelamente avanzando de acuerdo a las nuevas modas y estilos.

Se harán una serie de carteles publicitarios, demostrando gráficamente los puntos que se tocaron anteriormente, "DEMOSTRANDO LA INFLUENCIA QUE TIENE LA PINTURA EN EL DISEÑO GRAFICO". Esta serie de carteles, notarán la Ciudad de Guadalajara, haciendo resaltar sus lugares más atractivos para el turismo, así como lugares históricos y de importancia artística, como museos y academias de arte.





THICK CHOCOLATE  
Y BITE...



TENDENCIAS PICTORICAS QUE HAN  
INFLUIDO EN EL DISEÑO GRAFICO

Capítulo 7

# CAPITULO 7.—

# EL CARTEL

## 1.- Introducción

En este capítulo nos dedicaremos a hacer una demostración gráficamente de todo el camino que hemos venido recorriendo dentro de este estudio y esta demostración se hará mediante una serie de carteles promocionales para la Ciudad de Guadalajara.

Esta campaña consistirá en poner a Guadalajara dentro de un enfoque innovador, haciéndola ver con un ambiente ameno y especial, utilizando a su gente y sin perder su tradición; también en lo referente a comercio empresarial, se hará ver a Guadalajara como un lugar

ideal para emprender nuevas empresas, ya que aquí han empezado grandes corporaciones que se han desarrollado al máximo.

En sí, toda esta campaña logrará beneficios tanto para sus habitantes como para sus visitantes y claro cada uno de estos carteles tendrán influencia de las tendencias que más nos ayudarán para comunicar conceptos nuevos y diferentes, tanto por su relación al Diseño Gráfico como por su riqueza visual y que son el Art Nouveau, que es el origen del Cartelismo y primeras muestras de arte comercial; el Op Art, que maneja

formas geométricas y líneas cinéticas que buscan lograr movimiento y el Arte Pop, el más allegado al Diseño Gráfico por incorporar imágenes de la vida cotidiana, manejándolas con técnicas publicitarias y gran fuerza icónica.

## 2.- El Cartel

### a) qué es un Cartel

El cartel es una o varias imágenes agresivas o insólitas de una realidad interpretada por un Diseñador Gráfico, el cual como intermediario, ha buscado resumir en una sola escena toda serie de informaciones para que de un solo golpe visual llegue al espectador y cautivarlo, motivarlo, dejando en él la huella de la comunicación.





Las imágenes dentro de un cartel, van a tener como fin comunicar un mensaje. Las imágenes pueden ser dibujadas, fotografiadas, estilizadas, o cualquier tipo de impresión.

La tipografía puede ser de diferentes tamaños, debe ir con el tipo de cartel y la imagen.

El cartel puede llevar poco texto pero entendible y puede ser en color o blanco y negro.

El color es muy importante para la presentación e impacto visual, aunque también puede ser acromático. Estos colores deben ser agradables para que llamen la atención y motiven al espectador y el mensaje que llevará el cartel es la información que se desea comunicar o transmitir en el cartel.

## b) Cartelismo

Apareció en París a fines del siglo XIX, durante la época de prohibición de anuncios en la calle, anuncios que eran de tipo no oficial y como respuesta a las necesidades de los primeros fabricantes, de defender sus productos. Así se fundó el primer establecimiento especializado en carteles, donde se usó por primera vez la cromolitografía, que fue invento inglés.

Se ideó también un estilo litografiado de dos colores.

Los primeros y principales cartelistas, fueron Jules Cheret y Toulouse Lautrec.

Cheret fue un cartelista francés que fue iniciador del Cartelismo, él consideraba que los carteles no eran solamente un vehículo publicitario, sino que eran manifestaciones artísticas que abandonan las galerías para pasar a los muros fríos de las calles.



Toulouse Lautrec también francés y probablemente el mejor, realizó carteles para los principales y más famosos teatros y cabarets de su época, los cuales también eran obras de arte comerciales y fue el primer en utilizar el color como elemento básico de manejo visual al usarlo en grandes

manchas así como el estilizar figuras humanas.

Poco a poco, el Cartelismo se fue expandiendo de Francia a Alemania, Inglaterra y toda América.



### c) Importancia del Cartel en la Actualidad

Los carteles son de gran importancia en la actualidad, por el auge de la industria y comercio que despertó interés en el público.

Es el medio más frecuente para promover un artículo, evento, ciudad, etc.

Para lograr su fin, debe expresar una forma sencilla de manera impresionante. El diseñador debe conocer las técnicas para el diseño de un cartel. El interés debe de estar concentrado en un punto o tema del punto de atención del cartel, los demás elementos deben converger sobre ese punto para lograr el mensaje en conjunto en un mínimo de tiempo.

