



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**

**ANÁLISIS EVALUATORIO DEL PROCESO  
DE REALIZACIÓN DEL CARTEL.**

**MEMORIA DE DESEMPEÑO PROFESIONAL  
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO  
PRESENTA:  
ADRIAN FLORES MONTIEL**



**SECRETARÍA  
ACADÉMICA  
Escuela Nacional de  
Artes Plásticas**

México, D.F. 1994.

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



## **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.

**A mi padre:  
A quien todo le debo.**

**En Memoria:  
De mi madre ausente.**

**A Ofelia:  
La madre presente.**

**A mis hermanos:  
César, Angel y Jorge.**

**A mis hijos:  
Galo y Thaís**

**Sofía y Natalia  
Mi razón de ser.**

**A Fabiola:  
Con mi amor.**

## INDICE

	Pág.
INTRODUCCION	
I. SOLICITANTE Y SOLICITUD.....	1
II. ESQUEMA GENERAL.....	3
III. METODOLOGIA.....	4
IV. INVESTIGACION.....	6
V. CIENCIA.....	8
VI. TECNICA Y TECNOLOGIA.....	10
VII. COMUNICACION.....	11
VIII. CULTURA.....	13
IX. ESTILO.....	14
CONCLUSIONES	
NOTAS	
BIBLIOGRAFIA	

## **INTRODUCCION.**

De lo producido profesionalmente en aproximadamente 15 años en las diferentes áreas de diseño, puedo resumir de manera precisa, el haber realizado diseño de imágenes de identidad, portadas de libros y carteles.

Este último campo, es el de mi mayor producción y de una gran preferencia personal. La razón de esta preferencia es, en primer lugar, el formato que simula al cuadro y sus posibilidades de desplazamiento, las técnicas de representación que pueden ser de gran plasticidad y la oportunidad del mensaje que es ampliamente social.

No se ha seleccionado el material ni por cronología ni lugar (institución), se ha seleccionado por su apego a los objetivos de este documento, es decir, que ilustre y certifique de mejor forma el método de producción. De siempre ha existido una tarea en el proceso de realización del cartel, -recuerdo que por ahí del inicio de los 80's tomé un curso con el gran cartelista polaco Victor Worka y desde entonces demandaba de él el método por el cual realizaba sus extraordinarios carteles-.

Este documento, entonces, pretende mostrar a través de un esquema (que a su vez sirve para marcar los Capítulos de este trabajo) el orden en que el proceso de diseño se presenta.

Retomado de una práctica permanente y una búsqueda de orden del mismo proceso al que alude este proyecto, pretendo crear un método de organización de las partes que habría de considerar en cada intento de resolver problemas de diseño de cartel.

Advierto que no supongo fórmulas ni mucho menos reglas. Cada solicitud, cada proyecto difieren en lo total; invito a reflexionar sobre los puntos inevitables de contacto que siempre ocurren en el camino a una solución.

Los trabajos que incluyo, contienen estos momentos de reflexión y son correlativos a cada etapa en que se ha dividido este documento.

Todos ellos en su momento han presentado un estudio particular y profundo en cuanto a lo que se quiere emitir como mensaje, y a quien llegará, tratando de ser directo, claro y estético.

Cada letra, imagen, color, formato, composición, corte, suaje, doblez han sido puestos pensando en todos los puntos que anoto en el esquema general, o quizás sea mas cierto el decir que el esquema ha sido creado por la reflexión, estudio y práctica de esos elementos que dan forma al cartel.

El esquema es entonces la columna vertebral de este método, que propongo como auxiliar, en la agrupación de ideas, en las que se piensa al momento de producir un cartel, es incluido en la parte inicial, justo al analizar al solicitante o solicitud, por estar ya resumido lo que da pie al desarrollo de la metodología propuesta. Cada parte del esquema es desarrollada, con el objetivo de aclarar o justificar su presencia, en esta propuesta de orden.

## **SOLICITANTE Y SOLICITUD DEMANDANTE Y DEMANDA.**

Etapa inicial de todo proceso de diseño, inevitable aun cuando el propio creador puede, por intereses de proyecto personal, demandar la presencia de un soporte de comunicación gráfica.

Imposible estandarizar el perfil del solicitante e inútil también; preferible entonces, partir de un cuestionamiento más funcionalista: ¿sirve? y ¿para qué?

En el caso específico del cartel,

se quiere:    Informar  
                  Difundir  
                  Persuadir  
                  Invitar  
                  Advertir  
                  Prohibir  
                  Concientizar...

Victor Papanek define: "Diseño es el esfuerzo consciente para establecer un orden significativo", también agrega: "intencionalidad consciente para resolver problemas de cuya organización dependerá la aproximada exactitud de las respuestas". (1)

De acuerdo a un diagrama de 6 aspectos que circundan la función de uno con respecto a la utilización que el autor define como: "Debe responder de manera adecuada a la pregunta ¿sirve?". (2)

Una manera muy personal, elaboro una tríada más, que pretende responder desde la etapa inicial de toda demanda: ¿qué quiero decir?, o bien, ¿qué se quiere decir?, ¿a quién se lo voy a decir? y, finalmente, ¿cómo lo voy a decir?

Es entonces conveniente afirmar, que en este contacto solicitante-diseñador debe existir una valoración consciente de ambos sobre el producto real que se ha de elaborar.

Considero entonces el recorrido general del esquema, para con él organizar paso a paso la

meditación y planteamiento de las dudas que todo ello genere.

Como responsable de la respuesta que el diseñador deberá dar al solicitante y estos dos a su público, el primero entonces está comprometido a “convencer” con argumentos, producto de estudio, respecto al problema a tratar y estos argumentos a su vez aplicados directamente al sector de la población, a quien serán dirigidos, parto de la idea de que el solicitante casi nunca tiene la razón.

