



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO**  
**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS**

**T E S I S**

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:  
**LICENCIADO EN DISEÑO GRAFICO**

**P R E S E N T A:**  
**HUMBERTO RUIZ BUSTAMANTE**

**México, D. F.**

**1994**

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**



**SECRETARIA  
ACADEMICA**  
Escuela Nacional de  
Artes Plásticas



## **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.

Agradezco a mi padre y madre por  
que ellos me han enseñado a  
valorar y amar todo lo que tengo.

A ustedes hermanas por su cariño. Y  
tengan siempre en mente que el tiempo  
forma su persona, por lo mismo  
aprovechenlo para así poder ver  
realizadas sus metas.

Prof. Julian López Huerta por  
su tiempo e interes dedicado  
en este trabajo.

A mis maestros con  
admiración y respeto.

Jorge Pérez de Alba por tu apoyo técnico y amistad. A todos mis familiares y amigos que de alguna u otra manera contribuyeron en mi formación profesional.

A la vida porque con ella he podido realizar lo que hasta ahora me he propuesto.



## INDICE

	PAGINA
<b>INTRODUCCION</b>	1
<b>I EL DISEÑO Y EL CARTEL</b>	
1.1 NECESIDADES POR LAS QUE SURGE EL CARTEL	6
1.2 BREVE HISTORIA DEL DISEÑO Y EL CARTEL	8
1.3 EL DISEÑO DEL CARTEL ACTUAL	19
<b>II GRAFISMOS PREHISPANICOS</b>	
2.1 BREVE DESCRIPCION DE LOS GRAFISMOS PREHISPANICOS	22



### **III ALGUNOS DE NUESTROS PINTORES**

PAGINA

<i>3.1 VELASCO</i>	<i>28</i>
<i>3.2 DIEGO RIVERA</i>	<i>30</i>
<i>3.3 TAMAYO</i>	<i>31</i>
<i>3.4 PRINCIPALES COLORES QUE UTILIZARON</i>	<i>34</i>

### **IV SUGERENCIAS PARA CREAR DISEÑOS NACIONALISTAS Y UNA PROPUESTA GRAFICA**

<i>4.1 TEMATICA PARA UN DISEÑO NACIONALISTA</i>	<i>36</i>
---	-----------

### **V ANALISIS FORMAL DEL CARTEL**

<i>5.1 METODOLOGIA</i>	<i>39</i>
<i>5.2 ANALISIS</i>	<i>44</i>

### **VI CONCLUSIONES**

*55*



## **INTRODUCCION :**

*(Referencia histórica personal)*

Para explicar el porqué de mi elección de este tema para mi tesis, empezaré por decir que durante mucho tiempo he sentido un especial gusto por todo lo relacionado con lo prehispánico. Desde niño he tenido la oportunidad de conocer varios de los lugares donde tuvieron origen estas culturas. En ellos se puede respirar esta mística que envuelve nuestro presente, y ha sido en esas ocasiones cuando he tenido más interés por todos estos temas representados con figuras muy especiales, de tal manera que ponen a uno a pensar por qué es que hacían todo esto, aunque este podría ser tema de otra tesis.

Esta admiración hizo que a lo largo de mi carrera utilizara algunos símbolos prehispánicos; con esto no quiero decir que mis diseños hayan tenido esa característica, sólo los llegue a utilizar cuando el trabajo así lo permitía: Carteles, Tipografías, Pregnancias. En esas ocasiones llegue a entregar mis trabajos y me encontré con que muy pocos compañeros, es decir, a lo sumo, dos habían tenido la iniciativa de utilizar dicho tema para su trabajo. Esto despertó especial interés en mí porque la mayoría utilizaba temas comerciales o imágenes internacionales: era evidente que habían utilizado un apoyo visual en revistas de diseño estadounidenses, principalmente, y también europeas.

También cabe aclarar que ningún maestro a lo largo de toda mi carrera (con esto no pluralizo ya que creo, habrá quienes sí lo hagan) llegó a recomendar la utilización de estas imágenes: claro está que el alumno es libre de utilizar las ideas o imágenes que él considere necesarias para su diseño, ya que por medio de esto puede llegar a una nueva propuesta de





diseño, pero pienso que sería bueno que lo recomendaran a menudo puesto que es una herramienta con la que contamos los diseñadores mexicanos y deberíamos usarla con mayor frecuencia.

Sé que la materia de historia del arte y diseño está incluida en el programa de estudios de la carrera y pienso que es bueno, ya que en ella se ve a la cultura Mesoamericana y se aprende más acerca de ésta. Pero a mi gusto la materia de historia del arte no debiera ser presentada como historia de los estilos, sino más bien historia tendente a promover una comprensión activa de los métodos de trabajo, imágenes y técnicas en la historia, para así aplicarlos a nuestros diseños.

Es por ello que tomé la decisión de utilizar este tema. La propuesta gráfica la decidí aplicar en un cartel, por ser este un medio que tiene acceso a muchos alumnos en las escuelas del medio. Más adelante podremos ver las ventajas que ofrece el cartel para comunicar.

Aún cuando el mensaje del cartel no sea cien por ciento explícito, la persona que lea esta tesis podrá tener una idea clara de lo que deseo expresar.

La imagen o tema a utilizar será prehispánico, debido al objetivo antes mencionado, sin hablar de una cultura en especial ya que el hacerlo extendería mucho el tema.

Pero ¿qué hay en cuanto a la aplicación del color en dicha imagen?

El razonamiento que hago para poder llegar a una solución de colorido en mi cartel es: Si voy a utilizar algo representativo de México tendré que recurrir a colores utilizados por pintores mexicanos y no utilizar los prehispánicos por el objetivo que se tiene de fusionar dos épocas.





Fue aquí en donde pensé en tres pintores que incluyeran en sus obras colores utilizados en la cultura mexicana para así poderlos aplicar a la imagen. Pero estos pintores también debían tener colores semejantes entre ellos y la identificación por su México. Fue entonces cuando decidí que, en éste caso fueran : Tamayo, Velasco y Diego Rivera.

¿por qué tres pintores? porque creo que con ese número basta para poder dar un toque nacionalista en colorido (el cual es uno de los principales objetivos) a este cartel.

¿Y porque esos pintores en específico? Por sus características pictóricas, sobre las que ahondaré en el capítulo que se ocupa de ellos.

A continuación menciono los capítulos en donde se podrán observar dichas características.

- 3.1 José María Velasco
- 3.2 Diego Rivera
- 3.3 Rufino Tamayo



## OBJETIVOS

El objetivo de realizar esta tesis y un cartel con el tema: "NUESTRAS RAICES" UNA OPCION MAS PARA EL DISEÑO. Es despertar la inquietud entre la gente que se desenvuelve en el ambiente del diseño por aprovechar todos los recursos gráficos y culturales que nos legaron nuestros antepasados. Para ello, me ocuparé principalmente de dos épocas, las cuales incluiré por separado en los capítulos titulados: "Grafismos prehispánicos" y "Algunos de nuestros pintores"

Como se verá, se trata de dos etapas de nuestra historia completamente distintas, pero por lo mismo considero que gracias a esta combinación se puede lograr una fusión que dé origen a un diseño que refleje a la cultura mexicana.

Esta inquietud nace a partir del punto en que se da uno cuenta de que al surgir la necesidad de realizar un cartel o un diseño, lo primero que se hace es recurrir a información extranjera. No quiero decir que esto sea malo, al contrario, es bueno consultar otros diseños para saber qué se está haciendo en el exterior, ya que de esta manera podemos saber si realmente estamos creando algo nuevo o es algo que ya existe.

Si nuestra tarea como diseñadores es comunicar, tomemos en cuenta la posibilidad de decirlo al público con el lenguaje que nos han heredado nuestros antepasados, claro que hay que tener presente (y creo que cualquier diseñador gráfico lo hace) que el lenguaje que vamos a utilizar tiene que ser claro. Al hacer uso de colores que utilizaron nuestros pintores, así como de imágenes precolombinas, el mensaje puede ser captado por las personas de nuestro país más fácilmente, ya que desde chicos hemos estado en contacto con estos mismos colores e imágenes. No se trata de apropiarse de elementos, sino de tomar ideas que nos ayuden a crear un diseño original con esas tendencias. Cabe aclarar que los intentos de





expresarnos en la plástica, la música y la arquitectura han estado sometidos desde hace cuatro siglos a los cánones europeos y últimamente a los norteamericanos. Desde la conquista ninguna comunidad posee un arte nacional puro, sino mezclas de los modelos importados con las formas nacidas aquí, es decir, somos una cultura híbrida como las de todo el mundo.

Este lo menciono para dejar claro que no es una tarea fácil la de penetrar en el receptor por medio de esta propuesta de fusionar ambas épocas, pero pienso que es una buena oportunidad para expresar mis inquietudes.

Además si nuestro diseño no se va a exhibir entre la gente de nuestro país sino en el extranjero, qué mejor oportunidad de dar a conocer la riqueza con la que contamos.

Aquí me gustaría mencionar que siempre hay que estar conscientes de que mediante el diseño se puede apoyar cierta política cultural y luchar por ella, pero teniendo siempre bien presente quién es el opositor, ( Receptor ) y dónde conviene ceder y dónde no, con el fin de poder dejar nuestro objetivo bien cimentado, ya que los críticos podrían meter mano en ello.





## I EL DISEÑO Y EL CARTEL

### 1.1 NECESIDADES POR LAS QUE SURGE EL CARTEL

"Desde siempre los movimientos de vanguardia nos han acostumbrado a concebir el arte como un instrumento crítico en el cual se desahogan los impulsos reprimidos, para representar la esencia variable de lo real. Y he aquí uno de los principales medios en el cual no sólo se desahoga el artista al crear su obra, sino que también da a conocer sus pensamientos o inconformidades a una gran sociedad". (1)

Este surge como reacción contra el elitismo del arte en salones, con el fin de abandonarlos y buscar en las calles la difusión popular, ya que el arte se encontraba oculto, en virtud de que sólo la clase alta tenía acceso a las salas donde se exhibía.