La palabra más importante debe sobresalir sobre los demás, los colores deben hacer resaltar las imágenes.

Uno de los factores que lo hacen más llamativo es la originalidad y atrevimiento. El desarrollo del cartel moderno coincide con la Litografía y la Publicidad y es uno de los elementos promocionales más efectivos y de grandes posibilidades.

# La Mode



## d) Tendencias aplicable a los carteles

Estas tendencias serán Art Nouveau, Pop Art y Op Art.

### 1) ART NOUVEAU.

Dos carteles estarán realizados mediante las características que incluye ésta tendencia y a continuación se marcarán por separado cada uno de ellos para así poder comparar y justificar con cada cartel realizado.

#### ART NOUVEAU:

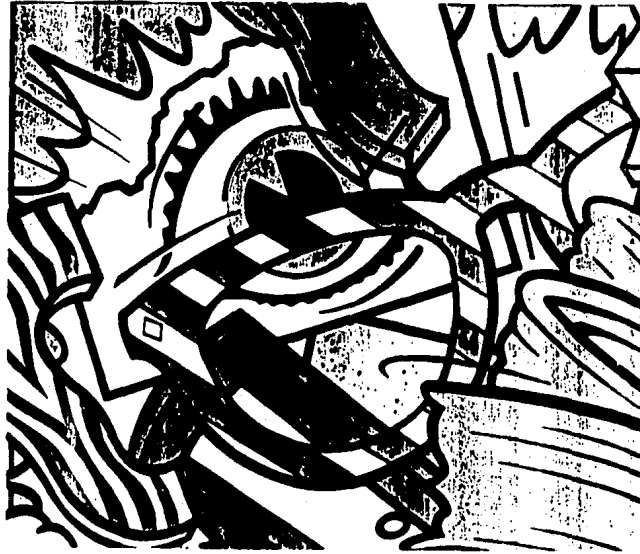
- Utilización de enmarcados
- Motivos naturales.
- Utilización de colores pálidos (pasteles).
- Estilizaciones.
- Influencia del Arte Japonés.
- Ritmo lineal.



- Curva en forma de serpentina.
- Iconografía.
- Representación de melancolía, nostalgia.
- Un estilo conservativo.
- Un estilo ornamental.
- Simbólico - Orgánico.

#### POP ART:

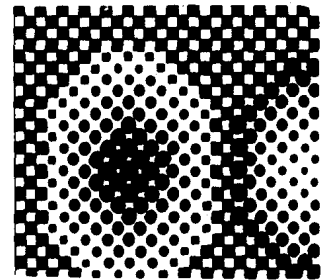
- Rehumanización.
- Burla de la Sociedad.
- Utilización de tramas.
- "Colores vivos".
- Altos contrastes.
- Superposición de imágenes.
- Repetición de imágenes.
- Utilización de Comics.
- Demasiada fotografía.
- Sexualidad.
- Diferencias técnicas en una sola obra.
- Diferentes tipos de tipografía.
- Utilización de letreros.



Pop Art

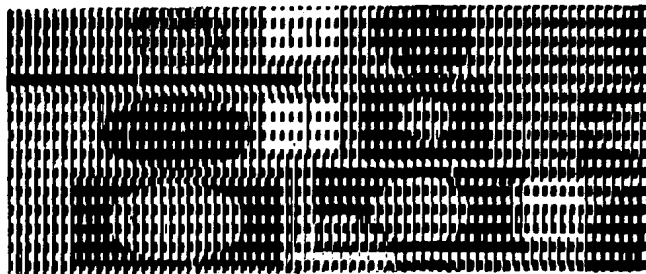
#### OP ART:

- Arte de movimiento.
- Se vale de formas geométricas para expresarse: líneas, cuadrados, triángulos, etc.
- Utilización de la metamorfosis.
- Luminosidad.
- Fluorescencia.
- Ritmos vibrantes.
- Efectos de color y movimiento causando grandes impactos y hasta dolores de cabeza.
- Percepción visual.