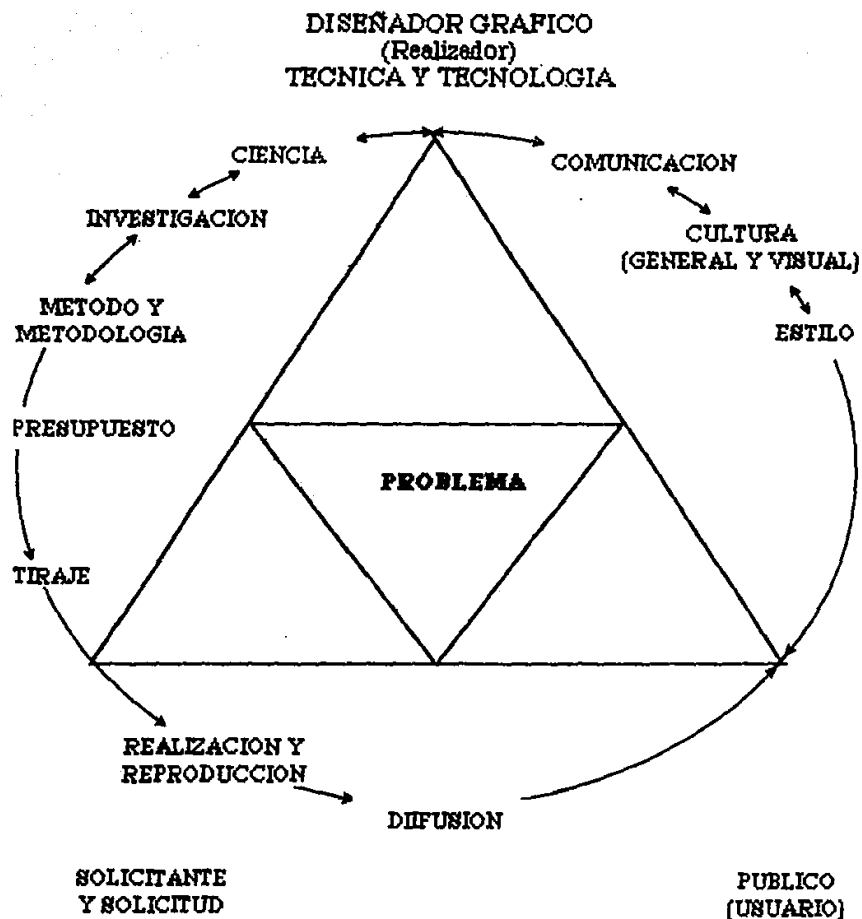
No se deberá dar gusto al que pide, sino al que va dirigido, sin dejar de considerar las aportaciones, sugerencias e incluso caprichos. Aquí no es válido el gran discurso, sino las justificaciones de profundo análisis; las pruebas, datos, cifras y experiencias anteriores.

Finalmente el que contrata deberá convencerse de que serán respetadas sus propuestas en la medida que los resultados objetivos lo permitan.

Justo es que el presente esquema contiene los argumentos de respuesta, que pudieran “convencer” y aprobar un proyecto.



## ESQUEMA GENERAL



## **METODOLOGIA.**

Es quizás éste el punto más controvertido a tratar, y lo es por varios motivos; primero, los diseñadores gráficos por su formación -las escuelas han tenido mucho que ver en esto- son más prácticos que teóricos, gustan del reto imaginativo y manual y ahora con la nueva tecnología del apasionante juego electrónico, gracias a la computadora. En este momento los despachos prefieren a un habilidoso de paquetería por sobre un diseñador de profesión. Segundo, los vicios del ejercicio han marcado los tiempos de realización: sabemos que un médico actuará en una cirugía en el tiempo necesario -aún en el mínimo- pero no lo podrá acelerar a más allá del menor: el abogado tendrá trabajos al vapor, pero no más rápidos de todo lo que de él no dependa, así que podemos ver que al diseñador se le presentan las cosas para ayer; ¿podrá aplicar un buen método y una profunda investigación con toda esa presión? Tercero, ¿lo pagarán?. Cuarto, hablar de metodología en un sentido estricto significa hablar de cultura, conocimiento, ciencia y todo esto significa algo de lo que precisamente el diseñador viene huyendo.

En la introducción hablaba de mi interés por conocer el método y en la entrevista con Victor Worka cuestionaba yo al Maestro al respecto, y él contestaba "claro que tengo un método, pero no lo sabría explicar con palabras, mejor con carteles".

En un trabajo de investigación realizado por un alumno para su tesis, pedí se cuestionara a nuestros grandes cartelistas, y todos aceptaron tener un método, ninguno lo definió de manera precisa.

Ahora bien, no pongo en tela de duda -aclaro- que al hablar de los cartelistas se diga que ellos no tengan un método, sólo que al menos hasta ahora no he escuchado en un orden preciso ese camino a seguir.

Literal y etimológicamente, método significa el camino que conduce al conocimiento.

Sabemos bien que no existe una metodología precisa en diseño gráfico, que hemos tenido que adoptar y adaptar ideas extranjeras y del diseño industrial, es por eso justamente, que se trata en este documento de presentar una forma de disciplina y organización para cada uno de los pasos, que al menos al realizar un cartel se pueden observar.

Se ha tenido que estudiar a cada uno de los teóricos que, con sus propuestas, hacen que sea posible armar esquemas con mayor fondo; Bruno Munari, Victor Papanek, Jones, Gui Bonsiepe, Archer, etc.

