

32
2ej

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO



LAS NECESIDADES DE COMUNICACIÓN VISUAL DE
UN EVENTO CULTURAL DEL SECTOR LABORAL Y
LOS PRODUCTOS CON QUE FUERON SATISFECHAS

Tesis profesional que para obtener el título de
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO
Presenta:

FELIPE ERNESTO QUINTERO PULIDO

Xochimilco, D. F.

1993

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
Escuela Nacional de Artes Plásticas

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

Introducción:	4
Capítulo I:	7
Marco Teórico. Trabajo, cultura y diseño.	
Capítulo II:	20
Los Juegos Nacionales Culturales de los Trabajadores "Ricardo Flores Magón", una crónica a partir del Diseño.	
Capítulo III:	43
Las necesidades de comunicación visual del evento y los productos que le dieron respuesta.	
Conclusiones:	87
Fuentes de información:	93

INTRODUCCION

En el presente trabajo se da cuenta de las diversas circunstancias que determinaron el proceso de producción de los diferentes elementos gráficos que participaron en la realización de la decimotercera edición de los Juegos Nacionales Culturales de los Trabajadores "Ricardo Flores Magón". A lo largo del texto se manejan tres ideas fundamentales: 1) La necesidad de entender al diseño gráfico como un proceso de producción y no solamente a partir de sus productos; 2) valorar la importancia que tiene para el diseñador identificar las características del sector de la población al que van dirigidos los mensajes que produce, y 3) la insoslayable importancia del factor económico en la viabilidad de los diseños propuestos.

La sustentación de estas ideas se hace a partir de la configuración de un marco teórico en el que se describe sucintamente la metodología empleada y son definidos los conceptos fundamentales de la investigación: *trabajo, cultura y diseño*. En el siguiente capítulo se explican las particularidades que definen a este evento cultural y a partir de la descripción de algunos antecedentes gráficos se intenta

reconstruir una parte de la historia del certamen, misma que sirvió de guía para orientar la dirección que tomó el diseño de la imagen para esta edición de los Juegos. El tercer capítulo está dedicado a la descripción y análisis de los productos que, en su conjunto, integraron la propuesta gráfica que da sentido a este trabajo. Por último se desarrollan las conclusiones derivadas, tanto de la investigación como de la propuesta gráfica presentada.

Con el objeto de precisar al lector el contexto en el que fueron realizadas, la investigación y la aplicación de la propuesta gráfica, se apunta lo siguiente. El Congreso del Trabajo como entidad jurídica no posee una estructura administrativa propia, por medio de la cual le sea posible dar cauce a los diversos proyectos y programas que encabeza. Para este fin cuenta con el apoyo de un órgano administrativo sectorizado, de participación mixta (Estado-sindicatos), denominado Comité Nacional Mixto de Protección al Salario (CONAMPROS), a través del cual son canalizados dichos proyectos y programas. Es en realidad este comité, por intermedio de su oficina de Asesoría Cultural, el que se encarga de la operación del proyecto de los Juegos Culturales. La mencionada oficina está formada por un reducido equipo de trabajo (del que el autor del presente texto forma parte recientemente) dedicado a la planeación, organización y promoción de eventos de carácter cultural en el ámbito del sector laboral.

CAPITULO I

**MARCO TEORICO.
TRABAJO, CULTURA Y DISEÑO.**

Para quien quiera valerse del diseño gráfico como un recurso mediante el cual se intenten resolver problemas de comunicación visual, es imprescindible contar con antecedentes conceptuales que, por una parte, estimulen la producción de ideas que sean eficaces, comprensibles y originales, y por otra, den sustento teórico a los resultados obtenidos.

...todo diseño es, en última instancia, la consecuencia de una gran cantidad de datos no homogéneos, extraídos por el diseñador de muy diversos campos respecto a las funciones que debe cubrir el objeto, datos que provienen del mundo de la economía, de la política, de la física, de la antropología... y que se traducen en modalidades semántico-lingüísticas. Dado que todo este torrente informacional va a concurrir finalmente en el objeto por diseñar, los investigadores han propuesto que debe partirse de la recopilación y organización de tales datos para estructurar los métodos adecuados. En términos generales, tal metodología es muy sencilla: propone la clásica investigación de campo y la complementación bibliográfica que, al trabajarse en el gabinete, puedan organizarse en paquetes que permitan pasar de la información a la forma.⁽¹⁾

En el presente caso, *trabajo, cultura y diseño* serán los términos cuyos conceptos servirán de punto de partida para generar las ideas que darán soporte teórico a los productos gráficos que demandan para su realización los Juegos Nacionales Culturales de los Trabajadores "Ricardo Flores Magón".

El trabajo es, en esencia, un esfuerzo humano, una actividad consciente del hombre encaminada a vencer la escasez, acrecentando la cantidad de bienes disponible para la satisfacción de necesidades humanas. Constituye, junto con la tierra y el capital, uno de los factores originarios de la producción. Resulta ser por consiguiente la actividad fundamental de la humanidad, mediante la cual se relaciona con su entorno al tiempo que lo transforma y se transforma a sí misma.

Gracias al trabajo el hombre se separó del mundo animal, empezó a elaborar instrumentos de producción y pudo desarrollar sus facultades, determinantes del ulterior proceso de desarrollo social.⁽²⁾

En las comunidades primitivas todos sus miembros participaban de diversas maneras en la obtención y producción de satisfactores, repartiéndose las tareas de acuerdo a la edad, sexo y capacidad física de cada uno. Es decir, el trabajo era realizado en común, de forma colectiva y, en razón de que también los medios de producción eran comunitarios, los beneficios resultantes del trabajo eran en provecho de la comunidad en general.

En la medida en que por la vía del trabajo, las comunidades primitivas fueron satisfaciendo sus necesidades más inmediatas, las relaciones entre los individuos se fueron haciendo cada vez más

complejas como consecuencia del desarrollo de las fuerzas productivas.

Cuando las sociedades fueron alcanzando cierto grado de desarrollo, éstas se fueron constituyendo a su interior en "una múltiple escala gradual de condiciones sociales"... En la antigua Roma hallamos patricios, caballeros, plebeyos y esclavos; en la Edad Media señores feudales, vasallos, maestros oficiales y siervos, y, además en casi todas estas clases todavía encontramos gradaciones especiales.⁽³⁾

Esta gradación social tiene como punto de partida la descomposición del régimen de la comunidad primitiva, generada, como ya se dijo, por el desarrollo de las fuerzas productivas, apareciendo simultáneamente, la propiedad privada sobre los medios de producción, la división social del trabajo y la explotación del hombre por el hombre. Históricamente estas expresiones de antagonismo social se ubican a partir de los regímenes esclavistas y se mantienen y agudizan en el período capitalista, que es el que vivimos actualmente.

Con el advenimiento de la propiedad privada y las clases antagónicas, a consecuencia del desarrollo de la división social del trabajo, surge conjuntamente la oposición entre el trabajo intelectual y el trabajo físico, "donde los intelectuales, dedicados a la ciencia, el arte y la política pertenecen a las clases explotadoras o están a su servicio, y con ello participan en la explotación de los hombres dedicados al trabajo físico. Las masas explotadas se ven constreñidas a ocuparse en duras labores físicas y gran parte de sus individuos están condenados a la miseria y al retraso cultural."⁽⁴⁾

Tal vez alguien piense que la anterior cita se refiere a tiempos tan remotos como el Imperio Romano, la Edad Media o el Renacimiento y

que con el paso de los siglos el desarrollo tecnológico alcanzado en nuestros días ha liberado a la humanidad de la penosa carga que significa el trabajo físico. Sin embargo, si se analiza, aunque sea de manera rápida y superficial, la relación que guarda el trabajador con la máquina en sociedades como la nuestra, es decir regidas por esquemas capitalistas de producción, donde la razón fundamental para producir es la ganancia económica y no la satisfacción de las necesidades sociales, se encontrará que el trabajador se convierte en un apéndice de la máquina, lo que ocasiona que la labor cotidiana sea vista solamente como un medio de subsistencia, despojando al trabajo de cualquier significado placentero o creativo. Consecuentemente, se anulan los beneficios que tuviera suprimir o siquiera aligerar el esfuerzo físico directo, transformando incluso estos beneficios en frustración moral, intelectual y hasta física.

Lo escrito hasta el momento permite apreciar la importancia que tiene el trabajo en el desarrollo de la humanidad y confirmar que cualquier manifestación humana es consecuencia de la relación que se establece entre los hombres con motivo de los procesos de producción. Una de estas manifestaciones, tal vez la más compleja, es la cultura.

Definir lo que es la cultura resulta una tarea complicada, ya que existen cientos de propuestas. Se puede afirmar que en cada época, cada escuela de pensamiento ha definido a la cultura de acuerdo con su visión de la realidad, misma que es condicionada por el contexto socioeconómico vigente en ese momento.

Bajo el nombre de cultura se colocan realidades muy diversas. El lenguaje popular lo usa de un modo, la filosofía de otro y en

las ciencias sociales se pueden encontrar múltiples definiciones. Dentro de la propia antropología social, la disciplina que más se ha ocupado de la cultura, no todos entienden lo mismo al referirse a esa palabra. Se ha dicho que incluye el conjunto de lo creado por los hombres; la totalidad de capacidades y hábitos adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad (Taylor); la organización de la experiencia compartida por una comunidad (Goodenough); las formas estandarizadas de observar el mundo y de reflexionar sobre él, de comprender las relaciones existentes entre las personas, los objetos y los sucesos, de establecer preferencias y propósitos, de realizar acciones y perseguir objetivos (Valentine). Y así podríamos avanzar en este bosque de definiciones que ya en 1952, según la recopilación de Kroeber y Klukhohn, andaba por las trescientas.¹⁵⁾

Por otra parte, es muy frecuente que se relacione cultura con el acervo de información, conocimientos y habilidades intelectuales y artísticas que pudiera llegar a poseer determinado individuo (o grupo social) a quién comúnmente se le asignaría el título de persona (o sociedad) culta. En el extremo opuesto existe la tendencia a considerar cultura todo aquello que no es dado por la naturaleza: cualquier tipo de manifestación humana tanto material como intelectual sin importar su complejidad o grado de desarrollo, ni su aplicación o utilidad. Ambas concepciones de cultura, a pesar del grado de aceptación que pudieran tener, resultan parciales y reflejan una determinada posición de clase.

La primera definición considera a la cultura como patrimonio de un determinado grupo social y la reduce a manifestaciones intelectuales y artísticas desvinculadas del contexto socioeconómico en que se producen, como reflejo de la oposición que entre el trabajo físico y el intelectual se genera dentro del modo de producción capitalista. La

segunda definición, en contraste con la primera, presenta un concepto de cultura que abarca la totalidad del quehacer humano. Sin embargo, ésta no resuelve el problema porque genera confusión en cuanto a que hace equivalentes los conceptos de cultura y trabajo sin considerar que la cultura y sus manifestaciones están ubicadas en la superestructura de una formación social y el trabajo junto con el capital y la tierra conforman la base económica de esa formación social. Además, aunque el propósito de esta definición es introducir la idea de igualdad entre las diversas culturas, no da lugar para establecer el origen de sus rasgos específicos.

De esta manera se han ido delineando las características que se pretende que posea una definición más o menos idónea de cultura, en palabras de Néstor García Canclini: "preferimos el uso del término cultura a la producción de fenómenos que contribuyen mediante la representación o reelaboración simbólica de las estructuras materiales, a reproducir o transformar el sistema social."⁽⁶⁾

Aceptar que la cultura es una forma particular de producción significa: interpretarla desde un punto de vista dinámico, a partir del cual es posible explicar todo lo que en ella hay de dialéctico; admitir la pluralidad y el relativismo culturales, planteados con base en el reconocimiento de las diferencias (de recursos, desarrollo, intereses, etc.) entre los distintos grupos y clases sociales —lo que se expresa en una constante afirmación de valores de las clases dominantes y la consecuente aceptación o resistencia por parte de las clases subalternas—; reconocer la existencia de un "capital cultural", conformado por los valores

y bienes culturales de una nación o grupo social, el cual es susceptible de ser apropiado, asimilado y/o sustituido —todo o en alguno de sus componentes—, por parte de clases sociales o naciones dominantes; también es oponerse a la idea de que la cultura es un fenómeno por encima de la realidad que expresa las creaciones del espíritu, lo que tan sólo es un prejuicio que intenta diluir la íntima y recíproca relación que existe entre los procesos de producción material y los de producción cultural, dicho de otra manera, lo que toda actividad socioeconómica contiene de significaciones culturales y viceversa.

Con lo anteriormente expuesto no se agotan las posibilidades de estudio que se generan al introducir la idea de cultura como un tipo de producción social. Sin embargo, para efectos del presente trabajo es necesario hacer notar otros dos aspectos del proceso cultural. Primero, que "existe una organización material propia para cada producción cultural que hace posible su existencia (las universidades para el conocimiento, las editoriales para los libros, etc.)"⁽⁷⁾ y segundo, que para comprender cabalmente la significación de los procesos culturales y poderlos ubicar y explicar en su contexto social es necesario atender al estudio "de todos los pasos de un proceso productivo: la producción, la circulación y la recepción. Es otra manera de decir que el análisis de una cultura no puede centrarse en los objetos o bienes culturales, debe ocuparse del proceso de producción y circulación social de los objetos y de los significados que diferentes receptores les atribuyen."⁽⁸⁾

Un ejemplo típico de forma de producción cultural es el diseño gráfico. Como tal responde a cada una de las características enuncia-

das anteriormente, aunque algunas no resulten tan evidentes, ya que el diseño gráfico como forma de producción cultural cumple una función muy específica: la de estructurar mensajes gráficos cuyos contenidos y formas promuevan, entre los diversos estratos de la población, el cúmulo de productos tanto simbólicos como materiales ya sean de producción cultural o socioeconómica, de que se dispone en una sociedad.

