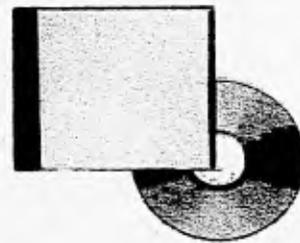


30
2ej

Universidad Nacional Autónoma de México
Escuela Nacional de Artes Plásticas.

PROPUESTA GRAFICA DE UNA
PORTADA DE DISCO DE GENERO
NEW AGE, ASISTIDA POR
COMPUTADORA.



TESIS QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO
PRESENTA
MARISOL FUERTES ROLDAN.

DIRECTOR: MIGUEL ANGEL CASTRO LAURRABAQUIO

México D.F.  *Mayo 1996*



DEPTO. DE ASISTENCIA
PARA LA TITULACION
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLASTICAS
MEXICO D.F.



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 esta 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.

Dedicatoria

A mis padres:

*Por su apoyo, amor y principios para formar mi persona.
Por haberme encaminado a la superación e inspirar en mí
que el ser humano nunca deja de aprender.*

A Keith:

*Tu amor, ánimo y consejos, me han inspirado
en la realización de este trabajo.*

A mis hermanos:

Erika, Brenda y Paco.

Agradecimientos

*A Dios, por ser la luz que
me guía en todo lo que hago.*

*A todos los profesores que participaron
en mi formación profesional.*

*A dos grandes músicos que me permitieron participar
en el desarrollo de la portada su disco,
Alejandro Orozco y Jesús Cardoso.*

*A mi más grande crítico y excelente amigo,
Antonio López.*

*A cada uno de mis amigos que me brindaron su
tiempo, consejos y apoyo,
Verónica García, Dr. Longinos González,
Juan Manuel Vargas, Verónica Labra,
Jorge Gamboa, Gloria y Arminda Ortiz.*

CONTENIDO

INTRODUCCION

CAPITULO I Antecedentes.

- El Long Play...7
- El Cassette...13
- El Compact Disc...17

CAPITULO II Géneros Musicales

- La música Clásica...22
- El Jazz...24
- El Rock...26
- Sountracks y New Age...29

CAPITULO III Grupo Musical y New Age

- Concepto musical del grupo...31
- La música New Age...32

CAPITULO IV Fundamentos del Diseño

- Mensajes Visuales...36
- Técnicas de Comunicación... 38
- La Rétorica de la Imágen... 42
- Color... 45
- Tipografía... 49
- Técnicas de Representación... 55

CAPITULO V La Tecnología en el D.G.

- Enfoque General...58
- Plataformas para Diseño Gráfico... 58
- Porqué la Mac para Diseño... 60
- El Software y el Hardware... 62
- Programas de Diseño Gráfico
 - Photoshop...64
 - Illustrator...65

CAPITULO VI Propuesta Gráfica.

- Etapas Iniciales... 67
- Alternativas... 68
- Variantes de Alternativa... 74
- Justificación... 76
- Desarrollo Técnico de la Portada... 78
- Contraportada... 83
- Disco... 84

CONCLUSIONES... 86

BIBLIOGRAFIA... 89

INTRODUCCIÓN

La música es una cosa abstracta, dice Roger Dean!... ésta sólo existe cuando la escuchas. Sin embargo, para seguir escuchándola tienes que poseerla como una cosa material, como lo es un disco, que es uno de los medios hacen a la música tangible y real. La portada es la imagen del disco; el disco es el paquete para la música

En este caso se presenta un proyecto de tesis que propone un mensaje visual a través de una portada de un disco; la música que incluye el disco se encuentra en el género New Age y el tema esta basado en los animales en peligro de extinción; la intención de este proyecto es provocar en el receptor una respuesta emocional o un interés con respecto al tema que es parte de nuestro medio ambiente.

La necesidad de nosotros por entender como utilizar mejor y conservar nuestros recursos se ha convertido en una cuestión de urgencia. Históricamente las diferentes expresiones artísticas, ya sea la música, el teatro, la literatura y el diseño han buscado guiar a la sociedad; sus visiones han ayudado siempre a moldear nuestro futuro, una de las habilidades para alcanzar, confrontar y comunicarse con la gente radica en el creador de imágenes. En este caso se complementan dos expresiones artísticas: la música y el Diseño Gráfico de la portada. Ambas, como aportación al trabajo de servicio para nuestro mundo, para la vida y para nosotros mismos.

Como parte de la realización de esta portada se ha tomado como herramienta principal a la computadora. Actualmente está desarrollandose una revolución en el mundo del diseño, que fué provocada por esta nueva alternativa. Los avances son notorios ya que estos sofisticados equipos han permitido a los diseñadores explorar otros caminos para sus posibilidades de creación

Esta tesis está dividida en seis capítulos, primeramente se estudia el surgimiento de la tecnología del Compact Disc desde sus antecesores que fueron el long play y el cassette, así como el desarrollo histórico que ha tenido el diseño de las portadas. También se presenta una referencia general de los diferentes géneros musicales y el tipo de portadas que se manejan, estableciendo algunas comparaciones entre tendencias musicales como: el rock, la música clásica, el Jazz, Soundtracks y New Age. Posteriormente se explica la definición del concepto musical del grupo al que pertenece el disco, considerando también una explicación sobre la música del New Age, que significa, como surgió, en que se basa, etc.

También se hace un estudio de las portadas de discos del género New Age donde se toma como base los fundamentos del Diseño Gráfico que integran la composición de las portadas. Mensajes visuales, técnicas de comunicación las figuras retóricas el color y la tipografía se analizan con el fin de obtener datos que establezcan un entendimiento en las portadas de estos discos. Se

mencionan las técnicas de representación y se hace una referencia y estudio específico de la computadora, las plataformas que existen y los principales programas de vanguardia en el diseño gráfico.

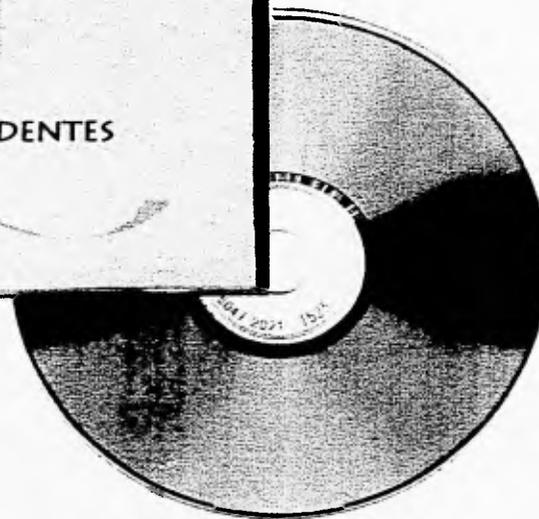
Con base a la información obtenida de esta investigación se genera la propuesta gráfica de la portada, donde se incluyen diferentes alternativas en forma de dummy y se hace el proceso de selección. Se presenta el desarrollo de la propuesta final en base al uso de la computadora y finalmente se incluye el diseño de la contraportada y del disco.

De tal forma esta investigación pretende servir principalmente como fuente de consulta, con el fin de orientar al diseñador gráfico estudiante en el proceso de la realización de portadas de discos, por ello se parte de una base teórica y práctica en las que el lector se apoya para lograr su objetivo. Así mismo se presenta a la computadora como herramienta que apoya a la realización de cualquier proyecto de diseño ya que se está convirtiendo en un objeto necesario para la realización de nuestros trabajos.

CAPITULO

1

ANTECEDENTES



H

an pasado ya 100 años desde que las primeras grabaciones fueron hechas por Thomas Alva Edison. Entonces, como ahora, el hacer música profesionalmente tendía a ser vivido en ciertos contextos claramente definidos. El Music Hall, la Opera, los salones de baile, cada uno proveía una ubicación relacionada con los códigos apropiados de vestimenta y comportamiento.

"La música en el hogar era un asunto íntimo: mientras que las nanas arrullaban a los niños con cantos, las jóvenes damas traían el repertorio clásico y las canciones sentimentales del Music hall a las salas de estilo Victoriano. La expresión espontánea mantuvo viva lo que ahora llamamos la música «tradicional»; la gente cantaba al unísono o en armonía en las celebraciones de eventos familiares, durante las tardes en los bares, o para matar el tedio en el trabajo."¹

Un siglo después, una ola de conciertos se presentan en los inmensos auditorios, ya sea que la música que vaya a oír sea de Bach o de Elton John. Ahora el bailar con bandas en vivo ha sido ampliamente reemplazado por discotheques, debido a la accesibilidad de sonido fácilmente controlado en estos lugares.

La reproducción mecánica es un premio a la distinción; la invención de la imprenta y de la fotografía no dieron simplemente un mejor medio de comunicación, sino que alteraron profundamente la naturaleza del lenguaje y la visión.

EL LONG PLAY

La invención de Edison, conjuntamente con la de Marconi, revolucionó el contexto social en el que la música era oída.

"Cuando las primeras grabaciones musicales estuvieron disponibles comercialmente, el estatus de la música fue alterado. La habilidad musical, en vez de ser un don para ser compartido, era potencialmente el producto material de una industria de rápido crecimiento: el propietario de un fonógrafo o un gramófono era el consumidor. La música se separó de su ambiente característico, convenciones asociadas de ocasión, modales y clase, era ahora, en efecto, un artículo comerciable. No fue sino hasta que la industria entró a su cuarta década cuando un sistema de signos comenzó a ser conscientemente evolucionado, dónde el empaque de la música grabada se convirtió en un mediador incrementadamente eficiente entre los músicos y su público."²

Los cilindros originales de cera para fonógrafos eran muy frágiles y eran vendidos en cajas de cartón rígido recubiertas en el interior con almidón. Los contenedores para los cilindros de Edison no necesitaban tanto refuerzo. La decoración en las cajas estaba estandarizada y cambiaba muy poco, aunque los cilindros continuaron vendiéndose hasta los años veinte. Algunos brotes decorativos y alguna frase publicitaria acerca de la calidad del producto adornaban las cajas, habían muy pocos elementos para distinguir estos empaques de los usados para barras de jabón.

¹ Roger Dean; *Album Cover 4* Ed. Paper Tiger, Great Britain, 1954 pp 10 pp 15

² *Ibidem*, pp 18



La grabación específica se identificaba por una pequeña etiqueta autoadherible en la caja, y en el mismo cilindro, por una casi ilegible inscripción en el borde.

El gramófono de disco plano fue inventado por Berliner en 1895, y fue producido hasta casi el fin del siglo, rápidamente sustituyendo al cilindro, ya que permitía hacer grabaciones más largas.

Los discos de larga duración (LP's) vienen ya sea en sonido monofónico (frecuentemente abreviado mono) y sonido estereofónico (abreviado estéreo). En un disco mono la señal de sonido es impresa en el disco, para ser reproducida a través del sistema fonográfico. En un disco estéreo, dos señales de sonido

son impresas dentro ó en los surcos del disco para ser reproducidos y dirigidos a dos bocinas diferentes. Los discos estéreo se hicieron a mediados de los años 50s, hasta ese tiempo, todas las grabaciones fueron monaurales, incluyendo los discos viejos de vinil o laca que normalmente se tocaban a 78 rpm. fueron entonces conocidos por los coleccionistas de aquellos días como los 78s. A principios de los 60s, algunos originalmente con grabaciones monofónicas, han sido con más maestría electrónica reproducidas para que simulen el sonido estéreo con muy variables resultados de éxito.

En 1972 la industria disquera buscó ir uno o dos pasos adelante en estereos, y versiones cuadrifónicas empezaron a salir solo por algunas compañías, en estas versiones cuatro señales sonoras fueron impresas dentro de los canales del



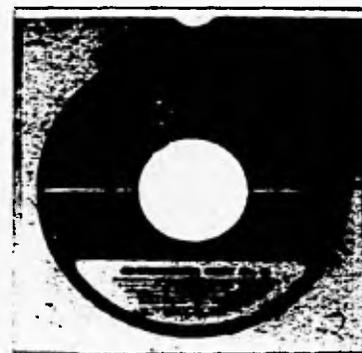
disco para ser reproducidas y dirigidas a cuatro bocinas diferentes, para un supuesto mejor ambiente sonoro en vivo, pero el sistema cuadrifónico (o CUAD, como fue nombrado) nunca sobresalió, la mayoría de los compradores de discos lo consideraron meramente un intento de los fabricantes de discos para vender bocinas y amplificadores adicionales.

Al pasar los años la calidad de sonido «fidelidad» de grabaciones ha seguido mejorando. Ingenieros de sonido hablan esto en términos de ciclos por segundo (cps) y rango de frecuencia en donde la grabación mono, promedio de los 40's podía reproducir un rango de frecuencia de hasta diez mil cps. Este hecho hizo que para mediados de los 50's pudieran reproducir cerca de veinte mil cps, y llegar mas lejos del rango normal de oído humano. Esto fué lo que se logró o significó en esa época como alta fidelidad (Hi-Fi). Como los refinamientos continuaban haciendose en la calidad del sonido en ambos, equipo de grabación y reproducción, el término «sonic showpiece-pieza de muestra musical» ó «sound buster- expansor sonoro» vinieron a ser usados ampliamente para ciertos trabajos u obras musicales.

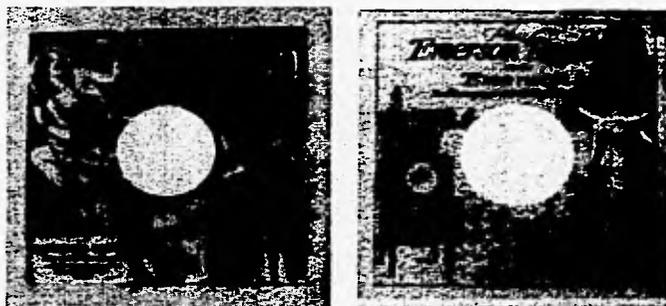
Los discos, primeramente hechos de hule y posteriormente hechos de pasta, fueron vendidos al principio sin ninguna cubierta protectora. Pero para 1910 se había vuelto una práctica común el enviar y vender discos en sobres de papel. Toda la información relevante estaba en la etiqueta y pronto fue común que ésta quedara a la vista a través de un hoyo en el sobre. Estas fundas de

papel comenzaron a tener diseños más elaborados y distintivos. Fué la etiqueta la que dió al mismo producto, el disco negro neutro, una apariencia distinguida y diferente, frecuentemente, dos o tres colores, como oro o plata, fueron usados para imprimirlos.

La protección de los discos (que después de una proliferación inicial de materiales, tamaños y tipos, se organizaron en un tamaño estándar de 10 pulgadas de diámetro, para ser reproducidos a una velocidad de 75 revoluciones por minuto) no había estado en la lista de prioridades de los fabricantes. Sólo un selecto grupo entre los propietarios de gramófonos podían comprar gabinetes de madera, que presentaban el disco que uno prefería al toque de un botón. Pero, en general, el maltrato y el guardado arruinó muchos discos.



Las primeras fundas de discos que tuvieron una permanencia o estabilidad real fueron producidas por las tiendas de discos. Las simples fundas de cartón recibieron el sello de tiendas tales como Woolworth, así como de tiendas de la localidad de material eléctrico.



"Antes de 1920, se podían conseguir libros de discos empacados juntos éste es el origen del término «álbum», que de manera literal está mal empleado para su uso en el presente. Estos libros de discos eran principalmente juegos de piezas clásicas, colecciones o cualquier otra sinfonía completa que no cabía en un sencillo de 78 r.p.m. Siempre tuvieron cubiertas con simple tipografía, con el título tanto en el frente como en el lomo. Por un periodo corto, en los inicios de los 30s, Decca también vendió una funda de cartón patentada que entraba en una carpeta. Esto tendía a dañar a los discos cuando se deslizaban en la bisagra."³

"En 1939, los libros/álbum, comenzaron a tener portadas con dibujos usualmente en muchos colores estridentes, algunas veces con una foto del artista superpuesta en ellas. Este material se imprimió en papel y fue pegado en las cubiertas de cartón, y hasta un cierto punto los diseños para los libros/álbum se coincidieron en tiempo con las fundas de 10 pulgadas para LP que comenzaron a aparecer a finales de los 40s, ya que los mismos «pegotes» de papel podían ser usados en ambos. Frecuentemente eran impresos para este propósito, por eso es difícil el dar fechas definitivas para las portadas de este periodo. Los diseños, en estas primeras fundas de papel, eran evidentemente producidos en la mayor parte de los casos por diseñadores freelance, y frecuentemente se volvían a usar con un injerto diferente para el título."⁴

Las primeras portadas de los LPs eran simplemente un cuadrado de 10 pulgadas; más tarde, el formato cuadrado de fue de 12 pulgadas. El formato cuadrado está considerado por algunos fotógrafos como influencia de las lentes de la cámara de formato cuadrado (una herramienta perfectamente confeccionada para grabar la ilustración de la funda). Las paredes de las tiendas de discos estaban alineadas con filas de paquetes planos y atractivos, la mayoría de las tiendas de discos tenían copias de muestra de los álbumes disponibles para el uso del cliente; la portada repentinamente se convirtió en el más importante punto de venta.