Al hablar de tener mayor fondo me refiero al hecho de que en esta importación de ideas, queda la necesidad de seleccionar lo adaptable a nuestra realidad; rescatar por ejemplo la funcionalidad de Papanek, la actividad proyectual de la investigación de Bonsiepe, la enorme experiencia de Munari, y claro no es tampoco el querer hacer una mezcla de todos, pero es un hecho que ninguno de ellos es totalmente original, han tomado también de sus anteriores, y así se hace un proceso de avance que, también queda claro; no existe el que pueda ser absoluto alguno de ellos, todos son modificables y superables.

El esquema es dividido en 3 partes: El diseñador o emisor, el solicitante o demandante que "delimita" las características del mensaje por sus propias necesidades, y el público o usuario-receptor, se enlazan por un triángulo que envuelve al problema a resolver por el diseñador, que no podrá solucionar sin la presencia de los otros dos, con sus características propias, que sobre una forma circular, mantienen una dinámica no rectilínea, sino de retroalimentación permanente.

Esto debido a que las partes que lo integran y forman un conjunto, no tienen jerarquía, todos juegan en el mismo valor de repercusión.

## **INVESTIGACION.**

Investigar es la acción práctica de buscar, indagar y conocer para reflexionar hacia un problema práctico y real. Investigar del latín *investigare*, que significa desarrollar actividades, con el objetivo de descubrir la verdad.

Existen múltiples teorías acerca del proceso de investigación, desde Marx hasta Umberto Eco, sin embargo, por la extensión que limita a este documento, no me detendré a examinarlas, sino más bien a citar mi postura respecto al tema. Tampoco se trata de quedar con una definición, más bien indicar la forma de organización en la búsqueda de solución de un problema dado, con coherencia hacia las otras áreas o disciplinas del conocimiento, para poder concluir alternativas hacia el problema.

- 1° Plan de trabajo o diseño de investigación
- 2° Recopilación de material
- 3° Análisis y ordenación de datos
- 4° Exposición de los datos.

El anterior enlistado es la propuesta de organización de Guillermina Baena Paz (3) y la técnica de investigación se describe a continuación:

- 1° Investigación documental.
  - 1.1 documental bibliográfica.
  - 1.2 documental hemerográfica.
  - 1.3 documental escrita.
  - 1.4 documental videográfica.
  - 1.5 documental iconográfica.
  - 1.6 documental computarizada.
- 2° Investigación de campo.
  - 2.1 observación.
  - 2.2 interrogación.
  - 2.3 otros instrumentos.

Bajo este esquema de organización y selección de técnicas, es posible acercarse a las distintas

fuentes de información y principalmente, seleccionar por áreas la intervención que éstas tienen con el problema a tratar.

Recordemos que la actividad de diseño gráfico es multidisciplinaria y por tanto, habrá que discriminar con puntualidad la intervención directa de esas áreas del conocimiento que actuarán sobre nuestra investigación.

El cartel alusivo al Primer Festival Internacional de Jazz tiene en su proceso de realización esta selección. Se encontró que había que indagar en el proceso histórico el origen del Jazz, su introducción en el público mexicano, la época, los gustos, costumbres, conductas, manifestaciones de moda y por lo tanto, la detección de prototipos.

Hubo entonces una ardua tarea de investigación que ya bien conducida, permitiera organizar la búsqueda que ahora había que tratar:

la historia	-	el hecho mismo
la sociología	-	las costumbres (prototipos)
la psicología	-	las conductas.

La síntesis de la investigación me llevó a concluir, cómo un ritmo llegado de República Dominicana como producto de la represión en esa parte del continente de una orquesta de integrantes de color que interpretaban música de cámara, en los ratos de libertad con los mismos instrumentos producían un ritmo propio de su cultura y condición social conocido ahora como danzón, éste llega a Cuba, de ahí a México y ante la influencia de las bandas de Jazz que venían de E.E.U.U. transforman y dan una personalidad a estos ritmos creando a los "pachucos".

En el cartel al que aludo observamos cómo dos platillos al golpear -la batería es el instrumento que da el ritmo a este género musical -producen la palabra jazz de un cuello perfilado con la arquitectura prototípica de la Ciudad de México emerge este instrumento musical como símbolo de su origen, y el cual a su vez, sostiene un gran corbatón, otro gran símbolo de este personaje -"Pachuco"- en la parte inferior en barrido se observan los instrumentos básicos de la orquesta, que producen este ritmo. Acudo a la descripción de estos datos para ilustrar la parte de investigación.

## **CIENCIA.**

En una forma directa yo podría concluir que, en todo proceso de producción de mensajes visuales existe un factor determinante, independiente de los factores comunicativos y éste es el fin primordial del diseño gráfico: educar.

De todas las intenciones que pueda haber al producir imágenes, principal es la de subir un escalón en la pirámide del vivir mejor. Puedo afirmar con datos probados, que vivimos en un mundo de contaminación visual y también de fealdad. En el texto de Daniel Prieto, "Diseño y Comunicación" se anota: "En primer lugar que lo denominaremos diseño "dominante" que se caracteriza por buscar un condicionamiento del receptor por medio de la inducción y persuasión, haciendo necesario algo, sea cosa o idea, pero sobre todo, su principal característica es la intimidación. La función del diseño dominante además de la fruición se limita a una pobre información que no profundiza, que se caracteriza por ser esquemática y conducir a la creación de estereotipos.

En segundo lugar, tenemos el diseño "alternativo" que consiste en formalizaciones y selecciones referenciales orientadas hacia un conocimiento en profundidad, a un enriquecimiento de los sentidos. A diferencia del diseño dominante, además de la información (que es más rica) y la fruición, se encuentra la función educativa". (4)

Desafortunadamente a todo lo anterior yo le tendría que agregar la enorme ignorancia que también existe, y que por razones obvias podemos deducir la calidad de los productos.