La difusión colectiva depende directamente de la formación social en que vivimos, de su o sus modos de producción, de las relaciones sociales que así se posibilitan. Si el capital está a la base de la mercancía en el movimiento de éstas, para el crecimiento de aquél, requiere de la adhesión de la gente, esto es, del consumo generalizado. El sistema necesita de los mensajes para su funcionamiento. ⁽⁹⁾

En el proceso de producción del diseño gráfico se reflejan todas las contradicciones existentes en la formación social en que se da, y esto ocurre tanto en su interior como en su relación con el resto de las formas de producción. "El diseño es un elemento cultural y de civilización en el que se «ejemplifican» las relaciones entre el sujeto (individual y colectivo, histórico y psicológico) y lo objetivo en términos generales; es decir, que en el diseño *toma cuerpo* (forma) el aspecto que la dialéctica sujeto-objeto tiene en cada momento histórico y para cada estructura concreta de civilización." ⁽¹⁰⁾

En páginas anteriores se hizo mención de la existencia de grupos económicamente dominantes que disponen tanto de los recursos materiales como del capital cultural de acuerdo a sus intereses. En el caso del diseño gráfico estos grupos son los que determinan los mensajes y

su forma de distribución. Asimismo, las clases dominantes no solamente se valen de la influencia de los productos gráficos* para la promoción de mercancías. Sino que simultáneamente es utilizado para la divulgación de formas ideológicas que contribuyen a garantizar la adhesión de las clases subalternas al sistema social vigente. "Los objetos —y entre ellos, no se olvide la civilización de imágenes originada por el diseño gráfico— han terminado constituyéndose como una *cultura* exterior al sujeto individual, pero característica, en cambio, del funcionamiento más interior de una sociedad."⁽¹²⁾

Sin embargo, la estructura social es tan variada, rica y compleja, que sería un grave error aceptar sin discusión todo lo que hasta el momento se ha dicho acerca de las múltiples y singulares manifestaciones que se generan como consecuencia de la conflictiva relación que existe entre las clases dominantes y las dependientes.

Si las sociedades modernas del mundo occidental funcionan estructuralmente, de acuerdo con la interrelación más o menos armónica de una serie de elementos, y si el capital es uno de esos elementos responsables de que la macroestructura sociopolítica funcione, entonces será a menudo inevitable encontrarse con este factor, chocar con él si es necesario, discutir acerbamente a su lado, y aceptar unas condiciones en aras de la práctica del

*En el presente trabajo se aplican los términos *producto gráfico* o simplemente *producto* (refiriéndose a logotipos, carteles, folletos, etc.) en reemplazo del término *soporte gráfico* (de uso común en la jerga profesional), por considerar que al concebir al diseño gráfico como una forma particular de producción —que al mismo tiempo sirve de vínculo a otra formas de producción— se hace necesario sumar a las significaciones que de suyo tiene *soporte gráfico* los conceptos de resultado, obra y mercancía que conlleva la idea de *producto*. "Piénsese que un cartel o una marca también «se consumen», en el sentido que son «usados» para persuadir o informar de algo a alguien. Así, un sector del diseño gráfico puede entenderse hoy como la *obertura*, el *pregonero* o el *disfraz* del consumismo de los objetos, pues anuncian su difusión, ennoblecen su presencia, actúan como reclamo o se integran al propio objeto reforzando alguno de sus valores, por ejemplo en las cubiertas de un libro."⁽¹¹⁾

diseño —con todos los problemas de conciencia que a menudo comporta—, o rechazarlas en aras del silencio. Todo es muy complicado, y los diseñadores conocen ese tipo de dificultades y las soluciones intermedias, de estira y afloja, a que se suele llegar después de una dialéctica en la que parece que sólo el arte esté de un lado (el del diseñador), y sólo el márketing, la burocracia, la industria y el capital del otro (el cliente)."⁽¹³⁾

Aunque es un hecho innegable la casi absoluta rectoría ideológico-económica de las clases dominantes, también resulta importante hacer destacar cómo las clases dominadas son capaces de producir formas propias de expresión, las cuales muchas veces son consecuencia de la contradicción entre los contenidos que manejan los mensajes dominantes y la lucha que libran las mayorías por su diaria sobrevivencia

NOTAS CAPITULO I:

- (1) Oscar Olea y Carlos González Lobò, *Análisis y Diseño Lógico*, p. 21.
- (2) Borizov - Zhamín - Makárova, *Diccionario de Economía Política*, p. 235.
- (3) Carlos Marx y Federico Engels, *Obras Escogidas*, p. 35.
- (4) Borizov - Zhamín - Makárova, *Op. cit.*, p. 163.
- (5) Néstor García Canclini, *Cultura y Sociedad: una introducción*, en: *Antimación Cultural. Educación y Cultura: estudios y antología de textos*, p. 21.
- (6) *Idem.*
- (7) Néstor García Canclini, *Las Culturas Populares en el Capitalismo*, p. 46.
- (8) *Idem.*, p. 48.
- (9) Daniel Prieto Castillo, *Diseño y Comunicación*, p. 9.

(10) Jordi Llovet, *Ideología y Metodología del Diseño*, p. 80.

(11) Idem, p. 70.

(12) Idem, p. 76.

(13) Idem, p. 74.

CAPITULO II

**LOS JUEGOS NACIONALES
CULTURALES DE
LOS TRABAJADORES
"RICARDO FLORES MAGON",
UNA CRONICA
A PARTIR DEL DISEÑO.**

Los Juegos Nacionales Culturales de los Trabajadores "Ricardo Flores Magón" son un evento que se viene realizando desde 1976. A partir de ese año y hasta la fecha su principal objetivo consiste en proporcionar a la clase trabajadora del país un espacio donde se expongan las habilidades de los trabajadores en un número determinado de disciplinas artístico-culturales; asociado a este fin se pretende también crear un ambiente que propicie la identidad de clase y la solidaridad intergremial.

La filosofía de este evento está contenida en los cinco puntos que forman los considerandos incluidos en la convocatoria al certamen:

La cultura, como expresión de valores y tradiciones, constituye la esencia misma de nuestra nacionalidad, que debe consolidarse y difundirse como una de las mayores riquezas de los mexicanos.

La cultura, en tanto factor de identidad nacional, está profundamente ligada a la defensa de los más caros intereses históricos de los trabajadores.

La cultura forma parte de un proceso histórico en el cual los trabajadores han participado de manera protagónica y, en esa

medida; la cultura representa un elemento para la defensa de sus intereses.

Los trabajadores creadores de la riqueza social, las características de su quehacer laboral y con sus legítimas aspiraciones de construir una sociedad mejor.

La solidaridad entre los mexicanos y su conciencia nacionalista sólo habrán de desarrollarse en la medida en que se impulse una política cultural acorde a nuestra realidad. ⁽¹⁾

En razón de su carácter nacional los Juegos Culturales se realizan en dos etapas. La primera, a la que se le denomina *Estatal y Distrito Federal* se lleva a cabo de manera simultánea en cada una de las entidades que conforman la República. En esta fase participan todos los trabajadores que previamente inscritos cumplieron con los requisitos que señala la convocatoria; de esta manera los participantes someten sus habilidades a concurso, son premiados los tres primeros lugares de cada una de las disciplinas y a todos los concursantes se les entrega una constancia que acredita su participación en el evento. El primer lugar de cada disciplina adquiere el derecho a participar en la siguiente etapa, a la que se le llama *Nacional*, en ésta se concentra a todos los participantes en un lugar del país que previamente ha sido seleccionado por el Comité Organizador Nacional; cabe apuntar que desde hace ya varias ediciones la etapa nacional de los Juegos Culturales se lleva a cabo en las instalaciones del Centro Vacacional Oaxtepec del I.M.S.S. en el estado de Morelos.

Como ya fue dicho anteriormente, este evento cultural tiene su origen en 1976; es interesante mencionar que, no obstante los años transcurridos, los cambios operados en los Juegos Culturales, tanto en

sus principios como en sus estrategias de realización han sido mínimos.

Desde la primera y hasta la novena edición de los Juegos Culturales la responsabilidad de su realización recayó en el Gobierno Federal, a través de la Dirección General de Cultura y Recreación de la Secretaría del Trabajo y Previsión Social (S.T.P.S.). Empero, a partir del año de 1985, y como consecuencia de la reorientación presupuestal y los cambios en la política cultural del Estado, se releva a la S.T.P.S. de las tareas de promoción cultural dirigidas al sector laboral. Y como es natural, todos los programas de este tipo son cancelados, incluyendo por supuesto los Juegos Culturales.

Sin embargo, reconociendo la importancia que este evento llegó a alcanzar debido a la aceptación que tuvo dentro del sector laboral, por significar para éste una forma de manifestar sus productos culturales, este programa en particular fue retomado por el Congreso del Trabajo (organización que está integrada por sindicatos y agrupaciones gremiales de todo el país). Al quedar en manos del propio sector laboral la organización del evento, fue necesario recurrir a diversas instituciones con el fin de obtener los recursos necesarios, tanto humanos como económicos, logísticos y materiales, para la realización de los Juegos Culturales. De esta manera el Comité Organizador Nacional para la XIII edición quedó integrado por el Congreso del Trabajo (C.T.), la Secretaría del Trabajo y Previsión Social (S.T.P.S.), el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (C.N.C.A.), el Instituto Mexicano del Seguro Social (I.M.S.S.), el Instituto de Seguridad y Servicios Sociales para los Trabajadores del Estado (I.S.S.S.T.E.), el Departamento del Distrito Federal (D.D.F.) y los Gobiernos de los Estados.

Entre las responsabilidades que competen al C.T. como miembro del Comité Organizador Nacional, destaca la del diseño de todos y cada uno de los productos gráficos imprescindibles para el desarrollo del certamen. Describir el proceso y los pormenores de la producción de estos elementos será en adelante la directriz de este trabajo.

Cuando se recibió la encomienda de realizar el diseño de los productos gráficos para los XIII Juegos Nacionales Culturales de los Trabajadores "Ricardo Flores Magón", se comenzó por identificar las necesidades del evento, recabar la mayor información posible referente a antecedentes gráficos, al tiempo que se realizó una investigación en cuanto a aspectos teóricos y conceptuales que pudieran dar al diseñador un marco teórico acerca del tema a desarrollar. De esta investigación se habló en el primer capítulo y se tratarán algunos puntos adicionales en el resto del texto.

En cuanto a las necesidades del evento, lo primero fue elaborar un inventario de los productos que serían requeridos y sus tiempos de realización y entrega aproximados, con la finalidad de trazar una ruta crítica y evitar al máximo los desfases por imprevistos. Asimismo, en una serie de reuniones de trabajo con los representantes del Comité Organizador Nacional se tomó nota de las sugerencias e inquietudes que estos expresaron acerca del tema.

Por lo que toca al acopio de antecedentes gráficos, resulta importante mencionar que desgraciadamente gran parte de los materiales se perdieron sin remedio a causa de los sismos de 1985, ya —que como se dijo anteriormente— hasta antes de ese año la entidad responsable de la realización de los Juegos Culturales era la S.T.P.S.,

cuyas instalaciones resultaron seriamente dañadas, sumando a este hecho que en ese tiempo se estaba llevando a cabo la ya también mencionada reordenación presupuestal y con ella la cancelación de los programas de cultura para el sector obrero, por lo que no hubo en ese momento, ni después, interés por la recuperación de este tipo de materiales y documentos. Sin embargo, a pesar de todo esto fue posible recuperar, para la presente investigación, algo de material que estaba en manos de particulares que por diversas razones tuvieron contacto con los Juegos Culturales en algún momento.

Los materiales con que se cuenta son escasos. Los más útiles resultan ser los carteles promocionales correspondientes a las ediciones IV, VIII, IX, X, XI y XII. A partir de esta documentación se puede, por principio, elaborar una cronología más o menos exacta del los Juegos Culturales que permita contextualizar el evento y de esta manera estar en condiciones de realizar un análisis del contenido de los carteles y de su estructura formal.

El cartel correspondiente a la cuarta edición de los Juegos Culturales (que es el más antiguo que se pudo localizar), fue elaborado en el año de 1979 (Fig. 1). Es de formato rectangular, orientado en dirección vertical, mide 42 por 61 cm. Está impreso a dos tintas (negro para el fondo y rojo para los textos) sobre papel couché. Este cartel está resuelto mediante el manejo de elementos tipográficos exclusivamente. En la zona superior y ocupando una quinta parte fueron distribuidos en línea horizontal tres logotipos de instituciones oficiales encuadrados en un fondo calado en blanco. Por debajo de éstos y dominando la

composición se encuentra el texto *IV JUEGOS NACIONALES CULTURALES DE LOS TRABAJADORES "RICARDO FLORES MAGON"*. Los caracteres correspondientes al cuatro romano ocupan casi una cuarta parte de la superficie total del cartel, al lado derecho de éste y repartido en cinco líneas justificadas al margen derecho se lee el texto *JUEGOS NACIONALES CULTURALES DE LOS TRABAJADORES* formando de esta manera un bloque visual al que se añade por debajo y a lo largo del mismo la línea *"RICARDO FLORES MAGON"*. Todo el texto, excepto el cuatro romano, está realizado en Helvetica medium de 72 pts. Por debajo de este bloque, y ocupando las dos quintas partes se encuentran, en primer lugar, las palabras *PINTURA FOTOGRAFIA ORATORIA BAILE REGIONAL DECLAMACION MUSICA LITERATURA CANTO* distribuidas en dos columnas de cuatro líneas cada una, los textos de ambas se encuentran justificados a la izquierda, con excepción de la última línea de la columna derecha que se justifica con el límite derecho de la tercera línea. La tipografía utilizada en esta parte corresponde a la Blippo black en 36 pts. pero modificada en algunos caracteres. En segundo lugar, y formadas en tipos Grotesque 215 en 48 pts., tres líneas que contienen información respecto a las fechas de realización y el lugar del evento; estas líneas se hayan justificadas al centro.

En términos generales el cartel resulta atractivo. La composición es más o menos equilibrada; el texto principal es legible a distancia y la economía de elementos le da un carácter sobrio, lo que puede ser considerado como su mayor virtud. Es evidente que se quisieron destacar, tal vez demasiado, los logotipos institucionales, aun a riesgo

de competir con el tema principal, lo que en muchos casos no es imputable al autor del diseño. Lo que sí implica una disonancia gráfica es el hecho de haber empleado para los textos de las disciplinas una tipografía que no guarda relación alguna con el resto de la composición, además de haber perdido el orden en la justificación de las columnas.

En cuanto al contenido, el discurso resulta limitado. Sería muy difícil imaginar que alguien sin información previa pudiera comprender cabalmente siquiera en qué consiste el evento, a qué público está dirigido, además de que no se menciona nada acerca de los requisitos de inscripción o por qué medios obtenerlos.