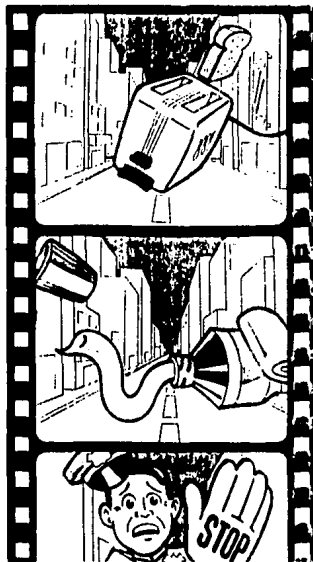




Art Nouveau



Op Art



Pop Art

Tendencias Aplicables a los Carteles

Capitulo 8

## CAPITULO 8.—

# Campaña Promocional

### 1.— Planteamiento General

Se creó una campaña promocional de la Ciudad de Guadalajara, ya sea para aumentar su Turismo o para hacerla ver como un lugar de muchas opciones e inversiones. A esta campaña, para distinguirla como una unidad, se le dió el nombre de "Guadalajara Hoy y Siempre", que nos dá a conocer a la Ciudad como el lugar donde se unen pasado, presente y futuro.

Y así se creó nuestro logotipo, con dos clases de tipografía, una tradicional y recta (Avant Garde) y otra informal ó trazo libre, nos dá la idea de modernidad y formalidad a la vez, que es la forma principal en que se quiere dar a conocer a Guadalajara. Las líneas utilizadas nos representan la continuidad y unidad. Este logo será utilizado en todos nuestros carteles y así poder distinguir a nuestra campaña fácilmente.

### a) Formato

Todos los carteles fueron trabajados bajo un formato vertical, el tamaño es de 4 cartas (43 x 56 cm) y con una franja en la parte superior e inferior, que fueron creadas para la utilización de nuestras identificaciones de la campaña: Guadalajara "Hoy y Siempre" (parte superior) y la palabra Guadalajara (en la parte inferior) a manera de conclusión o fin de las frases interiores; la franja de arriba mide 4 cm. de alto y la de la parte de abajo mide 7 cms. x alto.

CAMPANA PROMOCIONAL  
"GUADALAJARA HOY Y SIEMPRE"

· GUADALAJARA ·  
Hay y Siempre ✓

· GUADALAJARA ·  
Hay y Siempre ✓



## b) Tipografías

Para cada tendencia se utilizó la misma tipografía clara, de acuerdo con los rasgos correspondientes a ella. En el "Pop Art" se utiliza el tipo "X" en color naranja, para el "Art Nouveau" se utilizó "American Uncial" en color tinto y para "Op Art" la "Handel Gothic" en color amarillo delineado.

Para los slogans se utilizó la de tipo Avant Garde, misma en todos los carteles para que no se vieran del todo diferentes sino con algunos rasgos característicos que nos den la de la campaña.

## c) Impresión

Como todos los carteles están trabajados con una gran cantidad de colores medios tonos, etc.

**Handel** GOTHIC

**american**

UNCIAL

**Avant Garde**

MEDIUM

**Blues** X

papel que se utilizó para la impresión será papel couché dos caras 135 gr/M2, 67 kg/millar y que mide 57 x 87 cm., que nos puede dar buenas impresiones.

Se consideró para su realización en impresión offset realizando selección de color para la misma de ellos, la cual será la más indicada para lograr la mejor calidad en esas.

## d) Emisor

La dependencia más indicada es el Departamento de Turismo Estatal, el cual podría promover y encargarse de toda la publicidad, logrando buenos resultados, ya que su gran apoyo sería lo más conveniente y adecuado; o cualquier otro organismo interesado en promover la ciudad, ya sea Cámaras de Comercio, industriales o las mismas Agencias de Viajes.



## 2. \_Serie de Carteles.

### a) Art Nouveau

A continuación se presentará la justificación de cada uno de nuestros carteles y con su respectiva imagen y algunos bocetos, para poder apreciar los fundamentos de la generación de cada opción informativa.

En este cartel queremos dedicarlo a manejar los círculos de gente refinada que existe en Guadalajara y a sus tipos de diversiones, como reuniones entre amigos, logrando un ambiente ameno y de espontaneidad, utilizando como imágenes un grupo de gente al fondo de nuestro cartel manejado en silueta y la pareja de enfrente también tipo silueta pero con más detalles. La técnica es acuarela con tonos pasteles y la utilización netamente "Art Nouveau" de los ornamentos florales y naturales.

GUADALAJARA  
*hay 4 tiempos*



Guadalajara

**"LA MESA ESTA PUESTA,  
ELIJA A SU GUSTO".**

Este cartel hace alusión directamente a la gastronomía en Guadalajara. La idea de hacer ver que en la Ciudad podemos encontrar gran variedad de platillos, ya sea nacionales o internacionales. En el cartel aparecen 4 platillos diferentes colocados en cuatro espacios que simulan el dibujo de un mantel y a la vez, crean una retícula sobre una mesa ya servida, cada uno dedicado a cada tipo de comida: frances, italiana, japonesa y mexicana.