Por lo que hay que dejar claro que, el diseñador debe contener en su formación la carga de conocimientos, que al actuar sobre las percepciones sociales actúen en un sentido de conciencia.

Dicha conciencia será el producto de la meditación libre y rica en valores epistemológicos, de prospectiva y conocimiento.

En el cartel referente al problema de la contaminación, concluyo de manera literal y visual, que es el hombre el único animal que contamina a su paso por este planeta, la misma naturaleza en sus violentas reacciones produce efectos tan profundos en el daño, como el ser

humano.

Esta conclusión podría sonar superficial y hasta ciertamente ingenua, sin embargo, requería de una base cierta que asegure tal afirmación.

Al usar este término de ciencia quiero aclarar el uso de éste, me refiero al hecho de que el conocimiento, producto de la investigación da como resultado datos probables o conocedores de verdades y es en este sentido que lo uso, no pretendo hacer al diseño ciencia, más bien insistir en el conocimiento estudioso y progresivo.

## **TECNICA Y TECNOLOGIA.**

En este apartado, tengo que hacer una separación de los dos aspectos que la conforman; el primero, en cuanto a aplicación de técnica y la tecnología en la etapa de realización y la segunda, en la etapa de producción.

Iniciando en orden estableceré la compleja relación que existe en todos aquellos principios que tocan a la formación que requiere el diseñador. Vemos lamentablemente que no obstante, -al menos en el estudiante de la E.N.A.P.- la existencia de tantas áreas de enseñanza técnica dentro de la escuela, éstas son ignoradas por los estudiantes de diseño.

La técnica del buen dibujo o cualquiera de las técnicas de representación, son la ausencia más constante, es quizás el cartel polaco el más admirado en este momento por su enorme habilidad plástica; en una forma concreta, yo invitaría al retorno a la academia, con sus necesarios cambios y ajustes a la actualidad, rescatando las grandes virtudes del trabajo del guía y sus discusiones, las grandes horas de ejercicio y sobre todo, el seguir al Maestro al unísono.

Otro gran factor que afecta al conocimiento de la técnica, es la falta de disciplina, conducta ya en extinción.

No puedo imaginar a un escritor, sin su propia técnica para narrar sus discursos o al cirujano para hacer sus operaciones, pienso que no tiene ningún valor una gran idea, si no hay forma de realizarla.

El segundo aspecto es la de los medios de producción, en la cual el diseñador deberá conocer las formas técnicas y la tecnología con la que se cuenta, las más acordes al proyecto por su calidad, economía, velocidad de producción, precisión y adaptación.

La propuesta de materiales, técnicas o equipos no son por un lado aislables y por otro indiferentes a la tráfada que en el esquema se refieren.



## COMUNICACION.

El presente comentario podría incluirlo en todo el documento como una constante, lo hago en éste, por la razón exclusiva de que, la repercusión que éste ha tenido sobre nuestras formas de hacer mensajes hay que detenerlo un momento y reflexionar, ¿bajo qué patrón cultural diseñamos?

He escuchado de extranjeros decir que ellos sí reconocen un diseño mexicano, pero no han dicho cuál, porque hay que reconocer que sí hay diseñadores mexicanos ocupados en diseñar como mexicanos, pero ni todos lo logran, ni creo yo todos están conscientes o interesados en ello, es más, creo que una gran mayoría sabe de esta situación.

En múltiples ocasiones, públicamente he afirmado que, somos hijos de Gustavo Gili a través de la Señora Dondis, Wucius Wong, Bruno Munari y demás, ¿qué pasa con las formas de comunicación nacional? lo que pertenece a nuestra cultura, formas de vivir, nuestras creencias, costumbres...¿ es acaso Pierce, Jakobson, Mc Luhan, etc., los que realmente nos corresponden?, ¿nos podemos comunicar con los habitantes de Ciudad Nezahualcóyotl, igual que con los de las Lomas?

Hace muchos años en un examen profesional, escuché a la sustentante afirmar, que había elegido para su "Manual de cómo alimentar con el pecho a los hijos de las indias Mazahuas", el tipo de letra Hollywood por elegante y refinado...

Como es sabido, no hay investigación en México sobre Diseño Gráfico que actúe sobre estas interrogantes, los mismos proyectos de tesis debieran ser canalizados hacia estas preguntas.

Es urgente entonces vincular o interrelacionar las áreas del conocimiento a los fenómenos de la comunicación visual, crear referencias antropológicas, psicológicas, pero con dirección precisa a nuestros fines.

En la parte literaria del lenguaje, también hay poco contacto, afortunadamente no menos que en otras, sabemos algo de sintaxis y retórica, falta también precisar porqué, por ejemplo, la publicidad ha abusado de la retórica, dejándola a veces muy mal parada.

En lo personal actúo en esta parte de la comunicación con mucha prudencia, utilizo la trfada referente a:

SEMANTICA	Relación entre una imagen visual y un significado
SINTACTICO	Relación entre una imagen visual y otra.
PRAGMATICA	Relación en la imagen visual y el usuario.

Naturalmente esto sirve únicamente como referente, pues está condicionado por todo el Esquema General, ya que además implica todo un universo de aspectos que no podrán eludirse, hablar de técnicas de lectura visual, semántica, gramática, semiótica, niveles de mancha tipográfica, blancos o aires, etc.

En el cartel de los Juegos Deportivos Interbachilleres (fig. 3), manejo semánticamente los 3 balones referentes a estos juegos únicos; su contexto anuncia el reposo invitando a moverlos, sintactáticamente evito otra posible relación, considero al joven entre 16, 17 y 18 años en esta invitación al juego sin mayor complicación (como el juego mismo) y así pragmáticamente lo involucro.