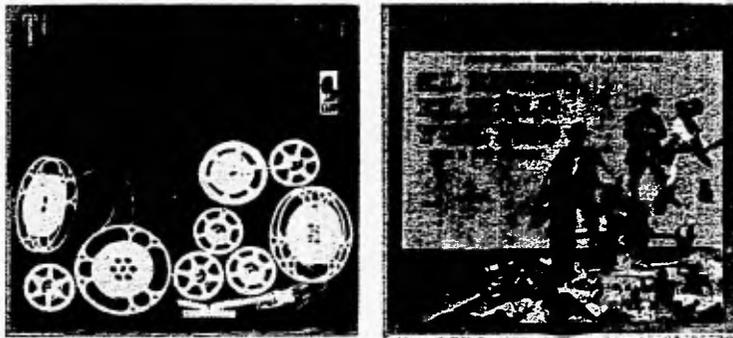
3 Strom Thorgerson *Album Cover*, Vol. 2 Ed. Paper Tiger, Great Britain 1979 pp. 35



4 *Ibidem*, pp. 36

Durante los siguientes quince años, las ventas de discos de 45 -tanto «sencillos» como «EPs» (Extended Play), capturaron extensamente el efímero mercado juvenil, mientras que los LPs representaban una inversión más sólida para conocedores serios de grabaciones de jazz clásico o moderno

Un aspecto importante de esta era fué la coincidencia de dos medios de más rápido crecimiento y de más influencia de los 40s y de los 50s: la música popular y las películas. "Las compañías más grandes en Estados Unidos estaban asociadas, en diferentes grados, con la industria fílmica, y sus publicistas se apresuraron a explotar el hecho que la música grabada y las películas compartían el mismo mercado. Las bandas sonoras (soundtracks) de los musicales de Hollywood estuvieron disponibles en la forma de álbumes (libros de discos) y después como LPs, la atrayente imagen de los carteles de películas fue fácilmente adaptada." 5



5 Stram Thorgeron Album Cover Volumen 2 Ed Tiger G Britan pp 40

"La llegada de los Beatles y el Rock and Roll, con su extraordinaria influencia musical, inspiraron al mismo tiempo nuevas alternativas: la música de jazz, country, la música occidental, los blues, las clásicas, el diseñador de portadas de discos tuvo que confrontarse con un producto real que fuera tan importante en cuanto a su propia imagen y su propio mensaje en su propio paquete. Esto fue realmente el inicio del diálogo que tiene que existir entre el diseñador y el productor musical." 6



6 Theodor Wälder Graphic Design Europe 1967 101 101



"El desarrollo del disco LP motivó el mejoramiento de los nuevos medios gráficos, con su propio conjunto de problemas únicos y retos, así se lograron los avances a los discos que tecnológicamente motivaron a una nueva clase de crecimiento y experimentación en la propia industria disquera. Los 50s fueron en muchas formas la época dorada de los negocios del disco con contratos artísticos de muchos millones de dólares."⁷ En las portadas de los discos en los 50s, la fotografía fue usada relativamente poco, y cuando era usada ésta era de escaso color, generalmente se utilizaban ilustraciones y collages hechos a mano.

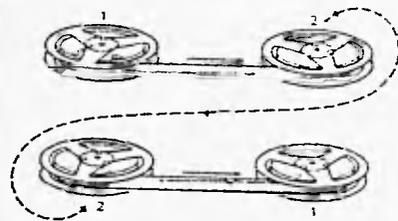
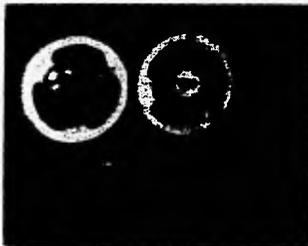


"Las influencias visuales que contribuyeron a la importancia del diseño de portadas desde 1953 y en adelante fueron pocas, pero cubrieron un amplio espectro de la cultura contemporánea. Las películas, la literatura de vanguardia, el arte moderno (especialmente el Surrealismo y el collage) y la ilustración de fantasía y ciencia ficción aparecieron en combinaciones inesperadas.

La actitud de sofisticación irónica, que hizo omnipotente su gran influencia fomentada por los directores de arte, quienes establecieron altos estándares de profesionalismo, e incidentalmente, animaron la especialización en una gran variedad de diseñadores."⁸

M

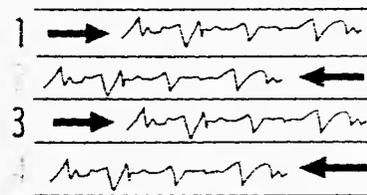
ientras los discos LPs circulaban, varios sistemas de cinta aparecieron para competir con ellos. Primero, y de regreso a los 50s, llegó la grabación o impresión de cinta "carrete a carrete". Esencialmente esta estaba compuesta de un carrete de cinta magnética de siete pulgadas, sobre la cuál los sonidos fueron "impresos" magnéticamente. Para hacer reproducir el sonido de tal cinta, el oyente o usuario colocaba la cinta dentro de una máquina reproductora (toca cintas) de modo que el carrete que contiene la cinta gira y alimenta a un segundo carrete.



Las grabaciones de cinta 'carrete a carrete' son, ya sea estéreo media-pista ó estéreo 1/4 de pista; media-pista significa que la cinta contiene dos canales de sonido grabados, cada uno tomando la mitad del ancho de la cinta. De igual manera, la cinta puede ser reproducida en una sola dirección y luego debe ser regresada para una segunda reproducción. "Las cintas 1/4 de pista

EL CASSETTE

determinan el uso de cuatro canales de sonido grabado a través de la superficie de la cinta, con cada canal tomando un cuarto del ancho de la cinta. La 'cabeza' de reproducción está ajustada de tal manera que los sonidos de los canales 1 y 3 van en una dirección y los canales 2 y 4 en la otra. Así la cinta puede ser reproducida en ambas direcciones, simplemente con voltear los carretes tal como si volteáramos un disco, por tal motivo, duplica el tiempo de reproducción **



Las cintas de 1/4 de pista llegaron para ser usadas ampliamente a nivel doméstico a principios de los 60's. La reproducción media-pista, es preferida por algunos ingenieros de grabación, y se utilizaba también para la grabación profesional en la mayoría de las radiodifusoras.

A partir de las declaraciones de que las cintas carrete a carrete ofrecían fidelidad superior y menor desgaste que los discos, la de carrete a carrete gustó al público en general, y retaron seriamente a los discos, sin embargo demasiada gente temió frustrarse al verse atada en metros de cinta suelta o rota, a la hora de encarrilar la cinta en el tocacintas. Lo que realmente hizo daño a la venta de discos fue la aparición de los cartuchos de cinta, a principios de los 60s y el cassette de cinta a fines de los 60s; ambos son productos de la revolución en miniaturización electrónica. Ambos formatos eran notablemente más fáciles de manejar que las cintas carrete a carrete, sin la necesidad de encarrilamiento de cinta.

" El cartucho se inició como un sistema para automóviles, y gusto a tal grado que para 1966 los reproductores de cartucho modelo panel de control del automóvil habían sido ofrecidos como equipo opcional en todos los automóviles fabricados en Detroit. El propio cartucho era un contenedor plástico de aproximadamente 20 x 15 cm.; contenía una bobina continua de cinta que giraba automáticamente cuando el cartucho era introducido en la ranura del reproductor, y repetía el programa continuamente hasta que el cartucho fuera parado.

Uno de los retrocesos del sistema de cartucho era que todas las pistas tenían que ser de la misma longitud, lo que daba como resultado un cambio de pista automático en porciones impredecibles a la mitad de una melodía; un retroceso hacia los viejos tiempos cuando los discos de pasta (78s tenían pausas que

se hacían frecuentemente a mitad de las canciones o cualquier selección más larga de lo normal, además, los reproductores de cartucho no estaban generalmente equipados con las funciones de bobinado y rebobinado rápido. por lo tanto, si se paraba de correr la cinta a la mitad de una pieza musical, se tendría que iniciar en el mismo lugar la siguiente vez que quisiera escuchar el cartucho."¹⁰

El sistema de cassette ya había generado un gran impacto en Europa (introducido por Philips, el gigante Holandés en electricidad y electrónica pura, quien lo desarrolló) antes de que éste empezara a gustar en los Estados Unidos

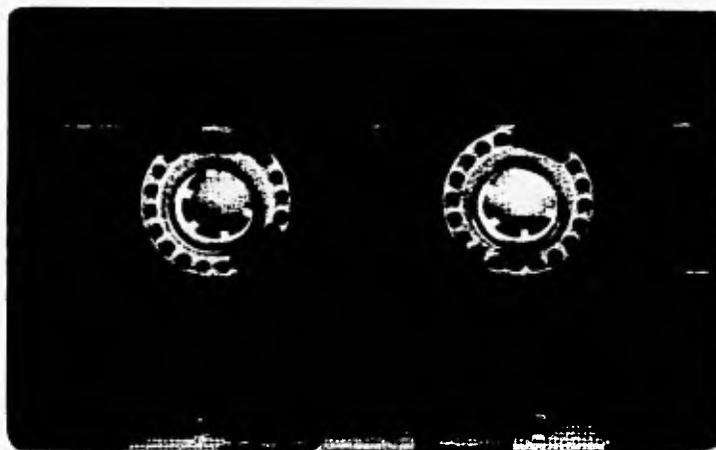
A principios de los 70s, surgió la señal estéreo acomodada en cuatro canales miniatura a través de la superficie de la cinta (dos canales para cada dirección); para que la cinta pudiera ser reproducida para ambas direcciones, simplemente se volteaba el cassette. El embobinado y rebobinado rápido son funciones que hacen posible, en combinación con el contador de reproducción del cassette, producir y reproducir ciertas partes de las cintas como se desee.¹¹ Así como el cartucho, el cassette tuvo su primer éxito en los automóviles, donde también permitió a los conductores y pasajeros escuchar la música de su elección, con el sonido manteniéndose constante, y sin el problema de mala frecuencia que produce el radio del carro, debido a condiciones atmosféricas, alcance geográfico, interferencias de puentes, túneles, etc.

Más adelante fue lo compacto de los cassettes, en relación con los cartuchos (cuatro cassettes cabían en una caja de cartucho), lo que los hicieron más populares. Para mediados de los 70s, los cartuchos se hicieron obsoletos

Lo que realmente hizo a los cassettes más populares fue la reproductora de cassettes portátil, mejor conocida como grabadora, una combinación de radio

de transistores que operaban ya sea con un enchufe normal eléctrico o baterías. Repentinamente, cualquiera pudo tener la música que quisiera en cualquier lugar, en el jardín de la casa, en la lavandería, en la calle, en la playa etc.

Poco después comenzó la proliferación del uso de aparatos con bocinas amplificadas, que algunos utilizaron en lugares públicos para tocar música a todo volumen, ya fuese rock, disco u otra música pop. Los estéreos portátiles con audífonos o *walkmans* entraron al mercado a finales de los 70s, pero no molestar a los amantes de otro tipo de música, éstos permitieron mantener la música en privado. Muy pronto, los amantes de todas las clases de música estaban comprando cassettes para escucharlos, no solo dentro de los automóviles, sino caminando por las calles, sin molestar a otras personas.



"Las cintas de cassette están sujetas a cierta cantidad de sonido aleatorio (conocido como *hiss*) que al desparzar la cinta, por la baja velocidad, a la cual la cinta corre, produce vibración ocasional. Los adelantos técnicos tales como

11 Ibidem pp. 65

el Sistema Dolby de reducción de ruido ha buscado minimizar tales contraproducentes, y por ende han logrado satisfacer a la mayoría de los usuarios. En 1991, Philips presentó el lanzamiento de su nuevo Cassette Compacto Digital (DCC por sus siglas en Inglés) cuyas grabadoras reproductoras pueden tocar tanto DCC y cassettes convencionales.

Las cintas DCC incluyen un microcircuito anticopia que impide hacer más de una copia digitalmente perfecta. "A la competencia con Philips, Sony sacó además otro formato nuevo: El disco mini (MD), casi la mitad del tamaño de los CDs y por lo tanto incompatibles con las reproductoras de CD existentes, una máquina MD puede inclusive grabar, y reproducir de la misma forma los mismos setenta y cinco minutos de un CD convencional. El DCC y el MD incluyen un microcircuito anticopia, pero sin las condiciones económicas asentadas en nuestros tiempos. Los DDCs y MDs han gustado poco, los pronosticos de la industria electrónica establecen que difícilmente cualquiera de estos formatos podrán desplazar a los CDs de su supremacía actual."¹²

EL COMPACT DISC

L

a revolución más grande en lo que respecta a la audiencia casera desde que se inventó el LP ha sido la presentación del disco compacto, o CD, en los 80s. "Es un producto derivado de los avances hechos en los últimos veinticinco años en la tecnología computarizada, especialmente en el uso de los circuitos integrados que procesan el sonido digitalmente, y el almacenamiento de información digital en discos de lectura láser. Inclusive, antes de que los CD fueran lanzados internacionalmente en el 82, las principales compañías disqueras habían comenzado a utilizar la tecnología de la computadora digital para la grabación. La frase "grabación digital" empezó a aparecer en las portadas y etiquetas de los LPs y cassettes a fines de los 70's.

Todo esto causó que fuese usado el equipo digital para las sesiones de grabación originales. Para el LP o el cassette de tal grabación, la información digital en el equipo maestro sería transformada por la llamada "señal eléctrica analógica" (en términos más comunes, una onda senoidal continua) la que ha sido la tecnología estándar a la fecha. La única cosa que era digital (y por lo tanto indiscutiblemente superior

a las grabaciones anteriores, como acamadamente se publicó) fue la grabación inicial. La llegada del CD trajo la tecnología superior digital y el equipo con el cual se reproduce a nivel doméstico.



Todas las principales compañías disqueras han acordado un código simple, ya impreso en el paquete del CD, el cual indica que la grabación sea digital, analógica o la combinación de ambas. Este código de tres letras, (el cual usa solo dos caracteres D para digital y A para analógico) describe el tipo de grabación utilizada en:

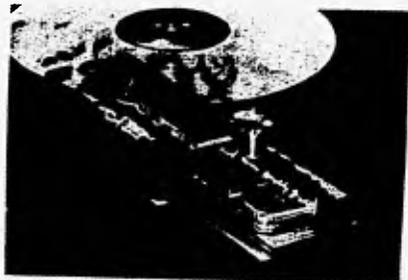
- 1.- La sesión de grabación inicial
- 2.- La edición y la «mezcla» de la grabación inicial
- 3.- El proceso del «equipo maestro» del cual la grabación fue transformada. Trabajando en esta secuencia, el código se traduce como lo siguiente:

DDD: equipo digital usado para (1) grabación, (2) edición y/o mezcla y (3) procesamiento integral.

ADD: equipo analógico usado para (1) grabación, pero equipo digital utilizado para (2) edición y/o mezcla y (3) procesamiento integral.

AAD: equipo analógico usado para (1) grabación y (2) edición y/o mezcla pero con equipo digital usado para (3) procesamiento integral.

