



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTONOMA DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL
DE
ARTES PLASTICAS

LA FOTOGRAFIA
ELEMENTO PRINCIPAL
PARA LA ELABORACION
DE UN CARTEL

• T E S I S •
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LIC. EN DISEÑO GRAFICO

• P R E S E N T A •
ALEJANDRA CABRERA VELASCO

Director:
VICTOR MONROY DE LA ROSA

Asesor:
LUIS ENRIQUE BETANCOURT



SECRETARIA
ACADEMICA
Escuela Nacional de
Artes Plásticas

México, D.F. 1993

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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



INDICE

INTRODUCCION	1
ANTECEDENTES HISTORICOS Y CULTURALES DE CD. VALLES, SAN LUIS POTOSI	3
CAPITULO I	
1. CARTEL	12
1.1 ANTECEDENTES DEL CARTEL	13
1.2 CLASIFICACION DE LOS CARTELES POR EL DESARROLLO DE SU TECNICA	24
a) Cartel con ilustración	
b) Cartel con fotografia	
c) Cartel con copias fotostáticas	
CAPITULO II	
2. LA FOTOGRAFIA Y EL DISEÑO	29
2.1 COMO AUXILIA LA FOTOGRAFIA AL DISEÑO GRAFICO	31
2.2 EFECTOS FOTOGRAFICOS	33
a) Alto contraste	
b) Trama y textura	
c) Virado	



2.3 QUE ES EL RETOQUE	36
a) Coloreado a mano	
b) Acuarela	
c) Gouache	
d) Oleo	
CAPITULO III	
3. DISEÑO FOTOGRAFICO Y SUS ELEMENTOS	41
3.1 COMPOSICION FOTOGRAFICA DE LAS IMAGENES DEL CARTEL	46
3.2 ASPECTOS QUE SE CONSIDERARAN PARA LA REALIZACION DEL CARTEL	53
CONCLUSIONES	57
BIBLIOGRAFIA	59



INTRODUCCION:

Día a día la Fotografía está ascendiendo como medio creativo en y para el registro de imágenes, sobre todo con el equipo y las técnicas alternativas que nos ofrece.

En cualquier parte a donde uno voltee y vea, lo que se observan son imágenes y en todos los casos se está tratando de comunicar información de un modo que resulte nuevo e interesante para el receptor, y si estas son fotografías, nos pueden transportar a un espacio o a un tiempo, volviéndose en un elemento único dentro de cualquier idea gráfica, ya que obteniendo una buena imagen fotográfica hablará más que el acumulamiento de textos y así se logrará un mejor impacto en los mensajes de comunicación.

El presente trabajo está enfocado a la fotografía como elemento principal para la solución de un cartel, y esta investigación se genera a través de un interés muy personal; que es el recuperar, preservar y difundir la riqueza cultural de los grupos étnicos que habitan la huasteca potosina, ya que hay muy poco conocimiento de estas étnias. Tomando al municipio de Cd. Valles, S.L.P., como principal centro de desarrollo económico y social de la región y contactando con gente que ampliará nuestra investigación.

Así como características del cartel que nos sirvan de apoyo para la solución de este; al igual que técnicas y lenguaje de la fotografía como: alto contraste, texturas, virados, retoque, así como tomar en cuenta y utilizar los conocimientos de diseño gráfico y del fotográfico, teniendo así la oportunidad de planear mejor las imágenes que contendrá este proyecto; así como retomar características (estilo y técnica) para enriquecer nuestra idea.

El trabajo está dividido en tres capítulos: Dentro del capítulo uno, se exponen antecedentes del cartel y su clasificación por el desarrollo de su técnica; ya sea ilustración, fotografía o copia fotostática.



En el capítulo dos, se habla de cómo surge la relación entre la fotografía y el diseño, como se auxilian, efectos fotográficos de laboratorio y técnicas de retoque.

El capítulo tercero y último, explica qué es el diseño fotográfico, su utilidad y componentes básicos; así como la elaboración y composición de las imágenes que entrarán a formar parte del cartel.

Terminando con el desarrollo de la propuesta con un boceto de este, haciendo mayor énfasis a la producción fotográfica final.



ANTECEDENTES HISTORICOS Y CULTURALES DE CIUDAD VALLES, SAN LUIS POTOSI (Principal Centro de Desarrollo de la Huasteca Potosina).

La extensión conocida como la huasteca prehispánica fué muy variable, se puede decir que esta abarcó una gran parte del sur de Tamaulipas, el norte de Veracruz, el este de San Luis Potosí y algunas partes de Querétaro, Hidalgo y Puebla.

Los límites naturales de esta son al este y al oeste el Golfo de México y la Sierra Madre Oriental.

El territorio de la huasteca presenta una gran variedad de climas y paisajes naturales. Se pueden distinguir 3 subregiones: la costa, la llanura costera y la sierra.

En la huasteca potosina encontramos selvas, bosques tropicales, manantiales, cascadas, pozas, lagunas de color turquesa, manantiales de aguas termales, flora y fauna, constituyendo así el paisaje de esta zona. En cuanto al clima de la región potosina que se encuentra situada al norte de Valles - Ebanos es más seca que aquella que está situada al sur: en esta región subtropical se desarrollaron las altas culturas y muy pocas pudieron contrarrestar un medio como este para expandirse. Los habitantes de la región huasteca o comúnmente conocidos como los huastecos formaron parte de la gran familia maya y fué esta una de las que más se distinguió en la época prehispánica por el desarrollo de su cultura en el nuevo continente. Los mayas se extendían desde Soto La Marina (Tamaulipas) hasta América Central; después se dividió en dos ramas: La Huasteca al Norte y la de Yucatán al Sur. La ocupación del centro de Veracruz por otros pueblos aisló a los huastecos del resto; de esta manera empezaron a desarrollar una cultura propia y libre de influencias.

Los huastecos eran como los mayas, de baja estatura, branquicéfalos de frente ancha y cabeza chata, anchos de espalda y el pecho desarrollado, eran delgados pero fuertes de musculatura; brazos largos, manos y pies



pequeños. Su tez es morena; el cabello lacio y grueso, de color castaño oscuro o negro y los hombres son lampiños. Practicaban la mutilación dentaria como adorno, limándose los dientes e incrustándose pequeñas piedras de diferentes materiales y se los teñían de negro y de otros colores.

Este fué un pueblo muy «especial» que causó una desagradable descripción a los españoles, ya que su indumentaria y sus costumbres les parecían muy «raras».



Sus ropajes de algodón era muy admirado por los mexicas, no solamente porque la huasteca era la principal productora de este material, sino por sus diseños y colores, de ahí que pagaron tributo a estos.

Las mujeres usaban quechquémits(pectorales) que son mantas muy coloridas y con diseños estilizados de venados, conejos, aves, plantas, etc. ricamente bordado; ellas mismas hacían sus telas de algodón y se esmeraban por tejer sus mantas de mil colores. La falda de enredo (Lacbe o Lakap) podía ser de manta blanca ó tela negra; la blusa de algodón floreado con alforzas en la pechera, cuello alto y en la cintura cae un olán que cubre la faja y por último la talega (bolsa de algodón) que al igual que el pectoral va bordado.

Sobre la manera de tocarse y arreglarse el cabello en forma de corona, las mujeres lo trenzaban en la cabeza y se lo teñían de diferentes colores, en ocasiones de gala se colocan un pañuelo de artisela (Putch) en el centro de la cabeza, a este tocado se le llama Petób. Los hombres usaban camisa y calzón de manta. un ceñidor que ha sido sustituido por una jareta para usar cinturón, huaraches, sombrero y morral (confeccionado en zapupe) que son imprescindibles. Para su indumentaria militar se adornaban la cabeza con penachos y cascabeles en el cuerpo.

Actualmente se conserva entre los grupos étnicos de esta región y sobre todo en las mujeres, parte del uso de su indumentaria prehispánica llena de colorido; el trenzado y el tocado del cabello se lo siguen arreglando así, pero, el teñido es lo único que ha caído en desuso ya que ha sido sustituido por estambres de colores, al igual que en los hombres la camisa de manta y el calzón.

Otra costumbre con respecto a su belleza personal era taladrarse el lóbulo de la oreja y agujerarse el cartilago de la nariz; colocándose así orejeras y narigueras.

Utilizaron la flecha, el arco, las hachas y cuchillos de obsidiana. Los huastecos además de su bien lograda cerámica, realizaban con habilidad



las artesanías, sobre todo las esculturas; el material con el que eran realizadas es la piedra arenisca, que es un tipo de roca sedimentaria de consistencia blanda y color precisamente de arena. Se han encontrado restos de rojo, negro y azul, esto quiere decir que el aspecto original de las piezas era distinto al de su apariencia actual. La piedra utilizada para la realización de estas piezas fué extraída probablemente de la «Sierra de Tanchipa», situada al noroeste de esta región y de dónde se sigue sacando este notable material de fácil manejo, el cuál es exportado. También trabajaban el oro, el jade, el cobre, el ónix y la obsidiana.

Había variedad de danzas, juegos de pelota; la música se tocaba con flautas de cinco notas, había diferentes especies de trompetas, tambores o atabales.

En su sistema social no gobernaba un señor universal, sino que había un sistema de señoríos independientes entre sí y sólo se unían en caso de guerra.

En el siglo XV, los mexicas dominaron totalmente la huasteca y como consecuencia tuvieron que adoptar la organización política, económica, social y religiosa que les fué impuesta.

Siguieron las guerras y Moctezuma puso enviados para recoger los tributos de los huastecos.