En esta etapa es donde normalmente se presenta una gran dificultad entre el solicitante y el público usuario, ya que el primero marca lineamientos personales (gusto) sin considerar los niveles de interpretación o lectura del público (usuario). Rechazo la argumentación de justificación por el discurso, propongo una evaluación.

Para concluir usaré uno de los diez axiomas sobre la Comunicación Visual del Texto de Joan Costa. (5)

"Lo más importante de toda comunicación no es el diseñador, el emisor ni el medio, es el receptor, el ser humano a quien el mensaje está dirigido. El receptor es quien determina el mensaje, el lenguaje, el código y el medio".

## **CULTURA.**

De acuerdo al final del apartado anterior que habla de comunicación, al cual me uno, diría entonces que en esta parte referente a la cultura habría que dividir en dos unidades el problema: primero, la cultura del que emite y segundo, la cultura del que recibe.

En el caso específico del primero, ¿cómo emitir un mensaje desconociendo sus propios valores históricos, su pasado, razón de su presente, como ignorando -al menos nosotros los mexicanos, dueños de un pasado rico en cultura- que el trabajo gráfico no es nuestro, de este siglo, sino que tuvimos tlahuillos, amoxtli o códices, que aquí tuvimos historia en la imprenta con Juan Pablos, geometría en la obra material como el Canamayté como criterio de proporciones, o bien, ahora el pintado de las bardas de los barrios, los cuales en ocasiones, son superiores en su trabajo tipográfico al de los profesionales? Todo este conocimiento, de lo que otros humanos nuestros han planteado, propuesto y en algunas ocasiones llevado al mundo entero, lo denominamos cultura; la tenemos y yo diría como pocos en este planeta, pero lamentablemente la ignoramos.

En el segundo aspecto, se presenta entonces el dilema ¿cómo dialogar educando?, la única respuesta que hasta ahora encuentro es, conociendo también la cultura del que recibe (receptor), es decir, esta dualidad obliga a conocer con qué medida se gradúa el conocimiento del diseñador para ser bien entendido por el receptor, pero además, ayudarlo a mejorar sus conocimientos, invitarlo a participar, premiarlo por entender, estimularlo a continuar.

En el cartel No. 4 en el que hablo de una exposición de escultores de la corriente geométrica, hago una distribución de textos (diagramación), de tal forma que, su simetría refuerce el concepto geométrico, doy una aplicación de un color primario, por ser éste uno de los más usuales de estos artistas; simulo un pliegue característico de los dobles de la lámina, también muy común en la escultura. Yo sé bien que mi público al ver el cartel no hará en directa esta lectura, pero sí al relacionarla con la obra de los artistas.

En el cartel de Nicolás Guillén, por ejemplo, el color de fondo es un color bautizado por el propio poeta cubano como café "carmencita"; el público no lo sabe, quizás lo descubra cuando conozca a un cubano, no negro no blanco, sino justamente el más popular, el que en los poemas se describe así.

## **ESTILO.**

Finalmente, en todo este enorme proceso, determino que la labor final es la de confirmar una forma personal de "decir", labor que entonces ya deja ver la gran complejidad que en este quehacer ocupa el Diseñador Gráfico.

No pretendo entonces afirmar con las obras que aquí muestro, el haber logrado este fin, pero sí el haber reunido toda mi reflexión al respecto.

Considero no estar alejado de la realidad, al afirmar que el estilo determina la conjunción de la experiencia, puesta en práctica por un individuo o cultura. Utilizando una definición más autorizada concluiré con la de Meyer Shapiro y su libro "El Estilo".

"Por estilo se entiende la forma constante -y a veces los elementos, cualidades y expresión constantes- del arte de un individuo o de un grupo. El término se aplica también al conjunto de la actividad de un individuo o una sociedad; se habla de un "Estilo de Vida", del estilo de una civilización.

Por encima de todo, sin embargo, el estilo es un sistema de formas con cualidad y expresión significativas, a través del cual se hace visible la personalidad del artista y la forma de pensar y sentir de un grupo; merced a la sugestividad emocional de las formas, comunica y fija ciertos valores de la vida religiosa, moral y social. Constituye además un fondo contra el cual pueden evaluarse las innovaciones y la individualidad de determinadas obras. Estudiando la sucesión de las obras en el tiempo y el espacio, y relacionando las variaciones de estilo con los acontecimientos históricos y los rasgos cambiantes de otros campos de la cultura, el historiador del arte trata, con la ayuda de la psicología del sentido común y la teoría social, de dar cuenta de los cambios de estilo o rasgos específicos.

El estudio histórico de los estilos de individuos y grupos, permite, asimismo, determinar etapas y procesos típicos en el desarrollo de las formas". (6)

## CONCLUSIONES.

La responsabilidad histórica que nos compete, es entonces, dejar una huella de lo que fuimos capaces en nuestro momentos, dejar como precedente la conciencia de haber logrado configurar elementos visuales con humanismo, humildad y calidad.

Pensar que el legado de cultura será nuestra preocupación, por ser una generación que respetó su pasado, su cultura anterior y que fue capaz de continuarla con congruencia, aceptando que la labor fue compleja y definitivamente agotadora, más no inútil, porque finalmente esa es la tarea.

El material aquí reunido es entonces un inicio de esta preocupación, que promete en lo sucesivo, lograr más esta unión de conceptos que he desarrollado de manera escueta por razón de espacio, pero que espero definir de manera más amplia en otro u otros documentos, ya que esta pequeña muestra de sólo 15 carteles es como decía en la introducción, una selección muy ilustrativa de lo que aquí convenía.