El siguiente cartel por describir y analizar es el elaborado para los octavos Juegos Culturales (Fig. 2 y 3). Este fue realizado en 1983. Su formato es también rectangular vertical, de 45 por 69 cm. Está impreso sobre papel couché a dos tintas (roja para el fondo y negra para los textos). Todos los elementos de la composición están ordenados a partir de un eje central vertical. A la cabeza se leen calados en blanco y a dos líneas los nombres de tres instituciones oficiales formados en tipos British Insetat de 48 pts. Debajo de éstas pero en Futura bold de 84 pts. la palabra **CONVOCAN**. Más abajo y ocupando un área del 50% se aprecia una composición gráfica que en su parte izquierda incluye la representación de una persona que, dividida por su eje vertical medio, hace referencia en su mitad derecha al artista y en la izquierda al trabajador, la figura está resuelta mediante una geometrización muy simple en un estilo casi infantil. Al lado de ésta y con poca diferencia de tamaño se ubica el signo del número ocho arábigo trazado en un tipo no

identificado y resaltado mediante una sombra, no muy pronunciada, proyectada en perspectiva hacia la derecha. Formando una envolvente incompleta se desarrolla el texto *JUEGOS NACIONALES CULTURALES DE LOS TRABAJADORES* en tipo American Type Writer bold de 48 pts. Al pie de esta composición en caracteres de 72 pts. del tipo Egyptianne bold condensed y justificada al centro se lee la línea "RICARDO FLORES MAGON". En lo que resta del cartel, una parte está formada por textos compuestos en Clearface Gothic extra bold de 48 pts. en los que se describen las especialidades y las fechas de realización del evento, el espacio restante que es de casi una sexta parte está destinado a incluir el texto de la convocatoria y de las bases de participación, éstos se encuentran distribuidos en cuatro columnas en caracteres Univers 55 de 10 pts. Es pertinente mencionar que de éste cartel se localizaron dos versiones que resultan ser casi idénticas, la que ha sido descrita corresponde a la utilizada para la promoción de la etapa Estatal y D.F. y se distingue de la utilizada para la etapa nacional, en que ésta última no incluye el texto de la convocatoria ni de las bases.

En este cartel es notoria la falta de criterios adecuados para la composición. Se maneja de manera indiscriminada un número excesivo de familias tipográficas (seis). El texto de la convocatoria está realizado en caracteres de 10 pts. que resultan inconvenientes en un cartel de esta naturaleza. La inadecuada composición del elemento gráfico principal dificulta la comprensión del mensaje.

Con respecto al contenido, se nota ya la intención de invitar a participar en el evento a un público concreto, propósito que se manifiesta

a través de la figura del "obrero-artista", no obstante que visual y técnicamente el resultado dejara mucho que desear, se intenta reflejar por medio de recursos visuales una parte de la filosofía del certamen.

Para la novena edición de los Juegos Culturales en 1984 fue realizado un cartel de 45 por 65 cm. en formato vertical, impreso a cuatro tintas sobre papel couché (Fig. 4). El fondo en tinta beige clara, encima del cual fue impreso un fragmento del Himno Nacional Mexicano en negro con pantalla de un 20%, aproximadamente en la parte central de la composición y ocupando más o menos un 40% de la superficie total del cartel, se aprecia el elemento gráfico del logotipo del Congreso del Trabajo, que consiste en la representación de un engrane en proyección de cuyo centro emerge, encendida, una antorcha, esta figura está impresa en tinta roja en pantalla a un 20% y perfilado en el mismo color al 100%. Superpuesto a este se encuentra el croquis estilizado del territorio de la República Mexicana en color terracota y en su interior (calados en blanco) los nombres de las especialidades de los concursos de la novena edición en Univers 66 de 24 pts. así como también el signo nueve arábigo en Univers 65 a 120 pts. En el cuadrante superior derecho se observan las palabras **¡¡PARTICIPA!! COMPAÑERO TRABAJADOR** en tres líneas todas formadas en Univers, la primera 55 a 84 pts. y las dos restantes 65 a 48 pts., las líneas están justificadas al centro con respecto de la palabra **¡¡PARTICIPA!!**. En el cuadrante opuesto (inferior izquierdo) las palabras **JUEGOS NACIONALES CULTURALES PARA LOS TRABAJADORES "RICARDO FLORES MAGON"** compuestas en cinco líneas justificadas al margen izquierdo también



Fig. 1.



Fig. 2.



Fig. 3.



Fig. 4.

en Univers 65 de 48 pts. Por debajo de éstas y enmarcado en un rectángulo de líneas negras (que conserva el fondo beige claro pero excluye la partitura en pantalla) el texto correspondiente a la información acerca de los lugares de inscripción así como también las fechas de realización, este texto está impreso en tinta terracota y formado en tipografía Univers 65 a 20 pts. en altas y bajas. Los logotipos de las instituciones convocantes se encuentran distribuidos de la siguiente manera: en el cuadrante superior izquierdo el del Congreso del Trabajo en tinta negra y de un tamaño de 4.5 por 6.5 cm., en el cuadrante inferior derecho los otros tres logotipos, alineados en forma vertical (S.T.P.S., S.E.P., I.M.S.S.), calados en blanco y con un tamaño no mayor al del Congreso del Trabajo.

En este cartel se observa una búsqueda más o menos razonada del orden, aunque se vale de un eje central vertical para distribuir los elementos principales en la composición, no subordina el resto de las partes a éste eje. Intenta justificar buscando el equilibrio en los componentes y dando el espacio pertinente a cada información, sin embargo a cierta distancia la comprensión se dificulta bastante, sobre todo en la parte central, esto es a consecuencia del gran número de elementos visuales que convergen en esta área, además de que el texto incluido en la partitura del fondo puede en un momento dado desviar la atención del observador como resultado de su tamaño.

El cartel incluye elementos que refuerzan ideas y conceptos. Al incorporar la figura del territorio mexicano en primer plano remite a la idea de nación siendo éste uno de los valores del evento, esta idea queda

aún más reforzada con el fondo de la partitura del Himno Nacional lo que añade un sentido patriótico y épico. Con la incitación que contiene la frase *¡¡PARTICIPA!! COMPAÑERO TRABAJADOR* queda más que claro el objeto y el sujeto del cartel; sin embargo el carácter laboral del evento es subrayado con la inclusión del elemento engrane-antorcha.

No fue sino hasta 1986 cuando pudo efectuarse la décima edición de este evento, y para promoverla se realizó un cartel impreso a cinco tintas (azul, rojo, amarillo, magenta y negro) sobre papel couché, con medidas de 40 por 60 cm. en formato vertical (Fig. 5). En la cabeza se lee el texto *X JUEGOS NACIONALES CULTURALES DE LOS TRABAJADORES* en caracteres Franklin gothic extra condensed de 127 pts. distribuido en tres líneas justificadas al centro, debajo de éstas el nombre *"RICARDO FLORES MAGON"* en Univers 65 de 68 pts. también alineado al centro. Ocupando poco más del 50% del cartel y debajo de las líneas ya descritas, aparece una composición gráfica que incluye en un primer plano nueve pictogramas que representan las disciplinas en que se competiría en esa ocasión, mismos que están distribuidos en dos líneas ubicadas en la parte superior del arreglo. También en un primer plano pero localizado en el sector inferior izquierdo se aprecia la representación frontal del busto de un obrero resuelta en alto contraste en negro. En un segundo plano y dominando el fondo de la composición está incluida la figura del territorio nacional realizada mediante juegos de alternancia de figura-fondo. Toda la composición está contenida en un recuadro de esquinas redondeadas perfilado en negro. En el espacio restante, que equivale más o menos a una sexta parte del cartel, se

incluye, en la parte izquierda el texto correspondiente a los informes, el cual está realizado en Univers 65 de 24 pts. en altas y bajas distribuido en seis líneas justificadas al margen izquierdo, y en la derecha, una composición con los logotipos de las instituciones patrocinadoras (S.T.P.S., C.T., I.M.S.S., CREA. e I.S.S.S.T.E.). Al pie del cartel y distribuido a todo lo ancho una línea que informa acerca de las fechas de realización de ambas etapas del evento en Univers 75 de 24 pts.

En el presente caso destaca el manejo de elementos gráficos no verbales. El cartel resulta llamativo y bastante legible a distancia. Continúan presentes los conceptos de nación y trabajo. Se percibe la intención de acercarse al receptor dirigiéndose a él en un lenguaje coloquial, actitud que resulta muy conveniente para la promoción del evento.

En el año de 1987 tuvo lugar la décimo primera edición de los Juegos Culturales, para la que fue producido un cartel de 40 por 60 cm. con orientación vertical, impreso a tres tintas (plata, negra y roja) sobre papel couché (Fig. 6). Ocupando una superficie ligeramente mayor al 50% del cartel y ubicada al centro del mismo se observa, realizada en negro, la parte gráfica del logotipo del Congreso del Trabajo, que como se explicó con anterioridad representa un engrane en perspectiva de cuyo centro emerge una antorcha encendida; en la parte frontal del engrane y contenidas en una cuadrícula que no guarda justificación gráfica alguna con la figura que la soporta, se distribuyen una serie de pictogramas calados en blanco que representan al conjunto de actividades artístico-culturales en que se concursaría en esa ocasión; la parte correspondiente a la flama de la antorcha está impresa en rojo.

La cabeza del cartel equivale a una quinta parte del mismo y está dominada por lo que en ésta edición fue utilizado como logotipo para el evento; se trata de una composición que al lado derecho incluye una figura que representa al territorio nacional, geometrizada, calada en blanco y perfilada mediante una gruesa línea negra; la parte izquierda la constituyen cuatro líneas de texto, en las tres primeras se lee *XI JUEGOS NACIONALES CULTURALES DE LOS TRABAJADORES* en tipografía Franklin gothic extra condensed de 84 pts. en tinta negra, en la cuarta "*RICARDO FLORES MAGON*" en Univers 65 de 43 pts. en rojo; ambos textos alineados a partir del contorno izquierdo del grafismo. En la parte baja del cartel y ordenados a partir de un eje vertical central se localizan, a la izquierda, el texto correspondiente a los lugares y teléfonos para información en Univers 65 de 28 pts. distribuido en nueve líneas justificadas a la derecha, a la diestra del eje y alineada con la última línea del texto de la izquierda se ubica una composición formada con los logotipos de las instituciones participantes que genera un rectángulo de 7 por 16.5 cm.; los logotipos aparecen impresos en negro sobre un fondo calado en blanco. En una cinta, al pie del cartel, se leen las fechas de realización de las etapas del evento en Univers 65 de 24 pts. en altas y bajas.

Esta vez la composición se nota más o menos ordenada. La utilización del fondo plata y la austeridad de los elementos otorgan al cartel un aspecto serio y formal. Sin embargo esa misma economía de elementos hace que los componentes se perciban un tanto dispersos. La manera en que está resuelta la retícula con los pictogramas diluye

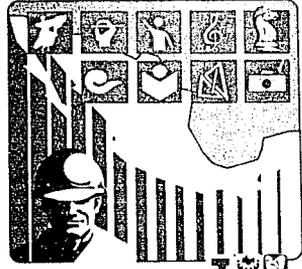
el efecto de perspectiva del engrane, tornándolo en una ventana plana que visualmente empata los planos de éste y la antorcha. La composición obtenida a partir de los logotipos resulta adecuada, pero al haber dejado los fondos de éstos calados en blanco se produce un ligero desequilibrio al dominar los blancos en el lado derecho del cartel.

El mensaje en esta ocasión está manejado de una manera más bien simbólica. Se ha sustituido la imagen del trabajador por la del grafismo de la institución que lo representa. Los pictogramas que sugieren las actividades artístico-culturales son elocuentes, sin embargo despersonalizan el mensaje. Es interesante apuntar que el elemento del territorio mexicano se mantiene para subrayar uno de los rasgos más importantes del evento por ser éste de cobertura nacional.

Tres años mas tarde, en 1990, fueron realizados los décimo segundos Juegos Culturales. Es curioso observar cómo, a pesar del tiempo transcurrido, el cartel realizado para esta edición es, en lo fundamental, muy parecido al precedente (Fig. 7). El formato y las dimensiones son las mismas, la impresión está realizada a tres tintas (roja, verde y negra) sobre papel bond. De primera vista se distinguen dos zonas claramente diferenciadas: en la parte superior el área que corresponde a la cabeza, en fondo blanco; debajo de ésta el resto del cartel en fondo de tinta verde impreso en pantalla al 50% y delimitado en sus márgenes por un recuadro de líneas negras, dentro de estos límites se ubica, tal como fue explicado en la descripción anterior, el elemento antorcha-engrane, con la variante de que algunos pictogramas incluidos en la retícula del engrane han sido substituidos por otros

X JUEGOS NACIONALES CULTURALES DE LOS TRABAJADORES

"RICARDO FLORES MAGON"



Pide informes en:
 El Congreso del Trabajo
 Av. Ricardo Flores Magón No. 44
 México, D.F. en los teléfonos:
 567.6437 y 567.8028 Ext. 180
 Otelmas del IMSS, ISSSTE, CREA
 o a su domicilio.

ETAPA ESTATAL Del 7 al 11 de Octubre • ETAPA NACIONAL Del 21 al 25 de Noviembre

Fig. 5.

XI JUEGOS NACIONALES CULTURALES DE LOS TRABAJADORES

"RICARDO FLORES MAGON"



Pide informes en:
 El Congreso del Trabajo
 Av. Ricardo Flores Magón No. 44
 México, D.F. en los teléfonos:
 567.6437 y 567.8028 Ext. 180
 En los Estados, estados o las
 Delegaciones Federales del Trabajo:
 Otelmas del IMSS, ISSSTE, CREA
 o a su domicilio.

Fig. 6.

XII JUEGOS NACIONALES CULTURALES DE LOS TRABAJADORES

"RICARDO FLORES MAGON"



Pide informes en:
 El Congreso del Trabajo
 Av. Ricardo Flores Magón No. 44
 México, D.F. en los teléfonos:
 567.6437 y 567.8028
 En los Estados, estados o las
 Delegaciones Federales del Trabajo:
 Otelmas del IMSS, ISSSTE,
 o a su domicilio.