En la francesa, que es la carne, los colores utilizados son con referencia a la Bandera Francesa. La Italiana, el spaghetti, también con sus colores nacionales de la Bandera Italiana. La China, el arroz, pescado y verdura, con color amarillo relacionando esta calma. Y obviamente, la comida mexicana, con "Enchiladas típicas", con los colores tradicionales de nuestro país y ocupando la parte

inferior derecha, a manera de conclusión o lugar de más importancia, pues en realidad el Turismo común viene a disfrutar una comida tradicionalmente mexicana.

La técnica es acuarela con varios tonos de color en pasteles, colores tenues etc. La imagen es una vista aérea de los platillos, para lograr apreciarlos mejor, como si estuviéramos ya dispuestos a elegir alguno de ellos.

GUADALAJARA

*la mesa y el ambiente*



**Guadalajara**

## b) Pop Art

POP ART.  
"EL INICIO DE LAS GRANDES  
EMPRESAS".

Este cartel está dirigido a los empresarios que tengan en mente invertir en Guadalajara, porque es una Ciudad que poco a poco ha llegado a ser altamente industrializada y en donde se han iniciado grandes transacciones comerciales. Se ha hecho en forma de collage, que es un recurso de Pop Art, con elementos muy contrastantes por sus técnicas.

Se han utilizado como representantes, dos perfiles como los empresarios que toman las decisiones y hacen acuerdos; un trabajador, representando el empeño de los obreros y el trabajo en general, un edificio representando la Arquitectura, la cual tiene gran desarrollo en esta ciudad; una computadora, que representa la tecnología y el avance; una modelo, que representa ya sea la industria textil o la alta costura; los zapatos nos representan la industria zapatera y una obra de Clemente Orozco, "El Hombre en Llamas", la cual se encuentra en Guadalajara,

que nos comunica dos motivos: lo histórico y cultural y a la vez, la utilización de este elemento es una influencia del "Pop Art".



**Guadalajara**



POP ART.  
"DIAS DE ACCION Y NOCHES DE  
DIVERSION"

La finalidad en este cartel es dar un contraste de Actividades que se pueden realizar en la Ciudad de Guadalajara, utilizando el día y la noche para hacer este contraste. También hacer ver a Guadalajara como una Ciudad con grandes opciones de diversión de cualquier tipo y en cualquier momento.

En el día se aprecia un tenista, una chusa de Boliche, una pelota de fut bol, una de futbol americano, un bat de beisbol y tres pelotas de tenis, y como fondo los rayos del sol. Para separar el día de la noche, se utilizó un rasgado con diferencia de color en los fondos; en el día amarillo y en la noche negro. En la noche se utilizó una luna y estrellas, un show nocturno, dos personas bailando y unos edificios, todo realizado en acuarela y en un eje inclinado.

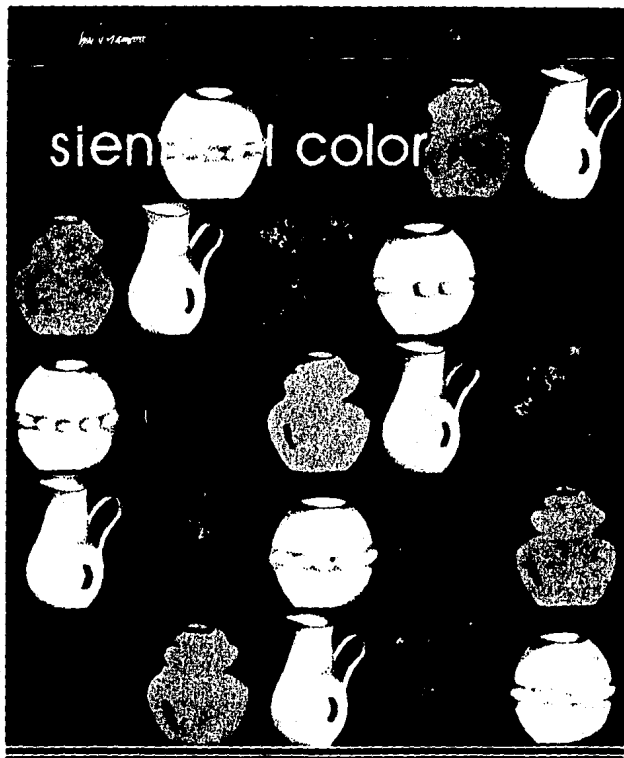


**Guadalajara**

POP ART.  
"SIENTE EL COLOR"

La base principal es el auge de la artesanía en Guadalajara, utilizando diferentes tipos de éstas para distinguir la variedad de artesanía que aquí existe y también relacionándolo con el "Pop Art", es una utilización de objetos cotidianos como imagen. El slogan nos quiere dar a conocer la variedad, el color y el buen ambiente que se encuentra en Guadalajara. Y

el porqué de la colocación en línea de la Artesanía, es la influencia del "Pop Art" que maneja las líneas y la repetición de elementos. Los colores utilizados son: rojo, azul, blanco, verde y amarillo, con un fondo negro y una utilización de puntos tipo trama para dar el volumen de las Artesanías.