Poco tiempo duró la dominación mexicana, ya que en las primeras décadas del siglo XVI tuvo lugar la conquista de los españoles. Poco después de la caída de Tenochtitlán, a fines de 1529, Nuño de Guzmán, lugarteniente de Hernán Cortés salió de la Ciudad de México al frente de un gran ejército para conquistar la nueva Galicia y en su trayecto fundó las Villas de Espíritu Santo, Compostela y Santiago de los Valles de Oxitipa el 25 de julio de 1533; esto fué 70 años antes de la fundación de la capital San Luis Potosí.

Se hablaba el dialecto huasteco y pame, en lo que hoy es el municipio de Ciudad Valles. Después de la conquista entró el castellano.



La fundación de Santiago de los Valles de Oxitipa no constituyó para los españoles conquistadores un hecho de trascendencia debido a la escasez de metales preciosos.

El grito de Independencia dado en Dolores, el 15 de septiembre de 1810, anunciaba el fin de la dominación española en México, pero la presencia en San Luis Potosí de la Décima Brigada al mando de Calleja, impedía cualquier movimiento en la intendencia.

En la Villa de los Valles, había una experta fuerza realista que no permitía ningún movimiento a los insurgentes.

En 1813, se habían formado milicias con las compañías realistas de la Villa de los Valles, llamadas Compañías Valles, así quedaba dicha villa guarnecida por las fuerzas realistas que se encontraban al mando de Fray Pedro Alcátara Villaverde.

El 16 de octubre de 1826, se publicó la primera constitución política del estado, que en su artículo séptimo estableció que en lo sucesivo se derivaría el estado en los siguientes partidos: Catorce, Guadalcázar, San Luis Potosí, Santa María del Río, Ojo Caliente, Río Verde, Tancanhuitz, Valle de Maíz, Venado y Villa Valles.

En 1878, se inició la construcción de la línea de ferrocarril de la Ciudad de San Luis Potosí al río Tamesí, quedando unida la región huasteca a la capital del estado.

En los primeros días del mes de agosto de 1910, hubo sucesos significativos en la Huasteca Potosina, motivados por la campaña electoral Maderista y estuvo a punto de estallar una revuelta.

Durante el movimiento revolucionario, destacaron Pedro Antonio de los Santos, su hermano Samuel, Manuel Lárraga y otros, quienes al lado de los constitucionalistas ocupando Tampamolón, Tancanhuitz y Tamazunchale. Entre el 20 de marzo y 31 de mayo de 1915 en la Hacienda el Tulillo se



libró una de las batallas más cruentas y largas escenificada por villistas, carrancistas y partidarios de Eulalio Gutiérrez.

En 1938, fué conformado un tipo de economía de desarrollo medio, que actualmente presenta particularidad en cuanto a especialización productiva.

En la actualidad a Ciudad Valles se le denomina como la « Puerta Grande de la Huasteca Potosina ».

Por su concentración poblacional, su dinámica económica y social, este municipio se ha ubicado en el primer plano de importancia en el estado, después de la capital potosina; pero ha quedado rezagado en el aspecto cultural, ya que ha tenido muy poco impulso por parte de sus gobernantes.

A través de 2 mil 111.2 kilómetros cuadrados se extiende la superficie de Ciudad Valles, se localiza en la parte sureste de estado de San Luis Potosí, entre el paralelo 21° 59' de latitud norte y el meridiano de 99° 01' de longitud oeste del meridiano de Greenwich.

Su configuración topográfica es plana y accidentada en la parte noroeste; esta parte corresponde a la porción fisiográfica de la Sierra Madre Oriental. El municipio se localiza al oeste de la Sierra del Abra o « Tanchipa ».

Por el municipio pasan los ríos de El Salto, El Naranjo y El Gato que se unen para formar el río Valles y el río Coy. Existen las lagunas de La Ciénega y Las Lajitas.

El clima es considerado como cálido - húmedo o tropical, con una temperatura media de anual de 24.5 grados centígrados. La altura sobre el nivel del mar es de 95 metros.

Las principales actividades productivas son: la agricultura, la ganadería de engorda y las agroindustrias. Destacan los cítricos (naranja y mandarina); la caña y su producción de azúcar en Ingenios y el establecimiento de la



Destilería Huasteca, productora del Ron Potosí; el Cemento (Cementos Mexicanos,S.A.) y el Fibracel (Planta Fibracel, S.A.).

La población de Ciudad Valles es de 130 mil 939 personas que habitan en este municipio, de ellas 9 mil 942 son indígenas y en los 17 minicipios restantes que integran la Huasteca Potosina su población indígena es de 70,865 hab.aproximadamente. (1)

El centro urbano, debido a la constante migración, se localizan habitantes de diferentes puntos del país e incluyendo del extranjero, por lo que se le considera una ciudad cosmopolita.

El rasgo más significativo y que le proporciona un tinte de contraste y riqueza cultural es la prescencia de tres etnias: Nahua, Ténck ó Huasteca y Pame, junto con las piezas arqueológicas que se encuentran en el Museo Joaquin Meade y la zona arqueológica de El Consuelo - Tamuin, habiendo otras zonas, pero por falta de presupuesto no se han terminado de excavar y por consecuencia, no abiertas al público.

Estos grupos étnicos aún en nuestros días siguen conservando parte de su cultura como es la indumentaria prehispánica, con ciertos cambios en los materiales para su realización, al igual que en las costumbres alimenticias y en las artesanías; pero todo esto se está perdiendo, ya que no se le ha dado gran importancia e impulso por preservar y difundir las tradiciones de estos pueblos indígenas, así como sus actividades productivas y artesanales.

(1) Programa de Desarrollo Regional de la Huasteca Potosina / 1992-1994





CAPITULO I

1. CARTEL

El cartel es uno de los medios de comunicación gráfica más importantes por su fuerza expresiva y estética.

Es así como nosotros percibimos y recibimos diferentes tipos de información política, social o cultural a través de un mensaje estético que es el cartel. Es tan variado de ideas y tan lleno de combinaciones de color que nos abre la posibilidad de mejorar la cultura visual de nuestro alrededor, ya que lo encontramos y forma parte de avenidas y calles, centros educativos y de consumo, en lugares públicos y privados; el cartel no es simplemente un medio comercial, ideológico o estético, por ejemplo un cartel diseñado fundamentalmente para anunciar una exposición pictórica puede servir posteriormente para la decoración de una habitación, superando así su finalidad comunicativa original.

El cartel después de más de 100 años de existencia, nos da la oportunidad de marcar un tiempo, una época y aún hoy en día, se mantiene en constante evolución.



1.1 ANTECEDENTES DEL CARTEL

El cartel cuenta con una existencia de 100 años aproximadamente y ha mantenido una estrecha relación con la pintura, ya que esta le permitió que retomará las aportaciones plásticas de las diferentes corrientes pictóricas para que se divulgarán y no quedarán encerradas en un círculo minoritario de la élite. A lo largo de este tiempo ha tenido cambios de muy diversos factores.

Los anuncios públicos, sus orígenes se remontan a la antigüedad. En el siglo XVII en Francia, no se podían colocar anuncios públicos sin previo permiso. En 1761, Luis XV permitió que los establecimientos franceses colocaran sus anuncios pegados a los muros.

El cartel evolucionó cuando las técnicas de impresión progresaron, iniciándose con la litografía, este procedimiento fué inventado por Senefelder en 1798 en Austria, el cuál era realizado en piedra, con lápiz, pluma o pincel, sin ninguna restricción en la composición. En 1866, Chéret empezó a producir en París, carteles litográficos a todo color con su propia prensa, dándole un sentido artístico. Se inspiraba en los murales de Tiépolo, en los diseños populares de circo y ferias. Chéret consideraba que el cartel era un excelente mural artístico y le brindó su carácter popular ofreciendo su arte al servicio del pueblo, es así como la calle se convirtió en el nuevo sitio para su obra.

La obra de Chéret influyó en los artistas jóvenes, ya que percibieron al cartel como taquigrafía visual, es decir que podían expresar sus ideas en forma sencilla y directa.

Henry Toulouse Lautrec igualmente utilizó la litografía, describiendo en sus carteles las vidas interiores de los habitantes de las calles parisinas y la vida nocturna de los cabarets de París; así mismo dramatizó su experiencia personal utilizando el cartel como medio para expresarla. A Lautrec se le considera como el padre del cartel moderno, ya que relacionó al cartel con la evolución futura de la pintura. Los diseños de Lautrec alejan al



cartel de la pintura tradicional, ya que utilizó elementos caricaturescos, satíricos, irónicos, formas sencillas y lisas; estos eran artificios que se podían utilizar en el cartel, pero no hubiera podido expresarlo en esa forma sencilla y directa dentro de la pintura de su tiempo.



El Cartel en el Art Nouveau:

El Art Nouveau fué el estilo moderno que caracterizó el cambio de siglo. Este movimiento artístico afectó tanto a las artes mayores como a las menores.

Su estilo dió un valor decorativo y ornamental a las configuraciones lineales que se derivaban de formas orgánicas (plantas, flores, hojas) y su interpretación iba unida a la idea de lo «nuevo».

En Alemania tomó características especiales debido al entusiasmo de un grupo de diseñadores y escritores de la revista *Die Jugend* de donde se deriva el término «Jugendstil».

La característica específica de Jugendstil en el diseño de carteles es la fantasía, que adoptaba expresiones ornamentales y estaba relacionada con la ilustración.

En 1896 en Munich apareció otra revista llamada *Simplicissimus*, era satírica, de composición más variada, ya que abundan en ella historias populares, los escándalos y caricaturas políticas. Estas dos publicaciones fueron un estimulante para los diseñadores el campo de los carteles.