Etapa Estatal Del 7 al 11 de Mayo • Etapa Nacional Del 20 de Mayo al 2 de Junio del 1988

Fig. 7.

distintos. Por debajo de este elemento se aprecian también: al lado izquierdo, el texto que explica de los lugares y teléfonos donde los interesados pueden obtener información, en el mismo número de líneas y tipo de caracteres, sólo que esta vez el texto se encuentra formado a 24 pts.; al lado derecho, la composición de logotipos ha variado ligeramente, porque el lugar de algunas instituciones ha sido ocupado por otras, conservando en lo general las características originales; al pie de estas secciones aparece también la línea que informa de las fechas de realización variando solamente el tamaño de los caracteres, que en este caso es de 18 pts. En la cabeza, aunque las tipografías utilizadas son las mismas, han variado sus dimensiones; las primeras tres líneas ahora son de 76 pts. y la cuarta línea ha crecido a 60 pts. ocupando, al pie, la longitud de todo el arreglo; el elemento del territorio mexicano ya no es blanco, en su superficie ahora aparece el mismo verde en pantalla al 50% del fondo de la otra sección, sobrepuestas a la primera y tercera líneas del texto han sido colocadas dos bandas en tintas verde y roja al 100% respectivamente.

Los cambios operados en esta versión resultaron positivos en términos generales. La sustitución del fondo plata por verde le da al cartel vistosidad, las bandas de color y el fondo perfilado en sus márgenes integran visualmente a los elementos del cartel. El componente de la cabeza se presenta con un carácter más acabado de logotipo, y con respecto al del cartel anterior aumentó su grado de perceptibilidad; la deficiencia referente a la inadecuada aplicación de la retícula en el engrane sigue presente.

El tratamiento dado al mensaje es, en los mismos términos que el anterior, destacando aún más el sentido nacionalista del evento por medio de la utilización de los colores verde, blanco y rojo.

La descripción de los materiales gráficos producidos para la promoción de algunas de las pasadas ediciones de los Juegos Culturales pone de manifiesto, entre otras cosas importantes, la diversidad de soluciones que pueden ser generadas para un mismo problema planteado en distintos tiempos. Sin embargo, es necesario hacer notar que esta variedad de respuestas no depende exclusivamente de los autores de los diseños (de sus afanes creativos o de sus habilidades técnicas). Si bien es cierto que cualquier tipo de producción creativa (material o simbólica), y el diseño gráfico es una de ellas, conlleva una intensa carga subjetiva como manifestación de la instancia ideológica del diseñador, misma que "comprende los datos concretos capaces de caracterizar la forma en que se autoevalúa o evalúa a sus perceptores"⁽²⁾ y que es resultado de las interrelaciones de éste con su entorno; también está condicionada por factores de diversos órdenes (por ejemplo: políticos, económicos, sociales, etc.) que varían acordes con la dinámica social; "hay requerimientos al diseño, condicionantes por parte de quienes intiman, inducen, persuaden y hacen necesario algo (la forma y la práctica) con una autoridad pública"⁽³⁾, que en el caso particular del evento adquieren un peso difícil de soslayar a causa de la propia naturaleza de éste y de los intereses particulares de cada una de las instituciones convocantes.

Por parte del Comité Organizador Nacional los requerimientos

expresados fueron en el sentido de proveer al certamen de una imagen renovada pero que tuviera presentes elementos nacionalistas e institucionales, que reflejara la filosofía del evento, que fuera capaz de despertar el interés de nuevos participantes y que en general otorgara a la decimotercera edición de los Juegos Culturales un sentido de continuidad, solidez y confiabilidad.

También fue necesario identificar las características de la población a la que serían dirigidos los mensajes gráficos en virtud de que:

Los perceptores no pueden ser tomados en ningún caso como una masa homogénea. El concepto de masa debe ser eliminado de las consideraciones de comunicación y de diseño gráfico, ya que siempre alude a un tipo de perceptores totalmente asimilados por los mensajes, por el proceso de comunicación vigente. Sabemos que eso es imposible porque la asimilación depende de todas las instancias de una formación social, y porque no puede ser nunca total, ya que si lo fuera estaríamos en presencia de una formación social sin contradicciones.

Los perceptores se diferencian por clases sociales, pero también por los grupos propios de cada clase. Es falsa la pretensión de una unificación de miembros de diferentes clases por el hecho que se perciban idénticos mensajes.⁽⁴⁾

Como ha sido expresado con anterioridad, el evento está destinado a la expresión de los miembros de la clase trabajadora. Sin embargo, en la convocatoria emitida por el Comité Organizador se determinaban algunas otras condiciones con las que deberían cumplir los participantes:

1. Podrán participar únicamente los trabajadores y los hijos de trabajadores mayores de 16 años, que pertenezcan a sindicatos afiliados al Congreso del Trabajo.
2. No podrán participar aquellos que:

- a). Sean profesionales
- b). Que hayan obtenido el primer lugar nacional, en eventos convocados por cualquier institución, de las especialidades que establece esta convocatoria.⁽⁵⁾

Es conveniente mencionar que después de la publicación de la convocatoria el Comité Organizador Nacional decidió suprimir la restricción relativa a la participación exclusiva de miembros de sindicatos afiliados al Congreso del Trabajo, con lo que se amplió en gran medida el universo de presuntos participantes.

En líneas muy generales, los productos gráficos aplicados a la promoción del evento tendrían como destinatario un amplio sector de la población económicamente activa. En éste se incluyen desde ayudantes generales hasta profesionistas especializados (obreros, secretarías, profesores, meseros, enfermeras, vigilantes, abogados, vendedores, cocineras, mensajeros, médicos, choferes, contadores, etc.), mujeres y hombres de todo el país, quienes siendo mayores de dieciséis años y desempeñando un trabajo asalariado dedican parte de su tiempo libre a la práctica no profesional de alguna de las nueve disciplinas artístico-culturales incluidas en la decimotercera versión de este certamen, y que comprenden: ajedrez, canto individual y por grupos, representación de las danzas y bailes tradicionales de México, declamación, dibujo, guitarra, literatura y oratoria.

Pero las necesidades del evento en cuanto a diseño gráfico no se centrarían en lo meramente promocional, sino que abarcarían una extensa variedad de productos que partirían del diseño de un logotipo y continuarían con hojas membretadas, folletos, cédulas de inscrip-

ción, controles de participación para cada una de las especialidades de los concursos, gafetes de identificación, contraseñas para comidas, pases de estacionamiento, ambientaciones para ceremonias y eventos especiales, etc.; en suma dar al evento una identidad propia a partir de recursos visuales. De ésto se tratará más extensamente en el siguiente capítulo.

NOTAS CAPITULO II:

(1) **Comité Organizador Nacional de los XIII Juegos Nacionales Culturales de los Trabajadores "Ricardo Flores Magón". *Convocatoria y Reglamento General*, p. 3.**

(2) Daniel Prieto Castillo, *Diseño y Comunicación*, p. 17.

(3) *Idem*, p. 28.

(4) *Idem*, p. 24.

(5) **Comité Organizador.... Op. cit., p. 3.**

CAPITULO III

**LAS NECESIDADES DE
COMUNICACION VISUAL DEL
EVENTO Y LOS PRODUCTOS
QUE LE DIERON RESPUESTA**

En el presente capítulo se incluye la descripción y análisis de los productos que, en su conjunto, integraron la propuesta gráfica que fue diseñada para satisfacer las necesidades, que en cuanto a comunicación visual, exigía la organización de los XIII Juegos Nacionales Culturales de los Trabajadores "Ricardo Flores Magón" y que constituye el motivo conductor de esta tesis. Para dar curso a esta etapa del texto se hace necesario retomar algunos puntos importantes expresados con anterioridad.

Desde el primer capítulo se habló acerca de la importancia que tiene el trabajo en la formación y evolución de las diversas sociedades humanas. Abundando en este tema se transcribe la siguiente cita: "Del desarrollo de las fuerzas productivas dependen las relaciones en que se colocan los hombres entre sí en el proceso de producción de los objetos indispensables para la satisfacción de las necesidades humanas. Y en dichas relaciones está la clave que permite explicar todos los fenómenos de la vida social, los anhelos del hombre, sus ideas y sus leyes."⁽¹⁾

Dicho en otras palabras: cualquier manifestación humana es

consecuencia directa de la relación que se establece entre los hombres con motivo de los procesos de producción y los esquemas económicos que en su conjunto determinan. "Lo que equivale a decir que a cada modo de producción, a cada tipo de relaciones sociales, corresponde una forma especial de comunicación y en nuestro caso, de diseño gráfico."⁽²⁾ Y cabría añadir, que de cultura.

En el caso particular de México, los procesos productivos se hallan organizados de tal manera que constituyen una formación económico-social que obedece a un modelo capitalista subdesarrollado, es decir, un capitalismo en el que por diversos motivos, las fuerzas materiales no han alcanzado aún su máximo desarrollo o no lo han logrado de una manera homogénea y más o menos estable. Cabe mencionar que dentro de un modo capitalista la producción tiene como fin último la reproducción y acumulación del capital a partir de la explotación del trabajo asalariado, lo que determina la existencia de "dos clases fundamentales: explotados y explotadores ...existen también clases no fundamentales, como por ejemplo ...los campesinos, los artesanos y los terratenientes... Entre las clases antagónicas fundamentales se sostiene una irreconciliable lucha de clases, que constituye la fuerza motriz del desarrollo de la sociedad."⁽³⁾

Sin embargo, esta radical polarización social de la que se habló, es útil para explicar ciertos procesos económico-sociales y válida sólo en teoría, ya que en la realidad y sobretodo en relación a formaciones sociales tan complejas como la mexicana, este antagonismo se ve atenuado y matizado por la mediación del Estado, a través de sus

aparatos de control y gobierno, el cual ejerce un papel de árbitro en los continuos conflictos generados por el natural desequilibrio de los factores de la producción. "La burguesía no puede existir sino a condición de revolucionar incesantemente los instrumentos de producción y por consiguiente las relaciones de producción, y con ello todas las relaciones sociales."⁽⁴⁾

En el capitalismo las clases dominantes requieren de la adhesión, más o menos consensual, de las clases dominadas a su proyecto de sociedad, y en este afán se llega a hacer ciertas concesiones a los reclamos de las clases explotadas e incluso también reconocimiento a sus normas y valores de clase. "Todo lo estamental y estancado se esfuma; todo lo sagrado es profanado, y los hombres, al fin, se ven forzados a considerar serenamente sus condiciones de existencia y sus relaciones recíprocas."⁽⁵⁾

En México, el estado reconoce la importancia que representa para la estabilidad del sistema la promoción y difusión de los diversos productos culturales generados por las clases dominadas muy especialmente en lo que se refiere a los producidos por los trabajadores. Por ello no resulta casual que en el Programa Nacional de Cultura 1990-1994 presentado por el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (C.N.C.A.) aparezca dentro del rubro "Proyectos Estratégicos y Acciones de Vocación Nacional" un apartado. Que bajo el título "Cultura para los Trabajadores" expone una serie de estrategias y actividades dedicadas a la atención cultural del sector obrero. Pero eso no es todo: el propio C.N.C.A., en fechas recientes (segundo semestre de 1991), ha creado,

como parte de sus dependencias, la Coordinación Nacional de Cultura para los Trabajadores. De su documento de presentación se transcribe lo siguiente:

La acelerada transformación de la sociedad mexicana en las últimas décadas ha generado mayores exigencias en el campo de la cultura y las artes y, a la vez, crecientes posibilidades para su promoción y difusión.

El objetivo primordial del Consejo Nacional para la cultura y las Artes es el responder a estas demandas, las cuales obedecen sobre todo al perfil demográfico del México de hoy, a su creciente desarrollo económico, político, social y al cambiante medio internacional en el que vivimos.

El compromiso ahora, es atender a una población mayoritariamente joven, a los variados grupos sociales, así como a los trabajadores; ampliar los cauces para la participación de una sociedad plural y conservar y afianzar la identidad nacional.

Por ello es de gran importancia el reconocimiento de la cultura de los trabajadores, la cual requiere de una atención especial, ya que por mucho tiempo este sector ha tenido un contacto impreciso con las actividades culturales que ofrecen tanto los sindicatos a los que pertenecen, como a las diversas instituciones gubernamentales dedicadas al quehacer cultural.

Por estas razones, es necesario, un programa específico que considere tanto las expresiones culturales de los diversos sectores laborales así como sus demandas particulares apoyadas en sus propias organizaciones e instituciones.⁽⁶⁾

Con lo anteriormente expuesto queda bastante definido el peso que tienen los productos culturales del sector laboral en el contexto nacional. Es por ello, que el diseño de los productos gráficos relacionados con la "cultura obrera" y sus múltiples manifestaciones debería

tomar en cuenta algo de toda esta compleja y vasta realidad que pretende representar.

Por lo que respecta a la organización de los Juegos Culturales, ésta ha precisado, desde sus inicios, satisfacer mediante el empleo de recursos gráficos las numerosas necesidades de comunicación visual que se generan. Sin embargo, por lo que se desprende de la investigación efectuada respecto de los antecedentes documentales, los criterios aplicados en la resolución de los problemas gráficos han carecido, la mayoría de las veces, de un sentido de integración entre los productos generados y de continuidad visual de edición a edición; dicho en otras palabras, ha estado ausente la idea del desarrollo de una identidad visual propia del evento.

Anexo a esta problemática, es de hacer notar que, sobre todo en los productos destinados a la promoción, no hubo un reconocimiento, por parte de los responsables del diseño de los productos, en cuanto de las características del sector de la población al que se dirigían, concretándose únicamente a interpretar los criterios emanados por la parte institucional, con lo que se desatendió un elemento muy importante del proceso de la comunicación. "La imagen de una entidad debe insertarse adecuadamente en el proceso de la comunicación, pues no se cumple en la imagen misma, se cumple en el público."⁽⁷⁾

Habiendo atendido las anteriores apreciaciones, se está en posibilidad de entrar de lleno a tratar el tema de los productos gráficos diseñados para los Juegos Culturales y sus múltiples determinantes.

EL LOGOTIPO

Se consideró que el logotipo sería el elemento gráfico fundamental, cuya importancia radicaba, no sólo en que debería representar visualmente la esencia del evento, sino también porque a partir de éste se derivarían las características gráficas del resto de los productos.