Referente al propio CD su única semejanza con el LP es que es un disco circular mas pequeño que el LP (casi 5 pulgadas de diámetro comparada con 12 del LP). La música en un CD es reproducida a través de una tecnología totalmente nueva de la óptica láser e información digitalmente almacenada (parecida al almacenamiento de información en la computadora) por donde la señal musical codificada dentro del CD es producida a través o mediante un rayo láser fielmente enfocado en un tipo de ondas senoidales, que puede ser electrónicamente transmitidas a un amplificador y luego a las bocinas



Sin meterse mucho en la terminología técnica, lo que hace al CD tan interesante es la clara superioridad en calidad sonora que se puede obtener y la facilidad de presionar un botón con el que es activado.

Una vez que el CD es introducido en el reproductor, no hay necesidad de ponerle el brazo fonocaptor o aguja como en la tornamesa del LP, esto es hecho automáticamente por el reproductor. El disco contiene varias canciones,

y si no se quiere iniciar con la primer canción sino solo en la segunda y cuarta, simplemente se presionan los tracks dos y cuatro en el panel del desplegado del reproductor y estos son los que se reproducen.

El sonido del CD es considerablemente menos ruidoso (sin señales de interferencia, o "ruidos y picos") y «más limpio» que los LPs o cassettes, especialmente si la música ha sido grabada digitalmente, no hay desgaste de cinta, no hay ruidos de la superficie de lectura o clics, ni la mas insignificante distorsión musical que producen los surcos internos de los LPs. Existe también, un rango de sonido dinámico mucho mayor, lo que significa que se pueden escuchar intensamente «sonidos fuertes» y suavemente «los sonidos débiles», así como una más amplia respuesta de frecuencia para tonos altos «agudos» y mas bajos «graves» inclusive con grabaciones antiguas transferidas al CD, se estaría en la capacidad de oír mas de lo que se distingue en la misma canción de un LP o cassette.

Por ende, no debe creerse en el mito de que los CDs son indestructibles, porque no lo son. Por cierto la duración del CD bajo circunstancias normales de uso debería ser mayor que el de los LPs o cassettes, los cuales se van gastando con el uso, sin embargo, se calcula que la vida promedio de un CD es de 15 años. Cierta tipo de suciedad (polvo, grasa de los dedos, chicle, etc.) en la superficie del CD puede desviar el rayo láser al leer la información musical dentro del disco. El calor intenso (como el de dejar un CD en un radiador) también puede causar deformación y otro tipo de daños.

Para fines de los 80's, los CDs habían gustado tanto que muchas tiendas recortaron o eliminaron sus secciones para LPs con el objeto de llenarlas de más y más CDs. Para 1992 los LPs nuevos no seguían siendo impresos por la mayoría de las compañías disqueras, pero los LPs actuales continúan siendo vendidos en tiendas especializadas en algunas ciudades, de igual manera en librerías públicas y de universidades.

Los CDs se han mantenido como el formato predominante en los 90's para uso casero de cualquier tipo de música, e inclusive pueden competir con la popularidad de los cassettes para autoestéreos y walkmans. Eso no significa que otros tipos de formatos no surgirán y sean reconocidos como superiores por parte de sus inventores. A principios de los 90's, "la cinta de audio digital (DAT) de Sony prometió poner en el mercado la grabación de cassettes y reproductoras arriba del nivel sonoro de un CD; pero DAT ha fracasado en hacer una incursión significativa en los Estados Unidos (excepto en estudios de grabación profesional), ya que estos cassettes caros requieren la compra de una grabadora reproductora por separado, y en parte porque la mayoría de las compañías disqueras se ha negado acreditar sus grabaciones para DAT, a menos que un microcircuito contra copia sea incluido, por temor de que la superfielidad del DAT, incitaría a posibles compradores a copiar grabaciones de amigos en vez de comprar sus propios cassettes, consecuentemente rebajando las ventas y ganancias legales para los artistas productores."¹⁴

" Nos encontramos con un formato más pequeño con la llegada del CD, el cual trajo un nuevo reto para los diseñadores de portadas de discos, en un principio, fue la adaptación de que se estaría trabajando con una superficie más pequeña, aproximadamente todos los CDs comercialmente disponibles están diseñados en el formato 12X12 cm. Tal cambio afligió a los fieles del LP, que al principio parecía como si el leer la información de la portada del CD se necesitara una lupa, pero como el empaque del disco compacto y las gráficas se hacen bastante claras, las superficie pequeña de los CDs no ha limitado a los mejores diseñadores en este campo. La demanda de esta tendencia hace a los diseñadores poner más cuidado, precisión e imaginación."¹⁵

Hasta la fecha, el empaque estándar para los CDs comerciales es la caja desechable de 15x15cm. que lleva dentro un receptáculo donde se sujeta por el centro el CD, también se incluye un folleto con información referente al disco, hay actualmente muchos intentos novedosos de empaques como el Digipak, el digitrak, el eco-pak, el lasserfile y el Smart.pak entre otros, que por el momento sólo se venden al pormenor, éstos están abriendo brecha para una nueva generación de empaques. Mientras que esto es de gran interés para los diseñadores de empaques, esto también ha producido oportunidades para los diseñadores gráficos. El futuro de lo más reciente en empaques para CD guarda nuevas y prometedoras opciones de arte.

14 Ibidem pp. 27

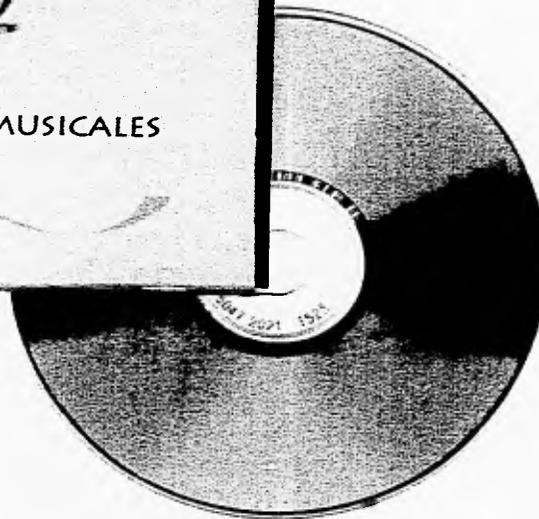


15 D'rae Spencer *Designing for Music* Ed

CAPITULO

2

GENEROS MUSICALES



QUE REPRESENTA LA PORTADA DE UN DISCO

E

ntre los objetivos del empaque de un disco, aparte de proteger contra el daño, se encuentra el ubicar las etiquetas que contienen la información referente a producción, orden y duración de los tracks, los artistas que participan en la realización o ejecución de los temas, las direcciones de las compañías, las restricciones legales, etc. que en un momento dado son cuestiones secundarias en contraposición a lo que puede representar la portada del CD en sí misma.

Si pensamos en la ropa de las personas, cuando él o ella se visten, no solamente necesitan estar cómodos, sino que también requieren (de acuerdo a algún objetivo particular), llamar la atención de los demás, sobre todo la del sexo complementario. Así, la portada del CD tiene que atraer la atención del comprador potencial, y por consecuencia, dicha portada tendría que reflejar la música que representa; así, en las sociedades, los actos específicos requieren determinado tipo de ropa que distinga el rango del evento, como la estricta etiqueta de cocteles nocturnos, los disfraces del carnaval, los trajes para la playa etc. de aquí empiezan a surgir las posibilidades en el diseño de una portada que no solo contenga datos específicos.

La gente podría gastar un poco más de dinero en algo de calidad, y la portada del CD puede persuadir a que el producto que representa sea de mejor calidad que otros, aunque esto no sea cierto en todos los casos. Puede así encontrarse portadas que instantáneamente llamen la atención sin tener elementos

muy elaborados, como el caso del grupo inglés llamado "New order", que usa portadas muy simples (completamente negro), pero que sus fanáticos son capaces de reconocer fácilmente por el código publicitario ya difundido, y no esperan encontrar en esas portadas otro tipo de música.

Existen series de discos que tienen portadas iguales o similares, lo cual puede representar que si el primer disco agradó, entonces un segundo disco será fácilmente identificable por los coleccionistas, esto permite que en un determinado momento publicaciones por géneros, origen regional, o instrumentos específicos sirvan de referencia a través de sus portadas para su ubicación o motivo de compra sugerente o seductor.

Si la música es realmente buena y popular, la gente comprará el disco independientemente de la portada, pero cuando la música es muy buena y el diseño es agradable, se crea una combinación muy poderosa, así existen también diseños que son mejores que la música, una combinación que puede ser exitosa, pero engañosa.

Evidentemente no podemos juzgar la calidad de un disco por la portada que tenga este, aunque muchísima gente compra discos simplemente porque la portada los atrae, especialmente en grupos o géneros musicales nuevos que no podemos escuchar fácilmente en cualquier parte.

Los CDs solo han estado en las tiendas de discos desde 1983, los adelantos

del empaquetamiento del CD en este periodo, han sido sorprendentes. Por ejemplo, los folletos del CD comenzaron con una hoja de papel con anuncios en la parte de atrás, ahora algunos folletos son tan grandes como de 128 páginas, que incluyen ensayos, escritos y fotografías. En la actualidad todos hemos estado al margen de la creciente sofisticación de las portadas: el papel nuevo, las innovaciones del arte y por supuesto el impacto de las nuevas propuestas de empaques.

El arte de los CDs se divide en varios géneros de música entre los principales están: el jazz, el rock, solistas, clásica, temas de películas, New age, Folklore, Pop, Baladas, Instrumentales, entre otras. A continuación se presenta un breve análisis sobre los principales géneros musicales.

MÚSICA CLÁSICA

Este estilo de música clásica, (que involucra también a la música romántica y barroca), requiere una concepción estética seria, "se considera un esfuerzo de calidad por parte del diseñador hacia una categoría de compradores de edad sensiblemente más avanzada y habituada al comercio de la música. La portada del disco clásico debe, como cualquier otra portada, proporcionar un soporte

visual adecuado a las emociones acústicas y no desperdiciar el título de la obra. La amplia difusión de esta música exige una comunicación visual de calidad en la portada, cuyo impacto sostiene perfectamente la comparación con el impacto acústico del disco que viste, lo cual abre paso a la música en el plano gráfico"¹⁶

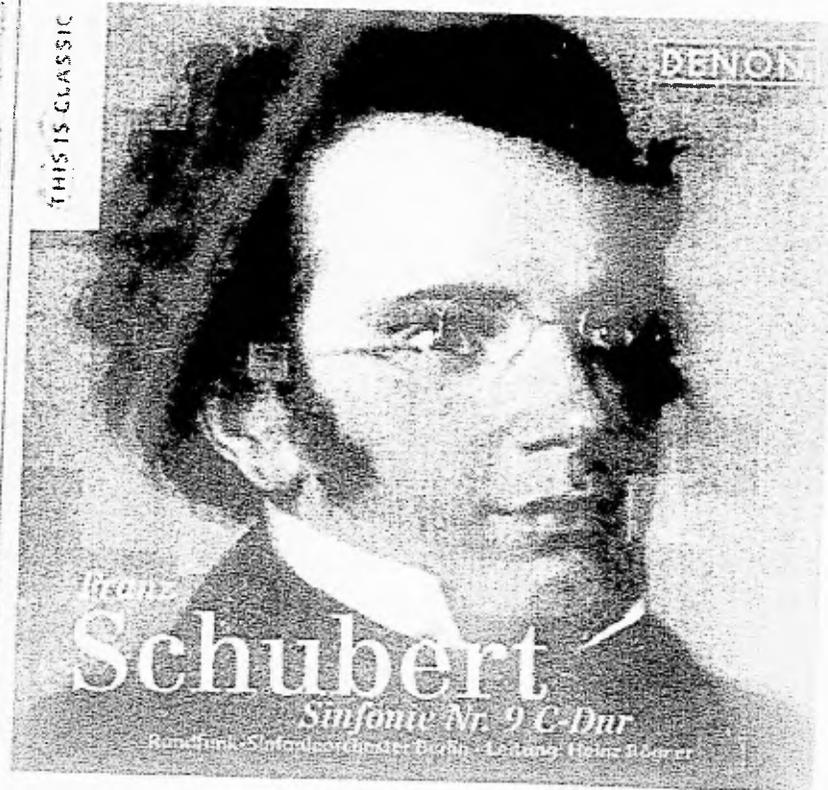
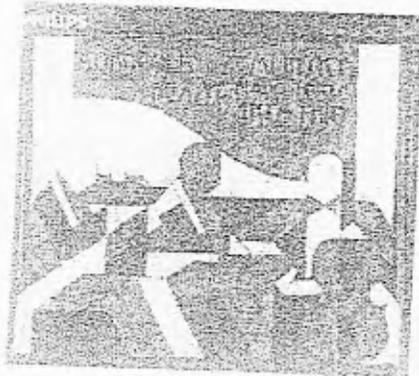


En los siguientes ejemplos podemos observar una tendencia marcadamente gráfica, en donde se presentan principalmente retratos de los autores o compositores. La tipografía usada en estas portadas es básicamente con serifes (serif o bastinas), tomadas de diferentes familias, hay una gran variedad de tamaños de tipos, aún en el mismo párrafo. La técnica de ilustración es predominante en estos trabajos, comúnmente son utilizados los colores fríos, como el azul y el verde, aunque también encontramos tonalidades naturales como el sepia.

CLASICA



THIS IS CLASSIC



EL JAZZ

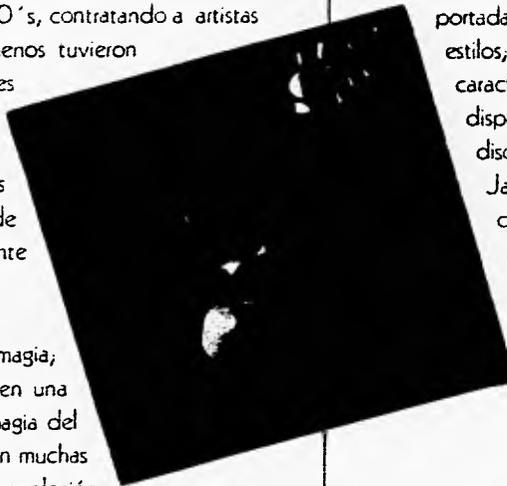
Los estilos de diseño de estas portadas son fuertemente identificables con trabajos específicos, los arreglos de notas musicales, instrumentos característicos de ésta música como el saxofón, la trompeta etc. así como imágenes de fotografías de los autores son los recursos más utilizados en éstas portadas.