Los carteles más famosos de esta época fueron los realizados por Toulouse-Lautrec, Pierre Bonard, Leonetto Capiello y otros.

En el caso de la influencia de Chéret fué el que permitió que el cartel conservará su efectividad popular.

Beardsley y los hermanos Beggarstaff fueron los pioneros en utilizar superficies lisas de color y composiciones muy sencillas.

El Cartel en el Simbolismo:

El movimiento Simbolista afectó al diseño de carteles, reintroduciendo en él la iconografía como elemento pictórico.



Jan Toorop y Felicien Rops, expresaron en sus obras lo que estaba reservado a la imaginación: magia negra, teosofía, rosocrusianismo, erotismo, rostros agrandados, festones con ojos y signos antiguos. Los simbolistas le hicieron grandes aportaciones a la evolución del diseño publicitario: desarrollaban diversos aspectos de una sola idea dentro de una misma obra, como por ejemplo: el pasado y el presente, lo sagrado y lo profano. Las imágenes que podían expresar la pasión y las excitaciones iban cargadas de referencias clásicas y religiosas, pues así lo pedía la sociedad para ocultar sus sentimientos.

Uno de los resultados del simbolismo y del art nouveau fué el cartel hippic.

El Cartel en el Expresionismo:

Es una de las principales corrientes artísticas que había tomado impulso a finales del siglo XIX.

Es el movimiento artístico llamado Expresionismo, que con sus formas traspasa la realidad según su propia sensibilidad y se utilizaron técnicas con brillantes colores ejerciendo una influencia significativa en el diseño de carteles.

Ludwig Kirchner diseñó un cartel para el movimiento artístico alemán Die Brücke y es el elemento que más caracterizó al cartel expresionista, ya que es muy nacionalista porque está pintado con los colores de la bandera alemana.

Los pintores alemanes ponían su trabajo, y el público al ingresar a la asociación Die Brücke contribuían a financiarlo, de este sistema público salió la relación entre el expresionismo y el cartel.

Elementos decorativos franceses habían contribuido al origen del cartel como son las pinturas del siglo XVIII, los diseños populares de circos y mercados; así también el expresionismo tenía fuentes que contribuyeron a este movimiento como la xilografía y los grabados medievales, así como



la obra de los artistas como Vallotton, Van Gogh, Munch, Van Dongen y Gauguin residentes en París.

El florecimiento del expresionismo como movimiento artístico coincidió con el desarrollo del cine, principalmente en Alemania con artistas como Román Cieslewicz, Waldemar, Swierzy, Jefim Cwik, quienes dieron una fuerza expresiva a sus carteles de brillante colorido, trazo grueso y oscuro.

La afición de los alemanes por el claro - oscuro y la sombra se aplicó perfectamente en el cine y en los carteles. Las técnicas expresionistas como el gesto distorsionado, el empaste, así como las anchas bandas de colores muy brillantes y la pincelada gruesa han dejado su sello en los carteles. Dos factores importantes parecen haber actuado en esta época:

- El diseño formal que implica una visión de futuro, que entrelaza el arte con industria en la era de la tecnología; y
- El modernismo decorativo que representaba un trabajo.

El Cartel en el Cubismo:

El Cubismo se puso de manifiesto entre 1908 y 1917 con la influencia de Braque y Picasso cambiando el estilo de los carteles. La pintura cubista tendía a la meditación o «abstracción», pero por mucho que se alejarán de la realidad, siempre se volvía a ella; pues el cubismo era un arte preocupado por lo real. Los cubistas se acercaron doblemente a la realidad; ya que simultáneamente descomponían la realidad en piezas para recomponer los fragmentos en una nueva forma estructural, por medio del intelecto y de los sentidos.

Para dar la impresión de realidad incorporaron a las obras elementos táctiles como mármol, arena, rótulos, pedazos de carteles, etc. aportando la invención del «collage». Estas innovaciones fueron las responsables de los experimentos hechos en el estilo de los carteles durante el siglo XX; además del otro movimiento artístico: el de los Puristas.



En 1918 - 1926 se fundó la primera Escuela Purista, en donde querían encontrar el medio de producir cuadros en serie. Los puristas se preocuparon por la precisión; daban un tratamiento claro y directo a sus obras.

Cassandre 1901 - 1968, diseñador que adoptó el lenguaje de los movimientos artísticos formales y lo aplicó al « cartel publicitario », afirmando después, que el cartel había dejado de ser objeto de exposición para convertirse en una « máquina de anunciar ». Junto con Carlú, Colín y Loupot empujaron un estilo en el que se mezclan el cubismo, el constructivismo, el futurismo y el arte negro, rompiendo así con los cánones establecidos, siendo unos verdaderos artistas de la publicidad; utilizan todos los recursos y dan los primeros pasos hacia el cartel fotográfico, el luminoso y en relieve. Cassandre afirmó que el cartel no es una pintura, ni un decorado de teatro, sino algo diferente, aunque a veces se retoman los medios que le ofrecen uno y otro, exigiendo así una completa renuncia por parte del artista y preparando al profesional en comunicación, surgiendo así las agencias de publicidad.

El Cartel en el Neoplasticismo:

En 1917 se fundó el grupo De Stijl por Mondrian e influenciado por el cubismo (que más tarde se convirtió en tendencia decorativa) y Van Doesburg, que lleva el propósito de transformar las formas de vida.

El diseño de De Stijl se limitaba a la utilización de colores simples y contornos cuadrados ó rectangulares.

El arte de Mondrian se basaba en una estructura de rejilla rectangular, en el equilibrio asimétrico de colores primarios y no colores (gris, negro y blanco). El diseñador holandés Piet Zwart fué el autor de algunos ejercicios tipográficos basados en la disciplina formal.

Hendrik Werkman utilizaba materiales de impresor, como diversos tipos de tintas, letras, rodillos, produciendo diversas composiciones a las que él



le llamaba «druksels» (verbo holandés: Imprimir) logrando efectos de tipo collage.

Tschichol usa la fotografía como elemento «abstracto» junto con otros materiales disponibles, recurriendo al contraste entre ellos, formándolos en una sola identidad.

Lissitzky también fué el primero en usar el « fotograma « como cartel empleando elementos simples y colores como el negro, blanco y rojo.

El Cartel en la Bauhaus:

Los estilos que crearon los diversos movimientos artísticos durante los primeros años del siglo XX, dejaron su sello sobre el diseño de carteles, pero el efecto general del nuevo formalismo se consolidó en Alemania con la fundación de la Bauhaus por el arquitecto Walter Gropius en 1919.

El objetivo de la Bauhaus era combinar la experiencia artística entre los diseñadores, artistas y técnicos para crear un lazo permanente entre lo funcional, lo tecnológico y las propiedades estéticas del trabajo artístico. Su campo de acción abarcó además de las artes gráficas, el diseño de muebles y tejidos, la cerámica, el teatro, la vidriería, además de la pintura, la escultura y la arquitectura.

Dentro del personal de la bauhaus destacaron Joseph Albers, que llevó a cabo estudios sobre el color; Paul Klee y Kandinsky que daban clases de dibujo y pintura, divulgando la comprensión de la forma abstracta y su relación con la construcción tridimensional. Moholy - Nagy comprendió que todas las técnicas nuevas de cine como montajes, trucos fotográficos, ángulos de cámara, etc., podían usarse como elementos decorativos en los carteles. También fué el primero en utilizar los elementos que aparecen en la tipografía del bauhaus y de las técnicas publicitarias; hasta el comienzo del periodo de Dessau (1925 a 1932) cuando la bauhaus tuvo que abandonar su sede en Weimar. Una figura importante en ese tiempo fué Herbert



Bayer, sus carteles mostraban su creencia de que el arte gráfico debería ser simple y directo, atraer la atención, comunicar el mensaje y permanecer en la memoria del espectador. Posteriormente tuvo su sede en Berlín en 1933 y después de la expulsión de la Bauhaus en Europa fue reorganizada en América. Pero Suiza fue el país que siguió más de cerca la evolución de esta. Entre los diseñadores suizos se encuentran Grasset, Steinlen, Amiet, Matter, Max Bill y Leupin.

La « Nueva Objetividad » se basa en dos elementos del diseño suizo: una imagen realista del objeto unida a rótulos sencillos y formales; y por otro lado la simplificación bidimensional del objeto que queda reducido a un símbolo. Esto dio lugar al cartel abstracto, con el que se avanzó en el desarrollo de un lenguaje internacional de símbolos de comunicación. Un ejemplo de esto son los carteles diseñados por Müller - Brokmann.

Se consideró devolver a los carteles la mayor capacidad de comunicar información, sin decoraciones ni objetivos secundarios. Para esto se empleaban métodos solamente tipográficos para disponer el color y el dibujo.

Si bien los movimientos artísticos modernos habían contribuido a los cambios estilísticos en el diseño de carteles.

Se producía otro fenómeno que afectaría el cometido de los carteles publicitarios y su estilo: el surgimiento del grafista profesional.

El diseñador moderno actúa independientemente, proyectando y creando una obra total, impregnándola con toda la fuerza de su personalidad, lo cual determina la forma real del producto que se está trabajando. Los diseñadores profesionales también influyeron en el diseño del cartel publicitario de los años cuarenta y cincuenta, en el que se produce un cambio en las artes decorativas: el nuevo Manierismo. Esto se refiere al empleo de la ambigüedad, la imagen es descriptiva y estilizada, abstracta y realista, sin llegar a lo ser lo uno ni lo otro.