Puesto que "la imitación directa de lo real, en el caso del reflejo de una entidad, es, en general, imposible, pues la entidad es una realidad diversa y cambiante a través del tiempo."⁽⁶⁾ y dado lo incierto y abstracto que hubiera resultado representar mediante un signo único y arbitrario las numerosas "connotaciones y denotaciones"⁽⁶⁾ que significan al certamen, sobre todo si se atiende a la diversidad de estratos socioeconómicos y procedencias geográficas de los receptores, se resolvió que la composición estaría integrada por un texto y reforzada por una forma que fuera fácilmente decodificable y que hiciera referencia a algún aspecto fundamental del evento. "Cuando se trata de la creación de la imagen de una entidad el significado no debe quedar distorsionado."⁽¹⁰⁾

Los elementos verbales estuvieron constituidos por las palabras que integran el nombre oficial del evento: *XIII JUEGOS NACIONALES CULTURALES DE LOS TRABAJADORES "RICARDO FLORES MAGON"*. La determinación del elemento icónico se hizo a partir de la evaluación de los antecedentes gráficos y documentales en la que se encontró que, curiosamente, las referencias a la imagen de Ricardo Flores Magón son prácticamente inexistentes, no obstante la influencia e importancia de

las ideas y la obra de éste en la historia de la revolución mexicana y, muy especialmente, en el origen y desarrollo de los movimientos por la reivindicación de los derechos de los trabajadores del país; y siendo el certamen, de alguna manera, producto de esas ideas, fue que se decidió incluir su imagen en el logotipo.

La legibilidad fue desde un principio, y a lo largo del proceso de diseño, una preocupación fundamental. Por esta razón las pruebas para el texto principal y los numerales romanos se concretaron al empleo de caracteres Univers 76, American Typewriter bold y RomiC extra bold; en la parte del nombre se persiguió una finalidad adicional, destacarlo mediante el uso de algún tipo de apariencia manuscrita, que aparte del contraste, produjera un efecto "humano", de aproximación al observador. (Figs. 8 y 9)

Por lo que toca a la imagen, la historia podrá parecer poco ortodoxa en cuanto a los métodos convencionales del diseño. Sin embargo, como fue comentado en el capítulo anterior, en el proceso de producción del diseño hay determinantes en torno al diseñador que influyen de múltiples formas. "Tal como lo menciona Ayn Rand en su novela El manantial, 'nadie se hace responsable de la forma, pero todo el mundo se siente con derecho a meterle mano, a poner algo de su parte'... Todo el mundo trata de *entrometerse* en este 'problema del diseño'; por lo mismo no se da como algo cerrado en sí mismo, si no como interpretado por una serie de 'filtros', sin los cuales el objeto no resultaría factible."⁽¹¹⁾

Y esto viene al caso, porque en alguna ocasión, al mostrar a un

XIII XIII

XIII

**JUEGOS NACIONALES
CULTURALES DE
LOS TRABAJADORES**

**JUEGOS NACIONALES
CULTURALES
DE LOS TRABAJADORES**

**JUEGOS NACIONALES
CULTURALES DE
LOS TRABAJADORES**

Fig. 8. Pruebas tipográficas de numerales y texto principal.

"Ricardo Flores Magón!"

Murray Hill Gold.

"Ricardo Flores Magón"

Murray Hill Gold.

Ricardo Flores Magón

Navison Casual

"Ricardo Flores Magón"

Murray Hill Gold (modification)

Ricardo Flores Magón

Navison Casual (modification)

Fig. 9. Pruebas tipográficas para el nombre.

importante funcionario, miembro del Comité Organizador Nacional, algunas de las imágenes que podrían haber servido de modelo para el desarrollo de otras alternativas, éste se inclinó por la utilización, tal cual, de la que terminó formando parte del logotipo oficial. La imagen (de autor no identificado y que forma parte del archivo del Congreso del Trabajo), representa el rostro de Flores Magón casi de perfil, realizado en una técnica que podría ser xilografía o grabado en linóleo. (Fig. 10)

A pesar del inconveniente descrito, la figura poseía algunas ventajas: por ejemplo, la técnica empleada en el grabado original estuvo en algún tiempo (1920-1950) vinculada muy estrechamente con la propaganda de los sindicatos y grupos obreros que luchaban por mejorar las condiciones laborales, los que eran apoyados por grupos de productores plásticos, comprometidos con sus causas, como lo fueron, entre otros, los integrantes del Taller de la Gráfica Popular. Sumando a esto, que la imagen pudo ser adaptada sin mucha dificultad a las diferentes alternativas de solución que fueron propuestas. (Fig. 11)

De las alternativas presentadas se consideró que la marcada con el número tres era la más adecuada, ya que aparte de ser bastante legible y poseer carácter, expresaba dinamismo y era persistente en la memoria. A partir de esta propuesta se hicieron ligeras variaciones que resultaron en el logotipo oficial. (Fig. 12)

El logotipo oficial quedó compuesto de la siguiente manera: el texto *JUEGOS NACIONALES CULTURALES DE LOS TRABAJADORES* distribuido en tres líneas, a la izquierda de éste y en un cuerpo igual a la altura de las tres líneas, los caracteres del numeral trece expresado



Fig. 10. Aspecto original de la viñeta.

XIII JUEGOS NACIONALES
CULTURALES DE
LOS TRABAJADORES

"Ricardo Flores Magón"



XIII

JUEGOS NACIONALES
CULTURALES
DE LOS TRABAJADORES

"Ricardo Flores Magón"



XIII JUEGOS NACIONALES
CULTURALES DE
LOS TRABAJADORES

"Ricardo Flores Magón"



Fig. 11. Alternativas de solución presentadas.



Fig. 12. Variaciones a la alternativa seleccionada.

en romanos, las tres barras de esta cifra van perfiladas mediante delgadas líneas, estos elementos se encuentran formados en Univers 76. Debajo de éstos se lee el nombre "RICARDO FLORES MAGON" en caracteres del tipo Nevison Casual modificados en los enlaces de cada letra, ambos grupos se encuentran divididos por una pleca del mismo grosor que las líneas que conforman las barras; a la derecha del conjunto y al tamaño de la altura total del mismo, el grabado con la representación del rostro de Ricardo Flores Magón. La versión en color del logotipo sólo agrega, a la antes descrita, con la intención de acentuar el carácter nacional y el sentido nacionalista del evento, la aplicación de los colores verde, blanco y rojo al interior de las barras. (Fig. 13)

Como consecuencia directa de la configuración final del logotipo, se resolvió que las tipografías necesarias para la formación de los textos incluidos en los diferentes productos que serían diseñados deberían corresponder, exclusivamente, a caracteres de familia Univers en sus diversas variantes.

APLICACIONES DE LA IMAGEN

* Papelería:

Generalmente los requerimientos de papelería institucional, en eventos de esta naturaleza, son más o menos extensos con el objeto de cubrir el mayor número posible de necesidades, sin embargo, por cuestiones de orden presupuestal, la demanda de papelería membretada se limitó

X JUEGOS NACIONALES
CULTURALES DE
LOS TRABAJADORES

"Ricardo Flores Magón"



Fig.13. El logotipo oficial.

a la elaboración de la hoja carta, las cédulas de inscripción y los numerosos formatos para el registro, control y calificación de los participantes. (Fig. 14)

*** Carteles:**

Después del diseño del logotipo, fueron los carteles (y en especial el destinado a la promoción del certamen), los productos gráficos que requirieron de una mayor atención en su elaboración, con el fin de lograr una presencia efectiva en los diversos ambientes cotidianos de los receptores.

Para el diseño de éstos, se consideró al público como el factor fundamental; no obstante que para el diseñador resulta imposible conocer exactamente las características particulares de la población a la que se dirige, es posible, aunque de manera aproximada, delinear un perfil general de los estratos sociales que se incluyen en el universo de incidencia de la promoción y con ésta determinar los máximos y mínimos en cuanto a instrucción y nivel socioeconómico, que son, muy probablemente, dos de los parámetros que más influyen en la percepción de los mensajes. En el presente caso se estimó, basándose en los registros de inscripción de la edición anterior, que los niveles más bajos corresponderían a integrantes de clases populares con uno o más años de educación primaria y con ingresos de por lo menos un salario mínimo; asimismo, se consideró que los límites máximos estarían ocupados por miembros de hasta clase media alta con grado de instrucción profesional

y con ingresos calculados de hasta diez salarios mínimos.

En el caso del cartel para la convocatoria, la dificultad consistió en que estaría conformado por una gran cantidad de texto, razón por la cual se buscó darle a éste una distribución que facilitara su lectura íntegra y que pudiera evitar al máximo confusiones y cansancio. El cartel fue resuelto mediante la utilización de caracteres de familia Univers en un puntaje, para el texto principal, de 14 pts., con interlineado a 17 pts., distribuido en dos columnas; el tiraje fue de 26,000 ejemplares, impresos a una tinta, sobre papel Pipsa diario. (Fig. 15)

El cartel promocional implicó una suerte distinta de problemas a resolver. Para su realización se tomaron en cuenta algunas reflexiones formuladas por el diseñador cubano Félix Beltrán, quien manifestó: "El estímulo que más atrae la atención es el que se destaca más, o que refleja la más fuerte necesidad por parte de quien lo recibe. Los intereses del público influyen en la respuesta al estímulo, inclinándola en favor o en contra"⁽¹²⁾. Todo esto condujo a pensar que, si entre la gran diversidad de clases de receptores y posibles participantes existía alguna necesidad en común, ésta era la de expresarse a través de alguna de las disciplinas artístico-culturales que, siendo practicada por ellos, estuviera contenida en el programa del certamen. Lo anterior llevó a considerar que la técnica más adecuada para ilustrar el cartel y de esta manera reflejar lo más fielmente posible la necesidad antes referida era la fotografía.

La descripción del diseño de este cartel es la siguiente: en la cabeza, y ocupando lo ancho del formato, aparece el logotipo de los

XIII JUEGOS NACIONALES CULTURALES DE LOS TRABAJADORES

Ricardo Flores Magón



CONVOCATORIA

El Congreso del Trabajo, el Secretario de Trabajo y Previsión Social, el Instituto Mexicano del Seguro Social, el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, el Instituto de Estadística Social y Servicio de los Trabajadores del Estado, el Departamento del Distrito Federal y los Gobiernos de los Estados

CONVOCAN

a los trabajadores de la República Mexicana, a participar en los XIII Juegos Nacionales Culturales de los Trabajadores "Ricardo Flores Magón", que se celebrarán bajo los siguientes:

CONSIDERANDOS

- La cultura como expresión de valores e instituciones, constituye la esencia misma de nuestra nacionalidad, y que debe conservarse y difundirse como una de las mayores riquezas de las civilizaciones.
- La cultura es tanto factor de identidad nacional, así profundamente ligada a la defensa de los más altos intereses materiales de los trabajadores.
- La cultura forma parte de un movimiento nacional en el cual los trabajadores han participado de manera preñada y así su misión, la cultura representa un elemento para la liberación de sus intereses.
- Los trabajadores, creadores de la riqueza social, requieren de una actividad cultural acorde con las características de su quehacer laboral y con sus legítimas aspiraciones de construir una sociedad mejor.
- La participación entre sus miembros y su conciencia nacionalista debe haberse desarrollado en la medida en que se impulse una política cultural acorde a nuestros ideales.

BASES

- DE LOS PARTICIPANTES**
- Podrán participar únicamente los trabajadores y los hijos de trabajadores mayores de 16 años, que presenten a autoridades oficiales al Congreso del Trabajo.
 - Los que deseen participar deberán:
 - Ser profesionistas.
 - Que hayan obtenido el primer lugar Nacional, en eventos convocados por cualquier institución de las especialidades que establece este convocatoria.
 - Los que hayan obtenido el primer lugar Estatal y Distrito Federal de los Juegos Nacionales Culturales de los Trabajadores "Ricardo Flores Magón", convocados en el año anterior pasado (1970).
 - En la Etapa Nacional, los participantes de Deporte y Literatura, deberán presentarse por separado en el día del traslado, en caso de no poder asistir a este evento, podrán mandar sus obras a través de las Delegaciones Federales del Trabajo en cada entidad federativa y no por conducto de otros personas.
- DE LAS ESPECIALIDADES**
- Los XIII Juegos Nacionales Culturales serán:
- Arte:
 - Dibujación
 - Danza
 - Cuentos
 - Literatura
 - Oratoria
 - Deportes:
 - Deportes individuales
 - Deportes por grupos
 - Deportes de béisbol
 - Triciclismo de sillones
- DE LAS ETAPAS, LUGARES Y FECHAS**
- Los XIII Juegos Nacionales Culturales se celebrarán en dos etapas. Etapa (Distrito Federal y Nacional).
 - La etapa Estatal se llevará a cabo de manera simultánea, en los Estados de la República y el Distrito Federal, de los días 21 al 23 de septiembre de 1971 en los lugares que determine el Comité Organizador.

7. La etapa Nacional tendrá como sede al Comité Organizador Estatal del Instituto Mexicano del Seguro Social, localizada en el Estado de Morelos y se realizará del 18 al 20 de octubre de 1971.

DE LAS INSCRIPCIONES

- Las inscripciones de los participantes deberán realizarse, según el caso, en los siguientes lugares:
 - Estados de la República:
 - Delegaciones, Subdelegaciones y Oficinas Federales del Trabajo de la Secretaría del Trabajo y Previsión Social.
 - Carros de Seguridad Social del I.M.S.S.
 - Dirección de Cultura del Gobierno del Estado correspondiente.
 - Disposiciones (Estados del I.B.S.T.E.).
 - Distrito Federal:
 - Comité del Trabajo, Ricardo Flores Magón No. 64, colonia Guadalupe.
 - Comité de Seguridad Social para el Interés Federal del I.M.S.S.
 - Comité Nacional para la Cultura y las Artes.
 - Disposiciones Federales del Departamento del Distrito Federal (Subdelegaciones de Servicio Social y Culturales).
 - Subdirección de Acción Cultural del I.S.S.T.E.
- Las inscripciones quedarán abiertas a partir de la publicación de la presente convocatoria y se cerrarán el 13 de septiembre de 1971.
- Los afiches del Comité Organizador Estatal se localizan en:
 - Ricardo Flores Magón No. 64
 - Colonia Guadalupe
 - Teléfonos: 697-75 88 y 697-75 32.
- Los afiches de los Comités Organizadores Estatales se localizan en:
 - Delegaciones, Subdelegaciones y Oficinas Federales del Trabajo de la Secretaría del Trabajo y Previsión Social.