Espero también con este material reflexivo, colaborar con otra de mis grandes preocupaciones, la tarea de enseñar Diseño Gráfico, sobre todo, en la elaboración de planes y programas de estudio, ya que es ahí, en la labor educativa, donde más atención debemos tener.

## NOTAS.

- (1) Victor Papanek.  
Diseñar para un mundo real.  
H. Brume eds. Madrid 1973. pág. 19.
- (2) Ibid. págs. 22-32.
- (3) Guillermina Baena Paz.  
Instrumentos de Investigación  
Editores Mexicanos Unidos  
México, 1979. págs. 41-118.
- (4) Daniel Prieto.  
Diseño y Comunicación  
Ed. U.A.M. México. Págs. 28, 32, 35.
- (5) Joan Costa.  
Hacia una ciencia de la comunicación visual  
Memorias. X Reunión de Diseño Gráfico  
Universidad de las Américas-Puebla.  
Febrero, Marzo, 1994. pág. 7.
- (6) Meyer Shapiro  
El estilo  
Ed. Paidós, Ediciones 3  
Buenos Aires. pág. 3.

## **BIBLIOGRAFIA.**

BAENA PAZ, GUILLERMINA  
INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION  
EDITORES MEXICANOS UNIDOS  
MEXICO, 1979.

BERLO, DAVID K.  
EL PROCESO DE LA COMUNICACION  
EDIT. PAYDOS  
BUENOS AIRES.

DONDIS, A. DONDIS.  
LA SINTAXIS DE LA IMAGEN  
EDIT. GUSTAVO GILI  
BARCELONA, 1976.

GANQUELIN, FRANCOIS.  
SABER COMUNICARSE  
EDIT. MENSAJERO.

GIRAUD, PIERRE.  
LA SEMIOLOGIA  
EDIT. SIGLO XXI. MEXICO.

KEPES, GYORGY.  
EL LENGUAJE DE LA VISION  
EDICIONES INFINITO  
BUENOS AIRES, 1976.

LLOVET, JORDI.  
IDEOLOGIA Y METODOLOGIA DEL DISEÑO  
EDIT. GUSTAVO GILI  
BARCELONA, 1980.

MUNARI, BRUNO.  
DISEÑO Y COMUNICACION VISUAL  
EDIT. GUSTAVO GILI  
BARCELONA, 1974.

OLEA, OSCAR.  
ANALISIS Y DISEÑO LOGICO  
EDIT. TRILLAS, MEXICO.

PRIETO, DANIEL  
DISEÑO Y COMUNICACION  
EDIT. U.A.M. MEXICO.

RODRIGUEZ, LUIS.  
TEORIA DEL DISEÑO  
ED.U.A.M. AZCAPOTZALCO-TILDE  
MEXICO, 1989.

RICARD, ANDRE.  
DISEÑO PORQUE  
EDIT. GUSTAVO GILI.

SHAPIRO MEYER  
EL ESTILO  
EDIT. PAIDOS, EDICIONES 3  
BUENOS AIRES.

TURNBULL, ARTHUR. BAIRD, ROSELL.  
COMUNICACION GRAFICA  
EDIT. TRILLAS, MEXICO.

VILCHIS, LUZ DEL CARMEN  
ANALISIS GENERAL DE LOS FUNDAMENTOS TEORICOS  
DE LA METODOLOGIA DEL DISEÑO  
TESIS DE MAESTRIA  
U.N.A.M., MEXICO, 1986.

VARIOS AUTORES  
MEMORIAS. X REUNION DE DISEÑO GRAFICO  
UNIVERSIDAD DE LAS AMERICAS-PUEBLA  
FEBRERO, MARZO DE 1994.



Primer Festival Internacional  
JAZZ Ciudad Mexico



¿Puede el Hombre Confiar, con su Intelligencia,



la Obra de la NATURALEZA ?



# JUEGOS DEPORTIVOS INTERBACHILLERES

1985

Dirección de Extensión Cultural



geometría  
en

5

salvador manzano •  
jesús mayagoitia •  
ernesto hume •  
carlos agustín •  
hersúa •



www.ccsa.com.mx  
C.C.S.A. - Círculo de Escritores Científicos de México

# NICOLAS

NUMERAL DEL S.A. 1. 21. 2010

1968 2010 42 años  
1968 2010 42 años  
1968 2010 42 años  
1968 2010 42 años  
1968 2010 42 años  
1968 2010 42 años