"Al principio en la música Jazz, las portadas fueron compradas por las compañías más grandes de discos. Posteriormente, muchas otras compañías empezaron a constituir sus propias nóminas de artistas de jazz (Columbia, por ejemplo, parecía agrandar al público a principios de los 70's, contratando a artistas sobresalientes sin contrato). Ambos fenómenos tuvieron como resultado el desempeño de los mejores artistas gráficos como Bob Cató ó Norman Self, que trabajaron con los mejores artistas y fotógrafos de esa época, para aplicar sus conceptos altamente sofisticados a un tipo de música con una energía dinámica muy diferente del rock u otras músicas populares." ¹⁷

"El jazz siempre ha tenido su propio poder y magia; aquí el diseñador, fotógrafo y el artista ofrecen una oportunidad para juntar sus poderes con la magia del jazz. El área musical del diseño del disco fué en muchas formas una de las más compradas hasta que la explosión

del rock tomo posesión; fué entonces que la gente dedicada a las ventas y los artistas de grabación empezaron a entender el valor comercial de una portada bien diseñada hacia el mercado." ¹⁸

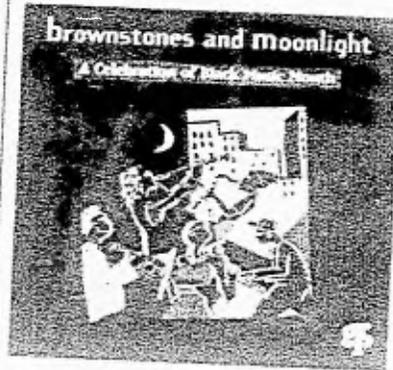
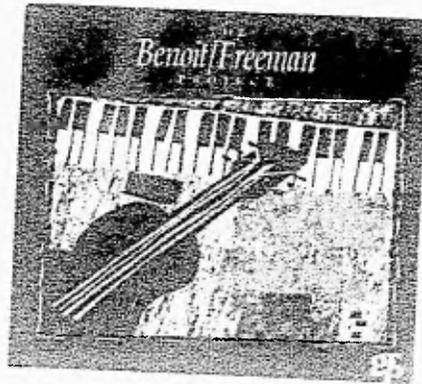
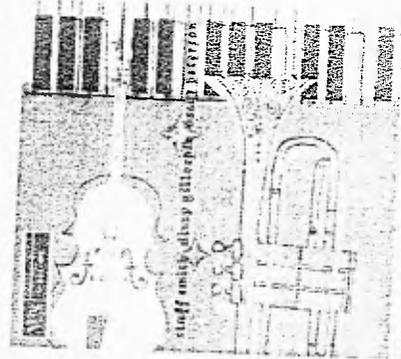
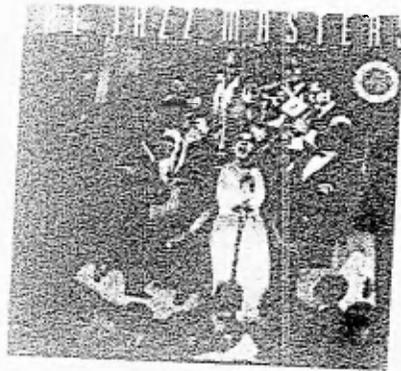
Existen ahora muchas portadas con infinidad de estilos; las aportaciones gráficas no se limitan a pesar de los elementos característicos de esta música, los colores, la tipografía y la disposición de los elementos, nos hablan más del contenido del disco y nos invita a compartir sentimientos musicales dentro del Jazz. Los colores predominantes en estas portadas son los cálidos, y encontramos que la tipografía no es limitada a un estilo característico, ya que ésta depende de la imagen que se este menejando



¹⁷ Ibidem, pp 57

¹⁸ Ibidem, pp 58

JAZZ



EL ROCK

El Rock, es una fuerza social y cultural de suma importancia en muchos países en el mundo actual; es también el tipo de música que ha propiciado las contribuciones gráficas contemporáneas más excitantes, poco comunes y originales dentro del diseño de portadas de discos. "La música rock es, probablemente la forma de entretenimiento más intensamente competitiva en el mundo actual, en los aspectos comerciales y en los temperamentos personales y artísticos de los intérpretes."¹⁹

Una gran cantidad de discos es lanzada cada semana y esto genera un buen sentido comercial para que cada portada luzca diferente, mostrando alternativas atrayentes en la línea de mercado que transmite algún sentimiento emocional de la clase de música que ésta representa.

"Tony Cohan señaló en una versión de Graphics: el artista gráfico que desee sobresalir en el campo del diseño del disco de rock tendrá que ser rápido, ecléctico, flexible y original, deberá poseer un vocabulario amplio de formas populares".²⁰ Es por esto que el diseñador gráfico, que trabaja en el campo de la música rockera actual, deberá también, en muchos casos, estar disponible a comunicarse con el músico y entenderlo, ya que éste debe estar dispuesto a reproducir visualmente las ideas o imágenes propias.

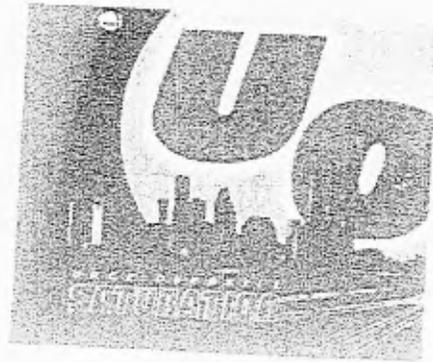
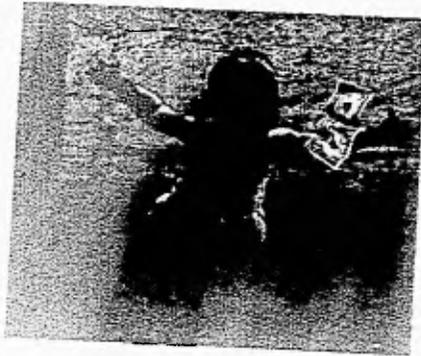
Aquí se presentan algunas portadas, en donde pareciera no haber límites de expresión. Es una de las tendencias artísticas más grandes y con un sin fin de grupos con diferentes ideologías, dentro del rock encontramos corrientes alternas como Rock Pop, el Rock Progresivo, el Heavy Metal, entre otros. Podemos observar fotografías e ilustraciones con diferentes temas, muchas veces incomprensibles para gente no involucrada en esta música, se observan colores cálidos como el rojo, naranja y amarillo, así como figuras, tanto abstractas como representativas. La Tipografía es muy variada y los logotipos son muy utilizados para identificar grupos famosos como Aerosmith, Nirvana, U2, Chicago, Rolling Stones etc.



¹⁹ Ibidem, pp. 72

²⁰ Ibidem pp. 73

ROCK



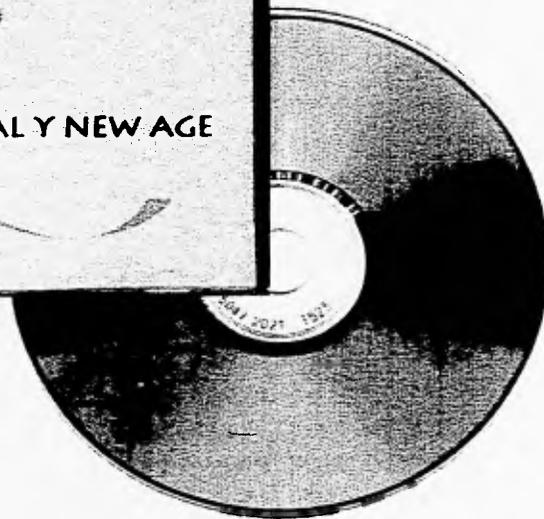


GET A GRIP

CAPITULO

3

GRUPO MUSICAL Y NEW AGE



PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

E

l proyecto que se plantea es la propuesta gráfica de la portada de un disco, este parte de un concepto que se fué desarrollando a partir de las condiciones que existían, en este caso la presencia de dos músicos que están adentrándose a la creación de música de New Age. Ellos iniciaron sus estudios desde los 7 años, en el conjunto Cultural Ollín Yoliztli, posteriormente hicieron los estudios de perfeccionamiento, en la escuela Nacional de Música; paulatinamente fueron experimentando sus conocimientos en diferentes grupos de música popular, rock, etc. logrando hacer una producción discográfica en la compañía Balboa Records.

Poco a poco evolucionaron musicalmente, su primer trabajo profesional y de más calidad fué la creación de la producción musical para la obra de teatro Peter Pan; esto fue un reto para poder crecer y desarrollarse en instrumentos como el sintetizador y efectos de sonido. Posteriormente se adentraron al género New Age, que ellos lo consideran un movimiento que está comenzando en México, y está prácticamente inexplorado. La música New Age, la consideran como una fusión de lenguaje musical electrónico con efectos que generan ambientes relacionados con la naturaleza, sin embargo aclaran que existe música New Age en donde participan instrumentos tradicionales. El uso de sintetizadores, y sistemas electrónicos como sampler, efectos de sonido, y computadoras, acaparan la atención y la preferencia del músico interesado en el tema.



Como se menciona anteriormente, a partir de las condiciones en las cuales existe el equipo técnico profesional para la grabación, surge la posibilidad de producir un disco. La idea comenzó a partir de una convivencia real con el medio ambiente, en este caso se hace referencia a los animales, en donde se pretende generar no solo sonidos sino ambientes, así como la creación de atmósferas que remitan el hábitat natural de diferentes especies, también se pretende reflejar los estados anímicos de éstos, considerando que los animales manifiestan diferentes conductas al estar libres, al estar enjaulados o al estar en peligro de muerte. Es aquí donde solicitaron un apoyo para la realización de la imagen que llevará el disco, desde el nombre del grupo y el concepto fundamental de la música.

Mi participación en este proyecto es el realizar la portada del disco, por lo tanto el representar gráficamente el concepto musical que contiene, así como generar el nombre del grupo. Surgió entonces el enfoque hacia los animales en peligro de extinción en México por dos aspectos:

- 1.- La mención de especies bajo riesgo (en extinción, vulnerables y amenazadas) en nuestro país.
- 2.- El proponer un disco con aportación medioambiental, en donde la música y la portada del disco lleven al espectador a reflexionar con respecto al tema.

Posteriormente se pensó en el nombre SUPERVIVENCIA para identificar al grupo, además de que ésta va en relación al la idea global del disco. Finalmente se acordó que los temas llevarán el nombre de cada especie: Aguila Real, Mariposa Monarca, Quetzal, Flamenco, Delfín, Cocodrilo y Venado.

En lo que se refiere a la grabación del disco , será respaldado por el estudio de grabación Auvisiond, S.A de C.V.

QUE ES LA MÚSICA DE LA NUEVA ERA (New Age)

" La Nueva Era significa exactamente eso. Posibilidades nuevas, no sólo en la música, sino en la vida. No más temor, no más guerra.

Después de sobrevivir a las drogas, Vietnam, una generación completa estaba titubeando hacia la madurez, desesperada por el alivio. El resultado fué la música de Tony Scott, Steven Halpern, Paul Horn, Kitaro y George Winston. La música se convirtió en un movimiento, comenzando como un murmullo, emocionado a clientes en librerías y almacenes de productos naturistas o relacionados a la ecología. Gradualmente subió a una marea más alta, encausándose a orillas del río de tiendas de discos y aplicándose en docenas de listas de reproducción disquera en la radio. Repentinamente Estados Unidos estaba escuchando, relajándose en duchas calientes de sonido.

Así que la nueva era está latente, está ahora y por esa misma razón, ya no es nueva era. A diferencia de la mayoría de los estilos reconocidos por los respetables premios Grammy , la nueva era de la industria musical no se mezcla en los niveles filosóficos más básicos, la música clásica se basa en conceptos occidentales de orden y control; el rock y el jazz emanan estos conceptos con exuberancia neoafricana. David Sanborns y cada ola de los ganadores de la competencia de piano, son testimonios para la salud de nuestra cultura musical y la maquinaria cultural.

La nueva era comenzó en el año 1964, cuando Tony Scott lanzó "La música para la meditación Zen", el decía: "Vivimos en tiempos tan torcidos que necesitamos escapar de ellos por nuestro propio bien. Necesitamos música que no te lance hacia arriba y luego con estructuras predecibles hacia abajo". En una sociedad enfocada a la competencia, este álbum es pasivo; aquí los músicos improvisan cooperativamente. Prefieren un éxtasis pacífico a una lucha premeditada de ritmo a ritmo.

Steven Halpern, uno de los líderes más influyentes de comienzos del movimiento de la Nueva Era, explicó su enfoque musical en una versión reciente de "Prevención", la solución fue el crear una nueva clase de música, libre de la tensión. Es como si una nota prolongada se escuchara a través de un rango de sobretonos, teñidos por un sentido sobrepotente de goce, uno mismo podría sumergirse en la música, experimentando un grácil y casi santísimo pavor. Con otros músicos se sintió una maravillosa uniformidad. Esta experiencia, la cual se podría llamar casi mística, terminó repentinamente con las visiones profundas hacia la relación del hombre con el mundo de los sonidos.

En el análisis del estilo de piano New Age de George Winston, se dijo que las implicaciones de la música de Winston son interesantes, porque ésta es usada para la meditación, para relajarse, para tener conversaciones en el transcurso; sin embargo, si alguien puede lograr dormirse mientras la música sigue, para el

no es correcto espiritualmente, así que ¿Qué es la música de la "nueva era"? ¿La podemos definir en términos musicales? ¿Es simplemente una falsa arrastrada por los magos mercantiles de la industria? ¿O se está invitando a algo más efímero, como una esencia espiritual, o el método de un artista, o el tono positivo contado en un estudio de grabación)?

En la búsqueda de una definición de esta música, se pensó que se tenía que empezar con el diccionario de la nueva era, publicado en 1976, no vuelto a ser impreso. Aquí aprendemos que la nueva era es "un movimiento derivado en hacer que la tierra sea un lugar feliz para vivir de Sufís, yoguis, Shamans indígenas, la macrobiótica, teosofistas, agricultores naturistas, activistas de la paz, medioambientalistas, gente para la energía alternativa, físicos atómicos, catedráticos innovadores, curanderos espirituales, humanos con potencial, psicoterapeutas e investigadores físicos.

Así que se dió el siguiente paso, y se pensó en lo que algunos de los músicos dijeron acerca de lo que el movimiento musical tenía que decir. Desafortunadamente, a pesar de lo mucho que se encontró, invocaban imágenes latentes, George Winston habla de "incienso de sonido". Edire Jobson, de quien las grabaciones para piano solo le adjudicaron un lugar en las listas de popularidad en la nueva era, sugiere que su estilo es "música de fondo para la película de la mente", Andreas Vollenweider, ganador del primer Grammy

La nueva era comenzó en el año 1964, cuando Tony Scott lanzó 'La música para la meditación Zen'; el decía: "Vivimos en tiempos tan torcidos que necesitamos escapar de ellos por nuestro propio bien. Necesitamos música que no te lance hacia arriba y luego con estructuras predecibles hacia abajo". En una sociedad enfocada a la competencia, este álbum es pasivo; aquí los músicos improvisan cooperativamente. Prefieren un éxtasis pacífico a una lucha premeditada de ritmo a ritmo.

Steven Halpern, uno de los líderes más influyentes de comienzos del movimiento de la Nueva Era, explicó su enfoque musical en una versión reciente de "Prevención", la solución fué el crear una nueva clase de música, libre de la tensión. Es como si una nota prolongada se escuchara a través de un rango de sobretonos, teñidos por un sentido sobrepotente de goce, uno mismo podría sumergirse en la música, experimentando un grácil y casi santísimo pavor. Con otros músicos se sintió una maravillosa uniformidad. Esta experiencia, la cuál se podría llamar casi mística, terminó repentinamente con las visiones profundas hacia la relación del hombre con el mundo de los sonidos.

En el análisis del estilo de piano New Age de George Winston, se dijo que las implicaciones de la música de Winston son interesantes, porque ésta es usada para la meditación, para relajarse, para tener conversaciones en el transcurso; sin embargo, si alguien puede lograr dormirse mientras la música sigue, para él

no es correcto espiritualmente, así que ¿Qué es la música de la "nueva era"? ¿La podemos definir en términos musicales? ¿Es simplemente una farsa arrastrada por los magos mercantiles de la industria? ¿O se está invitando a algo más efímero, como una esencia espiritual, o el método de un artista, o el íón positivo contado en un estudio de grabación)?

En la búsqueda de una definición de ésta música, se pensó que se tenía que empezar con el diccionario de la nueva era, publicado en 1976, no vuelto a ser impreso. Aquí aprendemos que la nueva era es "un movimiento devoto en hacer que la tierra sea un lugar feliz para vivir de Sulis, yoguis, Shamans, indígenas, la macrobiótica, teosofistas, agricultores naturistas, activistas de la paz, medioambientalistas, gente para la energía alternativa, físicos atómicos, catedráticos innovadores, curanderos espirituales, humanos con potencial, psicoterapeutas e investigadores físicos

Así que se dió el siguiente paso, y se pensó en lo que algunos de los músicos dijeron acerca de lo que el movimiento musical tenía que decir. Desafortunadamente, a pesar de lo mucho que se encontró, invocaban imágenes latentes; George Winston habla de 'incienso de sonido' Edite Jobson, de quien las grabaciones para piano solo le adjudicaron un lugar en las listas de popularidad en la nueva era, sugiere que su estilo es 'música de fondo para la película de la mente', Andreas Vollenweider, ganador del primer Grammy

por el mejor disco de la nueva era, la llamó 'espacio para trabajar con espacio útil, espacio sin peligro. Con esta música puedes construir un puente entre la conciencia y la subconsciencia'.