DE LAS REGLAS Y LOS SISTEMAS DE COMPETENCIA

- El Comité Organizador estatal de Reglamento General es el que se establecerá en las normas, los sistemas de competencia y formas de calificación.
 - Los participantes que obtengan el primer lugar estatal serán los que poseerán derecho a participar en el Etapa Nacional.
- DEL JUERADO**
- Cada uno de los concursos contará con un Jurado integrado por un grupo de especialistas y miembros de amplia experiencia y confiabilidad.
 - Los Jurados serán facultados para otorgar además las menciones honoríficas que consideren convenientes y podrá declarar el desiste alguno de los lugares de la premiación.
 - Los Jurados serán designados por el Comité Nacional para la Cultura y las Artes, miembros del Comité Organizador.

DE LOS PREMIOS Y DISTINCIONES

- Los premios se otorgarán a los tres primeros lugares de cada especialidad.
 - Los premios consistirán en:

Etapa Estatal y Distrito Federal	Etapa Nacional
1er. Lugar: Diploma y Trofeo	1er. Lugar: Diploma y Trofeo
2do. Lugar: Diploma y Placa	2do. Lugar: Diploma y Trofeo
3er. Lugar: Diploma y Placa	3er. Lugar: Diploma y Trofeo
- En los concursos por grupos, sólo se presentará un único representante del grupo. En caso de haber más de un representante, el Comité Organizador Estatal y Distrito Federal, así como en la Nacional, en primer premio cada integrante del grupo recibirá un diploma.
- Se otorgará un diploma de participación en los Juegos Nacionales a todos los ganadores de la etapa Estatal.

TRANSITORIOS

- Los Comités Organizadores Nacional y Estatales resolverán en todo momento no previstas en la presente convocatoria.

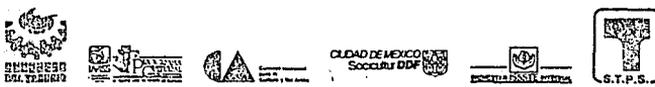


Fig. 15. El cartel convocatoria.

Juegos Culturales. Debajo de éste y dominando la parte central del impreso, se observa una composición en la que, por medio de fotografías, fueron representadas las especialidades de los concursos, dichas fotografías se hallan distribuidas sobre una retícula compuesta por rectángulos horizontales y verticales alternados, los cuales fueron contruidos en proporción al tamaño fotográfico 4X (10.1 por 15.2 cm.) por ser éste un formato muy popular que resultaría familiar al común de los observadores; como un recurso para destacar las imágenes, se dió a las fotografías la apariencia de encontrarse ubicadas en un plano anterior, con respecto de los demás elementos incluidos en el cartel, esto fue posible gracias a la aplicación de una "sombra" negra a cada una de éstas; y con la intención de romper la rigidez que, visualmente, implica una retícula de este tipo se dió a la composición obtenida una inclinación de 12° con respecto a la horizontal. En la parte superior del arreglo, se colocaron, en tres líneas, los nombres de las disciplinas; en su margen derecho, se lee la pregunta: *¿Practicar alguna de estas disciplinas?*; por debajo del bloque de fotos, se distinguen las especificaciones de los centros de información e inscripción, así como las fechas de realización de las etapas; al margen izquierdo se aprecia la exhortación *¡inscríbete y participa!*; los textos descritos siguieron, en todos los casos, la inclinación marcada por la composición fotográfica y fueron realizados en tipos de familia Univers. Por último, al pie del cartel y formando una línea horizontal, se colocaron los logotipos de las instituciones patrocinadoras. Todos estos elementos se ubicaron sobre un fondo gris medio, las fotografías fueron impresas a todo color; el

logotipo del evento corresponde a la versión en color, los claros de la viñeta quedaron calados en blanco; todos los demás componentes (textos y logos), se imprimieron en negro; el soporte de la impresión fue papel couché una cara de 75 gr/m² y se tiraron 11,000 ejemplares, de 40 por 60 cm. (Fig. 16)

No está por de más señalar que, las fotografías contenidas en el cartel (con la sola excepción de la que representa a la literatura), fueron tomadas durante el desarrollo de la edición inmediata anterior de estos mismos juegos, lo que añade un valor adicional a las imágenes, ya que las personas que aparecen retratadas en éstas, fueron en su momento, verdaderos participantes, como lo serían aquellos, que al enterarse, por medio del cartel, de la celebración del evento, se sintieran animados y decidieran inscribirse y concursar. "La fotografía juega un papel determinante porque no sólo permite un nivel creativo sino también una mayor credibilidad en el receptor."⁽¹³⁾

Puede afirmarse que, en general el cartel cumplió su objetivo. Por ejemplo, con base en los registros de las inscripciones recabadas en el D.F. el 46% de las personas inscritas declararon haberse enterado del evento a través del impreso, no obstante que la campaña promocional incluyó también a la radio y (de manera algo limitada) a la T.V. en cobertura nacional.

Técnicamente existen en el cartel algunas fallas que corresponden más al proceso de impresión que al de diseño, por ejemplo, las fotografías se aprecian un tanto difusas a causa de un tramado mal aplicado en la selección de color; los encuadres impresos no correspon-

XIII JUEGOS NACIONALES CULTURALES DE LOS TRABAJADORES

Ricardo Flores Magón



- Ajedrez • Canto
- Canto por grupo • Declamación
- Dibujo • Guitarra • Literatura • Oratoria
- Danzas y bailes tradicionales de México



¿Practicas alguna de estas disciplinas?



¡Inscríbete y participa!

Pide informes en:
El Congreso del Trabajo
Av. Ricardo Flores Magón No. 44
México, D.F., a los teléfonos:
597-79 86 y 597-79 20

Estados: Estatal y D.F., del 21 al 28 de septiembre
Nacional, del 13 al 20 de octubre de 1991

En los Estados, acude a las
Delegaciones Federales del Trabajo,
oficinas del IMSS, ISSSTE,
o a tu sindicato.



Fig. 16. El cartel promocional.

den con fidelidad a los marcados en los originales; además la impresión de los colores planos resultó bastante irregular incluyendo también, la impresión del fondo, que a pesar de haberse marcado en los originales en un tono Pantone 429C al 100% el impresor lo sustituyó por tinta negra en pantalla. Sin embargo, estas fallas responden en gran medida a la manera en que operan los mecanismos administrativos de la dependencia organizadora, que en lugar de propiciar que los diversos procesos que participan en la elaboración de los productos (gráficos en este caso) engranen adecuadamente, por el contrario los desvinculan en detrimento de los resultados.

*** Folleto:**

Una vez captada la atención y habiendo estimulado el deseo de participar, era necesario ampliar el conocimiento que acerca de los Juegos Culturales tuviera, no solo el concursante, sino cualquiera otra persona interesada, de ahí la importancia de contar con un documento que incluyera la información pertinente. Respondiendo a esta necesidad fue editado un cuadernillo que contenía el texto íntegro de la convocatoria así como también el del Reglamento General de Participación.

Se trataba de un folleto de 21 por 13.5 cm., de dieciséis páginas, impresas a dos tintas (roja y negra), sobre papel revolución. La formación se realizó en caracteres tipográficos de familia Univers que en el texto principal tuvieron una altura de 9 pts. en interlineado a 11 pts. Estuvo encuadernado en papel couché de 75 gr/m². La cubierta

reproducía, a escala, los elementos principales del cartel promocional (logotipo, fotos y texto de las especialidades), impresos con las características ya descritas. De este documento la tirada fue de 10,000 ejemplares. (Fig. 17)

• Productos para premiación:

Estos elementos se pueden clasificar en dos grupos: uno, el que corresponde a los premios impresos y el otro que incluye a los tridimensionales. En el primer grupo fueron elaborados seis documentos, tres correspondieron a constancias de participación, dos a diplomas de premiación y uno a reconocimientos para los miembros del jurado calificador. Con el objeto de facilitar su manejo, rotulación y conservación, se eligió un tamaño que, para los seis documentos, fue de 21.5 por 33 cm. (formato oficio), aprovechado en sentido vertical. Como soporte para la impresión fue utilizada cartulina opalina holandesa de 225 gr/m², material que otorgó a los impresos una apariencia de calidad. La reproducción fue realizada a una sola tinta (pantone 5405 U). En razón de los altos costos de los demás premios, el Comité Organizador solicitó que se buscara la manera de economizar sin sacrificar demasiado la calidad del resultado final; por esta causa el diseño de los seis impresos siguió un mismo patrón, el cual quedó integrado de la siguiente manera: a la cabeza, el logotipo de los Juegos Culturales, al pie los logos de las seis instituciones patrocinadoras, al centro, en pantalla al 15%, la parte gráfica del logotipo del Congreso del



Fig. 17. Cubierta del folleto "Convocatoria y reglamento".

Trabajo y sobrepuestos a éste los textos correspondientes a cada documento, todos los textos fueron realizados en tipos Univers 75, con excepción de las palabras *CONSTANCIA*, *DIPLOMA* y *RECONOCIMIENTO* que se formaron en Univers 76. (Fig. 18)

En el segundo grupo se ubican los objetos con que se premió a los ganadores de los tres primeros lugares de cada concurso, y que para la etapa Estatal y D.F. consistió en una placa metálica fotograbada montada sobre madera; y para la etapa Nacional en un trofeo con el busto de Ricardo Flores Magón. En el primer caso la descripción del diseño es la siguiente: sobre un espacio con forma de rectángulo apaisado de 19 por 11 cm. se colocó, en la parte superior, al centro, la versión en color del logotipo de los Juegos Culturales; a la misma altura pero al lado izquierdo el logo del C.T. en negro y rojo, y al lado derecho, en los mismos colores, el logo de la S.T.P.S.; en la parte baja del formato se distribuyeron los cuatro logos restantes, repartidos en una línea y coloreados en negro; en la zona intermedia, y al centro de ésta, se ubicó un cuadrado en rojo que en su interior llevó, calado al tono del fondo, un grafismo que representaba la especialidad del premio; a la izquierda de éste, se situaron los textos que indicaban el nombre de la especialidad y el lugar correspondiente, y a la derecha, la leyenda *ETAPA ESTATAL Y D.F., 1991*. El fondo general de la composición se hizo en tres versiones de acuerdo al lugar premiado (para el primero, dorado; plateado, para el segundo y cobrizo para el tercero). El soporte de este diseño fue, como ya se dijo, una serie de placas metálicas fotograbadas y coloreadas; éstas se entregaron, a los ganadores, montadas en piezas

rectangulares de madera de 24 por 15 por 1.8 cm. Es necesario apuntar que los grafismos incluidos en estas placas no fueron diseñados ex profeso para la presente edición de los Juegos Culturales, sino que fueron tomados de los carteles promocionales de las ediciones X y XI. (Fig. 19)

La idea de entregar como premio de la etapa Nacional un trofeo con la efigie de Ricardo Flores Magón, más que innovadora resultaba ser una acción de rescate, ya que según lo expresado por uno de los miembros del equipo operativo del Comité Organizador, la costumbre de entregar este tipo de recompensas se inició en alguna de las primeras ediciones de los Juegos Culturales y que desafortunadamente por cuestiones de orden económico había sido suspendida hasta la presente. Al exponer en una de las reuniones de trabajo del Comité Organizador esta idea, la propuesta fue tomada en consideración por una de las instituciones patrocinadoras, la cual se ofreció a otorgar apoyo económico que, aunque limitado, ayudó para efectuar la manufactura del trofeo. Y así fue cómo, tomando como base para los moldes un trofeo de aquellos ya mencionados, mismo que obraba en la colección de un veterano líder sindical, fue elaborada la serie de figuras necesarias para premiar esta XIII edición. Los bustos fueron vaciados en plomo antimoniado —material que, a decir del representante del fundidor, era susceptible de reparación en caso de alguna eventual fractura—; se les dió una pátina pavonada en bronce y montaron sobre bases de ónix que al frente llevaron una pequeña placa fotgrabada de 6 por 10 cm. que incluía, aparte del logotipo de los Juegos Culturales, la etapa, el año, el lugar obtenido y la especialidad correspondiente. (Fig. 20)

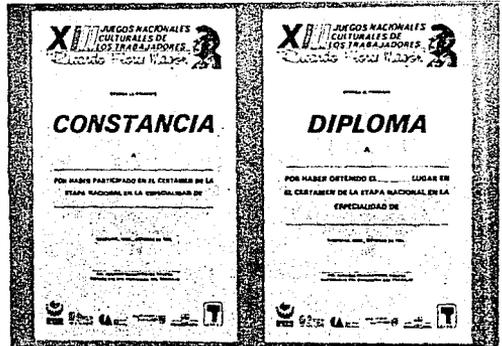


Fig. 18. Impresos de constancia y premiación.

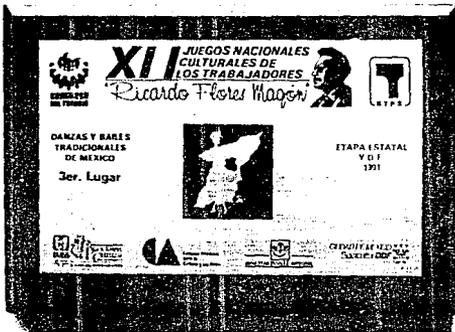


Fig. 19. Placa fotografada.



Fig. 20. Trofeo "Ricardo Flores Magón".

*** Productos Gráficos para la etapa Nacional:**

Como fue explicado en el capítulo anterior, la realización de los XIII Juegos Culturales se llevó a cabo en dos etapas, primero la Estatal y D.F., que tuvo lugar, simultáneamente, en cada uno de los estados de la República, a la que siguió la etapa Nacional, en la que competirían exclusivamente los ganadores del primer lugar de cada especialidad de la primera fase. Las diversas actividades efectuadas a lo largo de los seis días que duró el evento Nacional, tuvieron como sede las instalaciones del Centro Vacacional Oaxtepec del I.M.S.S. en el estado de Morelos, donde además se brindó alojamiento y alimentación no sólo a los integrantes de las treinta y dos delegaciones estatales, sino que también estuvieron concentrados tanto, miembros del Jurado Calificador, como el personal y representantes oficiales del Comité Organizador Nacional. Organizar y atender adecuadamente a un grupo de esas dimensiones (al rededor de 850 personas), hacía indispensable contar con productos gráficos que facilitarían la identificación y clasificación de los asistentes, el control y supervisión de los servicios y la orientación y auxilio oportunos.