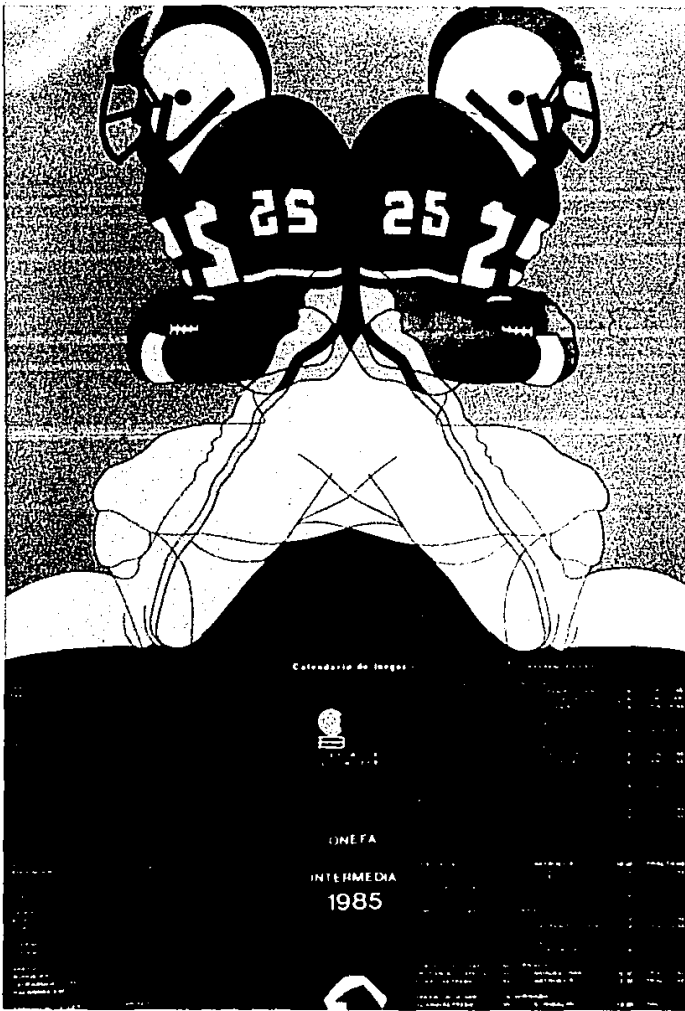
1968 2010 42 años  
1968 2010 42 años

# GUILLÉN

80 ANIVERSARIO

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

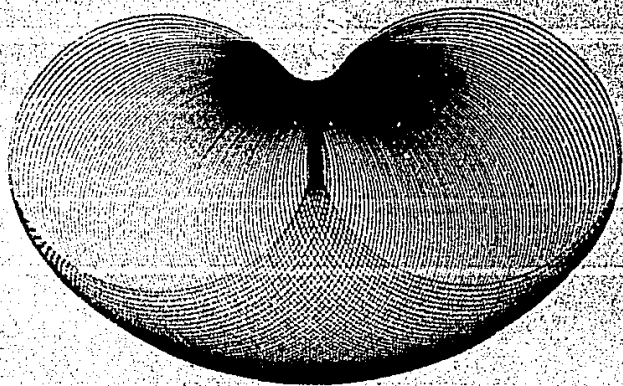
EMBAJADA DE ESPAÑA



R M R  
*Muestra*  
N A

D A  
S U L  
N C F O A  
E R E  
P A T C S  
N E  
M S O  
N V R I A I  
D I C O O





EL COLEGIO DE BACHILLERES  
- INVITA A LA EXPOSICIÓN DE

**MARTA CHAPA**

DEL 30 DE AGOSTO AL 30 DE SEPTIEMBRE DE 1958  
MUSEO NACIONAL DE HISTORIA NATURAL Y GEOLOGÍA





**VIII MUESTRA DE TEATRO  
ESTUDIANTIL del Colegio  
de Bachilleres**

del 25 al 29 de marzo y 1 de abril

de 1985 a las 19:00 horas

TEATRO MORELOS del IMSS  
San Juan de Aragón N. 311

ENTRADA LIBRE