¿Hmmm?, ésto no nos dice mucho, posiblemente un candidato en doctorado de musicología en la búsqueda de una tesis podrá enderezar todo esto. Para Suzanne Doucet, fundadora de la Red Musical de la Nueva Era, dueña del almacén *Solo Música de la Nueva Era en Hollywood*, dice: 'Primero que nada, la música de la Nueva Era es instrumental; ésto es porque la música instrumental sobrepasa el centro intelectual, yendo directamente a la mitad derecha del cerebro, el cual es más intuitivo e imaginativo que la otra mitad. Tiene algo en común con el jazz, en eso ambos estilos son improvisados, pero el jazz no está diseñado para relajarse; por lo contrario; este incrementa la tensión hacia un clímax. La música de la nueva era es lo opuesto, esta relaja y alivia, puedes expandir tu conciencia simplemente con escucharla'.

Abrams Lee, un músico de la Nueva Era dijo: "Esta música atrae a dos tipos de gente: primero, para ellos que crecieron con el rock progresivo en los 60's y principios de los 70's, segundo, para la persona que le guste la atmósfera fina para relajarse, la nueva era ha dado el salto del fenómeno espiritual a lo demográfico. El sentimiento y sonido de esta música continua ejerciendo una amplia influencia".²¹

Aunque el resultado de la investigación sigue siendo ambiguo, esto genera ciertos contextos: la referencia que se hizo anteriormente nos introduce a un ambiente muy particular de esta música, relacionado con la naturaleza, la espiritualidad, la tranquilidad, el éxtasis y la interpretación personal, ya que, como dijo Gorge Winston, música para la película de la mente. Esta música fué ideada con la finalidad de crear un ambiente de relajación.

A continuación se presenta un análisis de diseño de las portadas de estos discos, se toman los aspectos fundamentales de las expresiones compositivas de tal forma que los mensajes visuales, incluidos en estos discos y la conformación de elementos tales como el color, la tipografía, las formas de expresión y el lenguaje retórico visual servirán como referencia fundamental para la composición de la portada que se requiere.

²¹ Bob Doerskuk *New Age Music* 1998, pp 7-9





CAPITULO

4

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

MENSAJES VISUALES

E

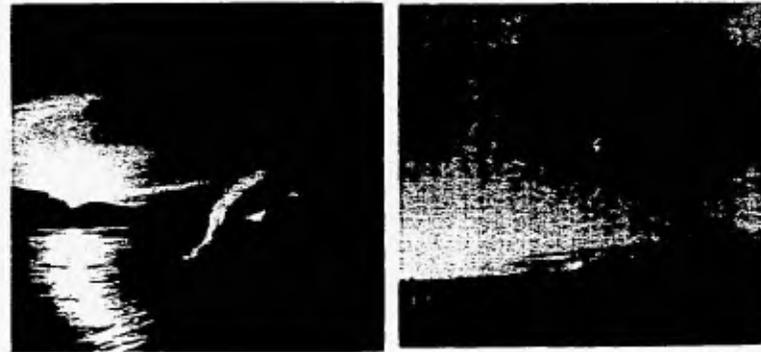
l proceso creativo ya sea en la música, la literatura el arte o el diseño, es una búsqueda constante para encontrar la solución más adecuada a un nuevo problema. No hay teoría o ciencia exacta para definir un acto creativo; sin embargo, existen elementos de apoyo que guían al diseñador a resolver cualquier problema. Aquí se ha considerado una investigación que sirve de referencia para el entendimiento gráfico de las portadas del género New Age y así tener elementos de apoyo en la solución del problema.

Dentro de las portadas de discos existen signos, códigos y símbolos que aparecen dentro del área de trabajo del diseño de portadas de discos, proporcionando a los músicos una identidad y una imagen. La complejidad y sofisticación de estas señales en recientes fundas de discos es tal que frecuentemente la audiencia 'consciente' puede identificar con una mirada el 'tipo' de música, así como la mayor ambientación general, musical y visual, que los artistas desean proyectar a primera vista.

"La imagen en la cubierta del disco, es un producto resultado de un esfuerzo para producir una imagen original, un intento para 'romper el molde' y evitar 'caer en lo usual'. Estas metas contrarias, combinadas con la existente diversidad de expresión musical y visual, demanda un entendimiento sutil de los mensajes visuales"²² Podemos observar en las portadas éstos mensajes visuales a través de dos niveles:

1 - "Representacionalmente: aquello que vemos y reconocemos desde el entorno y la experiencia";²³ lo que sustituye a la realidad

Lo que mas se aproxima a lo real, que es una fotografía a todo color cuidadosamente enfocada y expuesta. Se hace referencia en esto ya que es un recurso muy utilizado para las portadas de éste género. Como mensajes visuales encontramos atmósferas que envuelven elementos de la naturaleza: cielo, mar, flores, árboles, animales etc. Esto va ligado a lo que se estudió en el capítulo anterior respecto a la música de New Age, ya que es una música de fondo que genera atmósferas que inducen a la relajación, esto va ligado con una comunicación audible hacia la naturaleza. Generalmente este tipo de portadas incluyen la fotografía de paisajes de manera que se establece una percepción inmediata del tema.



²² Roger Dean Album Cover Vol. 3 Ed. Peapack Tiger, Great Britain pp. 43



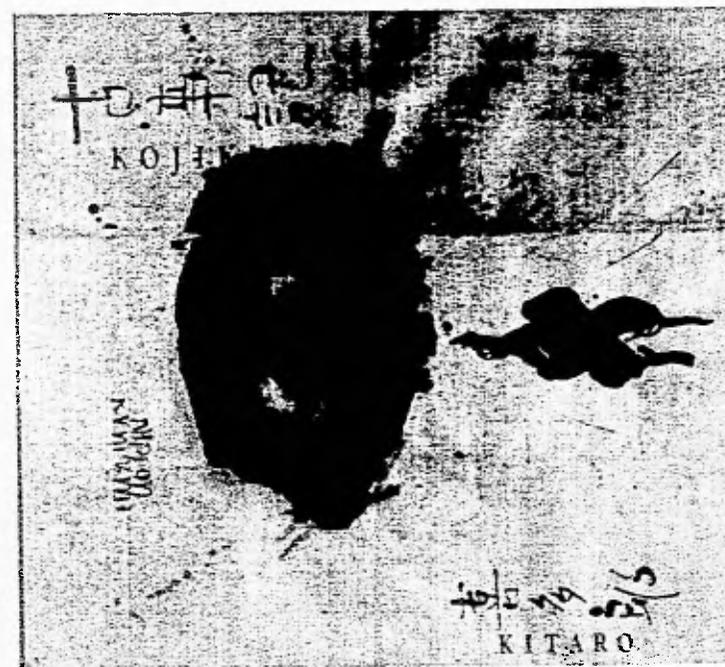
²³ Dondis A. *Sintaxis de la Imagen* Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1984, pp. 83

2.- Otro tipo de mensajes visuales abarcan un carácter de abstracción, a lo que Derrida llama, en su libro 'Sintaxis de la imagen' como una "cualidad cinestésica de un hecho visual reducido a sus componentes visuales y elementos básicos, realizando los medios más directos, emocionales, y hasta primitivos de confección del mensaje. Visualmente ésta es una simplificación tendiente a un significado más intenso y destilado, cuanto más representativa sea la forma visual, más específica es su referencia: cuanto más abstracta, más general y abstraccionista. De hecho el carácter abstracto puede incrementar la posibilidad de obtener un mensaje y un estado de ánimo" 24

Por ello la determinación gráfica de esta música permite intensificar el concepto, al definir el carácter intuitivo del diseñador con respecto a la música. Así la estructura musical sugiere determinadas formas, colores, estructuras compositivas de acuerdo a la percepción intuitiva. El carácter abstracto de algunas portadas inducen a un rango de imaginación más amplio.



24 Ibidem, p. 91



TECNICAS DE COMUNICACION

U

na de las expresiones visuales a las que acude el diseñador a resolver sus problemas compositivos del mensaje es el recurso de técnicas visuales, éstas ofrecen una amplia gama para determinar la estructura compositiva. Una composición está constituida por los elementos básicos que adquieren carácter expresivo cuando son manipulados por las técnicas visuales. Sería imposible enumerar aquí todas las técnicas visuales disponibles o dar definiciones acertadas de las mismas ya que existen numerosas posibilidades de combinación del lenguaje visual, sin embargo es importante que el diseñador las conozca teóricamente para desarrollar un trabajo claro en su contenido. Al efectuar la composición su interpretación personal decidirá qué técnica favorece o ayuda mejor a la transmisión del mensaje deseado. Dondis presenta una serie de técnicas y sus contrarias como estrategias para la comunicación visual. A continuación se mencionan las más importantes

CONTRASTE VS ARMONIA

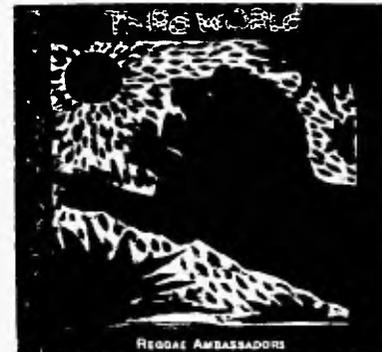
El contraste es considerado por el autor como la principal técnica porque como "estrategia visual para agudizar el significado, no solo puede excitar y atraer la atención del observador sino que es también capaz de dramatizar ese significado para hacerlo más importante y más dinámico"²⁵ También existe el contraste por forma y color.

Su pareja opuesta es la armonía, la cuál "es un método útil para la solución de problemas compositivos por medio del equilibrio absoluto, confeccionando

diseños limpios y nítidos".²⁶ Sin embargo ésta tiende al aburrimiento porque la mente y el ojo necesitan sorpresas visuales que acentúen la audacia del diseño

EQULIBRIO VS. INESTABILIDAD

Después de la técnica visual del contraste, la más importante es la del equilibrio, debido al funcionamiento de la percepción humana y en la constante búsqueda de equilibrio, que se manifiesta tanto en la composición de un diseño como en el campo visual "El equilibrio es una estrategia de diseño en la que hay un centro de gravedad a medio camino entre dos pesos."²⁷ La inestabilidad opuesta a la anterior es la ausencia de equilibrio y permite crear composiciones provocativas e inquietantes para el que lo observa.



Contraste



Equilibrio

²⁵ Dondis, A. op. cit., pp 74

²⁶ ²⁷ Ibidem, pp 112-131

SIMETRIA VS. ASIMETRIA

El equilibrio se puede manifestar de dos formas, simétrica y asimétrica. La simetría es el equilibrio axial en donde cada elemento ubicado a un lado de la línea central de un plano equilibra a otra en el lado contrario, Dondis advierte que es un recurso fácil de emplear pero tiende a resultar estático y aburrido. Su contraria es la asimetría que resulta complicada y requiere de ajustar las fuerzas internas de la composición para no provocar el rechazo del espectador, pero puede aportar una interesante variedad a la composición.

SIMPLICIDAD VS. COMPLEJIDAD

La simplicidad es la técnica visual que consiste en la forma elemental, simple, directa y sin complicación, esto genera una fácil interpretación de la imagen. La complejidad, indica la presencia de numerosos elementos visuales y relaciones, que generan más difícil la interpretación y el reconocimiento de lo que se quiere significar.



Armonía



Inestabilidad



Simplicidad



Complejidad

UNIDAD VS. FRAGMENTACION

"La unidad es un equilibrio adecuado de elementos diversos en una totalidad que es perceptible visualmente"²⁸ Estos elementos pueden ser numerosos, siempre y cuando se establezca entre ellos una relación. La formulación opuesta es la fragmentación, ésta implica la descomposición de los elementos en partes separadas, que si bien se relacionan entre sí conservan carácter individual.

RETICENCIA VS. EXAGERACIÓN

La reticencia incluye elementos mínimos en la composición, este recurso puede realzar lo esencial de una figura con pocos trazos por lo que contrasta con su opuesta, la exageración, en donde la composición recurre a lo extravagante, a intensificar y ampliar el o los elementos visuales.

ACTIVIDAD VS. PASIVIDAD

La actividad como técnica visual provoca la sensación de movimiento por la inclusión de recursos dinámicos, mientras que la pasividad crea el efecto de reposo, es decir una tendencia a la representación estática.

NEUTRALIDAD VS. ACENTO

La neutralidad es en ocasiones el marco menos llamativo para una propuesta visual pero puede ser la más acertada para vencer la resistencia o hasta la beligerancia del receptor. "la atmósfera de neutralidad es perturbada en un punto por el acento que consiste en realzar intensamente una cosa sobre un fondo uniforme".²⁹

TRANSPARENCIA VS. OPACIDAD.

"Las técnicas opuestas de la transparencia y la opacidad se definen físicamente una a la otra: la primera implica un detalle visual a través del cual es posible ver, de modo que lo que está detrás, es percibido por el ojo. La segunda es justamente lo contrario, el bloque y la ocultación de elementos visuales."³⁰

NATURALISMO VS. DISTORSION

El naturalismo, es la técnica que trata de captar la experiencia visual y natural de las cosas. En la distorsión se fuerza el realismo hasta deformar los contornos regulares, e incluso la forma original.

²⁹ Ibidem , pp. 139

³⁰ Ibidem , pp 140

PLANA VS. PROFUNDA

Esta pareja de contrarios esta determinada principalmente por el uso o la ausencia de la perspectiva. En la primera, los elementos visuales carecen de efectos de luz y sombra, lo que no sugiere ninguna profundidad, mientras que la segunda se utilizan las leyes de perspectiva y contraste que logran sensaciones de profundidad



Transparencia



Exageración

Estas técnicas son solo algunas con las que cuenta el diseñador o ilustrador. Casi toda técnica de comunicación tiene su opuesto, y cada una de ellas está ligada con los elementos visuales que unidos dan lugar a la estructuración del contenido, es decir a la construcción del mensaje "Sería posible examinar, descubrir y utilizar compositivamente muchas técnicas visuales, y siempre dentro de esa polaridad acción, reacción, angularidad, redondez, representación, abstracción, verticalidad, horizontalidad; colismo frialdad; univencionalidad, experimentación; fortaleza, debilidad; aislamiento, integración. Los polos opuestos ofrecen al compositor visual grandes oportunidades de agudizar el significado de la obra a la que se aplican mediante el recurso al contraste. Las técnicas visuales se superponen al significado y los refuerzan en todos los esfuerzos compositivos; en conjunto suponen, tanto para el artista como para el que no lo es, el medio más efectivo de hacer y comprender la comunicación visual expresiva, en la búsqueda de un lenguaje visual universal."³¹



Pasividad



Profunda



Vertical



Horizontal

³¹ Ibidem, pp. 140

LA RETORICA DE LA IMAGEN

N

uestro lenguaje es un proceso conformado por sistemas a través de sonidos, gestos visuales o marcas, cada una con un significado, su dirección es la gramática y la retórica, las cuales son modelos primarios para otras formas de comunicación, incluyendo las artes plásticas, cine, video, diseño gráfico, etc. El arte de la retórica, creado por los griegos, se basaba en el estudio de principios y reglas para preparar y desarrollar discursos. "Según Aristóteles, la principal preocupación en la retórica es desubrir todos los significados posibles de persuasión para cualquier situación, ya sea para informar (recurso racional) para deleitar y vencer (recurso ético) para conmover (recurso emocional) a una audiencia." ³² Los diseñadores no deben olvidar el recurso de la retórica ya que ésta puede ser muy útil en las técnicas de comunicación usadas para resolver problemas. A continuación se analizan algunas de las figuras de la retórica dentro de la imagen.

SIMIL

Es la comparación entre dos cosas distintas, por ejemplo, 'su corazón es tan duro como una piedra'. Un simil visual se puede observar en esta imagen donde la tipografía alta y alargada, semeja la escultura del autor Giacometti.



METAFORA

También esta indica comparación pero lo hace por sustitución, eliminando los nexos comparativos. "está fundada en una relación de semejanza entre dos significados de las palabras que en ella participan, a pesar de que asocia términos que se refieren a aspectos de la realidad que habitualmente no se vinculan". Por ejemplo "sus cabellos de color dorado". En la ilustración 'Selva Muerta' las calavera formada por las hojas convierte en metáfora la deforestación de las selvas



PERSONIFICACION

Es la representación de objetos inanimados o de abstracciones realizadas en base a imágenes humanas. en este ejemplo el hombre forma una fábrica

ANTROPOMORFISMO

Este ocurre cuando a los objetos inanimados se les atribuyen cualidades humanas, pensamiento, acción y habla. El dinosaurio demuestra este concepto.