Sabemos que existe la posibilidad de "expresarnos" en medios masivos como son: periodismo, radio, cine y televisión, aun cuando la libertad de expresión en México no existe al cien por ciento.

La pintura muchas veces tiene más oportunidad de expresar hasta cierto punto temas censurados, pero, en la mayoría de las ocasiones su ámbito se reduce a salas cerradas como teatros y galerías. Menciono la pintura por que ésta tiene una relación muy estrecha con el cartel. El cartel es un medio masivo de comunicación, que tiene la gran oportunidad de expresar esos temas, aunque también puede ser reprimido de manera radical.

Esta represión es fácil de realizarse ya que los carteles generalmente se encuentran pegados a las paredes, y llegan a crearse brigadas de arrancadores; aunque también existe quienes arrancan lo carteles por gusto del mismo, estos nos

(1) García Canclini Néstor Arte Popular y Sociedad en América Latina P.257





dan, a los diseñadores, una gran satisfacción, pues su actitud es clara muestra de que el diseño es bueno y gusta; pero también nos dejan una cierta frustración, por el hecho de que muy poca gente podrá ver y recibir el mensaje que se esté comunicando.

Las tareas del diseño no comienzan cuando se recibe el encargo de hacer un anuncio o en este caso un Cartel: en realidad es allí donde terminan. Las propuestas de diseño empiezan cuando alguien necesita plasmar una imagen que nada más existe en la mente; la idea se comunica verbalmente al diseñador y dicha imagen (pre diseño) es elaborada o creada en la mente de éste, con apoyo de elementos ya existentes, en donde se da una especie de bocetaje, es decir, se juega con formas y colores que pueden ser desechados por unos nuevos, para posteriormente ser sacada dicha idea, al exterior en donde el proceso de bocetaje continúa sobre el papel para poder llegar al término del diseño.

Una vez que esa imagen creativa es revelada debe sufrir algunas transformaciones para ajustarla, por medio de un trabajo final, a las dimensiones, al material y también a los costos, contando con la creatividad suficiente para que el diseño no cambie con dichos ajustes.

Hay que aclarar que la tarea del diseñador no sólo se reduce a la elaboración de mensajes u obras para el consumo, su trabajo también consiste en la transformación de las relaciones sociales, porque siempre debemos tener presente que el comunicar significa: Que la sociedad será la receptora, por lo tanto, debe estar clara la ideología que prevalece en ese momento, para así lograr un mejor acercamiento al público.





Otra razón por la que surgió el cartel fue que el público ya estaba harto de recibir la información de una sola forma, es decir, a través de cuadros grandes y vastas carteleras, que fueron la expresión conjunta de un continente nuevo e inmenso. Todo esto creó la imaginaria y la necesidad visual de recurrir a un formato nuevo para satisfacer esas necesidades: el CARTEL.

## *1.2 BREVE HISTORIA DEL DISEÑO Y EL CARTEL*

### *EL DISEÑO*

El Diseño Gráfico es una manifestación de imágenes y objetos dispersos con los que se acaba construyendo un microcosmos dentro del mundo que nos rodea y que tiene la capacidad de comunicar todo lo que se quiera, ayudando a solucionar necesidades de comunicación visual a la industria, comercio, servicios públicos y privados.

Por medio del cuadro sinóptico que se encuentra en la página # 12 podremos observar la historia del diseño en México, el cual será brevemente explicado.

Esto con el fin de seguir la línea del diseño Mexicano, dejando a un lado el Norte Americano y el Europeo, aunque respecto a éste tocaré el tema de la Bauhaus, por razones que mas adelante se explican.





En lo que se refiere a la historia del cartel, se verá universalmente, por los estilos que influyeron en él a lo largo de su historia.

#### EXPLICACION DEL CUADRO SINOPTICO:

No debemos olvidar que el grabado tiene una tradición muy notable y arraigada en México, en 1871 la edad de oro se manifiesta con Guadalupe Posada quien supo desarrollar un estilo tan personal que pudo valerse en el México Post Revolucionario.

"Gabriel Fernández Ledesma, el primer creador verdaderamente moderno dispuesto a poner su talento al servicio del diseño gráfico, fundó y editó la revista *Forma*, patrocinada por la UNAM más adelante se consagra a la creación de carteles y catálogos de diseño". (2) Cabe mencionar que en 1934 es la fundación de la editorial Fondo de Cultura Económica con particular importancia en la historia de la Generación Tipográfica.

En 1951 es fundada la imprenta Madero, primera industria gráfica que instaló en México su departamento de Diseño, ahí se crean las ediciones Era, uno de los exponentes del mejor diseño gráfico editorial mexicano.

(2) Sobre Era, el arte gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días. P. 401.





\* Lo cierto es que el balance actual del Diseño Mexicano estrictamente gráfico no es tan positivo como correspondería a su ejemplar historia. Los únicos ejemplos de alcance internacional en este campo son el sistema gráfico elaborado para los Juegos Olímpicos de México 1968, aunque fueron diseñados por un norteamericano -Lance Wyman- secundado por arquitectos mexicanos\* (3)



Esta acción será el prelude para fundar al poco tiempo las primeras escuelas de diseño gráfico en México, ya que cada vez es más frecuente el interés por parte de empresas privadas e instituciones públicas por renovar su imagen gráfica; el hacerlo influye en forma determinante en un mayor prestigio y mejores ventas de sus productos. Todo esto es determinante para que surjan rápidamente un buen número de escuelas universitarias de diseño en el Distrito Federal, (siendo a fines de los años sesenta cuando aparece en la Universidad Iberoamericana y posteriormente en la Universidad Nacional Autónoma de México, academia de San Carlos) y otras ciudades como Guadalajara, Monterrey, San Luis Potosí y León. Surgen una serie de asociaciones, hasta culminar en la fundación en el año de 1975 del CODIGRAM, Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos de México.

(3) Sobre el tema: OPACIT, p. 405



\*En 1978 el CODIGRAM participa en el XI Congreso Mundial del ICSID . (Consejo Internacional de Sociedades de Diseño Industrial), con sede en México\*.

\*En 1981 surgen los primeros cursos de posgrado en Diseño, con lo que se inicia la preparación de especialistas y maestros en la materia\*.

\*En 1983 surge el Primer Encuentro Nacional de Estudiantes de Diseño Industrial, ENEDI y a partir de este momento se ha venido realizando ininterrumpidamente este evento cada año, reuniendo a profesores y alumnos de diseño industrial y gráfico con el propósito de intercambiar experiencias y mostrar el avance del diseño nacional e internacional\*.

\*En 1988 se da un clima de renovación nacional, afrontando una serie de proyectos ambiciosos con el objetivo de impulsar el gremio de diseñadores en un sistema pleno de cambios y nuevas perspectivas\*.

\*En 1990 el CODIGRAM organiza la EXPO DISEÑO / MEXICO '90 e inicia las gestiones necesarias para fundar un Centro Mexicano de Diseño, siendo recibida esta propuesta por parte de autoridades gubernamentales y grupos privados\*. (4)

En el mismo año se lleva a cabo la PRIMER BIENAL INTERNACIONAL DEL CARTEL EN MEXICO organizada por la editorial Trama Visual, AC. , entre los convocantes se encontraron el INBA y la UNAM.

(4) Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos. Diseño Mexicano Industrial y Gráfico. P. 14-15





## EL DISEÑO EN MEXICO

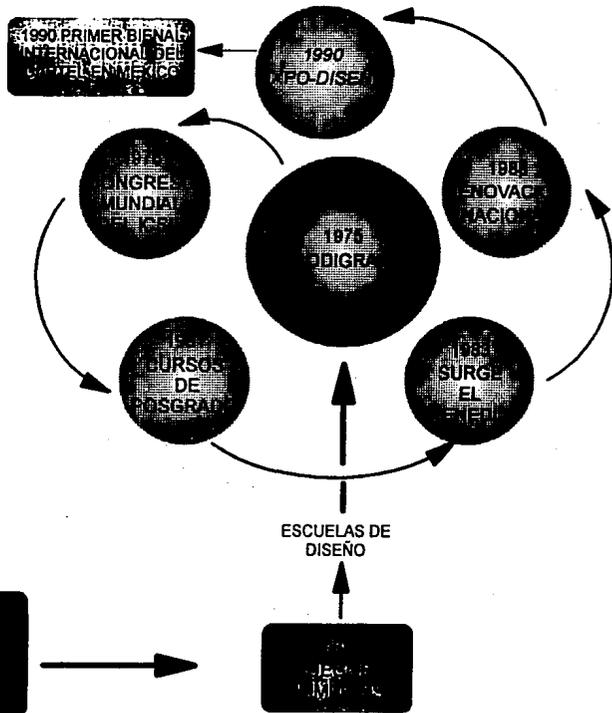
1930  
Escuela de Artes y Oficios  
República



1935  
Escuela de Artes y Oficios  
República



1938  
Escuela de Artes y Oficios  
República





## *BAUHAUS*

El incluir a la Bauhaus se hizo por la importancia que esta tiene, en haber sido la primer escuela de diseño en el mundo, y también con el objetivo de dar a conocer cuales eran algunas de sus formas de enseñanza ya que considero importante este punto para poder tomar algunos de ellos en nuestra carrera, dejando en segundo plano la historia de la escuela.

La Stastliche Bauhaus es el resultado de la fusión de la antigua Academia Sajona de Arte con la antigua Escuela de Artes y Oficios del Gran Ducado de Sajonia, junto con un departamento de arquitectura recientemente añadido. Es aquí en donde se hacen propuestas para iniciar un proceso constructivo e industrial, con lo cual se llevo a crear una fabrica que produjo partes prefabricadas de edificios.

La Bauhaus tuvo su origen en Weimar, la Atenas germánica, lugar de nacimiento de la constitución republicana alemana. Produjo sólo un millar de diplomados en sus catorce años de existencia, en dicha escuela fue nombrado como director Walter Gropius, antes de que fuese llamado a desempeñar ese cargo. Gropius era ya un personaje conocido, ocupado en los problemas de la arquitectura y de la industria, se había interesado también especialmente por la educación de los proyectistas.