El Cartel en el Surrealismo:

El Surrealismo es una corriente pictórica contemporánea muy difundida, que puede definirse como la revelación de una nueva dimensión de la realidad, revelación posible cuando se descarta la lógica racional, para sustituirla por una sociedad arbitraria de imágenes del mundo real. Esta corriente se deriva del dadaísmo, el artista tiene la libertad absoluta de expresión, de elaboración y su fuente inspiradora tiene que buscarla en los sueños, el cual se encuentra fuera de todo orden moral, religioso o estético. La imaginación convierte en real la lógica de lo absurdo.

Los diseñadores de carteles han utilizado al surrealismo por tres razones:

- El empleo del realismo hace que la obra sea algo familiar y aceptable;
- La emoción que provoca el descubrir que la imaginación no es lo que aparentaba, y actúa como recordatorio de esta; -

Dentro del surrealismo es permitido presentar una misma idea, de varios modos al mismo tiempo.

Entre los surrealistas cabe destacar la obra de Dalí, Peter Max, Milton Glaser, Cieslewicz, Heartfield, Shigeru Miwa y otros.

La influencia del surrealismo en los carteles atraviesa por dos facetas: La primera va desde los años veinte hasta el final de la Segunda Guerra Mundial, en donde los diseñadores empleaban las sombras alargadas de Dalí y la iluminación teatral; y la segunda fase fue a partir del final de esta guerra hasta nuestros días, en la que existen pintores surrealistas que tienen influencia en la plástica contemporánea.

Otros factores no precisamente artísticos influyeron en el cartel, como son el elemento humorístico, donde la viñeta del comic y los dibujos animados se convierten en nuevas influencias sobre el humor gráfico; también se produjo el empleo del humor negro o enfermizo (humor surrealista) que hablaba de exterminio, de guerras, de amor, de la vida y la muerte.



El Cartel en el Pop Art:

El cartel nunca puede ser difícil de entender, ya que suele reflejar el idioma popular, porque su función es tanto comunicativa como de decoración.

Varios carteles realizados en esta época de productos domésticos presenta un mundo en el que el consumidor podía reconocerse así mismo, pero tiempo después el publicista descubrió que se podían reflejar elementos de lujo y así involucrar al consumidor de que basta con comprar este producto para llegar a ese mundo. En E.U.A. el idioma popular tuvo la necesidad de « gritar más alto » es decir, que el diseño de un cartel tuvo la necesidad de crecer en grandes dimensiones y causar un gran impacto, es así como en las orillas de las carreteras y en las fachadas de arquitectura urbana, se anunciaban platos humeantes de alubias, chicas en trajes de baño ó lámparas de gas. El idioma popular o Pop Art se concibe siempre en términos realistas porque es un diseño objetivo y directo, sin grandes preocupaciones estilísticas, también por ser descriptivo, sencillo y natural.

William Kooning, holandés y residente de los E.U.A., se interesaba por los aspectos superficiales de los productos de la sociedad de consumo: papel higiénico y desodorantes, se sentía fascinado por los maniqués de cromo y de aluminio, personajes de comics, etc. y todo lo utilizaba como tema de sus pinturas. Así también como Andy Whargol y Roy Lichtenstein, que hacían uso del arte comercial como tema de sus pinturas.

El pop art no solamente consistía en reproducir imágenes de consumo, sino que fueran reconocidos como parte de la vida contemporánea y en consecuencia adecuados para una obra de arte.

El Cartel Político:

Y por último el Cartel Político, que se encuentra en dos fases distintas: La primera va desde 1870 a 1919, en donde la publicidad bélica se enfocaba en los mismos términos que la publicidad comercial; la segunda da comienzo en 1919, en donde aparece este tipo de cartel.



El Constructuivismo fué un movimiento político y artístico en Rusia ligados entre si por fuertes lazos. Un ejemplo de esto fué el hecho de que la distribución masiva de boletines y propaganda fuese llevada a cabo por y para la revolución.

En 1968 en Paris se producía un cartel de tipo especial, en el taller Atelier Populaire: en dónde militantes, obreros, artistas y estudiantes se reunían para elegir entre los diversos diseños de los carteles y discutir los problemas políticos.

En Cuba es en dónde se dejó sentir más este movimiento, ya que la cuba revolucionaria tenía mucho que informar y concientizar a la gente, de los nuevos objetivos y movilizar al pueblo. Y en esta labor tuvo acción el cartel, un ejemplo muy representativo de este movimiento son los carteles del Ché Guevara.

Es así como estos movimientos artísticos forman parte del cartel y este se vale de ellos para su expresión.



1.2 CLASIFICACION DEL CARTEL POR EL DESARROLLO DE SU TECNICA

El cartel es un medio de comunicación, impreso en formatos variables, compuesto por imágenes y textos, destinados a llamar la atención de la gente.

Su aparición estuvo determinada por la invención de la litografía y evolucionó con el progreso de las técnicas de impresión y también como hemos mencionado ha retomado algunas características de los diferentes movimientos artísticos para su desarrollo.

Es así como estos factores tienen una estrecha relación, haciendo del cartel un medio por el cual se expresa y se hace gráfica una idea.

Este se ha manifestado de diferentes maneras en su desarrollo técnico como la litografía, el grabado, la serigrafía, la aerografía, la fotografía, la ilustración y últimamente la copia fotostática; estas tres últimas son las que mencionaré, existiendo entre ellas cierta relación por mostrarnos una imagen y dándonos una nueva propuesta para ver la realidad, así como para su elaboración. También se han servido como complemento entre ellas para mejorar una imagen.

ILUSTRACION:

"Uno de los objetivos de todo arte visual es la producción de imágenes. Cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración. Generalmente se considera que la ilustración es arte en un contexto comercial y por lo tanto las demandas sociales y económicas determinan la forma y el contenido de la ilustración". (2)

La ilustración se origina en los antiguos manuscritos, ya que servía como complemento narrativo y se desarrolló en los libros del siglo XV.

(2) Terence Dalley, Ilustración y Diseño, p. 10



El empleo de la ilustración en el cartel se incrementó desde el origen de este, ya que Chéret realizó diseños que representaban a bailarinas y actrices de los espectáculos que existían a finales de siglo, siendo estos muy descriptivos, cualidad de la ilustración.

Toulouse - Lautrec representó con gran realismo en sus carteles la invención más novedosa del momento: el ciclismo. También se mostraron en los carteles modas, viajes, nuevos recursos mecánicos, etc. y nos dan muestra de las modas existentes en aquella época.

La ilustración también se usó en carteles de tipo político y en los periódicos; en el cine tuvo gran auge, especialmente en las técnicas utilizadas para la realización de películas de dibujos animados proporcionando un área nueva para los ilustradores y esta se amplió aún más con la televisión.

Cuándo se desarrollaron las técnicas para reproducir fotografías, estas fueron utilizadas para informar gráficamente en los periódicos y es así como la ilustración pasó a formar parte de los libros técnicos e infantiles, revistas y para la publicidad.

La fotografía vino a realzar las posibilidades del realismo en la ilustración, ya que hay ilustradores que se dedican a reproducir la realidad y a lograr la mayor verosimilitud en forma gráfica y el otro tipo de ilustradores que se apartan de la realidad y que utilizan la imaginación en el terreno de lo fantástico, para la creación de una imagen, dándonos una nueva propuesta.

A pesar de que hay cambios en las maquinarias, en los procesos de impresión y en los materiales para la realización de ilustraciones, el papel del ilustrador no ha cambiado.

FOTOGRAFIA :

A finales de la Primera Guerra Mundial empezaron a surgir fotógrafos capaces de competir con las imágenes obtenidas a mano (ilustraciones), y



es así como la fotografía empezó a incursionar en el cartel. Moholy - Nagy y Lissitzky fueron dos artistas representativos del cartel.

Moholy - Nagy comenzó a desarrollar la fotografía sin cámara o sea los fotogramas junto con Man Ray; colaborando con ellos Piet Zarat y Tschichold relacionando la fotografía, la tipografía y el dibujo como componentes en el diseño.

Otros utilizaron el fotomontaje, que es la combinación de dos ó más negativos diferentes, trabajados en laboratorio para la realización de una nueva imagen ó haciendo collages, que es la superposición de recortes de fotografías, que se montan en una superficie determinada. Uno de los artistas más famosos en el fotomontaje fué John Heartfield, con temas como la guerra y la persecución, utilizando las fotografías, cada una con su propio significado, pero al yuxtaponerlas crean un nuevo producto y un concepto diferente. Entre otros que utilizaron el fotomontaje están Matter, Adridgen, Sharp y Michael English, creando por medio de sus fotomontajes una realidad al estilo surrealista.

Cassandre iniciador del arte comercial utilizó la fotografía junto con Carlú, Colín y Lupot. Cassandre no utilizó el montaje, pero sí simuló efectos de montaje fotográfico con diseños que él planeó cuidadosamente.

Ellos se valieron de todos los recursos y dieron los primeros pasos hacia el cartel fotográfico.

La posibilidad de llevar al cartel aquello que ha sido tomado de la realidad, hace que para los individuos de una sociedad la fotografía impresa forme parte de su propia circunstancia, ya que esta tiene la característica de la credibilidad, pues muestra hechos cotidianos; pero no solamente es un medio de descubrir la realidad, sino que también nos da la opción de traspasar estos límites, empleando recursos y medios técnicos que pueden ir desde la toma hasta la impresión misma, creando una nueva visión.



FOTOCOPIA :

Con el fin de reducir el tiempo en la reproducción de artículos impresos, la disminución en el trabajo administrativo y que las copias de estos documentos fueran de bajo costo, surgieron las máquinas de reproducción múltiple, como son el mimeógrafo, la heliográfica y la fotocopidora. El estadounidense Chester Carlson en 1938, debido a su necesidad de reducir el tiempo de trabajo y aumentar el número de copias mecanografiadas logró dominar la electrostática con un proceso que se llamó electrografía, posteriormente sería desarrollado por la Haloid Company de Rochester y que después sería Xerox Corporation.