Para posibilitar la identificación de los concurrentes se diseñó un gafete que, estando impreso sobre cartulina Canson de tres colores diferentes, hizo posible también clasificarlos de acuerdo al papel de su participación, asignando a los concursantes el color amarillo, a los Jurados café claro y azul para los miembros del Comité Organizador. La impresión se hizo a una tinta en negro. La configuración de este

gafete fue muy sencilla, en la parte superior de un rectángulo apaisado de 6 por 9 cm., se colocó el logotipo de los Juegos Culturales, al centro tres líneas para incluir el nombre del portador, la actividad y la entidad de procedencia; y debajo de estas las frases *ETAPA NACIONAL CENTRO VACACIONAL IMSS OAXTEPEC, MOR. OCTUBRE, 1991*. Estas tarjetas fueron colocadas dentro de micas portagafete para facilitar su presentación permanente. (Fig. 21)

Dos de los servicios en que se hizo indispensable llevar un control estricto fueron, el de garantizar el libre acceso de los vehículos acreditados al Centro Vacacional y el de la alimentación para todo el grupo. El problema de los vehículos fue resuelto mediante la elaboración de un pase de estacionamiento, impreso en negro sobre una tarjeta, orientada en forma vertical, de cartulina Canson color naranja de 28 por 21.5 cm., como todos los productos de este evento, el pase llevó en la parte superior el logotipo oficial, debajo de éste, en cuatro líneas, la etapa el lugar y la fecha; más abajo y destacado entre un par de plecas la frase *PASE DE ESTACIONAMIENTO*; después cuatro líneas con la autorización y condiciones de acceso y al pie de la composición, los seis logotipos de las instituciones patrocinadoras. (Fig. 22)

El control de los servicios de alimentación se logró gracias a una tarjeta de cupones desprendibles. El tamaño de ésta fue de 6 por 18 cm., se imprimió en tinta negra sobre cartulina Canson color gris; estaba dividida en dos secciones, la mitad izquierda presentaba el logotipo de los Juegos Culturales, los datos generales del evento, la frase *TARJETA PARA ALIMENTACION*, un espacio para estampar el

nombre del titular, y por último advertencias acerca de su uso y cuidado. La mitad derecha la integraban dieciocho casillas marcadas por líneas punteadas perforadas que facilitaron el recorte de los cupones según se les fuera requiriendo; cada cupón llevaba impreso el número del día y el alimento correspondiente; precisamente al centro, entre ambas secciones, se marcó un dobléz, que al ser practicado, igualaba el tamaño de esta tarjeta con el de los gafetes de identificación, lo que hacía posible que los dos pudieran ser guardados en la misma mica portagafete y con esto, reducir al máximo el riesgo de olvidos, extravío e incluso robo. (Fig 23)

Tomando en cuenta las extensas dimensiones del centro vacacional, el número de personas involucradas, la cantidad de eventos que serían realizados y el natural desconocimiento que la inmensa mayoría de concurrentes tendría respecto de la ubicación de las diversas instalaciones y servicios, fue indispensable brindar al grupo algunos elementos que contribuyeran a informarle y orientarle, de manera general, en lo concerniente al evento y su entorno. Para este fin fueron diseñados: un croquis para la localización de las diversas instalaciones, un programa general de actividades y carteles de señalización para los diversos certámenes. El croquis de ubicación fue elaborado en formato carta apaisado y contenía, representado muy escuetamente, un plano de la parte del Centro Vacacional destinada a los Juegos Culturales, señalando las instalaciones en que se llevarían a cabo las diversas actividades. El programa general de actividades, consistió en una gráfica realizada en marcadores de color, sobre un soporte de 70 por 110 cm.



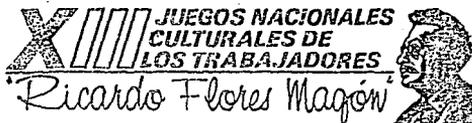
Nombre: _____

Actividad: _____

Entidad: _____

**ETAPA NACIONAL
CENTRO VACACIONAL IMSS
OAXTEPEC, MOR. OCTUBRE, 1991.**

Fig. 21. Gafete.



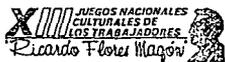
**ETAPA NACIONAL
CENTRO VACACIONAL IMSS
OAXTEPEC, MOR.
OCTUBRE, 1991.**

PASE DE ESTACIONAMIENTO

**El portador del presente tendrá derecho a ingresar a las instalaciones del Centro Vacacional con vehículo y acompañantes.
El Comité Organizador**



Ciudad de México
Secretaría de Salud



ETAPA NACIONAL
CENTRO VACACIONAL IMSS
OAXTEPEC, MOR. OCTUBRE, 1991.

TARJETA PARA ALIMENTACION

Nombre: _____
Esta Tarjeta es personal e intransferible. El Titular será responsable del buen uso y conservación de la misma.

25	DEAYUNO	25	COMIDA	24	DEAYUNO	23	COMIDA	22	DEAYUNO	21	DEAYUNO	20	COMIDA
24	COMIDA	23	DEAYUNO	22	COMIDA	21	DEAYUNO	20	COMIDA	19	DEAYUNO	18	COMIDA
23	COMIDA	22	DEAYUNO	21	COMIDA	20	DEAYUNO	19	COMIDA	18	DEAYUNO	17	COMIDA
22	COMIDA	21	DEAYUNO	20	COMIDA	19	DEAYUNO	18	COMIDA	17	DEAYUNO	16	COMIDA
21	COMIDA	20	DEAYUNO	19	COMIDA	18	DEAYUNO	17	COMIDA	16	DEAYUNO	15	COMIDA
20	COMIDA	19	DEAYUNO	18	COMIDA	17	DEAYUNO	16	COMIDA	15	DEAYUNO	14	COMIDA
19	COMIDA	18	DEAYUNO	17	COMIDA	16	DEAYUNO	15	COMIDA	14	DEAYUNO	13	COMIDA
18	COMIDA	17	DEAYUNO	16	COMIDA	15	DEAYUNO	14	COMIDA	13	DEAYUNO	12	COMIDA
17	COMIDA	16	DEAYUNO	15	COMIDA	14	DEAYUNO	13	COMIDA	12	DEAYUNO	11	COMIDA
16	COMIDA	15	DEAYUNO	14	COMIDA	13	DEAYUNO	12	COMIDA	11	DEAYUNO	10	COMIDA
15	COMIDA	14	DEAYUNO	13	COMIDA	12	DEAYUNO	11	COMIDA	10	DEAYUNO	9	COMIDA
14	COMIDA	13	DEAYUNO	12	COMIDA	11	DEAYUNO	10	COMIDA	9	DEAYUNO	8	COMIDA
13	COMIDA	12	DEAYUNO	11	COMIDA	10	DEAYUNO	9	COMIDA	8	DEAYUNO	7	COMIDA
12	COMIDA	11	DEAYUNO	10	COMIDA	9	DEAYUNO	8	COMIDA	7	DEAYUNO	6	COMIDA
11	COMIDA	10	DEAYUNO	9	COMIDA	8	DEAYUNO	7	COMIDA	6	DEAYUNO	5	COMIDA
10	COMIDA	9	DEAYUNO	8	COMIDA	7	DEAYUNO	6	COMIDA	5	DEAYUNO	4	COMIDA
9	COMIDA	8	DEAYUNO	7	COMIDA	6	DEAYUNO	5	COMIDA	4	DEAYUNO	3	COMIDA
8	COMIDA	7	DEAYUNO	6	COMIDA	5	DEAYUNO	4	COMIDA	3	DEAYUNO	2	COMIDA
7	COMIDA	6	DEAYUNO	5	COMIDA	4	DEAYUNO	3	COMIDA	2	DEAYUNO	1	COMIDA
6	COMIDA	5	DEAYUNO	4	COMIDA	3	DEAYUNO	2	COMIDA	1	DEAYUNO	0	COMIDA

Fig. 23. Tarjeta para alimentación.

Fig. 22. Pase de estacionamiento.

(pliego de cartulina Show Card) que contenía: el calendario de actividades, los horarios y los lugares en que se llevarían a cabo. En lo relativo al sistema de señalización, éste fue muy simple y se destinó a ubicar los eventos conforme al calendario de realización; los señalamientos eran en una serie de carteles de 40 por 60 cm. que orientados en forma vertical, llevaban en la cabeza, el logotipo de los Juegos culturales, tal como aparecía en los carteles promocionales, el resto de la superficie estaba cubierto por el nombre de la especialidad, en tipografía Univers 76 ocupando casi todo el espacio, dejando libre una sección para colocar alguna flecha u orientación textual, mismas que serían colocadas dependiendo de las circunstancias del momento. (Figs. 24 y 25)

° Ambientaciones para actos oficiales:

Como ya fue señalado en otra parte del texto, por mucho que se pretenda desvincular a las actividades de fomento y promoción cultural de las de orden político, ésto resulta imposible de lograr, ya que ambas son producto de una misma realidad; incluso, bajo esquemas político-económicos como el de nuestro país, en muchas ocasiones la única oportunidad que existe para apoyar la continuidad o la mera supervivencia de ciertos procesos de producción cultural es posible gracias a las subvenciones otorgadas por los organismos del Estado, subsidios que casi siempre dependen de la utilidad o interés político que estas actividades representen para la entidad o entidades patrocinadoras. Esta simbiótica relación se hace manifiesta, en el caso de los Juegos



CROQUIS DE UBICACION

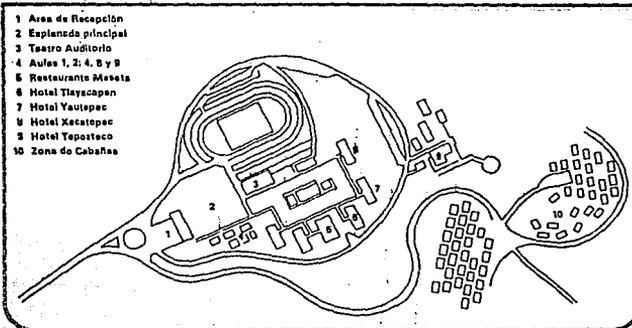


Fig. 24. Croquis de ubicación.

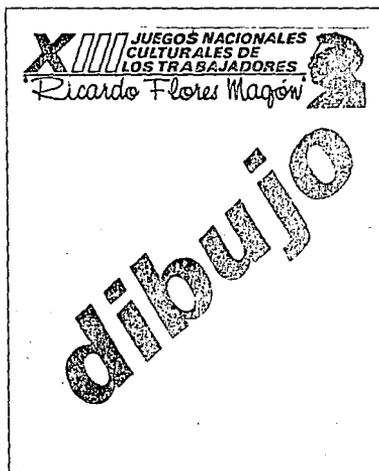


Fig. 25. Señalamiento para eventos.

Culturales, en la serie de actos oficiales que con diversos motivos hubieron de efectuarse.

El diseño gráfico vino a ser un recurso sumamente importante y necesario para la realización de estas ceremonias, ya que a través de una ambientación bien lograda, se hacía posible proyectar una imagen de organización y solidez, lo que redituaria a las instituciones organizadoras, a sus representantes y al evento mismo, beneficios de diversa índole.

Las ceremonias que en esta decimotercera edición requirieron de ser ambientadas fueron: la de Instalación del Comité Organizador Nacional y las de inauguración y clausura, tanto de la etapa Distrito Federal, como de la Nacional. En todas estas ocasiones la base de los diseños fue el logotipo oficial del evento; la configuración de cada una dependió, como es natural, de los espacios en que serían realizadas. El acto de Instalación del Comité Organizador Nacional se efectuó en el salón de usos múltiples de la sede del Congreso del Trabajo, dicho acto, en el que fueron firmados los protocolos mediante los cuales se formalizaban los compromisos adquiridos por las instituciones participantes para la realización de los Juegos Culturales, fue calculado para una asistencia aproximada de sesenta invitados. La ambientación, que fue colocada detrás de la mesa de honor, tuvo como soporte una pared falsa construida con mamparas de madera que sumaron una superficie de 240 por 840 cm.; partiendo de un eje central y a una altura mínima de 120 cm., contados a partir del piso, para evitar en lo posible las obstrucciones visuales de la composición, se dispuso al lado

izquierdo una reproducción de la versión en color del logotipo de los Juegos Culturales de 100 por 300 cm., realizada en unícel (Fig. 26); al lado derecho del mismo eje y en letras del mismo material el texto *INSTALACION DEL COMITE ORGANIZADOR NACIONAL* y la fecha; por último, en ambos laterales, distribuidos de tres en tres, los logotipos de las instituciones que patrocinaron el evento, realizados también en unícel (Fig. 27). En el caso de la ambientación para las ceremonias de inauguración y clausura de la etapa Distrito Federal las condiciones variaron en gran medida, por principio, las ceremonias se efectuaron en el teatro-auditorio del Congreso del Trabajo con una capacidad para casi ochocientos espectadores (tan solo en el presidium se instalaron casi treinta invitados especiales); esta vez fue el propio ciclorama del teatro el que sirvió de soporte a la ambientación de ambas ceremonias, por lo que se contaba con una superficie bastante considerable en la que había de distribuir los elementos visuales; ahora el logotipo estuvo colocado al centro de la composición, debajo de éste, también centrado, el texto *CEREMONIA DE INAUGURACION* (este texto fue sustituido en la clausura por el correspondiente) en una línea, debajo de ésta, otra que indicaba la etapa, nuevamente fueron colocados en los laterales los logotipos de las seis instituciones, la altura mínima a partir de la cual fueron dispuestos los elementos fue 170 cm. Se hace notar que por la escasez de recursos financieros, los elementos visuales utilizados para estas ambientaciones fueron los mismos que se usaron en la ambientación primeramente referida (Fig. 28). Como fue explicado anteriormente la totalidad de los eventos de la etapa Nacional fueron

realizados en las instalaciones del Centro Vacacional Oaxtepec del I.M.S.S., por lo que ambientar las ceremonias de inauguración y clausura de esta etapa implicó considerar, entre otros, problemas relacionados con la transportación de materiales y los reducidos tiempos para producción con que se contaba; habiendo tomado en cuenta lo anterior se concluyó que la alternativa más conveniente para poder llevar a cabo la ambientación de los actos descritos fue solicitar la manufactura de una manta de 6 por 10 m. que en su parte central incluiría el logotipo de los Juegos Culturales, debajo de éste, distribuido en tres líneas *ETAPA NACIONAL / CEREMONIA DE INAUGURACION / OAXTEPEC, MORELOS OCTUBRE 1991*, para que la misma manta pudiera ser utilizada en el acto de clausura, se encargó la rotulación adicional de una banda con este texto, para ser sobrepuesta en el momento necesario. (Fig. 29)

° **Otros productos:**

En esta última sección se hace recuento de productos que en un principio no estuvieron incluidos en el plan de trabajo y que fueron incorporados posteriormente, como resultado de los acuerdos logrados en las periódicas reuniones de trabajo de los representantes del Comité Organizador.