El arte alemán estaba dominado por los pintores post impresionistas, pero artistas mas jóvenes hicieron su aparición en 1910 con tendencias a la figura dominante Rusa, encabezada por los constructivistas siendo en su mayoría gente trabajadora, a este estilo se le denominó Blave Reiter.

Gropius comienza con una crítica a la arquitectura de la época, unos veces en términos de gustos, otras en términos de solidez y confort, para él la respuesta de todo esta en la producción en serie y en la racionalización del trabajo, los



elementos se deben proyectar con un estilo apropiado a la época, dicho estilo resultará de la armonía producida por el ritmo.

El gusto de Gropius era tradicional aunque la conciencia de la industrialización era relativamente nueva.

Kandinsky otro gran personaje en la historia del arte caracterizado por su estrecha relación entre la pintura y los colores, fue llamado por la Bauhaus, de la que se convirtió al poco tiempo en subdirector, cargo que mantuvo hasta su cierre en 1933.

Es muy importante mencionar que la Bauhaus no sólo fue escuela dedicada al terreno de la Arquitectura, del Arte o del Diseño si no que también fue una auténtica escuela de enseñanza.

\*El principal pensamiento que tenía la Bauhaus sobre el estudiante era: Tenía que dar vía libre a sus fuerzas expresivas y creadoras a través de la transformación manual artística; desarrollar una personalidad activa, espontánea y sin inhibiciones; ejercitar integralmente sus sentidos y finalmente tenía que adquirir conocimientos no exclusivamente intelectuales, sino también emocionales, no solo a través de libros, sino a través del trabajo es decir, Educar por el Arte, la Acción y el Trabajo\*. (5)

Por medio de este pensamiento se pretendía educar ( de acuerdo a la capacidad ) al alumno, en competentes artesanos y artistas independientes del futuro y así formar una comunidad de trabajo muy avanzada.



Los principales temas que preveleían en Alemania por esa época eran: La filosofía lingüística y el Psicoanálisis, los cuales se vieron reflejados en la escuela, ya que por medio del estudio de la lengua y las facultades mentales se lograron mejores resultados en el diseño.

Básicamente la historia de la Bauhaus es un drama de tres actos representados en 3 fases, las cuales fueron:

<i>AÑO</i>	<i>PENSAMIENTOS</i>
1919 / 1924-25	El expresionismo Tardío
1925 / 1929-30	La racionalización Industrial
1930 / 1933	El Racionalismo y su conflicto con el nociente irracionalismo

Cabe aclarar que la Bauhaus se encontraba siempre en contra corriente, porque se movía hacia el futuro, es decir, su tendencia era post moderna.

### *EL CARTEL*

No es mi propósito describir enciclopédicamente este proceso. Pero sí daré algunos de los datos mas importantes que nos permitan saber acerca del cartel.



El cartel es una de las formas más típicas de comunicación visual, su mensaje, su información deben entrar visualmente al receptor y captarse al paso, aunque más adelante veremos que éste no es solo un medio de comunicación entre el comprador y el público.

Al observar la evolución del cartel a lo largo de los años, se hace evidente que entre éste y la pintura existen relaciones más fuertes que entre el cartel y cualquier otra forma de expresión, ya que la mayoría de las imágenes utilizadas en estos, fueron previamente hechas en grandes lienzos para posteriormente pasar a tomar parte en el cartel.

La producción de carteles se inicia a mediados del siglo XIX cuando la invención de la litografía por Senefelder permitió imprimir diez mil hojas por hora.

- Comenzaremos en 1866 ya que es la fecha más próxima al nacimiento del Cartel con Jules Cherét el cual empezó a producir en París carteles litográficos en color con su propia prensa pero no fue hasta 1870, en los talleres de litografía por obra de Cherét (en Francia) cuando Nace como un medio de comunicación entre el comprador y el público, en 1858 Cherét realizó su primer diseño litográfico en color, hay que esperar a 1869 cuando empiezan a aparecer los carteles de Cherét; para encontrar ya el diseño nuevo y sobrio que será después la característica esencial del cartel de dicha época. El nombre de Cherét ocupa el primer lugar en la historia del cartel, no es que sus diseños sean obras maestras del arte publicitario, sino que sus carteles (más de mil) son magníficas obras de arte, en donde encontró un nuevo lugar para su obra, la calle, la cual se convierte en una galería de arte.



La tipografía, desde Gutenberg hasta los primeros carteles, fue un número intermediario entre el contenido de un mensaje y el receptor del mismo; sin embargo, con los primeros carteles comenzó una nueva etapa de desarrollo de ésta.

"Se empezó a tener en cuenta el hecho de que la forma, el tamaño, el color y la disposición del material tipográfico (letras y signos) tienen un fuerte impacto visual. La organización de estos posibles efectos visuales confiere también una validez visual al contenido del mensaje; esto significa que el contenido queda definido pictóricamente también mediante la impresión de una nueva escala (el cartel)".(6)

- El Art Nouveau formó parte de este movimiento artístico, este término se aplicó al movimiento en Gran Bretaña y los Estados Unidos por el año de 1896; en Alemania se llamó "Jugendstil", en Francia "Le Style Moderne", pero en todos los casos iba unida a la idea de lo nuevo. Este movimiento se caracterizó por una desviación del naturalismo, decían los artistas de esa época: si quiero ver una planta como decoración, no voy a reproducirla con todos sus nervios y hojas o el tono exacto de sus flores. Quizá tenga que tomar el tallo más armonioso o elegir una línea geométrica o unos colores poco convencionales, nunca tendré miedo de pintar mis figuras con el pelo verde, amarillo o rojo, si la composición del diseño aconseja esos tonos. El Art Nouveau sufrió un eclipse como estilo y desapareció temporalmente en los años veinte.
- El Cartel también es influenciado por el Manierismo el cual era una decoración sin sentido y escalas desmesuradas, era un estilo clásico y anticlásico al mismo tiempo. Predominó en el siglo XVI.

(6) A.J. Borrilloat. Los carteles su historia, lenguaje p. 90



Los carteles que reflejaban el espíritu del producto formaron parte del despliegue publicitario de los años cincuenta.

¿En que año fue el diseño decorativo en el cartel?

Los Carteles del periodo de diseño decorativo pertenecen a los años cuarenta y cincuenta.

En los años sesenta, el diseño de Carteles se convierte en receptor de influencias de una época de incertidumbre y adopta el humor surrealista.

- Al cartel también llegó el Cubismo pero ¿Qué es el Cubismo?. El Cubismo era básicamente un arte preocupado por lo real, el cubista analizaba lo que él sabía de ese objeto que tenía ante él, lo representaba desde todos los ángulos simultáneamente, lo cual obligaba a descomponer la realidad en piezas para recomponer luego estos fragmentos en una nueva forma estructural (el Cubismo era tanto una búsqueda de los principios de la forma como una protesta contra las artes de salón). Esta corriente artística del siglo XX se dio principalmente en España con la aparición del pintor Picasso. Los Cubistas persiguieron una estructura artificial que fuese captada por la mente y los sentidos como una experiencia nueva. Para dar la impresión de una realidad, incorporaron a su obra trozos de los materiales deseados. Así aparecieron, pegados a los cuadros, trozos de carteles, rótulos, arena o collages en general, de aquí que el cubismo fue una revolución tanto intelectual como sensorial.
- El dadaísmo es un movimiento en el cual se ve reflejada la desesperación de un mundo mecanizado, en él se utilizó tipografía desordenada y una asociación inesperada de elementos realistas, con lo que pasó a formar parte de la publicidad popular.



- El cartel soviético aparece en 1919 siendo en su mayoría de temas políticos.
- En 1965 surge el Cartel Hippy el cual es más brillante, más elaborado y más accesible. Este tiene unos efectos más amplios como el desarrollo de la tipografía y el uso de la litografía en offset. Uno de sus objetivos fue el de convertir el anuncio comercial, e incluso el cartel político en un cartel decorativo.

En cuanto al Collage podemos decir que éste fue responsable de los cambios experimentados por el estilo de los carteles durante el siglo XX.

### *1.3 EL DISEÑO DEL CARTEL ACTUAL*

El cartel hoy en día es una forma muy típica de comunicación visual el cual nunca puede ser oscuro, ni difícil de entender, tiene que proporcionar un enlace claro bueno y exacto entre comunicador y receptor porque su función es comunicar estéticamente. En ocasiones usa imágenes, colores y escalas fuera de las tradicionales llegando a considerarse en determinado momento como atrevido, pero el diseñador no siempre puede darse el lujo de expresar una idea personal, tiene que lograr un contacto directo con el receptor.

Los Carteles suelen reflejar el lenguaje popular, en donde la expresión de éste es la que confiere al cartel un lugar único entre las Artes Gráficas.





El idioma popular presenta dos corrientes: Una suele caracterizarse por su ingenuidad, que se manifiesta a través de un Diseño espontáneo, el cual regularmente lleva un carácter decorativo y funcional. La otra es la propaganda comercial o política que generalmente es predigerida para que no ofenda a las masas de consumidores.

A continuación se mencionan los diferentes tipos de cartel y temas que trata cada uno de ellos:

CULTURAL: Sus temas principales son los de comunicar eventos como música, teatro, cine, conferencias, etc.

SOCIAL: En este podemos encontrar temas como conciertos de rock masivos y una gran variedad de eventos deportivos.

POLÍTICO: Este utiliza sólo el tema al que pertenece.

PUBLICITARIO: En el publicitario se encuentra una gran variedad de temas ya que en ellos se publican miles de productos.

El Cartel en idioma popular habla la misma lengua que la masa de sus receptores.