METONIMIA

Es la sustitución de un término por otro, siempre que estén relacionados. Por ejemplo, la sombra de dos niños que forman un árbol es metonimia del futuro que están sembrando.

SINECDOQUE

Es la relación que media entre el todo y sus partes. En la portada titulada 'Blinde' los elementos de la cara pueden observarse individualmente o en su conjunto. (ojos o pescados).



ALEGORIA

Es una representación simbólica donde un elemento figurativo es utilizado como símbolo de una idea o concepto. La estatua de la libertad es una figura alegórica de la libertad.



PARODIA

Es la imitación burlesca de una obra, un estilo, un género o un tema tratado con seriedad. En la ilustración, se observan unas pirámides en donde una es la imitación burlesca con la adición de que los nuevos monumentos se conforman por los montones de basura que existen en el mundo.

JUEGO DE VOCABLOS

Este sucede cuando un símbolo tiene dos o más significados o también cuando varios símbolos tienen imágenes idénticas o similares pero diversos significados. El juego de vocablos puede ser visual, verbal o una combinación de ambos. Por ejemplo en el anuncio publicitario de 'American Airlines' hay un juego de vocablos visuales y verbales 'La línea oficial de Dallas Cowboys' y la imagen de un balón de fútbol.



HIPERBOLE

Es la exageración con el fin de enfatizar. En el anuncio publicitario de Chiles 'Latin America' se logra una hipérbole al exagerar la imagen de los chiles en el fuego, con el fin de enfatizar el picante.



IRONIA

Es un contraste premeditado que consiste en presentar lo opuesto a lo que se esperaba. En la ilustración 'El animal amado' se encuentra una mujer abrazando a un perrito. EL abrigo de zorro y sus aretes de colmillo de elefante, implican irónicamente, que su cariño a los animales, no es muy grato.



E

l color es una vibración electromagnética con una determinada longitud de onda, que es percibida por el ojo en forma de energía. Esta es percibida por nervio óptico que lleva la señal al cerebro donde la información es traducida por nuestros sistemas de percepción e identificación. Este proceso se logra por medio de la luz emitida por el sol, o luz blanca la cuál está compuesta de tres colores básicos: Rojo, Verde y Violeta, mezclados entre sí generan toda una gama cromática que percibimos en la naturaleza.

Las sensaciones de profundidad, contraste, lejanía dependen de la luz que incide sobre un plano y las variaciones que producen es decir los tonos.



En las artes gráficas se emplean los colores pigmentos. Cuando los colores pigmentos primarios: azul cyan, amarillo y rojo magenta se unen entre sí dan toda la gama cromática posible con la ayuda del blanco y el negro. El color se puede definir en tres dimensiones: matiz, saturación y brillo. El matiz es la denominación concreta de un color.

azul rojo amarillo

COLOR

Entonces el amarillo, rojo y azul, son los tres matices primarios y cada uno representa características primordiales. "El amarillo es el color que se considera más cerca de la Luz y al calor, el rojo es más emocional y activo, mientras que el azul, pasivo y suave. La estructura cromática se enseña mediante la rueda de colores, en ésta aparecen invariablemente los colores primarios (rojo, amarillo, azul) y los secundarios (naranja, verde, violeta). Sin embargo existen mezclas de más de doce matices."³³

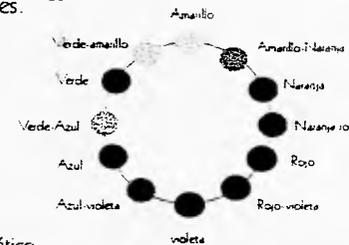


Diagrama cromático

La saturación "es la pureza intrínseca del color respecto al gris...se puede entender como el color en su máxima viveza, así un rojo luminoso se considera un rojo saturado."³⁴ Por último el tono o brillo se liga a la gradación tonal acromática, esto es, el paso del color a grises o blanco y negro, sin que por ello cambie su estructura.

Además todos los colores tienen posibilidades de interpretación por sus altos niveles significativos "por supuesto que no pueden establecerse reglas universales

³³ Urbia, Josep Curso de Diseño Gráfico Vol. 1 Madrid 1884 pp 68

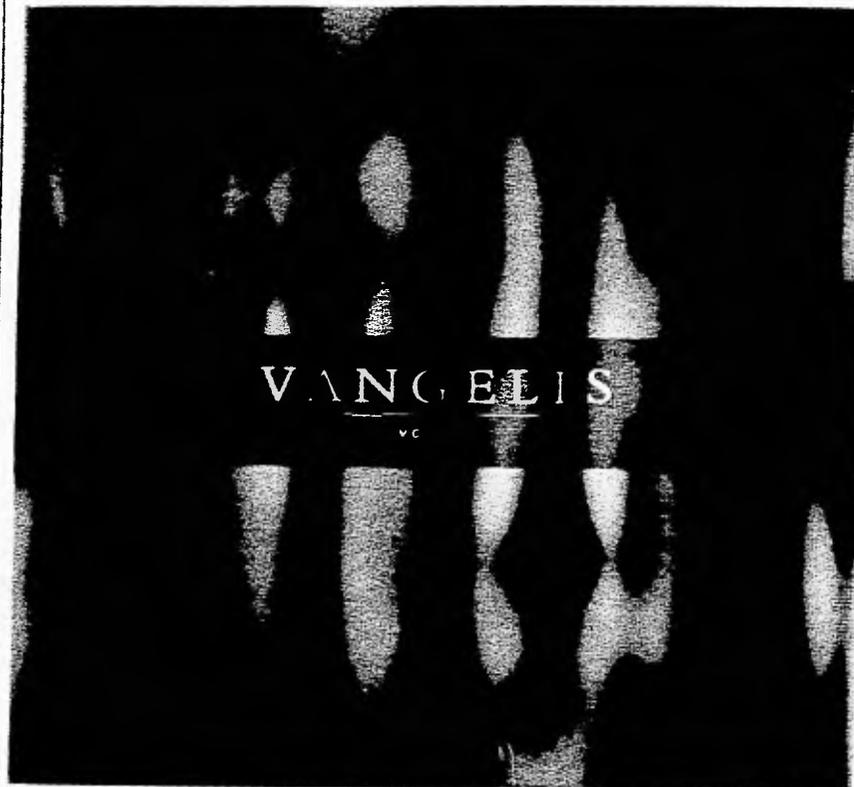
³⁴ Ibidem pp. 67-68



en todos los países. El significado del color está muy ligado a la experiencia cotidiana de la gente. Aunque es preciso reconocer la existencia de connotaciones sobre el color que han sido socialmente programadas"³⁵ Es así como el diseñador antes de realizar cualquier proyecto debe considerar el tipo de usuario o consumidor y el contexto general que éste tiene en un mercado específico. Así, las portadas de discos de género New Age, el color deberá actuar como estimulante o perturbador de nuestra mente y alterando nuestros sentidos, creando emociones o sentimientos.

Al referirse al New Age, en el capítulo anterior, se considera que esta música establece ambientes tranquilos, en muchos casos asociaciones con la naturaleza. EL carácter espiritual es también una emoción que contiene esta música y por lo tanto se relaciona con ambientes de religiosidad y de paz. La audiencia que gusta de este género, se inclina por sensaciones que evoquen dichas características.

Al realizar un análisis del color en las portadas de discos se observa que existe un predominio de ciertos colores que son el azul, el verde, los ocre y el púrpura. Muchos autores coinciden en asociaciones del color con respecto a los efectos psicológicos que se crean en el receptor, aunque es tentativo asumir que esto dependerá también del grado tonal de cada uno, y la asociación con otros colores. Así "los azules oscuros pueden dar una sensación de lejanía y



35 Prieto Daniel C. Elementos para análisis de mensajes ILICE, México 1987, pp. 77

misterio" mientras que los claros dan sensación de suavidad y frescura. El azul es un color asociado con elementos de la naturaleza como el cielo y el mar, psicológicamente está relacionado con frescura, limpieza, frialdad y pureza. Sin embargo esto puede cambiar al relacionarse con otros colores, o del contexto en el que se usa, así un azul oscuro con una tipografía roja, remite aspectos de seriedad y formalidad.

El verde también es un color que se aprecia en las portadas de New Age, dado por la connotación que tiene, es uno de los primeros colores que apareció en la tierra ya que es el color de la vegetación, por ello está identificado con el mundo natural, este color transmite naturalidad y tranquilidad y se considera un color ideal para inducir a la relajación "36 Para nuestros ojos es el más descansado y de fácil percepción quizá por la relación con las cualidades de estabilidad. También equilibra el sistema nervioso. Sin embargo un verde oscuro sugiere elegancia y buena calidad mientras que los verdes claros son asociados con la salud y el deporte. "Usado en combinación con mucho blanco puede parecer clínico pero con colores de la misma luminosidad, tendrá vibración y vida." 37

El púrpura, utilizado en muchas coacciones es dentro de esta corriente musical, teóricamente resulta muy ambiguo por sus connotaciones tanto de carácter femenino, sexual y romántico, así como de misterio, devoción y religión. Las asociaciones de este color son de realeza, alto rango y excelencia es un color

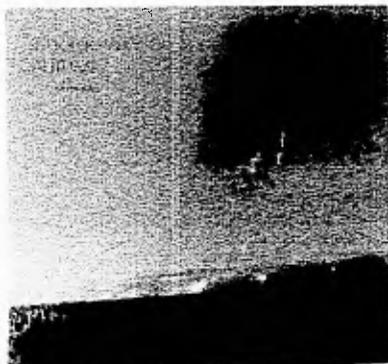
que puede ser muy impactante si se asocia con colores complementarios como el amarillo. Los púrpuras más claros sugieren espiritualidad, en la iglesia significa seriedad y sentimientos profundos.

El amarillo es otro de los colores recurridos en estas portadas, sin embargo no existe solo sino en combinación con los marrones, es un color cálido y es el color de más luz, al asociarse con el café y marrones va relacionado con el otoño. Estos colores se encuentran representando elementos naturales con fotografías de atardeceres, puestas de sol, paisajes otoñales etc. Psicológicamente la combinación de éstos da sensación de madurez y como está asociado con la tierra y el campo se relaciona con productos naturales, la vida sana y la salud.

El blanco es la luz total por lo tanto es la integración de todos los colores, está relacionado con la luz, pureza, paz, y verdad. Es un color que se utiliza en combinaciones con otros colores, ya sean claros para reflejar suavidad u oscuros para dar contraste. También refuerza contextos de limpieza.

36 Alan Swan El color en el Diseño Ed. Gustavo Gilli, Barcelona 1984, pp 15

37 Ibidem pp. 22



NEW AGE MUSIC VOL. II
SAMPLER
Best of the best!

DANCING FLAMES	DESERT RAIN
FOR THE AMERICAS	RIALTO
CARCIAS	SERENISSIMA
CA D'ORO	IMPLORA
ISLA DEL SOL	RHYTHM IN THE PEW

ILLUSTRATION BY [illegible]



TIPOGRAFIA

L

os elementos tipográficos son la base principal en la mayoría de los diseños. Es de suma importancia el apoyo de la ilustración en las portadas de discos, pero más aún lo es la información que se lee, ya que es la que guía los procesos de pensamiento, además de que ayuda a situar al receptor dentro del código del emisor, esto genera un vínculo comunicativo, en el que la comprensión del mensaje, concuerda exactamente con la idea original de la fuente emisora.

En el proceso de comunicación, el mensaje que va de la fuente emisora, al receptor, deberá entrar en el campo de la experiencia o conocimiento común en ambos. Aquí se hace referencia al lenguaje textual, donde la respuesta del lector tendrá una mejor comprensión del mensaje por el efecto global de la idea impresa, en las portadas este lenguaje permite la identificación del autor y/o del título del disco, que junto con la imagen complementan la información del mensaje en el receptor.

"Para que una tipografía tenga éxito debe ser legible, ya que ésta determina una buena lectura"³⁸, y para lograr esta legibilidad es importante considerar tres puntos que son:

FORMA: Aquí los trazos dan al carácter particular de la tipografía, ésta forma parte de un carácter expresivo y también establece una connotación de acuerdo al mensaje. Así, las formas, los remates, la altura y el cuerpo determinan

actitudes tales como: movimiento, pesadez, rectitud, ligereza. Por otro lado también remiten valores emotivos; seriedad, libertad, confianza, etc.

Dentro de las portadas de éste género, la tipografía es muy variable, sin embargo cada una conserva el carácter particular de cada portada, en relación a la imagen. Existe un predominio de tipos que se encuentran dentro de la clasificación de:

Palo Seco: Como su propio nombre indica, se trata de letras sin trazo terminal, de palo. Avant Garde, Helvética, Univers y Futura constituyen ejemplos muy utilizados de esta familia de tipos. Son tipos de diseño uniforme y recto, en las portadas de New Age, casi siempre son de pesos ligeros. Su connotación se dirige hacia aspectos de confianza, uniformidad y rectitud.

Moderna: En la actualidad el nombre moderna resulta menos apropiado que cuando se imprimió este tipo por primera vez, en el siglo XVIII, el grosor de los trazos verticales contrasta mucho con los finos trazos transversales y las gracias rectas. Tiene formas curvas y es muy legible, connota suavidad y sobriedad, entre otros.

Decorativa: Bajo este nombre genérico se agrupan muchos tipos. Son tipos ideales para encabezamientos breves e impactantes. A partir de ésta clasificación se derivan un gran número de familias que contienen



elementos particulares de forma y estructura. Estas tipografías actúan para dar mayor impacto y expresividad a la portada, aquí la tipografía conserva un carácter distinguido.

El segundo punto que se debe considerar es el equilibrio.

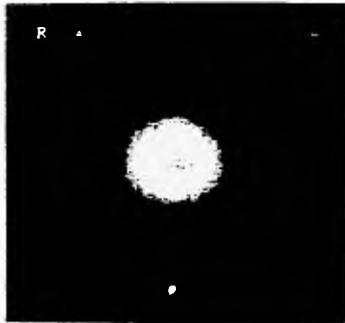
EQUILIBRIO: Al establecer la línea de lectura, se debe considerar un buen equilibrio, más aún si la tipografía se somete a deformaciones o sigue líneas de movimiento, ya que esto puede crear confusiones si no se tiene un buen cuidado en esto.



Por último:

EL COLOR: EL color de la tipografía va relacionado con el color de fondo, es muy importante la selección del color ya que esto puede alterar la lectura, por ejemplo si se tiene una tipografía roja sobre un fondo naranja, pierde

totalmente la legibilidad ya que éstos colores se parecen demasiado. Por otro lado el carácter de la tipografía puede verse alterado por la aplicación del color. Como se mencionó en el análisis del color, existen propiedades en los colores que alteran el aspecto emotivo del receptor, así existen colores suaves, como el rosa, el azul y el verde claros y también colores pesados como el negro y el rojo, así la tipografía en conjunto con el color determinan el mensaje global que se proyecta. Así una tipografía para una portada de New Age, deberá establecer el carácter emotivo de música o del mensaje y que lleve al receptor a un entendimiento de éste.



INFORMACION INCLUIDA EN UN CD.

Portada:

- Nombre del artista o grupo.
- Título del álbum.

Generalmente estos datos son los únicos que aparecen en la portada, sin embargo existen portadas que contienen otros datos, como el registro del disco, el logo de la compañía e incluso el nombre de los temas del disco. También se da el caso en donde no existe ningún texto.