Xerografía proviene del vocablo griego Xeros = seco y Graphos = escritura, de dónde a la reproducción obtenida por este medio electrostático, se le llama xerografía, conocida comúnmente como fotocopia. (3)

En los años cincuenta las máquinas copadoras se empezaron a comercializar; en 1960 Xerox introduce de una máquina que permite bajar el costo de este proceso. Hacia 1964, es cuando los artistas comienzan hacer impresiones en las copadoras y empiezan a ver que la máquina ofrecía nuevas soluciones y que esto podría ser un instrumento más para realizar obras expresivas; hasta los años setenta es cuando la copadora es utilizada por un mayor número de artistas y diseñadores como herramienta de trabajo, dándole un carácter experimental.

El progreso en las máquinas copadoras es continuo, ya que constantemente se hacen innovaciones y se aumenta la calidad del trabajo final; el diseñador puede utilizar la fotocopidora simplemente para la duplicación de documentos e información para su distribución; pero también es probable que utilice la fotocopia como recurso para solucionar imágenes aplicadas a un diseño, necesitando reproducciones de tipografías, dibujos, ilustraciones, pleacas, fotografías, texturas e imágenes ya existentes en libros y revistas, utilizando para esto máquinas de mayor calidad y sumamente

(3) Luis Ponce de León, La Fotocopia en la Producción Artística.



versátiles, capaces de reproducir una gran variedad de sofisticados resultados como reproducciones ampliadas o reducidas de tamaño, impresiones en ambos lados del papel, en un sólo tono o a todo color e impresiones sobre papeles de diferentes texturas y colores, etc.

Pudiendo así seleccionar una parte o ciertos elementos de una imagen, empleándolos para elaborar un collage ó montajes a base de fotocopias; también ya hecha la impresión, aplicándole diferentes materiales o sustancias como tintas, crayolas, acrílicos, acuarelas, lápices, etc. y esto da la calidad que se desee, según los materiales o técnicas con los que se trabajen. Por otro lado, puede emplearse como guía de bocetaje para carteles, folletos, tarjetas y otros, dándo la facilidad de realizar más variaciones en los bocetos, o aún cuando el trabajo está terminado, en la fotocopia se pueden incluir correcciones e instrucciones para la impresión de este y así economizar en los materiales; ya que la fotocopia se caracteriza por ser un medio de producción de bajo costo, así como por sus posibilidades de reproducción o multicopiado.



CAPITULO II

2. LA FOTOGRAFIA Y EL DISEÑO

La imagen fotográfica y el Diseño Gráfico tuvieron su origen en la influencia de la cámara oscura - era una máquina primitiva capaz de proyectar imágenes de superficies planas - la cual se utilizaba para el desarrollo de la perspectiva científica en la pintura.

Más tarde, sobre todo en la obra de Jan Vermeer, la cámara oscura contribuyó a plasmar nuevas dimensiones, espacios y formas en la visión artística.

Cuándo la cámara oscura logró, finalmente, producir una impresión duradera, las proporciones de la imagen quedaron determinadas únicamente por el tamaño de la placa. Pero a principios del siglo XX, la invención de la ampliadora y de la emulsión rápida superaron estas limitaciones, permitiendo así, la libre elección del tamaño y la forma.

Con la ampliadora se accedió al control del cuarto oscuro, con lo cual los fotógrafos pudieron modificar y realzar la imagen definitiva, haciendo posible la manipulación de ésta. Asimismo, llegó a ser el principal instrumento de desarrollo y en la creación de efectos fotográficos.

A partir de los años treinta, nace una pequeña revolución en los cursos de Diseño Gráfico y Fotografía que se impartían en el "Design Laboratory"

Alexis Brodovitch transformó a un grupo de estudiantes de diseño y fotografía en un sobresaliente grupo de Diseñadores Fotográficos. Algunos de sus discípulos fueron: Fruin Penn, Richard Avedon, Howard Zieff, Art Kane y Henry Wolf.

Desde ese tiempo hasta nuestros días, la fotografía, la publicidad y el Diseño Gráfico son áreas independientes y delimitadas, aunque la relación entre ellos es estrecha en algunos momentos y aspectos.



En 1950, durante la corriente artística del Pop Art, la fotografía tiende a presentarse como imagen de choque y atracción, para llamar la atención del espectador.

Todas las técnicas empleadas dentro de esta tendencia son válidas, ya que la fotografía es utilizada hasta el punto de conseguir el efecto más sorprendente, superponiendo la tipografía, ilustraciones, el graffiti y todo tipo de texturas.

El color también es manejado en todas sus dimensiones: virados, fotografías coloreadas a mano, pintadas con acrígrafo, bitonos y otros.

El Pop Art tiene un papel determinante en el diseño y en el fotografismo, ya que tienden a entremezclarse.

En 1969 hubo un reconocimiento internacional en Alemania por la interacción que hay entre el Diseño Gráfico y la fotografía, creando la Asociación de Fotodiseñadores Independientes.

Es así como el diseño y la fotografía se conjuntan para crear nuevas imágenes, dándonos la oportunidad de aplicar las diferentes técnicas conocidas hasta hoy y experimentando con otras, logrando una máxima fuerza impactante en los soportes gráficos.



2.1 COMO AUXILIA LA FOTOGRAFIA AL DISEÑO GRAFICO

Actualmente, el Diseño Gráfico ha adquirido gran importancia en diferentes áreas, tanto en lo cultural y artístico como, sobre todo, en lo publicitario.

Dentro del Diseño Gráfico el elemento más importante es el referente a la imagen visual, por lo tanto, hay que tomar a la fotografía como uno de los ingredientes que lo conforman.

Los diseñadores, cuando seleccionan una fotografía, se preocupan en la relación que existe entre los objetivos fundamentales del trabajo y la selección que se hizo. La imagen tiende a ejercer una sugestión mental y dentro de este panorama la fotografía se convierte en un elemento invasor del mundo gráfico.

Con el fin de aumentar el poder expresivo de la imagen, llamar la atención del espectador y transmitir nuevas ideas, se recurre a la manipulación de la fotografía usando las técnicas de laboratorio e innovaciones del material fotográfico, para que así combinando estos elementos con la imagen fotográfica se pueda convertir en un material de creación gráfica, satisfaciendo las necesidades de comunicación.

Hay técnicas de laboratorio que se pueden utilizar después de tomada la fotografía : alto contraste, bajo relieve, solarización, efectos de trama y textura, montaje, collage, retoque y el coloreado a mano.

Estas técnicas han sido experimentadas en el laboratorio fotográfico, controladas y aplicadas al Diseño Gráfico para crear determinados efectos plásticos o modificar el significado de la imagen.

El Diseño Gráfico actualmente sufre cambios por la tecnología; es necesario por eso, que diseñadores y fotógrafos tengan un amplio conocimiento de esta nueva tecnología, porque brinda un margen más amplio para la realización de un diseño, abriendo distintas posibilidades para crear nuevas imágenes, manipularlas y transformarlas, colaborando así con la rea-



lización de mensajes más creativos e innovadores. Hoy en día se vive de la era de la imagen y en la mayoría de las imágenes hay diseño - por muy pequeño que sea no se puede negar - y si existen los conocimientos tanto de diseño como de fotografía hay que aprovecharlos para lograr un mejor entendimiento y aspirar a una plena comunicación.

Es así, como en el siguiente subíndice se dan a conocer ciertas características de efectos fotográficos y de retoque, que algunos de estos se aplicarán para la elaboración del cartel.



2.2 EFECTOS FOTOGRAFICOS

Desde los comienzos de la fotografía, los puristas se enfrentaron a los primeros manipuladores de la imagen.

Las fotografías trucadas y retocadas, al principio fueron elaboradas primero por científicos o inventores, y sólo más tarde aprovechados para fines artísticos.

Como son las aportaciones de Armand Sabattier (efecto de pseudosolarización), Man Ray y sus creaciones de las rayografías (solarizaciones), Antoine Claudet propuso el manipular la imagen en el momento de la toma para modificar el resultado de esta, cambiando el enfoque durante la exposición, para dar un ligero desenfoque a la imagen.

Moholy - Nagy realizó numerosos ensayos de fotografía experimental como son los fotogramas. Los años siguientes de la Primera Guerra Mundial fué la época de la fotografía elaborada, del collage, montajes y otros: todas estas aportaciones han servido para dar otro enfoque a la fotografía y a sus aplicaciones.

Al diseñador puede presentársele la necesidad de manipular de alguna forma la imagen, aunque sea únicamente para mejorar la composición y de este modo puede llegar a cambiar parcialmente la imagen o crear una completamente nueva a partir de la original, cada una con un significado inmanente.

Ya sea experimentando con las técnicas de alto contraste, solarización, bajo relieve, tramas, texturas, virados, retoque y coloreado a mano, para así elaborar efectos creativos o "especiales" tanto en originales en blanco y negro como en color.

Alto contraste :

La fotografía de alto contraste se realiza sobre película lith, cuya imagen esta compuesta de negros intensos y blancos puros. sin ninguna gradación



de gris intermedio. Cualquier persona que sepa revelar una fotografía en blanco y negro no tendrá problema alguno en el proceso de aplicación del material de alto contraste.

Este tipo de película se maneja igual que el papel en blanco y negro con luz de seguridad roja. Pero requiere un revelado lith para obtener un positivo.

Esto se hace por contacto del original sobre película lith, procesándola y, a continuación, volviendo a copiar por contacto el positivo lith sobre otra lámina de película lith, para obtener un negativo de alto contraste. Este se recorta para introducirlo en la ampliadora y copiarlo sobre papel común para impresiones en blanco y negro.