Aquí me gustaría mencionar un diseño de cartel actual "único" como lo es el Cubano en el cual podemos encontrar que:

"La mayoría de estos están destinados a anunciar espectáculos como la presentación de una obra o una película y lo interesante aquí es que hacen carteles para anunciar hechos artísticos en una sociedad que busca dar cultura y NO objetos diseñados para la explotación comercial, en ellos no existen relaciones de competencia capitalista". (7)

En el Cartel actual hay que cuidar que se constituya en decoración y a ello hay que sumar el elemento llamado funcionalidad.

(7) A Nestor Garcia Canclini: OPCIT P 198



Sabemos que siempre se han producido malos carteles, pero malos no porque sean feos o porque utilicen fea tipografía, mal papel, etc. Sino porque no aguantan el paso del tiempo, es decir, funcionalmente hablando. Los buenos son aquellos que al través de los años conservan un valor histórico y documental.

"Dentro del paisaje urbano, está agonizando ya que no tiene un espacio definido donde mostrarse y como soporte estándar tradicional tiene cada vez menos vigencia, pero su concepto y esencia no ha desaparecido, sino que se ha transformado y está más potente que nunca". (8)

Hoy en día todos los Carteles son hechos por el diseñador con ideas tomadas de la realidad, llegando a crear junto con el solicitante una mitología, esperando que ésta sea aceptada por el público como una realidad. Al mencionar la palabra mitología no me refiero a un mensaje difícil de digerir, sino a un prototipo que crea el propio diseñador, el cual con el paso del tiempo pasa de ser una imagen a ser un elemento que forma parte de nuestra vida cotidiana. (como lo son muchos logotipos).

En este caso mencionare más que cartelistas mexicanos a un diseñador, el cual no es cartelista pero lo incluyo por sus diseños, ya que su forma de trabajo coincide con la propuesta que yo hago en esta tesis, que es la de retomar grafismos prehispánicos para poder llegar a otras formas. Él es Javier Ramírez Campuzano, su trabajo lo podemos encontrar en el libro *Diseño Mexicano Industrial y Gráfico* (ver sección de libros consultados).

(8) El Universal Jueves 19 de mayo 1994 P 4 Sección Cultural





## II            **GRAFISMOS PREHISPANICOS**

### 2.1            *BREVE DESCRIPCION DE LOS GRAFISMOS PREHISPANICOS*

En el tema gráfico podemos encontrar que el arte prehispánico básicamente era cosmogónico es decir, toda su vida giraba en base a la relación que tiene el ser humano con el universo.

Para poder comprender mejor los conceptos asignados a las formas de estas culturas se explica brevemente en que consiste cada una de ellas, también se incluyeron para dar a conocer los principales temas de expresión que usaban.

*"Muchas de estas formas no representaban la cosa en sí, sino solo ideas y conceptos, dichas formas se clasifican taxonómicamente (ciencia de la clasificación en historia natural) en: Antropomórficas, Zoomórficas, Fitomórficas, Mitomórficas y Geométricas, no perteneciendo esta última a las taxonómicas".*

(9)



Antropomórficas:

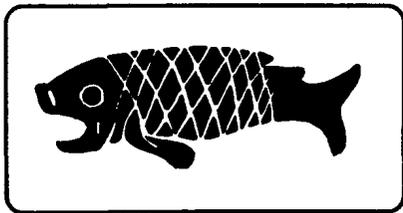
Esta se refiere a la figura humana, en ellos las representaciones son más humanas que divinas basadas en la vida cotidiana.





### Zoomórficas:

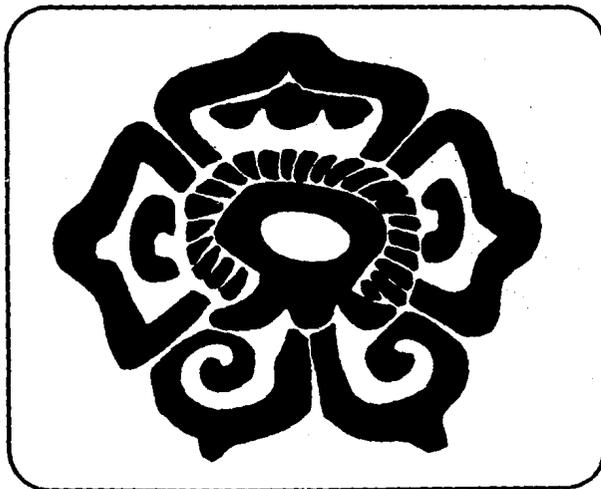
Los animales en la época prehispánica se relacionaron con las fuerzas materiales, espirituales y cósmicas. Muchas veces se logró una geometrización, como las cabezas de águilas, serpientes, caracoles, etc. Entre las figuras animales podemos encontrar animales acuáticos, como: peces, langostas, caracoles. Animales terrestres como: serpientes, jaguares, venados, monos, conejos, perros, etc. Animales alados como: águilas guacamayas, pericos, búhos, moscas, mariposas, etc.





### Fitomórficas:

Se refieren al mundo vegetal. Encontrando en ellas árboles, plantas y flores, siendo todas ellas de tamaño desproporcionado y geométricas, también podemos encontrar, nopales y magueyes. La naturaleza era utilizado con frecuencia ya que a las flores se les relacionaba con poesía, canto, sangre y poder.





### Mitomórficas:

Estas formas son resultado de la combinación de algunas de las antes mencionadas dando como resultado un solo ser, generalmente divinizado.

Así se logran formas verdaderamente nuevas, encontrándose combinaciones de cabezas humanas con cuerpos de serpientes, cuerpos humanos con cabezas de animales o de objetos raros, extrañas figuras geométricas con cabezas de serpientes, etc.





### Geométricas:

Es evidente que los artistas precolombinos conocieron, manejaron y aplicaron las formas geométricas elementales como el cuadrado, triángulo y círculo (el sol - portador de vida) y los aplicaron en sus obras arquitectónicas, esculturales y pictóricas. No podemos dejar de mencionar la GRECA ya que esta por su belleza se le considera el ornamento (adorno) geométrico elemental de todo arte prehispánico, ya que cuenta con dinamismo, secuencialidad y versatilidad.

Estas presentan la posición más reconocible de los objetos o animales. En su mayoría, las formas prehispánicas son perfiles estilizados, tales como: humanos, animales, vegetales, instrumentos, construcciones, etc.





### III

## ALGUNOS DE NUESTROS PINTORES

En la multicolor vida cotidiana de México podemos encontrar una basta gama de colores de los cuales solo se pueden encontrar en un país cálido como lo es el nuestro, en donde día con día podemos percibirlos desde un simple mercado, en donde la variedad de frutas que se exhiben poseen colores muy encendidos y con una gran escala tonal.

También son fáciles de percibirlos en las vestimentas que utilizan las mujeres en esos vestidos con colores vivos.

Todos estos temas y colores son encontrados en los tres pintores que a continuación se presentan.

#### 3.1

#### *JOSE MARIA VELASCO*

Nació en Tematzcalcingo Estado de México el 6 de Julio de 1840. Por circunstancias económicas emigra con su familia a la Ciudad de México en donde ingreso a la Academia de San Carlos en 1858. No había seguido antes un aprendizaje sistematizado cuando ya contaba con suficiente dominio del dibujo además de tener sensibilidad para el color, ambos dones fueron adquiridos por el futuro pintor en el taller familiar artesanal, haciendo diseños para aplicarlos en la manufactura de los productos y en la tintura de los materiales para el tejido de los rebozos.

Mucho tuvo que ver el paso de Velasco por la academia ya que en esa época el tema preferido por el academismo era la figura humana cosa que lo ayudo a ser extraordinario en la representación de la naturaleza ya que por medio de esta



pudo innovar un nuevo tema y forma de ver la pintura. A los dos años de estudios obtiene sus dos primeros premios; un poco mas tarde es nombrado profesor de la perspectiva, después maestro de la clase de paisaje y a partir de aquí su carrera artística va en continuo ascenso hasta llegar a convertirse en el primero de su generación.

En 1873 instala su morada en la Villa de Guadalupe donde vivió el resto de su vida. En este lugar convierte los cerros aledaños en obras fantásticas como nadie lo había hecho antes. Cabe aclarar que el maestro hizo algunos viajes por el interior del país, para pintar paisajes que se avenían a su temperamento. (10)

Para presentar sus obras estuvo en Filadelfia, París y Chicago en dichos lugares se concedieron premios y galardones a su persona.

En las escuelas elementales fue adquiriendo conocimientos generales en donde se dedico a hacer observaciones de carácter científico sobre botánica geología y mineralogía de aquí nacen los temas "BOTANICOS" que se pueden encontrar en sus obras.

La pintura de Velasco se caracteriza por representar en ella valles y pequeños pueblos en los que podemos ver primitivas arquitecturas con sus habitantes, estos medios físicos y culturales donde se conserva hoy en día la auténtica mexicanidad en peligro de desaparecer con las viejas costumbres.

Los colores que podemos encontrar con mayor cotidianidad son los tonos ocres y rojizos tomados de las tierras estériles y erosionadas de los paisajes, al igual que los diversos matices de verdes tomados de los árboles esbeltos y aclimatados.

(10) Los grandes maestros de la pintura Universal. Cinco grandes de la pintura mexicana. P. 11





Murió en México en 1912, sin dejar riquezas materiales, pero con la íntima satisfacción de haber creado una obra única en el panorama de la de la pintura mexicana.

### 3.2

### *DIEGO RIVERA*

Diego Rivera nació en la ciudad de Guanajuato el día 8 de Diciembre de 1886, Diego vivió solamente con su familia cuatro años en Guanajuato mudándose a la capital mexicana, contando con apenas diez años, ingreso a la academia de San Carlos. Recibió allí la enseñanza de grandes maestros entre ellos don José María Velasco, pero en esa época la academia contaba con una disciplina muy rígida y no se percataron que tenían un alumno para el que la responsabilidad de la creación artística entrañaba una libertad en franca pugna con dicha rigidez. Salió Diego de San Carlos e inició la etapa de su gloriosa liberación. Mas tarde consigue una beca en Barcelona España, sin embargo el choque con otros artistas como Picasso fue brutal debido a las diferentes propuestas que daban a la pintura.