PARTE LATERAL O ESPINAL

- Título del autor o grupo
- Título del disco (opcional)
- Nombre o logo de la compañía disquera
- Numero de catálogo del CD

PARTE POSTERIOR

- Títulos de las canciones
- Secuencia de las canciones
- Código de barras
- Nombre y/o logo de la Compañía disquera
- Derechos sobre el disco compacto (opcional)

6mm. 13.8cm. 6mm.

bridge of dreams DAVID LANZ AND PAUL SPEER NARADA EQUINOX - NP-63024

DAVID LANZ AND bridge of dreams PAUL SPEER

1 A Day in the Life 5:29	7 Veil of Tears 4:26
2 Into the Dream 4:28	8 Reverie 4:27
3 And the World Falls Away 4:39	9 Walking with Alfredo 3:57
4 Whispered in Signs 3:49	10 Out of the Shadows 3:58
5 Bridge of Dreams 3:20	11 Ode to a Dark Star 5:29
6 She Stands on the Mountain, Still 4:06	12 Song of the East (in This Dream) 4:11

Total Time: 52:18

Produced by David Lanz and Paul Speer
Photography by Rosanne Olson
Design by Connie Gage, Eric Lindert and Wesley Van Linds

© 1993 Narada Productions, Inc.
All compositions and lyrics by David Lanz. © 1993 Nara Music, Inc. (BMI)
except Out of the Shadows and Walking with Alfredo by Paul Speer © 1993 Nara Music, Inc. (BMI)
and A Day in the Life by John Lennon and Paul McCartney © 1967 Northern Songs a/c, by Music Corporation of America, Inc. (ASCAP)
Warning: All Rights Reserved. Printed and manufactured in the USA and Germany

NARADA EQUINOX




bridge of dreams DAVID LANZ AND PAUL SPEER NARADA EQUINOX - NP-63024

6mm 13.8cm 6mm

INFORMACION INCLUIDA EN UN FOLLETO JUNTO CON LA PORTADA DEL CD.

- * Tiempos de las canciones
- * Nombres de los compositores editores y músicos.
- * Derechos de autor sobre las canciones.
- * Derechos sobre el diseño de portada.
- * Información acerca de la cinta
- * Créditos para coros, productor, ingenieros, arreglista, diseñador gráfico, fotógrafo ilustrador, estudio de grabación, fabricante, etc.
- * Material bibliográfico o información acerca de la música, letras y músicos.
- * Letras de las canciones.
- * Otros discos del artista que estén a la venta.
- * Dedicatoria o agradecimientos especiales.

inspired by ancient mythology and the writings of Joseph Campbell's concept of Jung's archetypes out of my head - for a general mythology.

Campbell believed that our world is a great need of modern day myths based on universal symbols that relate to justice everywhere, especially our children.

I began to shape a story that I hoped would be resonant at the universal level of existence. I was writing a story from which the music would eventually emerge.

The story is of a darkened world where children learn to avoid the power of music and sing in their dreams. Through a lot of trial and error from that period with their singing and being I have to begin.

My intention from the start was to tell a story that was a little more than just a story and I hope you can see that in the way the music is written.

David Laib



David Laib
 I have written
 the music for
 the album
 and I hope
 you will enjoy
 it. I have
 written the
 lyrics for
 the album
 and I hope
 you will enjoy
 it. I have
 written the
 lyrics for
 the album
 and I hope
 you will enjoy
 it.

David Laib
 I have written
 the music for
 the album
 and I hope
 you will enjoy
 it. I have
 written the
 lyrics for
 the album
 and I hope
 you will enjoy
 it. I have
 written the
 lyrics for
 the album
 and I hope
 you will enjoy
 it.



TECNICAS DE REPRESENTACION

Nosotros, como diseñadores, tenemos que encontrar la solución gráfica para el trabajo que estemos realizando, y por lo tanto, también elegir la técnica. Básicamente el área de trabajo de un diseñador es la Ilustración y la Fotografía

LA ILUSTRACIÓN

Ilustrar es, de un modo general, la presentación de conocimientos por medios iconicos, y/o textos, con una función específica. En otras palabras, es mostrar visualmente con imágenes, documentos gráficos, ya sea con o sin texto, para libros, revistas, anuncios, portadas de discos etc. Una definición contemporánea dice: "Una parte del arte es crear imágenes, y parte de la creación de imágenes es la ilustración. La ilustración es la producción de imágenes que son multiplicadas, hasta ahora usualmente con el uso de la impresión."³⁸

La utilización supone el aprendizaje de distintas técnicas implicadas, existe el dibujo básico de línea de un color: se realiza casi siempre a pluma y tinta, para ilustraciones de medios tonos existen grandes posibilidades creativas, que intervienen otros instrumentos como pinceles, lápices, pasteles, carbonillos, plumillas, plumones, acuarelas, etc



³⁸ Jennings, Simon, *The New Guide to Professional Illustration and Design*, London, 1987, pp 19

LA FOTOGRAFÍA

El diseño gráfico utiliza abundantemente la fotografía como una forma de lenguaje visual ya que éste representa la evidencia de lo real, ésta registra fielmente y hasta el último detalle un evento temporal, que por el simple hecho de haberse impreso en celuloide se vuelve atemporal. Esta puede captar imágenes muchas veces más perfectas y sugestivas que la realidad. De cierta forma los fotógrafos son ilustradores y no cabe duda que la fotografía es el medio ilustrativo más utilizado, sin embargo, no siempre la fotografía es la forma más apropiada de ilustrar una idea, la cámara registra todo de manera realista

La fotografía ha ido ganando popularidad en los últimos años gracias, sobre todo, a las cámaras y equipos cada vez más complicados que ofrecen alternativas. Dentro de la fotografía, se pueden optar por múltiples técnicas en el cuarto oscuro como el fotomontaje, los virados, las tramas, las solarizaciones, etc. Un documento fotográfico nos permite lograr, mediante la manipulación, algunos efectos diferentes de lo que pudiera lograr el dibujo, las alternativas que ahora nos ofrecen las computadoras nos permiten crear composiciones combinando la fuerza imaginativa de la ilustración con la veracidad de la fotografía

Lo importante, en cualquier caso, es saber elegir para cada idea, la técnica y el tipo de imagen más apropiada, y saber combinarlos con el fin de producir una comunicación eficaz.

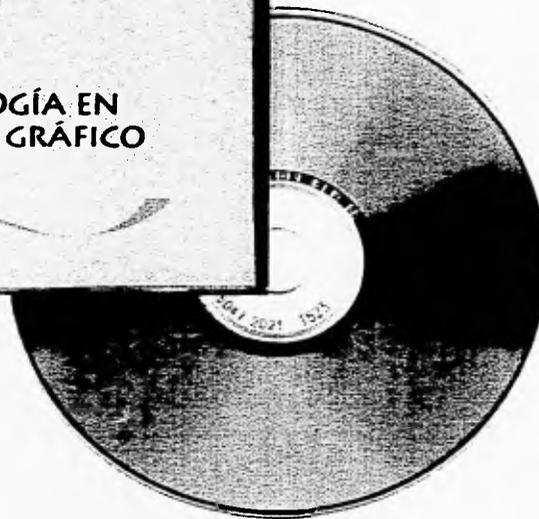
Nosotros, los diseñadores gráficos, nos desenvolvemos básicamente en éstas áreas fundamentales: la fotografía y la ilustración, ahora la computadora es la herramienta que apoya precisamente estas técnicas de diseño. En el siguiente capítulo se presenta esta herramienta, así como su conformación y aplicaciones.



CAPITULO

5

TECNOLOGÍA EN
EL DISEÑO GRÁFICO



PANORAMA GENERAL

L

a expresión gráfica siempre ha sido un valioso medio para comunicar al hombre. En la actualidad esta forma de transmitir mensajes se ha revolucionado por el uso de las computadoras, éstas se han convertido en la herramienta más importante en la industria del diseño gráfico. Los diseñadores nos tenemos que enfrentar a un nuevo mundo de la electrónica, ya que la computadora como herramienta del diseño está en evolución y cuyo tiempo ha llegado. Herramientas tales como scanners, syquest, impresoras a color, etc son parte de un sistema que están apoyando métodos de trabajo profesional.

Estos aparatos son capaces de manipular imágenes para crear composiciones de exuberante complejidad, con un estilo nunca antes imaginado. Las oportunidades que se abren a los creativos con talento, que a la vez sean expertos en el manejo de las computadoras, son ilimitadas. El diseñar con las computadoras está considerado ahora dentro de la evolución normal del arte.

Hoy en día existen computadoras de diferentes marcas, y al trabajo desarrollado en ellas, comúnmente se les conoce como plataformas:

- Apple Macintosh
- Computadora Personal (PC)
- Next
- Amiga Commodore
- Silicon Graphics

PLATAFORMAS PC Y MACINTOSH

Antecedentes.

Hoy en día son utilizadas principalmente estas dos plataformas para el diseño gráfico, la Computadora Personal (o PC, por sus siglas en inglés) ha avanzado increíblemente desde la aparición de la primera computadora del mundo, llamada ENIAC construida en Estados Unidos hace 45 años. De aquel monstruo de 27 toneladas se ha avanzado hasta los poderosos microprocesadores codificados en pequeños circuitos integrados de silicón, que permiten a las PCs procesar el doble de la información que su antecesor, pudiendo caber hasta en una bolsa de mano.

"Steve Jobs y Steve Wozniak construyeron la primera PC de Apple en California en 1976. La computadora funcionaba tan bien que las compañías como Tandy y Commodore empezaron a construir sus propias máquinas anticipando la respuesta del público.

La entrada de IBM al mercado legitimó el concepto de computadoras personales y marcó el estándar que despertó a otros poderosos como Xerox, HP y Texas Instruments. Como la tecnología se hacía más extensa, más y más compañías entraban al mercado. Apple estaba en desventaja, sus computadoras costaban igual o más que la IBM o las computadoras compatibles y carecían del poder de la memoria de un disco duro necesario para hacerlas atractivas a los usuarios.

PANORAMA GENERAL

L

a expresión gráfica siempre ha sido un valioso medio para comunicar al hombre. En la actualidad esta forma de transmitir mensajes se ha revolucionado por el uso de las computadoras, éstas se han convertido en la herramienta más importante en la industria del diseño gráfico. Los diseñadores nos tenemos que enfrentar a un nuevo mundo de la electrónica, ya que la computadora como herramienta del diseño está en evolución y cuyo tiempo ha llegado. Herramientas tales como scanners, syquest, impresoras a color, etc son parte de un sistema que están apoyando métodos de trabajo profesional

Estos aparatos son capaces de manipular imágenes para crear composiciones de exuberante complejidad, con un estilo nunca antes imaginado. Las oportunidades que se abren a los creativos con talento, que a la vez sean expertos en el manejo de las computadoras, son ilimitadas. El diseñar con las computadoras está considerado ahora dentro de la evolución normal del arte.

Hoy en día existen computadoras de diferentes marcas, y al trabajo desarrollado en ellas, comunmente se les conoce como plataformas.

- Apple Macintosh
- Computadora Personal (PC)
- Next
- Amiga Commodore
- Silicon Graphics

PLATAFORMAS PC Y MACINTOSH

Antecedentes

Hoy en día son utilizadas principalmente estas dos plataformas para el diseño gráfico, la Computadora Personal (o PC, por sus siglas en inglés) ha avanzado increíblemente desde la aparición de la primer computadora del mundo, llamada ENIAC construida en Estados Unidos hace 45 años. De aquel monstruo de 27 toneladas se ha avanzado hasta los poderosos microprocesadores codificados en pequeños circuitos integrados de silicón, que permiten a las PCs procesar el doble de la información que su antecesor, pudiendo caber hasta en una bolsa de mano.

"Steve Jobs y Steve Wozniak construyeron la primer PC de Apple en California en 1976. La computadora funcionaba tan bien que las compañías como Tandy y Commodore empezaron a construir sus propias máquinas anticipando la respuesta del público.

La entrada de IBM al mercado legitimó el concepto de computadoras personales y marcó el standard que despertó a otros poderosos como Xerox, HP y Texas Instruments. Como la tecnología se hacía más extensa, más y más compañías entraban al mercado. Apple estaba en desventaja, sus computadoras costaban igual o más que la IBM o la computadoras compatibles y carecían del poder de la memoria de un disco duro necesario para hacerlas atractivas a los usuarios

en los negocios. Las apples no tenían la capacidad interna para calcular números complejos o para usar sofisticados procesadores de palabras; otro impedimento para un éxito rápido fue el deseo de Job en crear una computadora sencilla cerrada la cual otros inventores no pudieron adicionar dispositivos a la computadora base.

Con la presentación de la primer Macintosh en 1984, Apple empezó a cerrar el gran trecho entre esta y sus competidores, ofreciendo una computadora "amigable" al usuario con funciones notablemente poderosas. Antes, las computadoras personales eran manejadas a base de complicados comandos que debían ser teclados en una secuencia específica. La Macintosh, con sus innovadores gráficos y su elegante diseño, revolucionó la manera en que la gente usaba las computadoras."⁴⁰

Al encenderla, encontramos una cara sonriente en el monitor de la computadora, y en seguida un "escritorio" o pantalla principal, en donde pequeñas imágenes en forma de folders que contienen archivos esperan ser abiertos con un dispositivo apuntador controlado por el llamado «ratón». Los comandos aparecen en menús que se abren cuando se «apunta y presiona» con el ratón, y al terminar la sesión de trabajo se arrastran los elementos inservibles hacia un bote de basura en la pantalla.

"Esta era la interfase visual y física de la primer "cosecha" de las Macintosh, que ayudarían a presentar las computadoras a miles de personas acostumbrados a manejar códigos demasiados complicados. Los usuarios de las Macs rápidamente descubrieron que los menús eran relativamente constantes entre distintos programas. El comando para imprimir en un procesador de palabras era el mismo que para un programa de dibujo. Aprender nuevos programas era más rápido y sencillo que antes.

Los diseñadores gráficos encontraban a estos primeros sistemas muy primitivos. No había color ni salida de alta resolución, y pocos tipos de letras, entre otras dificultades. Eventualmente los programas o aplicaciones orientados al diseño se volvieron más sofisticados, forzando a los diseñadores de computadoras a pensar que "lo más rápido es lo mejor", aún cuando esto significase un incremento notable en el precio del equipo, o el desplazamiento de tecnología a un ritmo vertiginoso. Poco a poco fueron desarrollándose computadoras más veloces y poderosas, y al mismo tiempo aparecieron distintos aparatos diseñados específicamente para estas computadoras gráficas, como la LaserWriter, una impresora a base de toner con una resolución de 300 PPP (puntos por pulgada). A pesar de su capacidad de impresión, esta tecnología carecía de la precisión necesitada para proyectos importantes.

PORQUE LA MAC PARA DISEÑO

El desarrollo de la tecnología aplicada al diseño publicitario de escritorio (o desktop publishing) dieron lugar a una desbordante aumento de boletines, revistas y libros. Los impresos reflejaban la habilidad de mezclar imágenes gráficas con textos de varios tipos de letra y tamaño. Estos primeros ejemplos de las aptitudes artísticas de las computadoras Macintosh señalaron el inicio de la nueva ola en tecnología que crearía numerosas alternativas en programas de diseño."⁴¹



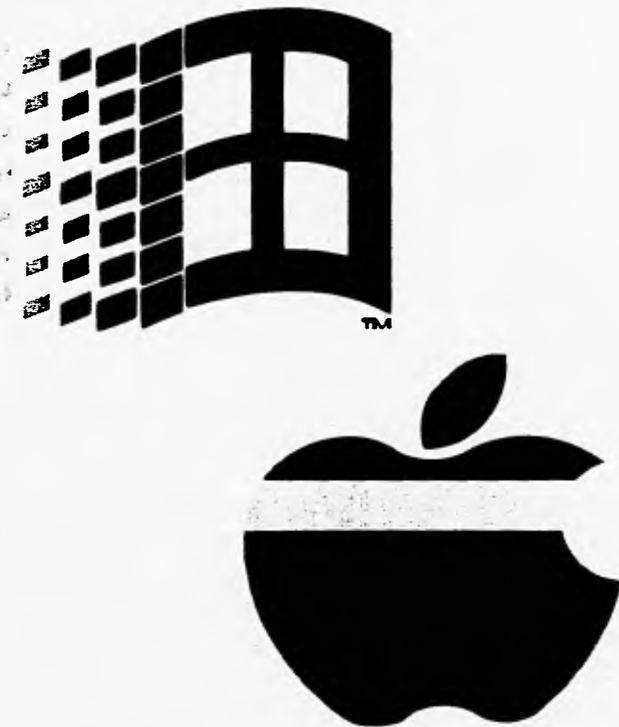
41 Ibidem pp 11-12

Existe todavía la pregunta sobre si la Mac es la plataforma más conveniente para diseño sobre la PC; sin embargo, existen ahora numerosas computadoras PC con capacidad suficiente para diseño, pero si se diera a escoger a los diseñadores, la mayoría preferiría una Mac. "En 1989, Macweek, un semanario industrial de la computadora, dirigió un estudio del mercado que encuesta diseñadores gráficos del Instituto Americano de las Artes Gráficas, así como suscriptores de las Noticias de Productos Artesanales y Gráficas Paso a Paso. Los resultados mostraron que uno de cada tres profesionales de las artes gráficas usa Macs para diseño gráfico y el 12% usa PCs o compatibles. Dos tercios de aquellos encuestados predijo un mayor uso de las Macs en el futuro, aunque el precio comparativo entre una estación de trabajo Macintosh y una equivalente en PC podría hacer que ciertos usuarios pensarán de manera distinta."⁴²

Una justificación de peso para preferir el uso de la Mac para diseño se resume en una sola palabra: conectividad. Esto se debe a que la mayoría de los servicios de pre prensa disponibles en la actualidad están orientados a trabajar para la Mac, tanto en corrección de color para la digitalización como para su impresión. De la misma manera, la capacidad gráfica aumentada de la Macintosh permite obtener resultados de manera más rápida y concisa, con las aplicaciones de diseño más populares disponibles en el mercado.