Trama y Textura:

Una de las formas más sencillas de aumentar el interés de las copias en blanco y negro es creando nuevas texturas durante el proceso del positivado, modificando el aspecto de la imagen sin cambiar su naturaleza.

La combinación de alguna trama o de alguna textura en especial con un negativo común, a veces produce efectos gráficos interesantes. La trama y la imagen se copian juntas, como un sandwich, y la textura se pone sobre el papel de ampliación antes de la exposición.

Virado:

Se le llama virado a la transformación de una imagen de plata metálica en un compuesto coloreado.

El color que se obtiene por medio del virado depende de la fórmula que se utilice, ya que hay distintos viradores y diferentes papeles, por lo que las tonalidades varían.

Existen diferentes tonalidades para virar, tales como: el sepia, el selenio, el oro, el azul, el morado, el rojo y otros. Los colores pueden ser tan naturales o artificiales como se desee.



Hay un determinado tipo de virador que incrementa la permanencia de la imagen en el papel constituyendo así un tratamiento de archivo. El color más utilizado es el sepia, ya que se consigue en la copia un impacto visual de antigüedad y se puede emplear con fines creativos.



2.3 QUE ES EL RETOQUE

A partir del descubrimiento del daguerrotipo y con las diversas transformaciones que sufrió, mejorando el proceso y logrando una calidad de imagen superior, entre 1840 y 41, una época que tenía auge el individualismo y con continuos cambios sociales, la demanda de retratos era extraordinaria: los daguerrotipistas aprendieron a controlar la luz y a manipularla con el fin de resaltar los aspectos más favorables del retratado y ocultar defectos notorios. Es entonces cuando se retocaban para enmendar determinados aspectos de la imagen, dar color y mejorar la apariencia en general.

Se han mejorado mucho las técnicas en la elaboración de las fotografías, pero a pesar de esto se sigue utilizando el retoque, ya que es un método de manipulación tanto para una copia en blanco y negro como de color. Cuando se aplicó por primera vez el retoque a la fotografía, se trataba de un medio principalmente corrector como ya mencionamos anteriormente. Pero a medida que se volvieron más complejas las imágenes y las necesidades de comunicación entonces la tarea se convirtió en creativa. Ya que se puede ir desde recuperar copias estropeadas por rayaduras, intensificar algunos tonos y reducir otros, hasta crear imágenes nuevas como una forma de trabajo artístico y dársele un nuevo enfoque.

El retoque debe de ser casi invisible, ya que sólo es un procedimiento correctivo y que al mirar la copia no se vea que ésta ha sido retocada.

COLOREADO A MANO:

Posteriormente de la invención de la fotografía se buscaron las técnicas para registrarla en color, pero antes de que apareciera este tipo de fotografías, esta carencia se resolvió coloreando a mano las imágenes fotográficas.

A partir de los procesos como el Daguerrotipo y la Calotipia, ya surgía la necesidad de ponerle color a las imágenes, pero con el del Ambrotipo per-



mitió colorear a mano con pigmentos como el óleo y la acuarela; y se ideó la forma de obtener ocho tomas en una sola placa, de ahí nació la idea del envío de tarjetas postales de reyes ó viajes. Teniendo un gran auge.

Durante la primera década del siglo XX la mayoría de los fotógrafos se esforzaban por conseguir la mayor aproximación hacia los feómenos pictóricos.

En la década de los 30's resurgió el coleccionismo de tarjetas postales con retratos, pero ahora sería de las estrellas de Hollywood, estas imágenes coloreadas se popularizaron antes de la aparición del cine en color.

A finales de 1930 y durante 1940, el diseñador Henrion obtuvo efectos espectaculares con la superposición de imágenes fotográficas coloreadas a mano. Henrion se ocupaba de todos los aspectos de la imagen de un cartel: estilo de la fotografía, coloreado del fondo y tipografía. Hacia los años cincuenta experimentó con las películas de color, pero prefirió el coloreado a mano. Realizó portadas para la revista Harper's Bazar durante cuatro años. En su opinión, la opción de colorear a mano es un recurso como cualquiera de los que integran los de un diseñador.

Cuando se perfeccionaron las películas de color y la reproducción en la imprenta hizo que esta técnica pasara de moda, pero resurgió posteriormente.

En otras épocas, el coloreado a mano era la única manera de añadir color a una fotografía. En la actualidad, se usa como técnica artística, ya que puede difundir un aire de tiempos pasados a una copia en blanco y negro, iluminando diferentes partes de la fotografía o crear una imagen completamente nueva.

También se puede emplear para subrayar ambientes extraños o conservar una atmósfera particular.

El coloreado manual se utiliza también en cine y el video.



Es interesante señalar que ahora se pueden hacer trabajos muy similares más rápidamente en una computadora, con programas determinados y especiales para esta área; pero podría decirse que el resultado carece del valor del coloreado manual.

Las fotografías que se vayan a colorear se han de positivar en general en tonos claros, a menos de que la intención sea mezclar blancos y negros intensos con las pinturas transparentes. Si la fotografía cuenta con una gama completa de tonalidades, es recomendable virarla al sepia para obtener resultados más cálidos.

Los colorantes transparentes como la acuarela se mezclan con la imagen que hay debajo, pero también se pueden añadir otros opacos e incluso pintura al óleo.

El coloreado a mano puede considerarse actualmente como un medio de expresión con valor propio.



Acuarela:

La acuarela es uno de los elementos más apropiados para colorear fotografías.

Los pigmentos de la acuarela son transparentes y pueden mezclarse entre sí y diluirse para obtener matices con la intensidad deseada.

La forma más fácil de aplicar el color es con la copia empapada en agua, el exceso de agua se absorbe con un papel secante. La copia se coloca sobre una superficie de trabajo, ya sea de vidrio o plástico, manteniéndola húmeda de vez en cuando, frotándola suavemente con una esponja impregnada de agua.

Se empieza a trabajar por las zonas más claras y extensas, aplicando el pigmento con una esponja, pincel ancho y denso con un algodón. Hay que preparar abundante cantidad de color bien diluido, ya que a veces es difícil volver a reproducir el mismo matiz. El pincel hay que moverlo en trayectorias horizontales, empezando por la parte más alta y avanzando hacia abajo. Si se desea intensificar el color hay que repetir la operación cuantas veces sea necesario. Es mejor realizar varias aplicaciones diluidas y aumentar poco a poco el color, que hacer una aplicación concentrada. También en las zonas pequeñas es preferible aplicar el color en capas hasta alcanzar la intensidad deseada.

El color puede eliminarse parcialmente en las zonas húmedas con una esponja, pero no desaparece por completo.

Gouache:

El gouache es una suspensión de pigmentos finamente pulverizados que, a diferencia de la acuarela, no se incorpora a la emulsión fotográfica, sino que forma una capa sobre ello, teniendo una buena fuerza encubridora y por lo tanto sirve para suprimir por completo algún motivo. Esto obliga a utilizar el color de una forma más controlada.



La manera de aplicarse es la misma que la acuarela.

Sin embargo, la opacidad de este medio limita el número de capas sucesivas, lo cual obliga a preparar y aplicar con más exactitud las mezclas.

Oleo:

El óleo da colores más intensos, poco propenso a degradarse con el tiempo, muy cubriente y de rica textura. Da un aspecto más pictorialista. Para diluir la pintura al óleo se utiliza una solución de trementina (aguarrás destilado), pero usado en pequeñas cantidades. Esta solución es recomendable aplicarla mejor con un algodón, ya que de este modo se controla mejor la cantidad de la misma y así no se contamina la pintura ni el disolvente.

No es necesario humedecer el papel antes de empezar.

Se empieza por colorear las superficies más extensas. Se toma del color elegido en un algodón o pincel ancho y se aplica al papel, para atenuar o disminuir su intensidad hay que repasar la zona con un algodón limpio hasta obtener la tonalidad uniforme y color deseado. Los pequeños detalles se aplican con un pincel de cerda fina o palillos de algodón.

El óleo tarda en secar más o menos 24 horas, aplicando pequeñas cantidades de este.



CAPITULO III

3. DISEÑO FOTOGRAFICO Y SUS ELEMENTOS

"... Se le aplica la denominación de diseño fotográfico a todos los trabajos que pueden realizarse sobre un negativo para lograr una expresión interpretativa totalmente personal." (4) Pero como opinión personal también se puede realizar sobre una copia como se menciona más adelante.

El diseño fotográfico combina los elementos visuales, junto con los principios básicos del diseño gráfico y de fotografía conformando una imagen, permitiéndole al diseñador o fotógrafo dar ese mensaje deseado.

A lo largo del tiempo han surgido varias controversias, sobre si la fotografía debe ser típicamente pura o no, esto quiere decir que quiénes pretenden valerse de la fotografía como medio de expresión; deben mantenerla con su naturalidad inicial es decir, oprimir el disparador, revelar la película e imprimir copias, sin aplicar ninguna técnica que complemente a esta actividad.

A veces se confunde el diseño fotográfico con la fotografía experimental, ya que en un experimento su resultado no está predicho, por el contrario, en el diseño fotográfico las técnicas que se utilizan sí están determinadas previamente, tienen un método a seguir y conducen con seguridad a que el resultado gráfico exprese la idea en forma óptima.

Esto se puede lograr de diferentes maneras, ya sea por medio de la cámara, en el procesado de laboratorio, en la manipulación de la imagen y por medio de los principios básicos que rigen al diseño gráfico o por la conjunción de ambos.