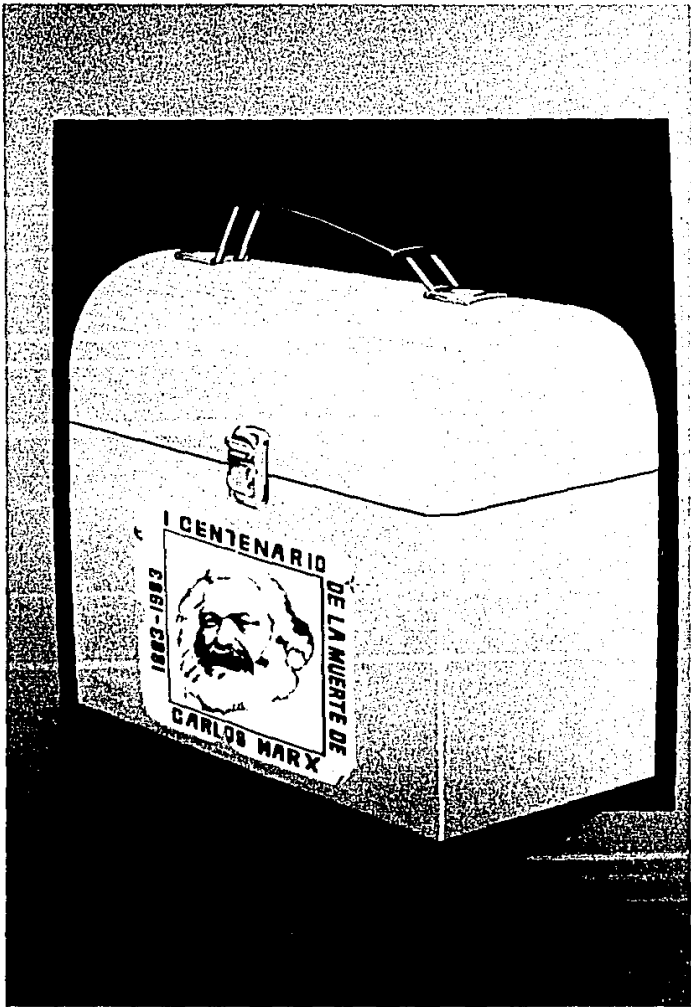


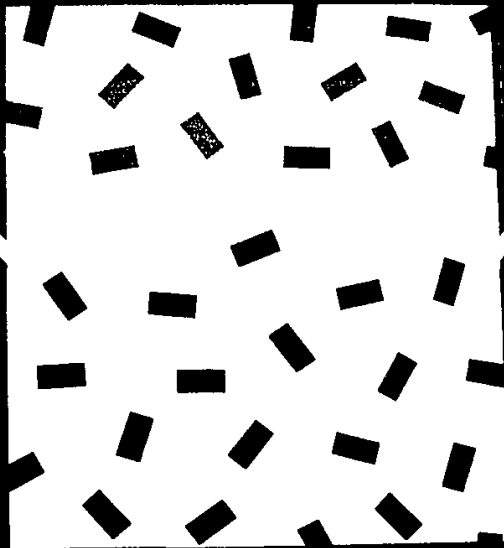
DIRECCION DE EXTENSION CULTURAL



JORNADA  
SEMESTRAL DE  
**DANZA**  
1985

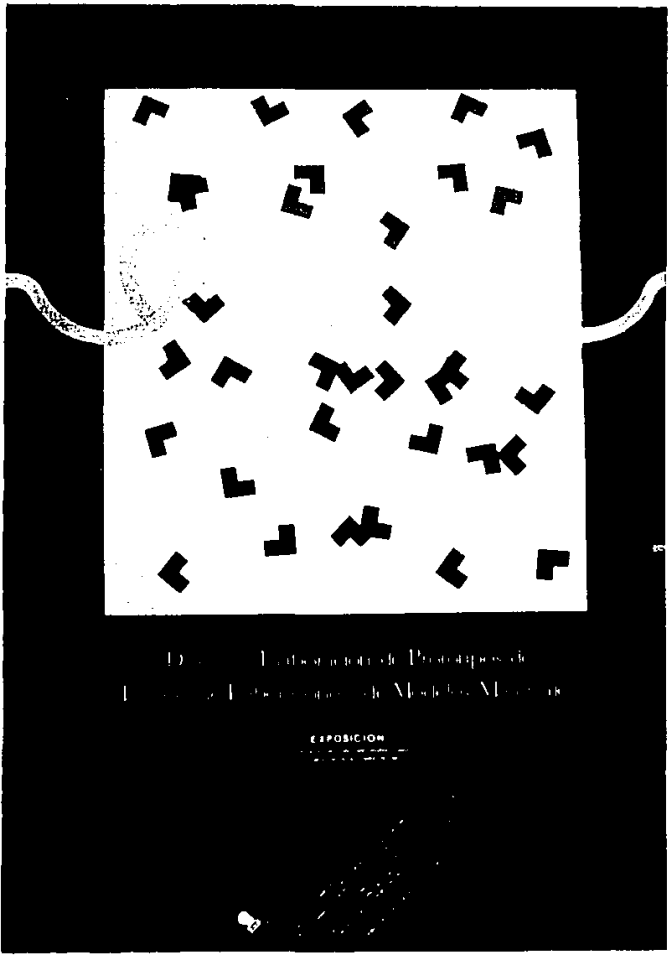
3





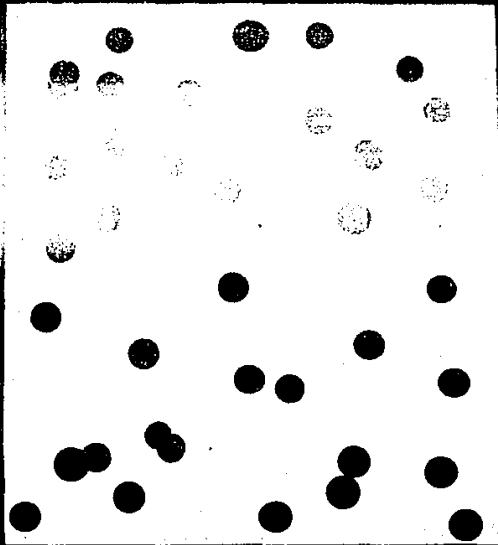
Diseño, Elaboración de Prototipos de  
Laboratorios de Modelos Matemáticos

EXPOSICION Y ENCUENTRO  
INTERNACIONAL  
DE MATEMÁTICA



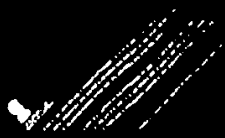
DISEÑO Y ENTORNO DE PROTOTIPOS DE  
EXPOSICION

EXPOSICION

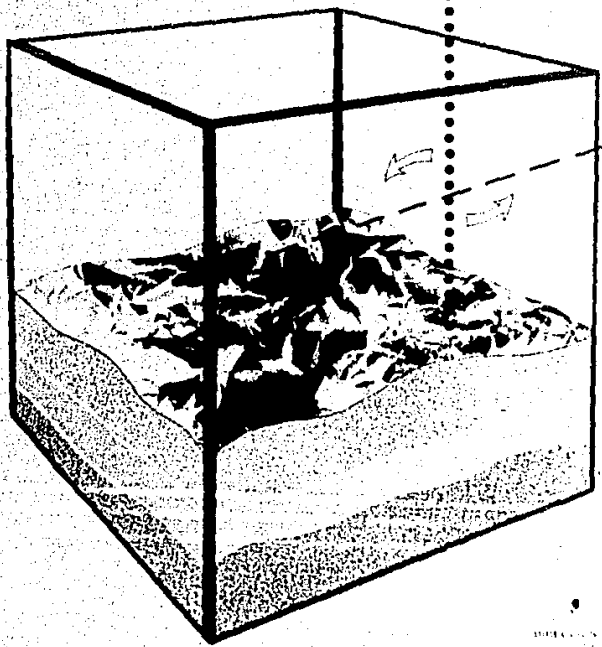


De la Facultad de Filosofía y Letras  
Escuela de Filosofía y Letras, México, D.F.

INFORMES E INSCRIPCIÓN



MUESTRA  
DE TRABAJOS  
DE INVESTIGACION  
SOBRE CIENCIAS  
DE LA TIERRA



3000000  
PLANAS  
2000000