Volvió a su país para encontrarse con el estallido de la revolución mexicana. Posteriormente regresaría a Europa en 1911 para permanecer hasta 1921 estudiando a clásicos y anhelando que en sus charlas con Siqueiros, de paso por París, cristalizaran una tarea renovadora del arte mexicano, en ese mismo año regresa a México.

Inmediatamente re-mexicanizado el esfuerzo y la originalidad en el espíritu nacional, se hicieron notar en sus obras.



En la reaparición del pintor sobre la escena mexicana existe la rigurosa necesidad de mostrar sin límites una personalidad, la cual se hace notar con el uso del nacionalismo con los personajes utilizando ropajes típicos como los sarapes (tal es el caso de vendedores de alcatraces) en los cuales están los colores vivos como los verdes estos también los encontramos en la flora que utilizó, como son los nopales y las pencas de maguey, los amarillos en el maíz y en ciertos animales como jaguares y serpientes. También desde los siglos de la impresionante escultura prehispánica en la cual predominan los colores ocres y rojizos al igual que Velasco cuajado de elementos folklóricos. (11)

### 3.3

### RUFINO TAMAYO

Rufino Tamayo nació en Oaxaca, estado de importante cultura prehispánica y gran colorido y en 1911 después de la muerte de sus padres se traslada a la Ciudad de México, donde vive con su tía y asiste a la escuela. En los años siguientes empieza sus estudios de dibujo y de 1917 a 1921 asiste a la Academia de San Carlos.

En 1928 entra como maestro en la Escuela Nacional de Bellas Artes de la que se separa en 1930 por no estar de acuerdo con las ideas estéticas imperantes en esa institución.

En 1936 representa a la liga de pintores revolucionarios en un congreso en Nueva York y desde esa fecha vivió entre dicha ciudad y México por un lapso de dieciocho años, a partir de aquí realiza varios murales como:

Homenaje a la Raza - 1955 - En el palacio de bellas artes

(11) Los grandes maestros de la pintura Universal. OP CIT P. 57



En el mismo año el mural América para the bank of the southwest en Chicago.

Prometeo - 1957 - En la Universidad de Puerto Rico.

Prometeo le entrega el fuego al hombre - 1958 - En la Unesco en París.

El hombre ante el espacio cósmico - 1971 - En el hotel Camino Real de México.

En el mes de mayo de 1981 se inaugura el Museo Tamayo en el Bosque de Chapultepec, que alberga una extraordinaria colección de pintura moderna que el maestro ha donado al pueblo de México.

Sus colores rojos, verdes, rosas, grises, blanco, logran sintetizar el espíritu de ese México. En cuanto a la aparición de estos en su obra podemos mencionar en 1931 predominan el blanco, el gris y el sepia con la aportación del amarillo. A partir de 1930 hacen acto de presencia los rojos y ese tono de azul que parece provenir del arte popular. En 1938 se da la aparición de la tonalidad cálida proveniente de un rojo conocido como "Tamayesco". En 1944 aparecen las sandías en donde los rojos resaltan con los breves tonos de color verde y la apenas perceptible línea blanca. En los años sesenta aparece el violeta el cual se combinó con rojos grises, naranjas y aún con verdes y azules. (12)

En las obras de Tamayo tanto en la línea como en el color están presentes como a flor de piel; uno y otro se funden, se complementan de manera manifiesta, pero siempre dentro de un equilibrio que es lo que determina el singular estilo de su arte.

Su técnica fue muy cercana al sfumato mediante los fascinantes fondos de color que envuelven a las figuras de sus telas.



Los objetos que él incluye en las composiciones no son esos mundos sobrecargados de frutos, jarras, animales y un sinfín de cosas más en lugar de la super abundancia de objetos, hay un escaso número de ellos y como novedad se introducen teléfonos, bombillos eléctricos y relojes. En las naturalezas muertas encontramos frutas jugosas acompañadas de relojes, fruteros, mandolinas y hasta fichas de dominó podemos observar una infinidad de objetos pero el color es en donde se encuentra la nota simbólica más representativa.

Sus temas son de carácter nacionalista pero tratados con singular manera de concebir lo mexicano para darle proyección y validez universal.

Se familiariza entonces con el arte prehispánico. La tradición es cultura viva, la gente, los frutos de la tierra. Las Figuras contenidas en sus cuadros aparecen estáticas, quietas, entre ellas podemos encontrar vacas, abejas, naturalezas muertas.



### 3.4

### PRINCIPALES COLORES QUE UTILIZARON

#### ANÁLISIS COMPARATIVO DE COLORES ENTRE LOS TRES PINTORES:

En este punto trataremos de encontrar los colores que tuvieron a fin estos pintores para así poderlos aplicar al cartel. Tocando brevemente los temas que utilizaron en sus obras para hacer hincapié en la inspiración por su tierra. Evitando meternos en un análisis formal en cuanto al estudio de los colores en cada uno de ellos, ya que esto puede ser tema de otra tesis.

Para determinar cuáles fueron los colores más utilizados en sus obras por estos tres pintores se consultaron diversas fuentes especializadas, sin embargo debido a la dificultad para su reproducción no se incluirá ninguna para su observación.

Los colores más utilizados por Velasco fueron los rojos, utilizados en la vestimenta de sus personajes, así como en las fachadas de sus casas y en las cúpulas de sus iglesias. En los paisajes de Velasco destacan una gran diversidad de azules utilizados para ilustrar los cielos; así mismo predominan diferentes tonalidades de verde en la vegetación de los paisajes y, como anteriormente ya se mencionó, utiliza los ocres y el café para representar la tierra.

Diego Rivera, al igual que Velasco, también utilizó el rojo en la indumentaria de los personajes prehispánicos, y es éste el color que predominó en la ilustración de aves y escenas de sacrificios humanos. Al referirse a la vegetación, también



Rivera utilizó los verdes, mientras que hace un énfasis muy especial en la utilización de ocre y cafés para representar la piel de sus personajes indígenas.

**Tamayo**, por su parte, es uno de los más extraordinarios coloristas contemporáneos. Puede pintar un cuadro con base en los rojos contrastándolos con magentas, violetas, azules, verdes y cerezas, y compensándolos con inflamados bermellones y escarlatas, de modo tal que la obra supere sutilmente el horizonte de la artesanía transmutada por él.

Los tres pintores comparten en alguna medida temas y paisajes relacionados con una búsqueda de la identidad nacional, la cual impactó la vida y obra de muchos de los personajes célebres de la primera mitad del siglo XX en México. Los colores que predominan en la obra de estos tres autores son el rojo, el verde y el café, que en sus distintas tonalidades representan el sentido de "lo mexicano", y el rescate de los paisajes, los habitantes y los frutos propios y característicos de la nación independiente.

	JOSE MARIA VELASCO	DIEGO RIVERA	RUFINO TAMAYO
COLORES MAS UTILIZADOS	ROJO, AZUL, OCRE, VERDE	ROJO, OCRE, VERDES	ROJO, MAGENTA, AZUL, VERDE
PRINCIPALES TEMAS	PAISAJES	PERSONAJES INDIGENAS	FRUTOS, DIVERSOS PERSONAJES
SOPORTES MAS UTILIZADOS	LIENZO	MURAL	MURAL, LIENZO



## IV SUGERENCIAS PARA CREAR DISEÑOS NACIONALISTAS Y UNA PROPUESTA GRAFICA

### 4.1

### TEMATICA PARA UN DISEÑO NACIONALISTA

Realmente no explicaré cómo se puede crear por que sería difícil seguir una línea lo cual lo haría muy rígido, mas bien haré notar qué puntos hay que tomar en cuenta para llevarlo a cabo.

En este capítulo habría primero que definir que es arte nacional. Podemos empezar a pensar que una nación la conforman individuos unidos por lazos naturales: como costumbres, raza y principalmente el amor por la misma tierra, de aquí nace el ímpetu por crear artesanías, productos de la máxima expresión popular, por que en ellas se encuentran reflejadas todas la imágenes y colores que día a día las personas de la región tienen contacto con ellas.

Se encuentran cerámicas y tejidos con imágenes precolombinas y no nada mas se puede encontrar esto en ellas, también se refleja el material del cual están hechas éstas, ya que es el único material que pueden obtener de su región, es por ello que en ocasiones sabemos de donde proviene tal artesanía.

En el diseño nacional también se tiene que hacer la pregunta de ¿quienes somos?, para así tratar en cada momento de arraigar la conciencia nacional ya que la identidad de cada pueblo es resultado de su actividad y desarrollo.



La formación de la cultura nacional consiste en enriquecerse mediante el intercambio con pueblos que tengan necesidades de la misma índole, ya que el Diseñador, ha de ser alguien que conoce su tiempo, su nación, la sensibilidad y los deseos de su gente, alguien además, optimista, crítico, positivo, flexible y solidario.

Encontramos pues que fusionando historia y avances contemporáneos en el arte podemos tener un arte más nacional (Gentes o cosas originarios del país en que se encuentran) y a su vez funcional por que éste cuenta con cultura y esta hecho para la ideología e inquietudes que predominen en ese momento sobre la sociedad.

Ahora nos toca cuestionarnos **¿que es arte popular?**, el cual difiere del nacional.

"Como arte popular podemos entender que es el producido por la clase trabajadora o por artistas que surgen de ella ya que ambos son procedentes de varias clases sociales por que en sus obras podemos encontrar el reflejo de la vida diaria, muchas veces esta clase es la más oprimida de la sociedad y en ellas vemos el proceso de liberación para dar a conocer sus necesidades, las obras de la propia cultura son un momento de negación de la estética dominadora, tales como costumbres, tipos de comunicación, símbolos etc." (13)

**Nacional es:** Aquello tan representativo de la parte más progresista de su pueblo, que puede hacerse cargo de la conducción y resultar también comprensible a los demás sectores del pueblo, éste parte de la tradición, la lleva adelante y la transmite al pueblo.