Un diseñador no precisamente tiene que tomar las fotografías, pero si debe de estar preparado para dirigir a un fotógrafo a fin de conseguir el efecto

(4) Hans Göetze, Diseño Fotográfico, p. 10



deseado, para ello se ha valido de la elaboración previa de una idea y tener definido en bocetos las técnicas y materiales a utilizar en la fotografía, ya que con estas podemos reforzar su fuerza expresiva o dar cierto énfasis.

Un buen diseño en una fotografía se puede decir que es la manera de estructurar y organizar los elementos visuales que le permitan al observador recibir y captar todo lo que el diseñador quiso comunicar ¿Cómo es que el diseñador logra esto?

Tal vez hay que considerar primero varias decisiones en cuanto a diseño, desde el hecho de que vaya a emplearse una fotografía que además, entrará a formar parte en un proyecto.

La memoria y la capacidad de imaginar son elementos importantes para la previsualización del trabajo a realizar, ya que hay varios factores que preguntarse antes de realizarlo como: ¿Qué procedimientos utilizar para dar el efecto deseado? , ¿Cómo se verá esto en la copia, qué iluminación se utilizará, se necesitará un modelo, que filtros, qué lentes, qué diafragma, qué velocidad, qué película o si se quiere que la fotografía refleje algo del autor? También la capacidad de imaginación es un elemento importante porque nos podremos preguntar ¿Qué pasaría si la toma fotográfica que se está realizando, al hacer la impresión se le agrega un efecto X?, ¿Cómo se vería?. Es importante aprender a observar con detenimiento durante la toma, pues más tarde aparecerá en la copia ya sea en blanco y negro o en color.

Hay que considerar también el papel de impresión, el revelado, la exposición; porque esto también forma parte del diseño de una fotografía. El cambiar de ángulo y la posición de la cámara ejerce variantes en la imagen, tanto de composición como de perspectiva. Esto se puede lograr sin mover los motivos, pudiendo acercarnos o alejarnos desde cualquier dirección para dar sensaciones de grandeza o pequeñez y dando más posibilidades con las diferentes ópticas, ya que estas dan la facilidad de controlar la relación entre los diversos elementos que componen una escena.



Al elegir adecuadamente la velocidad de obturación podemos lograr imágenes congeladas o con movimiento y, mediante la iluminación se pueden dar brillos e intensificar el contraste de las imágenes, ser selectivo con lo que deseamos resaltar o crear atmósferas. Tanto en el flash electrónico como en la lámpara de tungsteno la técnica es la misma dado que se busca imitar a la iluminación natural con la llamada luz principal reemplazando al sol como fuente esencial y una luz secundaria llamada de relleno o reflejada que contribuye al realce, equilibrio y suavización de las sombras. A las fotografías que son realizadas en un estudio se le puede controlar la iluminación, pero las realizadas en escenarios naturales sometidos a los caprichos del tiempo la iluminación es distinta, esto se da cuando es muy temprano o muy tarde entonces el sol está bajo y la luz es lateral.

El encuadre es otro elemento que nos sirve para elegir un marco de referencia y que en él se contenga el tema escogido para disponer los elementos que integrarán una composición, el encuadre se efectúa siempre através del visor, el cuál tiene las mismas proporciones con la película utilizada y van desde 35 mm cámaras reflex, 6 x 4.5, 6 x 6, 6 x 7 y 6 x 9 cms formatos medios, así como 4 x 5", 5 x 7 « y 8 x 10» formatos mayores.

Una fotografía está limitada al formato rectangular o cuadrado impuesto por la cámara, pero la disposición horizontal o vertical ejerce cierta influencia en la composición.

Dentro del encuadre existe el reencuadre, que es otra forma, otra manera de ver esa toma, porque cuando se realiza una fotografía, hay casos en que se encuentran áreas y espacios que no favorecen a una buena composición, es entonces cuando se utiliza para cortar elementos no deseados y crear formas nuevas, esto es con referencia al papel.

La modificación del tono y el color es otro elemento que hay que considerar en la composición; las imágenes en blanco y negro se pueden copiar en papeles de diferentes gradaciones de contraste, ofreciendo la oportunidad de controlar el contenido y las texturas de la imagen. Estas gradaciones van desde el 0 (contraste suave) al grado 5 ó mayores (muy duro).



Se pueden utilizar papeles de gradaciones específicas de contraste o bien papeles de contraste variable (multigrado).

Al margen de que las copias sean normales, suaves o contrastadas, las imágenes pueden ser copiadas con predominio de tonos claros o tonos oscuros y ambos métodos modifican el aspecto la imagen.

También el elemento humano en una fotografía responde a varias finalidades, porque quizá la persona sea el tema esencial en la imagen ó simplemente que sea un elemento incidental en esta. Es importante hacer sentir cómoda a la persona fotografiada e interesarla en lo que se está haciendo, para que sus facciones sean más suaves, espontáneas y no rígidas.

Después de la toma, el aspecto creativo puede continuar hasta desaparecer la referencia real de la imagen por medio de manipulaciones, pero esto es lo que implica el proceso de crear algo determinado por el diseñador. Este quizá requiera experimentar con las fotografías para lograr algún efecto especial, proponiendo la utilización y la combinación de diferentes materiales y técnicas para obtener lo deseado.

Los métodos más utilizados en la manipulación de una copia final en blanco y negro son el retoque, los baños de virado o tefido para añadir color y el coloreado a mano, mediante tintes utilizando un pincel. Las transparencias de gran formato pueden retocarse con pincel, pero es mejor retocar una copia y después fotografiarla para obtener un nuevo negativo o una nueva transparencia.

Por último, hoy en día gracias a la computadora y a los programas especializados para diseño y fotografía como Page-Maker y Photo-Shop, los diseñadores y fotógrafos pueden realizar un sin fin de posibilidades y cambios en la realización de un diseño o una imagen, desde la digitalización de una fotografía por medio de un scanner, la cual es vertida en una computadora, para depurarla, retocarla, recortarla, alargarla, deformarla, hacer variantes de color, etc. y posteriormente obtenerla para la realiza-



ción de un boceto hasta con los cambios o transformaciones definitivos en papel, transparencia o negativos, para ser aplicada en X proyecto.

Estas son algunas características y elementos que dentro del diseño fotográfico son aplicables y que pueden ser de gran utilidad para diseñadores y fotógrafos, en la preparación anticipada de una toma fotográfica y que el resultado gráfico exprese la idea que se planeó.



3.1 COMPOSICION DE LAS IMAGENES FOTOGRAFICAS PARA EL CARTEL

"El proceso de composición es el paso más importante en la resolución del problema visual." (5)

La composición fotográfica se lleva a cabo por medio de una integración de los elementos visuales del Diseño Fotográfico junto con los principios básicos que conforman a una composición dentro del diseño gráfico, esto se logra en base a la visión humana, sabiendo que en ella no hay límites de forma ya que es tridimensional, mientras que en la visión fotográfica queda limitada a un área geométrica que es el visor, volviendo a la imagen bidimensional.

Existen varios elementos dentro de la composición fotográfica como: el encuadre, reencuadre, ángulo, formato, etc. mencionados en el punto anterior; al igual que los elementos de composición del diseño gráfico como son: equilibrio, balance, contraste, simetría, ritmo, proporción, forma y otros, que tomando en cuenta estos principios y combinándolos servirán para la elaboración de un diseño o imagen, dando como resultado un buen trabajo.

En la composición fotográfica de las imágenes para el cartel, se utilizaron a indígenas de la región con la indumentaria prehispánica propia de la cultura huasteca que aún conserva esta tradición; fué difícil al principio que estas personas se dejaran fotografiar por su ideología, pero proporcionando la confianza necesaria, platicando con ellos sobre el trabajo y su utilización, se sintieron más cómodos, accediendo a servir de modelos e interesándose en lo que se estaba haciendo.

Se emplearon locaciones para dar cierta ambientación y contextualizar a las indígenas con el entorno cultural de sus antepasados que tienen sus raíces en la cultura maya, uno de estos lugares son las ruinas arqueológicas de Tamuín; también en una de las primeras iglesias fundadas en esta

(5) D.A. Dondis, *La sintaxis de la imagen*, p. 33



región, después de la conquista para la evangelización de los indígenas; así como en el lugar donde habitan y en el que tienen sus actividades diarias. Para complementar esto se utilizaron elementos como un cántaro de barro y una vasilla prehispánica.







El formato de las tomas está basado en las proporciones que da una cámara de 35mm y la película utilizada. la disposición de este fué variada, ya que hay tomas horizontales y verticales, según se requería en la composición al momento de encuadrar.

La iluminación que se usó fué luz natural ó ambiental, los días estuvieron grises, pero esto ayudó para que la iluminación fuera tenue y difusa, haciendo que no hubiera un contraste marcado en las sombras, además de que nos da referencia del clima de la región que es cálido - húmedo. Se llegó a utilizar el flash electrónico como luz de relleno, ya que en algunas locaciones estaba muy oscuro por como se presentaron los días y por la exuberancia de la vegetación la cuál no permitía el paso de la poca luz que había, sobre todo las que fueron efectuadas en la comunidad donde habitan.

Se utilizaron objetivos de 50mm (normal), 28mm (gran angular) y 70-210mm (zoom).

La mayoría de las tomas se realizaron con el gran angular permitiendo controlar la relación del motivo principal (indígena) en primer plano y el fondo, acentuando la perspectiva de escaleras, muros y altar de las ruinas, así como abarcar la amplitud del paisaje en que se encuentran estas.

En otras se utilizó para hacer notar la iglesia en toda su grandeza ya que un objetivo normal no lo permitía, por la forma y disposición de las escaleras y por su altura. Con el gran angular se le da una distorsión perceptible a las imágenes, dando la dimensión de grandeza dependiendo del ángulo en la toma.