En primer término se hace referencia a una limitada serie de anuncios espectaculares (Fig. 30), que como apoyo a la campaña de difusión del evento fueron propuestos y realizados por dos de las

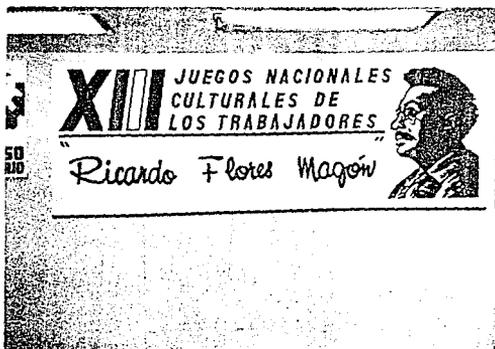


Fig. 26. Logotipo en unisel.



Fig. 27. Ambientación para la Instalación del Comité Organizador Nacional.



Fig. 28. Ambientación para la ceremonia de Inauguración de la etapa D.F.

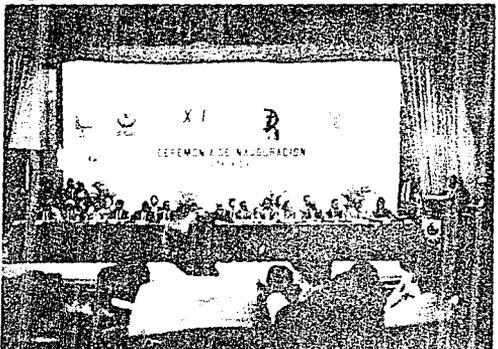


Fig. 29. Ambientación para la ceremonia de inauguración etapa Nacional.

instituciones, a partir de originales producidos para este fin. Persiguiendo también la intención de reforzar la propaganda del evento, se efectuó la manufactura de mantas pasacalle (Fig. 31). Por último, se consigna la realización de mantas para dar la bienvenida a las delegaciones estatales en su arribo a la etapa Nacional. (Fig. 32)

Antes de cerrar este capítulo es conveniente hacer énfasis en un factor que influyó de forma permanente y determinante en el proceso de producción de los elementos gráficos y visuales en particular y sobre la totalidad del evento en lo general, este factor es el económico. La escasez de recursos financieros representó una amenaza constante, que según el momento iba, desde la cancelación de algún impreso, hasta la suspensión total del certamen, esta amenaza sólo pudo ser disipada mediante la búsqueda de alternativas para la solución de cada problema, desde la negociación de apoyos monetarios o en especie, hasta la completa reformulación de los productos, así como también el uso de técnicas y recursos alternativos para la realización tanto de los dummies como de los originales e incluso de los propios elementos gráficos producidos.

Uno de estos recursos, que fue básico para la resolución de problemas materiales es la fotocopia, ya que por ejemplo, ante la imposibilidad presupuestal de tener acceso a copias fotomecánicas de precisión se hizo uso de la xerografía como recurso suplementario; otro caso en que el fotocopiado resultó de utilidad fue como reemplazo del offset en tirajes de cantidades reducidas (de hasta 500 ejemplares) de impresos en negro; otros recursos alternativos empleados (y sólo por



Fig. 30. Cartelera espectacular.



Fig. 32. Manta de bienvenida a participantes en la etapa Nacional.



Fig. 31. Manta promocional.

mencionar algunos) fueron: el reciclaje de elementos visuales, como en el caso de las ambientaciones; el empleo restringido de los costosos materiales profesionales de diseño y su sustitución por productos de uso un tanto más cotidiano; la elaboración de productos gráficos de vida efímera, como los carteles elaborados para la señalización, en lugar de la impresión de los mismos; etc. Como puede verse en el proceso de producción del diseño participan otros muchos factores que se suman a la creatividad y habilidades técnicas del diseñador gráfico para hacer viables sus propuestas.

NOTAS CAPITULO III

(1) Vladímir I. Lenín; "Federico Engels" en Carlos Marx, Federico Engels, *Obras Escogidas*; p. 15.

(2) Daniel Prieto Castillo, *Diseño y Comunicación*, p. 9.

(3) Borizov - Zhamin - Makárova, *Diccionario de Economía Política*, p. 29.

(4) Carlos Marx y Federico Engels, *Obras Escogidas*, p. 37.

(5) Idem.

(6) Coordinación Nacional de Cultura para los Trabajadores del C.N.C.A. *Documento de Presentación*, p. 1.

(7) Félix Beltrán, *Acerca del Diseño*, p. 16.

(8) Idem, p. 15.

(9) Pierre Guiraud, *La Semiología*, p. 40.

(10) Beltrán, Félix, *Op. cit.*, p. 15.

(11) Oscar Olea y Carlos González Lobo, *Análisis y Diseño Lógico*, p. 23.

(12) Beltrán, Félix, *Op. cit.*, p. 15.

(13) *Idem*, p. 51.

CONCLUSIONES

Diseñar no es una tarea fácil, sobre todo cuando se concibe al diseño como un instrumento capaz de hacer posible la comunicación entre grupos humanos, lo que de entrada implica una gran responsabilidad para quien lo pretenda ejercer. Por principio, al diseñar se involucran una serie de factores de la más diversa índole, desde los expresamente identificados con el problema en turno, hasta aquellos que, en apariencia, le son ajenos, y que sólo después de haber indagado lo suficiente adquieren relevancia. También hay que considerar que, la gran mayoría de las veces, el diseñador gráfico desempeña un papel de intermediario entre la instancia que comunica y los destinatarios de los mensajes, lo que torna delicada la labor, ya que la función del diseño se cumple verdaderamente sólo cuando sus productos son capaces de transmitir eficientemente los mensajes para los que fueron creados; a esto hay que sumar los aspectos creativos, técnicos y socioeconómicos inherentes a este apasionante quehacer profesional.

Por estas razones, cuando se recibió la comisión de diseñar los productos gráficos que eran necesarios para la realización de los XIII

Juegos Nacionales Culturales de los Trabajadores "Ricardo Flores Magón" se pensó conveniente abordar el problema desde diferentes ángulos. En primer lugar se trató de conocer todo lo relacionado con el evento mismo (historia, filosofía, organización, necesidades de promoción, recursos de producción, etc.). Simultáneamente se consideraron los requerimientos específicos expresados por el Comité Organizador (objetivos, tiempos, costos, contenidos, políticas, etc.). Habiéndose recabado esta información, se hizo evidente la verdadera importancia que, tanto para el sector laboral en lo particular como para el ámbito de las culturas populares del país en lo general, tiene el evento; por esto se concluyó que, para superar las deficiencias detectadas en los antecedentes gráficos que fueron recabados, era necesario contar con una base teórica aún más profunda; de la investigación documental efectuada se determinó que el análisis de los conceptos de *trabajo*, *cultura* y *diseño* resultaban fundamentales para la correcta ubicación de la problemática gráfica a resolver.

Una de las consecuencias más interesantes de esta investigación fue encontrar que la relación que existe entre estos tres conceptos es muy profunda, ya que de acuerdo al análisis efectuado, el trabajo se constituye en la clave para descifrar, tanto la compleja evolución de la humanidad como la razón y el significado de sus infinitas expresiones, ya sean éstas materiales o intelectuales (entre las que se cuentan, obligadamente, la cultura y el diseño). Entender estas manifestaciones como producto de la relación que se establece entre los hombres con motivo de los procesos de producción resulta sumamente útil, ya que de

esta forma el análisis tomará en cuenta las condiciones económicas y sociales del medio y el momento en el que se dan, y no solamente los productos resultantes de estas expresiones, lo que hace que éstas adquieran el carácter de procesos de producción específicos y complementarios, abriendo la posibilidad de interpretarlos desde un punto de vista dinámico, en correspondencia con la dialéctica del entorno humano.

Al tener definido teóricamente el problema y haber evaluado los requerimientos particulares del Comité Organizador, se cubrían dos condiciones básicas, sin embargo, existía un tercer elemento sin el cual no hubiera sido posible garantizar la efectividad de los productos diseñados: el público. Había que delinear el perfil del sector de la población al que serían dirigidos los mensajes, porque no se puede pensar en el público como una masa homogénea; de la investigación efectuada se estimó que el espectro social en el que incidirían los productos promocionales era sumamente amplio, ya que incluiría desde trabajadores con nivel de ayudante general hasta profesionistas especializados, que como única coincidencia tendrían el practicar alguna de las nueve disciplinas artístico-culturales incluidas en estos Juegos.

De la suma de todas las circunstancias anteriormente descritas se derivaron las características generales del conjunto de productos gráficos utilizados en la realización del evento. Debido a la gran diversidad de niveles socioeconómicos de los posibles participantes, los elementos gráficos debían ser muy legibles y de fácil retención en la memoria, por lo que se recurrió al uso de familias tipográficas de estructura simple en todos los textos y elementos gráficos figurativos

con referentes más o menos próximos a la experiencia del observador. En cuanto al manejo de la imagen, se procuró la presencia sistemática del logotipo oficial del evento en la totalidad de los productos diseñados, con lo que se estableció la identidad gráfica de la decimotercera edición del certamen, la cual le confirió a éste el carácter de seriedad, organización, confiabilidad y espíritu institucional que a su vez requerían los organizadores. No está por demás señalar que desde el diseño de la cédula de inscripción hasta los espectaculares callejeros, pasando por los carteles y los trofeos, siempre estuvo presente la idea de que el diseño debía favorecer la función del producto, pero sin descuidar la presencia estética de los mismos.

Otro factor que hizo sentir su presencia a lo largo del proceso de diseño fue el económico. En algunas ocasiones la inestabilidad presupuestal logró hacer tambalear no sólo la viabilidad de algún diseño sino que llegó a amenazar al evento en su totalidad, por lo que se requirió aplicar la creatividad para encontrar alternativas que hicieran posible superar los obstáculos económicos.

A manera de conclusión final se puede afirmar que el proceso de diseño de los productos gráficos para los XIII Juegos Nacionales Culturales de los Trabajadores "Ricardo Flores Magón" es un ejemplo válido de lo que puede ser el diseño gráfico, concebido como un recurso posibilitador de la comunicación social, en el que esté presente el ánimo de intentar comprender conscientemente las determinantes intrínsecas y extrínsecas del problema planteado. Ya que así como cuando se realiza una composición gráfica cada línea, cada punto, cada elemento

requiere de una justificación para estar en armonía con el todo, así también es indispensable la justificación conceptual de cualquier propuesta de diseño gráfico.

Lo que se intentó fue crear una imagen gráfica con la capacidad de representar lo esencial de un evento en el que coexisten sin pudor la política y el arte, el trabajo y la cultura, lo tradicional y lo pasajero, lo festivo y lo solemne, la crítica y la alabanza al sistema y sus representantes, lo reaccionario y lo revolucionario; en suma un pequeño y efímero crisol en el que como fiel espejo se reflejan las múltiples contradicciones que conforman esta realidad llamada México.

FUENTES DE INFORMACION

BIBLIOGRAFICAS:

BELTRAN, Félix, *Acerca del Diseño*, ed. Unión, La Habana, Cuba, 1975, 98 pp.

BORISOV - Zhamin - Makárova, *Diccionario de Economía Política*, ed. Grijalbo, México, 1983, 570 pp.

C.T.M. - CONACURT, *Manual Guía del Primer Seminario Nacional de Capacitación Sindical sobre Aprovechamiento del Tiempo Libre y Recreación del Trabajador*, ed. CONACURT, México, 1978, 397 pp.

FRUTIGER, Adrián, *Signos, Símbolos, Marcas, Señales.*, ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1981, 286 pp.

GARCIA Cancilini, Néstor, *Cultura y Sociedad: una introducción*, S.E.P./ Dirección General de Culturas Populares, 1981 (fragmentos);

en: *Animación Cultural Educación y Cultura: estudios y antología de textos*, S.E.P. / Dirección General de Promoción Cultural, México, 1988, 320 pp.

GARCIA Canclini, Néstor, *Las Culturas Populares en el Capitalismo*, ed. Nueva Imagen, México, 1984, 224 pp.

GUIRAUD, Pierre, *La Semiólogía*, ed. Siglo XXI, México, 1971, 133 pp.

LLOVET, Jordi, *Ideología y Metodología del Diseño*, ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1981, 161 pp.

MARX, Carlos y Engels, Federico, *Obras Escogidas*, ed. Progreso, Moscú, 1969, 855 pp.

OLEA, Oscar y González Lobo, Carlos, *Análisis y Diseño Lógico*, ed. Trillas, México, 1977, 147 pp.

PAOLI, Antonio, *La Comunicación*, ed. Edicol, México, 1979, 195 pp.

PRIETO Castillo, Daniel, *Diseño y Comunicación*, ed. U.A.M.-X., México, 1932, 149 pp.

SANCHEZ Vázquez, Adolfo, *Las Ideas Estéticas de Marx*, ed. Era, México, 1981, 293 pp.

SWINGEWOOD, Allan, *El Mito de la Cultura de Masas*, ed. Premiá, México, 1981, 141 pp.

WONG, Wucius, *Fundamentos del Diseño Bi y Tridimensional*, ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1982, 204 pp.

HEMEROGRAFICA:

Revista "Obras", artículo anónimo, *Nueva Imagen de Empresa*, México, oct. 1977, pp. 24 - 28.

OTRAS:

Archivos de la Oficina de Asesoría Cultural del Comité Nacional Mixto de Protección al Salario, México.

Comité Organizador Nacional de los XIII Juegos Nacionales Culturales de los Trabajadores "Ricardo Flores Magón", *Convocatoria y Reglamento General* (folleto), México, 1991, 18 pp.

Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, *Programa Nacional de Cultura*, 1990 - 1994, México, (mimeo), 1990, 80 pp.

Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Coordinación Nacional de Cultura para los Trabajadores, *Documento de Presentación*, (mimeo), México, 1991.