¿Como se encuentra en las artes plásticas lo popular?

(13) R. Nestor García Canclini. OP.CIT. P. 107



Hay soluciones cómodas como: el arte de elites es el de salones cerrados y el arte popular el que consume el pueblo el de las comunicaciones masivas o el que produce objetos mas o menos artesanales, pero encontramos que lo popular no puede ser solo por la masividad de los receptores, porque podemos encontrar obras con escenas populares que se encuentren solamente en galerías y por el contrario imágenes con un valor estético muy alto que se divulgan masivamente. Aquí tenemos el problema de que los mensajes muchas veces no son captados por el tipo de observador ya que él no tiene esa preparación, vivencias o problemas. Tenemos pues que el objetivo de comunicar no es alcanzado. Y el problema tal vez sea del soporte en el que haya sido hecha la obra ya que de esto depende mucho en donde sea exhibida.



## V ANÁLISIS FORMAL DEL CARTEL

### 5.1 METODOLOGÍA

En sentido estricto no es posible sostener que un acto de diseño surja espontáneamente del sujeto, sin ningún antecedente tipológico que ubique su aportación.

"Hasta que surge en la conciencia este punto de partida se puede elaborar el proyecto que se convierte en el reflejo de la imagen, y por el cual se ha manipulado, organizado y ordenado una serie de imágenes en la memoria; se han estado relacionando con las cargas culturales". (14)

Los problemas del Diseño al igual que en otras artes se pueden y deben ordenar metodológicamente, y esa ordenación debe ser dialéctica, para así poder mostrar de forma clara la relación que llevará éste con sus intérpretes.

Las razones por las que tiene que existir un ordenamiento metodológico de los procesos del diseño son:

Permite llegar a resultados en el trabajo con mayor rapidez y seguridad, con economía de esfuerzo para así poder evitar también el derroche de gran cantidad de recursos.

En cuanto a la economía del tiempo se me ocurre mencionar la tecnología, por que sabemos que con la aparición de las computadoras se ha logrado reducir éste, para poder llegar al final de todo proyecto, cabe señalar que no solo con los viejos instrumentos de diseño debemos seguir trabajando, no es que uno desplace a otro, lo cual sería imposible, solo digo que ya es tiempo de añadir la computadora a nuestro cajón de herramientas ya que así se acelerarán los resultados

(14) Olea Oscar Metodología para el Diseño. P1



del proyecto. (Esta mención la hago no por que no se sepan las ventajas que ésta da sino más bien para que se vea la posibilidad de introducirla desde principios de la carrera).

Tal ordenamiento metodológico es un proceso que parte de una situación elemental manifestada por medio de una demanda verbal para materializarla y pasar de un fonograma a un logograma. Debido a lo anterior, un proyecto no es una forma realizada pero sí realizable, es decir si no ponemos manos en el asunto no pasa de ser un proyecto irrealizable.

Dicho proceso, que se inicia con la demanda verbal y termina con la propuesta formal, es el campo metodológico.

"A continuación se estudiará el carácter de la metodología que llevé a cabo. Con procesos que tradicionalmente se han utilizado con el fin de encontrar las ventajas antes mencionadas. Los métodos utilizados fueron tres: Intuitivo, Deductivo, y Empírico". (15)

Bocetación: Esta empieza sobre el papel blanco en el cual el Diseñador poco a poco al jugar con el lápiz va descubriendo que las cosas ocurren y rectifica aquí y allá hasta lograr un proyecto que puede ser espléndido si el diseñador tiene talento, esto es el método **Intuitivo**, lo más característico de este método es que constituye un salto en el vacío. Por ello el método intuitivo agrada más a los diseñadores revolucionarios, pues obviamente, ocupa la vanguardia que es el campo de las nuevas propuestas de la creación.

- 1) Idea
- 2) Bocetación
- 3) Propuesta Formal





Para producir ese objeto - mensaje se cuenta con dos momentos, uno en el cual no es algo real, sino imaginario, este se tornará en imagen al ser detectado sobre un plano por un receptor, ya que la proyectación ocurra. La realización consiste en "hacer real" lo que hasta ese momento era virtual para el público, se pasara de una imagen a una propuesta formal, inserta en espacio y tiempo.

Este es un método que ningún diseñador puede pasar por alto, pues pone de manifiesto que el método intuitivo no puede ser "tirado a la basura" para ser sustituido por una flamante metodología, cualquiera que ésta sea, porque evidentemente, estará renunciando a la parte central de la acción y, por lo mismo, de la cultura.

Aunque este método puede tener un defecto: En ocasiones el sujeto intuitivo realiza el análisis a saltos, sin continuidad bota de un lado a otro tomando cosas y olvidando las demás, (esto por tratarse de una Descarga Emocional) lo cual finalmente termina en carencias y deficiencias de la propuesta.

El siguiente método es el **Deductivo**, el cual implica una realimentación entre los resultados parciales y el resultado final, el cual es el siguiente:

- 1) Acopio de información
- 2) Organización del programa
- 3) Fórmulas de hipótesis
- 4) Proyecto



El método Empírico se compone de casi los mismos pasos que el método intuitivo.

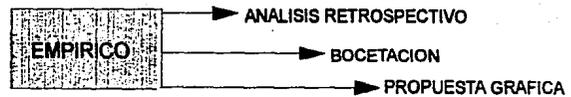
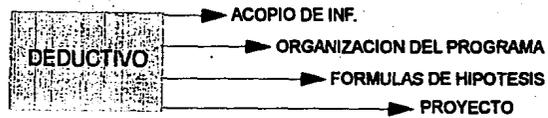
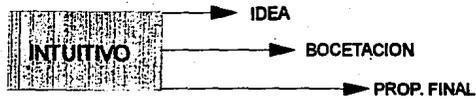
- 1) Análisis Retrospectivo
- 2) Bocetación
- 3) Propuesta Gráfica

Los procesos intuitivo, deductivo y empírico son sólo momentos del acto de diseñar porque reunidos forman un proceso, a estos les anteceden muchas horas de trabajo bruto: escribir, dibujar, cortar, pegar, etc.

En términos generales la metodología es muy sencilla: propone la clásica investigación de campo y la complementación bibliográfica las cuales, al trabajarse, nos permitan pasar de la información a la forma. En ella los procesos deductivo, intuitivo y empírico son distintos en cuanto a la manera de tratar los problemas de diseño, pero resultan complementarios pues cada uno contiene propuestas muy positivas y son las que realmente nos llevarán paso a paso por un camino sin obstáculos.

Con estos pasos y el método que se haya seguido se dará por terminado el ciclo del diseño.

*Para una mejor lectura de los procesos, se incluye un cuadro sinóptico en la pagina siguiente.*





## 5.2 ANALISIS

Para comenzar el análisis del Cartel comenzaré por explicar cómo es que se buscó la oportunidad de llevar la tesis a la práctica.

En el periódico salió una convocatoria realizada por el Instituto de Investigaciones Estéticas de la UNAM, en la cual convocaban a investigadores y especialistas a participar en el Coloquio titulado **"EL COLOR EN EL ARTE MEXICANO. PROBLEMAS Y METODOS"** que se celebrará del 20 al 22 de Septiembre de 1994.

Fue así como surgió la idea de buscar una entrevista para buscar la posibilidad de realizar el cartel para el evento con la propuesta de que, en caso de no llegar a ser utilizado, poder hacer uso del tema. Logrando así la aprobación, y dar la propuesta para que se examinara por un comité de selección integrado por miembros del Instituto de Investigaciones Estéticas.

Previo a esto, en la entrevista se pidió información sobre los temas que conformarían el Coloquio.

En respuesta a ello se obtuvo la siguiente información:

A pesar de la riqueza cromática que caracteriza a la naturaleza y a la cultura mexicanas, no existen hasta la fecha estudios sistemáticos sobre el color y sus usos culturales. Por tanto, el principal objetivo del encuentro es el de lograr proponer diversas metodologías para el tratamiento de los diferentes aspectos del color en el arte mexicano; así, un primer paso consistiría en reunir el conocimiento acumulado con respecto al color y analizar las especificidades de su uso, desde el



periodo prehispánico hasta nuestros días, en sus distintos campos: pintura (incluidas las murales), escultura, arquitectura, diseño, fotografía, cine, video, literatura, antropología y botánica.

También se abordará la cultura popular, cuyas manifestaciones cromáticas se presentan en la indumentaria, la juguetería, las decoraciones ceremoniales, etcétera.

### ***INVENTARIO***

Una de las tareas más urgentes es la de elaborar un inventario de la documentación existente sobre las concepciones de los colores y combinaciones de colores utilizados en el arte y la cultura mexicanos. Habría también que reunir los conocimientos sobre los pigmentos y las técnicas de cada época; levantar un mapa étnico de los colores que incluya las culturas prehispánicas y las etnias indígenas, tomando en cuenta que los colores no se caracterizan por su tonalidad, sino por su luminosidad y saturación.

### ***SIGNIFICADO***

A partir de la idea de que un color tiene valor en relación con el conjunto de los otros colores utilizados o ausentes, se pueden proponer análisis de obras particulares. Por otra parte, el uso del color en sus múltiples manifestaciones, nunca es meramente "intuitivo", sino que es parte de cada universo cultural. Los colores y combinaciones no se escogen por "intuición", esto se hace por medio de un conocimiento adquirido en el seno de una cultura a través de la percepción de los códigos cromáticos.



### *USO SOCIAL*

Examinar los significados del color en el arte mexicano podría tomarse como punto de partida para constituir una historia social del color en México, más allá del papel del color en el arte, pero con el fin de entender mejor este papel, historia evidentemente cambiante según la época y el grupo social a que haga referencia.

Se necesita también analizar los códigos cromáticos ya sean elegidos por los individuos o impuestos por la tradición cultural. Esto puede permitir la articulación de la práctica individual con la social. En efecto, la comprensión del uso individual, idiosincrásico e innovador de ciertos colores y combinaciones de colores requiere el conocimiento de su uso social y normativo. Asimismo se podrían estudiar las preferencias en el uso de los colores para examinar qué concepciones de la armonía cromática se destacan en relación con su valoración (o desvalorización).