El objetivo normal se aplicó en acercamientos para mostrar rasgos físicos, indumentaria y características particulares de la cultura huasteca, así también para realizar tomas de las figurillas prehispánicas que posteriormente servirán para crear una textura y marca de agua en algunas zonas del cartel.



El zoom también se empleó para acercamientos, pero estos a una distancia lejana, para no incomodar a los sujetos a fotografiar, ya que al darse cuenta de la presencia de la cámara cambiaban su actitud.

Los ángulos para las tomas fueron diversos ya que se tenía que buscar y lograr una composición lo mejor posible en ese momento, además de que los indígenas adoptaban una sola posición y actitud, imposibilitando ejecutar otras opciones con una riqueza visual mayor. Asimismo por medio de los ángulos en contrapicado se buscó transmitir la magnitud de esta cultura. Varias tomas fueron hechas en picada con el objetivo de evidenciar y dar a conocer el tocado de las mujeres (petób), al mismo tiempo contextualizando este grupo étnico con sus raíces.





Los planos dentro de la composición están dados por la profundidad de campo, es así que en las tomas que se realizaron, el motivo principal es una indígena ténck que se encuentra en primer plano y el fondo varía desde una iglesia, unas ruinas, su vivienda, el paisaje o un mercado, pero estos factores que complementan a la imagen tienen la finalidad de destacar el valor del elemento principal, no de distraer la mirada y desviarla de ese punto. Estos elementos están justificados en un mismo espacio.

El encuadre de las fotografías se llevó a cabo por medio del visor, ya que a través de este observaba al motivo principal y lo que rodeaba a este como es la perspectiva, el pasto, los árboles, escaleras, muros, cielo, texturas, etc. En el caso de que los encuadres fueran tomas cerradas hacia el individuo, se consideró la posición del atuendo, del quechquémitl, del petób, de la gargantilla, de la talega, ya que cada uno de estos tiene una colocación especial, así como la mirada y sus manos; también observar si había alguna cosa que eliminar que distrajera la mirada y que perturbara al motivo.

El reencuadre nos podrá servir para algunas tomas en las que hay que seleccionar y luego recortar algunas partes que están por demás o para corregir una toma, como puede ser un horizonte caído, creando una imagen nueva, esto se presenta en una reimpresión; la cual contendrá las modificaciones y ajustes que el concepto requiera en un diseño posterior.





3.2 ASPECTOS QUE SE CONSIDERARON PARA LA REALIZACION DEL CARTEL.

Las fotografías realizadas podrán ser aplicadas en un cartel de formato horizontal o vertical, dependiendo de la composición de la toma fotográfica.

Esta abarcará gran parte del total del cartel, no se mutilará la imagen, a menos de que requiera un reencuadre, ésta se cargará a la izquierda del formato; y la proporción se obtendrá por medio del trazo de una diagonal, en el lado opuesto se tendrá un área o espacio en blanco proporcionalmente menor, disponible para que entren impresos los motivos de una vasija o figurilla prehispánica con el efecto de alto contraste y en sello de agua, ya sea una sola o en repetición, creando una armonía o ritmos en la composición; en este mismo espacio se ubicará la tipografía con un texto alusivo, que servirá para fortalecer la identidad cultural de los grupos étnicos de la región huasteca.

Las tomas se realizaron en película diapositiva (transparencia de color) Fujichrome 100, para así tener la referencia del colorido en la indumentaria de las indígenas y después poder aplicar el color en las copias en blanco y negro; no se había previsto tanta diversidad de colores que se capturaron en las tomas, es así como se decidió manejar la propuesta de las fotografías en color y en blanco y negro. En color para dar difusión a todo el matiz que contiene la vestimenta de los elementos principales (indígenas) y dar referencia con esto que en la actualidad se conserva esta tradición, contrastando con el de las ruinas, iglesia o habitat natural.

El blanco y negro será utilizado para el fondo, que contextualiza a las indígenas; con un ligero virado al sepia, para dar calidez a la imagen y reafirmar la antigüedad de estos lugares, colorear a mano algunas partes con acuarela para complementar esta atmósfera.

Las transparencias de color serán transferidas a blanco y negro por medio de un internegativo, para llevar a cabo la idea planteada.



La integración de la fotografía en color con la virada se realizará por medio de un montaje en las copias, y así poder colorearla.

Antes de elaborar el original, se harán bocetos en copias fotostáticas, para visualizar de que manera quedarían integrados los elementos.

Al tener el original se sacará una nueva transparencia para la selección de color y de preferencia que el formato sea de 6 x 9 cm, para obtener una mejor definición.

Es así como estos elementos se considerarán para la realización del cartel, y a continuación se presentan bocetos en cuanto a la disposición de éstos y su proporción entre ellos.







CONCLUSIONES:

El trabajo que se obtuvo es de cierto modo lo que se esperaba, cubriendo y alcanzando los objetivos que se buscaban, ya que se quería transmitir lo más real posible todo lo que encierra la Cultura Huasteca, auxiliándonos para ello de la fotografía como elemento principal.

Se utilizó a la mujer indígena huasteca como punto primordial para las imágenes del cartel, porque esta desempeña un papel muy importante en la vida social, cultural y productiva, ya que tiende a reforzar su inserción en ambas esferas.

A la primera conclusión que llegué es de que existe una relación muy estrecha entre el Diseño Gráfico y la Fotografía. Desde los inicios de la cámara oscura se le utilizó para registrar la perspectiva y ser aplicada en la pintura, hoy en día es fundamental que haya una estrecha relación entre fotógrafos y diseñadores para crear productos que funcionen y comuniquen lo que se desea transmitir.

En esta investigación encontré la manera de planear anticipadamente el mensaje que queremos transmitir, basándome

y utilizando los elementos del diseño fotográfico, así como auxiliándome de las técnicas que hay dentro de la Fotografía, para así disponer de los elementos necesarios y elaborar una conjunción integral dentro de nuestra composición.

Es necesario buscar también a las personas apropiadas que nos puedan enriquecer nuestra investigación, como fue mi caso, ya que para establecer una plena comunicación con los indígenas, tuve que acudir a la T.S. Silvia Araceli Cabrera López (Promotora del Programa de Niños de Solidaridad en la Región Huasteca) así como a la Lic. Alma Cervantes (Directora del Instituto Indigenista de Tancanhuitz de Santos. S.L.P), llevándome a San



José Pequetzen comunidad donde viven y a los lugares donde se les podían encontrar, para así poder desarrollar mejor mis imágenes fotográficas.

Sólo me queda decir que como diseñadores busquemos la manera de mejorar nuestro trabajo, aprovechando y auxiliándonos de todos los recursos que la Fotografía y el Diseño Gráfico nos brindan, para comunicarnos mejor con nuestra sociedad por medio de los mensajes gráficos que realizamos, además actualizarnos constantemente en estas disciplinas, ya que ellas están evolucionando a un ritmo acelerado.



BIBLIOGRAFIA:

Barnicot, John

LOS CARTELES. SU HISTORIA Y SU LENGUAJE

Barcelona, G. Gili, 1972

C., Ciapanna

TRUCOS Y TECNICAS ESPECIALES EN FOTOGRAFIA

Barcelona, Daimon, 1986

Croy, O.R.

EL RETOQUE/Las Técnicas en Fotografía

España, Omega, 1967

Dalley, Terence

ILUSTRACION Y DISEÑO/Técnicas y Materiales

España, Blume, 1981

Dondis, D.A.

LA SINTAXIS DE LA IMAGEN

Barcelona, G. Gili, 1990

Freeman, Michael

GUIA COMPLETA DE FOTOGRAFIA

España, Blume, 1991

Fontcuberta, Joan

FOTO -DISEÑO: FOTOGRAFISMO Y VISUALIZACION

PROGRAMADA

Barcelona, G. Gili

Fontcuberta, Joan

FOTOGRAFIA: CONCEPTOS Y PROCEDIMIENTOS

Barcelona, G. Gili



Hans, Götze
DISEÑO FOTOGRAFICO
Barcelona, Parramón, 1980

Hedgecoe, John
MANUALES DE FOTOGRAFIA/Técnicas de Laboratorio
Barcelona, CEAC, 1991

Hurlburt, Allen
DISEÑO FOTO-GRAFICO / Interacción del diseño con la fotografía
España, G.Gili, 1985

Marshall, Hugh
DISEÑO FOTOGRAFICO / Como preparar y dirigir fotografías para el diseño gráfico
España, G.Gili, 1990

Martín, Judy
COLOREAR FOTOGRAFÍAS / Guía completa de materiales, técnicas y efectos especiales
Madrid, Celeste, 1990

Meade, Joaquín
HISTORIA DE VALLES / Monografía de la Huasteca Potosina
México, Soc. de Estudios Históricos de S.L.P., 1970

Ponce de León, Luis F.
LA FOTOCOPIA EN LA PRODUCCION ARTISTICA / Tesis
México, ENAP/UNAM

Schöttle, Hugo
DICCIONARIO DE LA FOTOGRAFIA
España. Blume, 1982



Trejo, Silvia

ESCULTURA HUASTECA DE RIO TAMUIN

México, UNAM, 1989

PRIMERA BIENAL INTERNACIONAL DEL CARTEL EN MEXICO

México. 1990

SEGUNDA BIENAL INTERNACIONAL DEL CARTEL EN MEXICO

México. 1992

PROGRAMA DE DESARROLLO REGIONAL DE LA HUASTECA

POTOSINA

Gobierno Constitucional de los Estados Unidos Mexicanos,

1992 - 1994