**Guadalajara**

ESTA TESIS NO DEBE  
SALIR DE LA BIBLIOTECA

### c) Op Art

#### OP ART "ARTE Y CULTURA: TRADICION Y DEDICACION".

Con este cartel queremos enfocarlo al Arte y la Cultura, como el slogan lo dice, ya que Guadalajara es una Ciudad altamente independiente en lo que se refiere a éstos campos; hay grandes artistas, músicos, pintores, etc. y por eso utilizamos como imágenes principales tres bailarines y tres integrantes de una Orquesta Sinfónica y una película, como base a nuestra técnica para darle movimiento y efecto visual

y a la vez impactantes, pues los colores de gran variedad: rojo, verde, azul morado, naranja, amarillo, y muy vivos, dando la apariencia de un mosaico o un vitral lleno de luces y color.

GUADALAJARA

1992

arte y cultura  
tradición y  
dedicación



Guadalajara

## "OP ART"

- "El ayer y el mañana se encuentran hoy en Guadalajara".

Con este cartel queremos dar la idea de que hoy podemos encontrar de todo en Guadalajara, así sea como motivos históricos (edificios antiguos), ver lo propio de una Ciudad con muchas raíces de gran importancia y a la vez, como una urbe en la cual se han desarrollado grandes empresas, en donde se manejan grandes capitales y a su vez una Ciudad con muchísimo futuro y la cual llegará a ser conocida mundialmente en muy poco tiempo. Y como es lógico,

la técnica utilizada fue de acuerdo al Op Art, buscando comunicar los colores vivos como lo son los primarios: azul, rojo, amarillo, morado, verde, utilizando un fondo negro y gran cantidad de líneas paralelas y curvas concéntricas, para lograr un efecto de acción e inquietud propias de la Ciudad y del estilo pictórico aquí aplicado.







Guadalajara



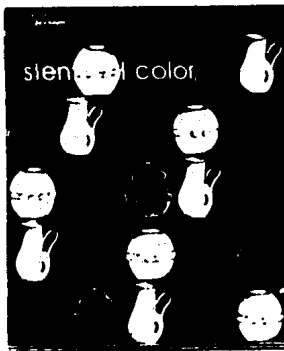
Guadalajara



Guadalajara



Guadalajara



Guadalajara



## Conclusión

Como se aprecia con esta serie de carteles, el objetivo planteado de lograr una imagen de la Ciudad de Guadalajara utilizando los principios de las tendencias citadas se cumplió totalmente, cada uno de los carteles representa algo distinto de acuerdo a cada uno de los manejos visuales de cada estilo sin perder la unidad de la campaña.

# BIBLIOGRAFIA

Laslo Moholy-Nagy · La Nueva Visión y Reseña de un Artista, Ediciones Infinito, Buenos Aires, Argentina 1972.

Seibring, Frank · Looking into Art Holt, Rinehart and Winston, Inc. September 1966, New York.

Rissell, John · The Mecanings of Modern Art Harpers & Row Publishers. The Museum of Modern Art. New York, N.Y. 1983.

Mc. Lihany, Sterling · Art as Design! Design as Art. Van Nostrand Reinhold Co., New York. Studio Vista, London 1987.

Worringer Wilhelm · El Arte y sus Interrogantes, Editorial Nueva Visión, Buenos Aires, Argentina, 1959.

Selz, Peter & Constantine, Mildread · Art Nouveau, New York. The Museum of Modern Art. New York, N.Y 1979.

Elliot Revlin, Marjorie · Design Through Discovery Holt, Rinehart, and Winston, Germany, 1978.

Salvat de Grandes Temas · Arte Abstracto y Arte Figurativo, Salvat Ediciones, S.A., Barcelona, 1979.

Reuter Has, Reyes Palma, Francisco Rodríguez Prampolini, IDA · Las Artes Plásticas, Universidad Autónoma de Méx. Ciudad Universitaria, México, D.F. Dic. 1977.

Alberto Hajar; Vargas, Ramón; Olea, Oscar; Pinoncelly, Salvador · Palabras Sobre Arte, Editorial Polígonos, México, D.F. 1966.