### *ASPECTOS IDEOLÓGICOS: COLORES NACIONALES*

Estudiar el color en el marco de un arte nacional supone que se investiguen sus aspectos estético - ideológicos. Se trataría de examinar si ¿hay una especificidad mexicana en el manejo de ciertos colores y combinaciones de colores? por ejemplo, el "azul colonial" y el "rosa mexicano". Tal vez la literatura y la poesía mexicanas valoran por su parte ciertos adjetivos o expresiones que remiten a "sus" colores. Desde este punto de vista, la bandera nacional constituye otro objeto de estudio: simbolismo, uso político, práctica publicitaria, y manera en que se cita dentro de la pintura.



Una vez obtenida esta información se tuvo la primer idea la cual se llevó a bocetación sobre papel y lápiz, dichos bocetos no fueron muy lejos del diseño final sólo variaron un poco en cuanto a colocación de la tipografía y las imágenes prehispanicas, es decir la planta, el insecto y las grecas, las cuales en un principio fueron otras.

Una vez que se tuvo un boceto más definido sobre el papel, se procedió a bocetar ya sobre la computadora, utilizando en este caso una macintosh. Permittiendome aquí hacer una breve explicación sobre el sistema.

El sistema Macintosh es de gran versatilidad, pues resulta sencillo de aprender y manejar. Basado en el uso, el usuario solo posiciona el cursor (pointer: flecha) sobre una palabra o icono (imagen gráfica que representa la función que se desea hacer) y al presionar el botón la acción se lleva a cabo: esto permite al usuario tener control de lo que ve y cómo interactua con las funciones de la máquina. El uso de la computadora libera al usuario de tareas repetitivas o que requieran de gran precisión. En el desarrollo de la gráfica por computadora, ésta ha jugado un papel importante, pues la imagen es almacenada de forma digital (en grupos de 1 y 0) que gracias al sistema computacional son traducidos en imagen: como tal se puede manipular dependiendo del programa que se utilice. La ventaja radica en que la información se copia idénticamente, pues está formada por dígitos exclusivamente. (pero no se trata de hacer una explicación técnica extensa que sería motivo de otra tesis). La información (los bytes) pueden ser reproducidos exactamente. Así que se pueden tener varias copias idénticas de un mismo original SIN perder calidad.

En caso de equivocación siempre se puede regresar a una copia sin trabajar.



El programa que se utilizó para el desarrollo del cartel (desde la fase de boceto formal al terminado final) fue el Adobe PhotoShop versión 2.5.1 para Apple Macintosh. El programa es reconocido como una herramienta importante y de un uso muy generalizado, pues retoma los conceptos de manejo y fotocomposición que se hacían en el laboratorio fotográfico.

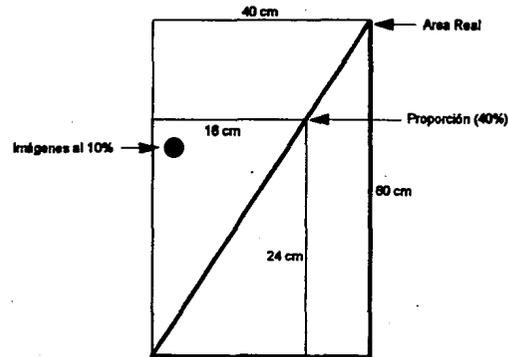
Un claro ejemplo son las fotografías que fueron escaneadas (La acción de escanear consiste en leer imágenes por medio de un lector óptico el cual traduce la imagen analógica a digital, es decir en lenguaje computadora) para formar el fondo texturado, las cuales se fusionaron.

El programa permite el manejo de imágenes fijas con todas las ventajas de un laboratorio en casa, sin sus inconvenientes. El Adobe PhotoShop es un programa revolucionario y desde su aparición se ha convertido probablemente en el programa de mayor uso en cuestiones de gráfica por computadora.

También se hicieron propuestas de color con gran facilidad, aunque dichas propuestas no variaron mucho por la idea que se tenía desde un principio de usar esos colores sustentados por la tesis además de que cubrían las necesidades del Coloquio.

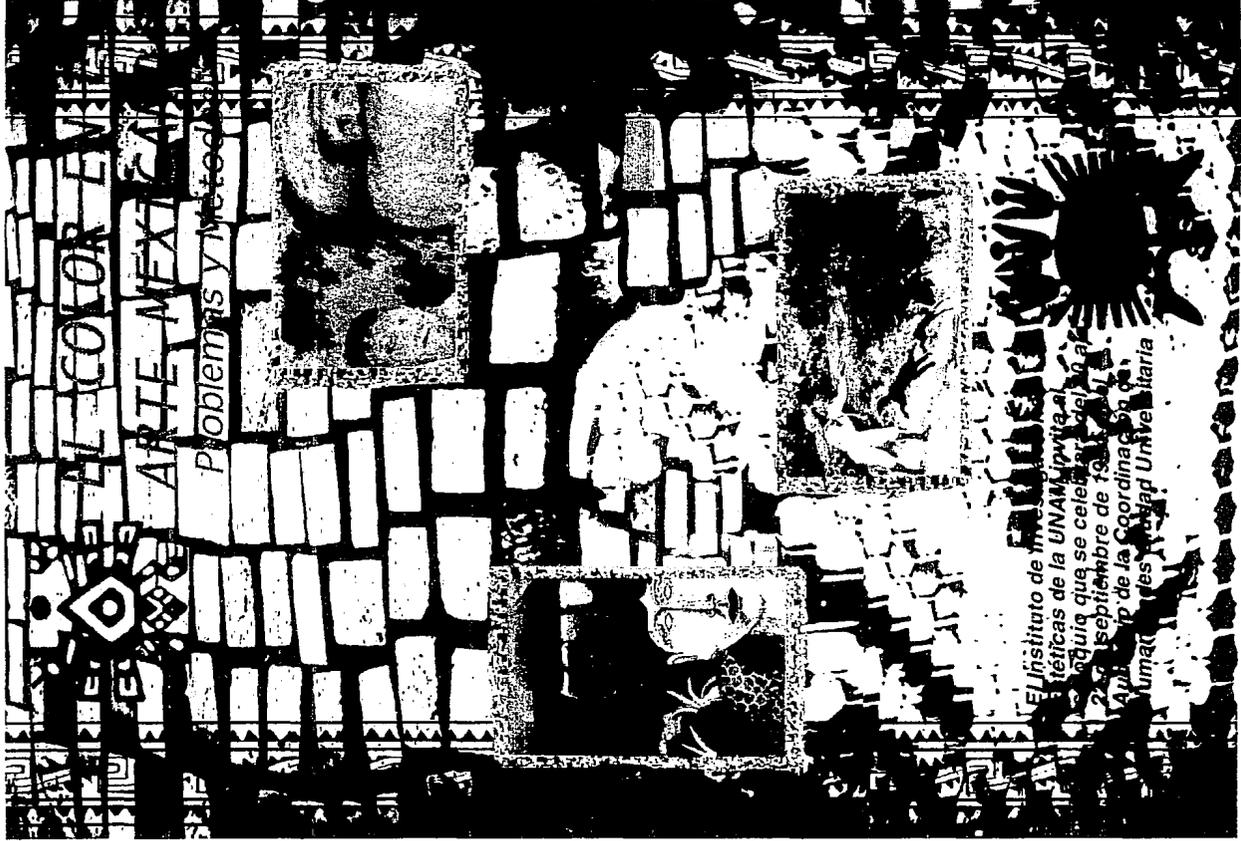


La proporción que se utiliza en el cartel es a un 40% (24 cm X 16cm) y las imágenes junto con los cuadros están a un 10% dentro del área real, que es de 60cm X 40cm.



ESTA TESIS NO DEBE  
SALIR DE LA BIBLIOTECA





EL COLOR EN

ARTE MEXICANO

Problemas y métodos



El Instituto de Investigaciones Estéticas de la UNAM invita a un ciclo de conferencias que se celebrarán del 10 al 12 de septiembre de 1964 en el Auditorio de la Coordinación de Actividades Culturales de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional Autónoma de México.



Para su análisis empezaremos del frente hacia el fondo es decir, por planos.

En el primer plano podemos apreciar tres recuadros en los cuales cada uno en su interior tiene una pintura seccionada de los pintores: "Diego Rivera" "Rufino Tamayo" y "José María Velasco".

La idea de seccionar las fotografías fue con el objetivo de acentuar las figuras humanas, los frutos y vegetación que se pueden observar en ellas. La pintura del cuadro superior derecho pertenece a la obra titulada PAISAJE NOCTURNO realizada por Diego Rivera en 1947. Lírica composición con un atormentado árbol de ramas nudosas y entrelazadas, que esconde en su oscuridad a campesinos vigilantes.

La obra del recuadro de la izquierda pertenece a Rufino Tamayo titulada MUJERES DE TEHUANTEPEC realizada en 1939. En donde se encuentran dos mujeres con un fondo de frutas, el medio ambiente es el de un mercado.

Y por último el cuadro de la parte inferior derecha pertenece a José María Velasco cuya obra lleva el nombre de EL VALLE DE MEXICO (desde el cerro del tepeyac) (1875). Esta es una de sus tantas pinturas en las que enfatiza las figuras humanas que incluye en sus paisajes.

En este mismo plano tenemos la tipografía (Geneva) la cual la elegí por considerarla relativamente formal para el evento y cursiva para darle un cierto aire de contemporaneidad.

En el segundo plano tenemos dos placas prehispánicas, una de cada lado, esto con el objetivo de tener simetría y equilibrio. Ambas son azules por el estudio que se hará en el Coloquio sobre la especificidad mexicana en el manejo del color "azul colonial".

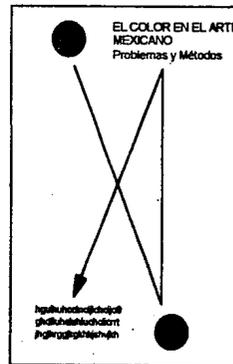


En este mismo plano se aprecia en la parte superior izquierda un insecto el cual lleva el color ocre, color a fin entre los tres pintores y en la parte inferior derecha una planta (ambos prehispánicos) dichos elementos fueron escogidos porque como ya sabemos en la época prehispánica se obtenía el tinte de algunos vegetales, insectos o especies marinas.

En el tercer plano tenemos dos texturas (las cuales fueron fusionadas) la textura de la parte superior pertenece a una fotografía tomada al piso de una pirámide del templo mayor, la cual se incluyó por la participación de la arquitectura que habrá en el coloquio. La textura de la parte inferior es el tejido de una bolsa, incluida esta por la indumentaria de la cultura popular. Dichas fotografías fueron tomadas en alto contraste (kodalith) para posteriormente ser escaneadas y fusionadas.

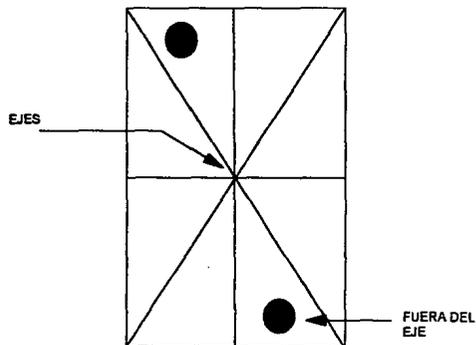
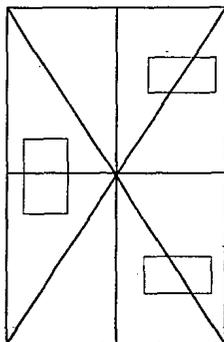
Para acomodar los elementos en el área de trabajo se partió del plano básico, llevando el siguiente orden las figuras y el texto:

Así se puede observar el orden de lectura que hay entre los gráficos y el texto.





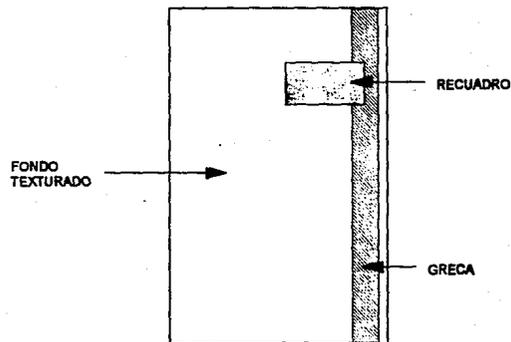
Los dos gráficos prehispánicos se encuentran en una área de tensión, ejerciendo más peso al salirse de los ejes de equilibrio, para evitar así pasen desapercibidos.



Las fotos: Una vertical del lado izquierdo para así compensar con las dos de formato horizontal del lado derecho, encontrándose las tres sobre los ejes trazados, logrando así un equilibrio.



El orden de aparición de los elementos contenidos en el cartel dan el efecto de profundidad, logrando tener tres planos. Pudiéndose apreciar estos con gran facilidad, estando el recuadro sobre la greca y ésta sobre el fondo de texturas.





El resultado final que se obtuvo fue la aprobación del Cartel ya que agradó bastante y cumplió con los principales puntos a comunicar para la realización del Coloquio.

Pero como se había mencionado antes, como diseñadores, tenemos que contemplar el presupuesto, el cual es un factor muy importante, del que muchas veces depende que nuestro trabajo se realice al cien por ciento o no. Aunque la mayoría de las veces es un problema ajeno a nosotros y con más razón cuando se trata de un trabajo que va a entrar a selección ya que aquí no se tiene tanto contacto con el cliente, que es el que va a sustentar los gastos de impresión.

Siendo en esta ocasión la causa por la que no se imprimió el cartel.



## VI CONCLUSIONES

Se trata en conclusión de que nos convirtamos de consumidores a productores.

Que en los diseñadores mexicanos su principal lucha sea la de compartir con el pueblo: su pueblo, lo que hayan extraído de su experiencia viva.

El principal objetivo de crear un diseño en donde se utilicen elementos nacionales se hace con el fin de dar una propuesta, viéndola ésta como una opción más para diseñar ya que sabemos no es la única para representar este género (el nacional), también quiero aclarar que el Diseño mexicano se encuentra en una etapa de desarrollo muy importante con la cual hemos podido acceder con calidad y cantidad a los mercados internacionales, hago incapie en que mi trabajo es sólo como una opción ya que todo es viable si se realiza con imaginación, con creatividad, con orden y disciplina.

Yo creo que la Identidad es el conjunto de circunstancias que distinguen un algo o alguien de los demás, es por eso que hay que ir en busca de ello.

En mi propuesta tomé la opción de retomar imágenes del artesanado, no recomiendo las técnicas ya que son arcaicas, pero al retomar las imágenes el artista puede ser una especie de artesano potenciado, aunque hay que tener mucho cuidado en NO usar imágenes muy vistas, para evitar caer en lo clásico como el indígena durmiendo en el nopal, es aquí endonde "podemos" encontrar el origen de una capacidad creadora más.



## VI CONCLUSIONES

Se trata en conclusión de que nos convirtamos de consumidores a productores.

Que en los diseñadores mexicanos su principal lucha sea la de compartir con el pueblo; su pueblo, lo que hayan extraído de su experiencia viva.

El principal objetivo de crear un diseño en donde se utilicen elementos nacionales se hace con el fin de dar una propuesta, viéndola ésta como una opción más para diseñar ya que sabemos no es la única para representar este género (el nacional), también quiero aclarar que el Diseño mexicano se encuentra en una etapa de desarrollo muy importante con la cual hemos podido acceder con calidad y cantidad a los mercados internacionales, hago incapie en que mi trabajo es sólo como una opción ya que todo es viable si se realiza con imaginación, con creatividad, con orden y disciplina.

Yo creo que la Identidad es el conjunto de circunstancias que distinguen un algo o alguien de los demás, es por eso que hay que ir en busca de ello.

En mi propuesta tomé la opción de retomar imágenes del artesanado, no recomiendo las técnicas ya que son arcaicas, pero al retomar las imágenes el artista puede ser una especie de artesano potenciado, aunque hay que tener mucho cuidado en NO usar imágenes muy vistas, para evitar caer en lo clásico como el indígena durmiendo en el nopal, es aquí endonde "podemos" encontrar el origen de una capacidad creadora más.



Para dar resultados de equilibrio estético en nuestros Diseños podemos combinar lo que para unos es horrible y lo que para otros es bello.

Difundir una imagen en nuestra ciudad es crear una forma de cómo satisfacer una necesidad y al mismo tiempo adaptarnos a diversos patrones ya establecidos con el fin de enriquecer las características de un entorno. Teniendo en cuenta que esta imagen puede perder eficacia en la medida que sea portadora de excesiva comunicación o información, lo más comunicativo equivale a lo menos sorprendente, en este caso se procuraría que dicha composición fuera de carácter nacional y con pocos elementos.

*Cada vez que se diseñe hay que hacerlo con la idea de que estamos plasmando un trozo de nosotros mismos para un público receptor que sabemos tiene una necesidad de devorar objetos o información gráfica, más que de usarla. Cabe aclarar que no siempre el diseño va evocado a éste, también puede ser para un grupo muy reducido o para nosotros mismos.*

(Lo anterior lo menciono ya que muchos diseñadores se olvidan de esto, una vez que sólo les interesa el vender el producto por obtener dinero, pasando a segundo plano el aportar algo de ellos).

Una vez finalizado nuestro trabajo es bueno preguntarnos si el diseño es " Común (ordinario), Usual (que se emplea frecuentemente) o Funcional (práctico)", una vez contestada la pregunta sabremos si cumplimos nuestras metas o necesidades fijadas desde un principio.



Mi respuesta a esta pregunta es que mi diseño (el cartel) es funcional ya que en él se logran comunicar todos los puntos de los que trata el evento, el cual se adapta al tema de mi tesis y logra el objetivo de fusión de épocas, pasando a formar parte de lo contemporáneo.

Quiero dejar claro que este trabajo es sólo el inicio por lograr una mejor comprensión de mi cultura, para así poder hacer uso de ella apropiadamente en algún futuro.

## **LIBROS CONSULTADOS**

- Ayala Escorza. Tesis
- FORMAS PRÉHISPANICAS
- Barnicoat. J. Colección Comunicación Visual. Editorial. Gustavo Gili. S.A. Año.1972. España.
- LOS CARTELES SU HISTORIA Y LENGUAJE
- Corredor J.- Matheos. Ediciones polígrafa S.A. 1987. España
- TAMAYO
- Colegio de Diseñadores Industriales. Grupo Editorial IBEROAMERICA. 1990. México
- DISEÑO MEXICANO INDUSTRIAL Y GRAFICO
- D.A. Dondis, Colección comunicación visual. 5a. Edición.1984 España
- LA SINTAXIS DE LA IMAGEN
- D. Fonseca
- LA BAUHAUS
- Enciso Jorge . New York 1953
- DESIGN MOTIFS OF ANCIENT MEXICO

- Fondo Editorial de la Plástica Mexicana. 1975. México
- LA PINTURA MURAL DE LA REVOLUCION MEXICANA
- García Candini Nestor
- ARTE POPULAR Y SOCIEDAD EN AMERICA LATINA
- Matadamas Ma. Elena
- EL UNIVERSAL (diario de circulación), Jueves 19 de mayo 1994 p. 4 sección cultural.
- Olea, Oscar
- METODOLOGIA PARA EL DISEÑO
- Satue, Enric
- EL DISEÑO GRAFICO DESDE LOS ORIGENES HASTA NUESTROS DIAS
- Sejourne, Laurette. Fondo de Cultura Económica. 1962. México
- EL UNIVERSO DE QUETZALCOATL
- Westheim, Paul. Fondo de Cultura Económica. 1963. México
- ARTE ANTIGUO DE MEXICO