42 Ibidem pp 23





Sin importar la plataforma que se prefiera para hacer diseño, existen también suficientes razones para decidirse al uso de esta herramienta tecnológica. Las grandes diferencias entre hacer el trabajo por computadora y hacerlo manualmente se observan en la manera de presentar el boceto al cliente: la idea impresa en láser tiene una mejor definición, y el cliente ya no tiene que visualizar el producto terminado en bocetos a lápiz, es también más fácil para el diseñador el ver rápidamente cómo cambios y modificaciones afectan la presentación del plano o esquema.

Como con los métodos tradicionales, arte y fotografía pueden ser separados en base a la producción fotomecánica de la computadora. La parte artística y los tratamientos especiales de caracteres pueden ser logrados utilizando software de manipulación tipográfica y dibujo, y enviados electrónicamente hacia la impresión final. Continuamente se escanean fotografías para ser manipuladas en la computadora, este proceso se realiza por medio de una herramienta llamada scanner, el cual convierte la información visual en pequeños puntos llamados "píxeles", que son transmitidos a la computadora. Aunque una fotografía escaneada nunca se ve tan bien como el original, ésta puede ser convertida en una verdadera obra de arte, aplicándole filtros, pantallas, ajustando el contraste y el brillo. Es posible ahora retocar y modificar fotografías en blanco y negro o color, así como también se puede alterar a voluntad los niveles de tinte y brillantez en cualquier imagen para lograr composiciones que reflejen el verdadero significado de la "creatividad digital".

SOFTWARE Y HARDWARE

T

odas las partes físicas que componen a la computadora son conocidas como Hardware, y se encuentran divididas en base a su función en:

Periféricos de entrada: Son aquellos que sirven para introducir todos los datos y programas a la computadora; como ejemplos podemos encontrar los siguientes: teclado, mouse, lápiz electrónico, lectores ópticos, scanners, micrófonos, entre otros.

CPU: Normalmente alojados en un gabinete se encuentra la Unidad Central de Proceso (CPU por sus siglas en inglés); aquí se aloja el cerebro de la máquina, es decir, dónde se dan lugar toda clase de operaciones aritméticas, lógicas y de control de información, para que pueda existir un proceso adecuado de los datos que los convierta en resultados.

Si tuvieramos que asignar rangos de importancia, el CPU debería ser el más importante de todos, ya que su configuración determina el alcance de de las aplicaciones que se desarrollan en la computadora, y tanto los periféricos de entrada como los de salida deben configurarse de acuerdo al CPU; además se alojan en él dos componentes fundamentales para toda computadora, la RAM, (Random Acces Memory) memoria de acceso aleatorio, que es el espacio dentro de la computadora donde se alojan temporalmente todos los

datos y programas que utiliza, y determina el tamaño y la complejidad de archivos de trabajo o de aplicaciones que se pueden utilizar en la computadora; es como el cerebro humano, que aloja o retiene cierta información de manera instantánea para su provecho.

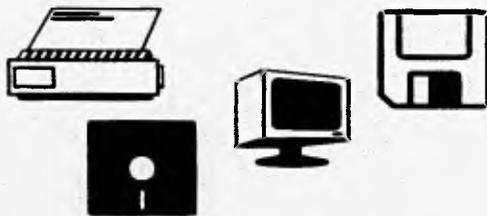
El otro componente, que se aloja dentro del CPU, y que es de vital importancia, es la unidad o unidades magnéticas de almacenamiento, como el disco duro, donde se alojan de manera permanente todos los archivos de programas y de datos para acceso inmediato del CPU, estas unidades se clasifican normalmente según su uso y capacidad de almacenamiento de datos en disquetes (de 360Kb. a 2.5 Mb), discos duros desde 20 *Megabytes* hasta 1 *Gigabyte*; unidades removibles, que son cartuchos con capacidades desde 44Mb hasta 250 Mb; unidad de CD ROM, (disco compacto de memoria sólo para lectura) que aprovecha la tecnología láser sin ser magnético, con capacidades de hasta 600 Mb.

Periféricos de salida: Son aquellos que sirven para desplegar todos los resultados obtenidos tras el procesamiento de la información. También sirven para que la computadora se comunique con el usuario al realizar todos los procesos. Como ejemplos podemos encontrar a los monitores, bocinas, impresoras láser, impresoras de color, etc.

PERIFERICOS DE ENTRADA



CPU



PERIFERICOS DE SALIDA

SOFTWARE: El software en contraposición con el hardware se compone de todos los elementos intangibles que se alojan en una computadora. En realidad son los programas.

Lo que nos interesa realmente son precisamente estos programas y las aplicaciones que son utilizadas para el diseño gráfico. Hoy en día existen algunos programas que son el número uno en el proceso de diseño, éstos programas pueden ser utilizados en plataformas PC y Mac. Page-Maker, QuarkXPress, Illustrator, Photo Shop, son los programas de Vanguardia dentro del diseño que nos ayudan a realizar nuestros trabajos computarizados.

El uso de una herramienta como la computadora hace que el proceso de trabajo sea mucho más rápido, más limpio, y más exacto. Nos permite manipular, corregir, cambiar o modificar una imagen evitando desperdiciar papel, tintas o algún otro medio de realización; en este caso la solución final se acerca más al resultado final impreso.

Un aspecto importante es contar con el equipo adecuado para el trabajo, ya que muchos de los programas requieren de suficiente memoria y espacio en el disco para editar una imagen.

Para realizar la portada básicamente se utilizaron dos de estos programas que son Photoshop e Illustrator por ello se explica la función de estos paquetes y sus aplicaciones.

A

Adobe Photoshop es un programa de edición y manipulación de imágenes digitalizadas que combina herramientas sofisticadas de selección, de pintura, de edición, de ajuste en escala de grises y color en imágenes de tono continuo, entre muchas. Además cuenta con la capacidad de interactuar con otros programas de diseño para crear elementos gráficos, que posteriormente son colocados dentro del área de la imagen que se desee, también posee filtros para lograr efectos especiales que lo hacen un programa versátil, muy conveniente para ilustradores, fotógrafos, retocadores y artistas gráficos.

Photoshop es como un cuarto oscuro electrónico, con la capacidad de transformar digitalmente fotografías opacas, negativos, transparencias, etc



ADOBE PHOTOSHOP

El desarrollo del CD-ROM y el Photo CD de Kodak permite almacenar fotografías para ser manipuladas en éste programa, permitiéndonos crear una ilustración a partir de elementos nuevos o ya existentes. Así mismo, los fotógrafos pueden experimentar con ajustes de color o manipulación de la misma imagen, para corregir o modificar detalles.



E



ADOBE ILLUSTRATOR

Uno de los programas pertenecientes al área de dibujo de segunda generación, llamado así por su capacidad de generar efectos en lenguaje Post Script para imprimirlos con la calidad o resolución en la impresión más alta. Este lenguaje se basa al desarrollo para pertenecer a los programas de dibujo libre a retícula y se caracteriza por los aspectos de alto nivel.

- * Comprensión de las figuras como "objetos"
- * Dibujo geométrico o de contorno, como puede ser el caso de dibujos de líneas, curvas, arcos, rectas, etc.
- * Ilustración de alta calidad, ya que se puede usar en clarifloro, serigrafía, etc.
- * Realización de efectos especiales en imágenes, tales como punto, color, degradados, edición de líneas, etc.



THE LATIN FAKEROOK



P R A X I S





ADOBE ILLUSTRATOR

E

s uno de los programas pertenecientes al área de dibujo de segunda generación, llamadas así por su capacidad de generar dibujos en lenguaje Post Script caracterizado por su calidad o resolución en las impresiones finales. Este lenguaje se opone al denominado paint perteneciente a los programas de dibujo libre o retoque y se caracteriza por los principios de dibujo draw:

- * Comprensión de las figuras como "objetos"
- * Dibujo geométrico o de precisión, como puede ser el caso de diagramas, logotipos, símbolos, rapports para textiles, etc.
- * Ilustración de alta calidad, ya que se puede basar en plantillas o bocetos previos.
- * Realización de efectos especiales en tipografía tales como pintar con degradados, edición de letras, etc.



P R A X I S



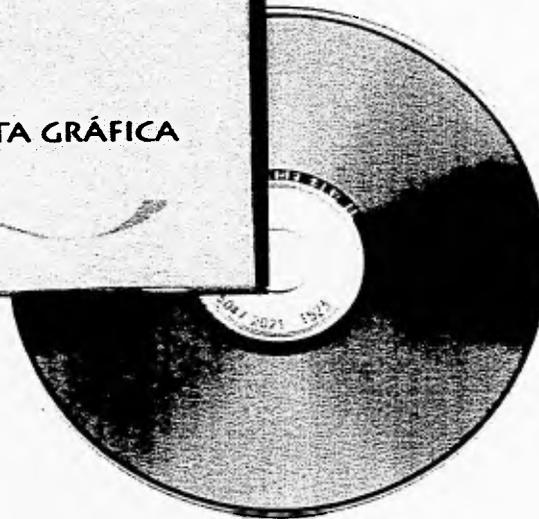
THE LATIN FAKEBOOK



CAPITULO

6

LA PROPUESTA GRÁFICA



ETAPA INICIAL

Una vez terminada la fase de recopilación de datos se inicia el proceso de desarrollo de la imagen, la cual parte de un detallado estudio de elementos que retroalimentan y dan sentido a la creación de diferentes ideas, en las que se aplicarán los conceptos adquiridos mediante un seguimiento metodológico realizado en los capítulos anteriores. Se presentarán un grupo de propuestas en las que se manejan ideas tomadas de los conceptos en los que se fundamenta la investigación anterior, cada una de éstas alternativas es presentada en forma de dummy, el proceso para la integración de imágenes se llevó varios bocetos y pruebas, posteriormente se trabajaron éstas imágenes mediante la computadora, utilizando un programa de interfaz gráfica (Photoshop), para manipulación fotográfica, e Illustrator para la Tipografía.

Se han realizado cinco propuestas de portada, donde cada una tiene características propias, totalmente distintas entre sí, conservando la idea central del concepto musical. Todas contienen una justificación que refiere explicación de color, tipografía e imágenes.



ALTERNATIVA 1

Aquí se eligió el quetzal como una de las especies en extinción. Una forma alegórica simboliza la libertad ya que su nombre significa "pájaro de libertad". Se utilizó un fondo con escala de grises, con la idea de representar a la naturaleza volviéndose gris, sin la vivacidad del color; el quetzal posa sobre un tronco y el ave conserva el colorido significando que aún existe.

El color verde y azul reflejan la naturalidad de estas aves, sobre el fondo gris, ésta imagen da un carácter pasivo y sobrio. La tipografía utilizada se encuentra dentro de la clasificación de modernas bajo la familia Compendium. El grosor de sus trazos con formas curvas contrasta con los trazos finos de los patines, esta es legible y los trazos curvos dan un carácter suave, la tipografía está ligeramente alargada dando un carácter más estilizado, es de lectura fácil ya que contrasta sobre el fondo gris. La armonía del color en conjunto se liga con sensaciones de pasividad y descanso.

Encontramos varias técnicas visuales en esta portada, una de ellas está dada por el contraste de la parte del fondo en gris claro, con los colores del ave, verde, azul y rojo. Se observa un equilibrio asimétrico ya que este está dado por la compensación de pesos en el quetzal y la tipografía. Se observa también pasividad ya que el ave posada sobre el tronco da sensación de reposo. Se utilizó la técnica de recorte, para representar el estado artificial de la naturaleza.



ALTERNATIVA 2

L

os principales expertos del medio ambiente estiman que los ecosistemas de nuestro planeta tienen una 'ventana' de oportunidad de diez años, en donde el daño a la ecología puede ser evitado. La ventana que se presenta en esta portada representa esa oportunidad, además está semiabierta con la idea de invitar al receptor a descubrir el interior de la caja, es decir el contenido musical, a través de la ventana se ve un cielo claro y limpio, un elemento representativo de la naturaleza, que evoca estados emotivos tales como tranquilidad. Como elemento infinito y amplio pretende generar la extensión emotiva hacia estados sublimes de carácter espiritual. En la parte de abajo se encuentra la palabra SUPERVIVENCIA donde cada letra contiene la imagen de un animal en riesgo.

La ventana está en color blanco y evoca emociones particulares como sensibilidad, paz y tranquilidad y limpieza. Se da un contraste por el azul del cielo, creando una atmósfera que apoya el resultado de estas emociones. Las técnicas visuales que reúne son equilibrio dado por la ventana que se encuentra en la parte central de la portada, y profundidad, por el cielo.

Se utilizó una tipografía Futura, ésta es de palo seco y de gran peso ya que esto permite cabida a las imágenes correspondientes, esta es una tipografía pesada sin embargo sobre el fondo blanco genera una mejor lectura. Se utilizaron Altas para facilitar la visualización de los elementos visuales (animales) que la integran.



SUPERVIVENCIA

ALTERNATIVA 3

E

El concepto gráfico que presenta esta propuesta es mostrar a ciertos animales en peligro emergiendo de la penumbra, la cual simboliza el peligro y la muerte, y al mismo tiempo enfatiza la "oscuridad" que envuelve siempre al tema de la protección a los animales, por lo tanto, éstos emergen "a la luz", creando una presencia angustiante dentro de la imagen. En la parte superior derecha se encuentra una ventana, que representa la luz y también la esperanza de vivir. Existe en esta cartada una dirección visual dada por intensidad de luz en la imagen en donde la palabra supervivencia que está en blanco sobre el negro es lo que atrae primero, posteriormente la ventana y finalmente los animales.

El color dominante es el negro, la idea es el reafirmar el carácter de peligro, la extinción y la muerte. Este color evoca mismo, también parece como si la oscuridad fuera a extinguir o a apagar la imagen de los animales, lo que puede llegar a interesar al receptor y generar de manera más inmediata un estado reflexivo con respecto al tema. El blanco de la tipografía da luz a la imagen y llama mucho la atención del ojo y así generar una mejor lectura.

La tipografía está en color blanco, la idea es crear un contraste y obtener una máxima legibilidad, comprendiendo que la palabra forma parte de la interpretación del mensaje. El nombre de esta tipografía es Compendium que es la misma que se utilizó en la Alternativa 1, aquí se pretende dar el mismo carácter de sobriedad y equilibrio, ya que se encuentra en la parte inferior derecha, compensando los pesos provocados por la ventana y los animales.



E

El hombre como parte de la naturaleza es lo que representa ésta portada, la figura humana forma parte de una flor. De la parte inferior en dirección a la flor se encuentran las mariposas monarca. La idea general es que las mariposas van al encuentro de su hogar, de su alimento que son las flores. El cielo como elemento representativo de la naturaleza, pretende generar en el ojo un sentido de profundidad y la percepción de que las mariposas emergen de entre las nubes simbolizando la lucha por vivir, las nubes en la parte inferior simbolizan la indiferencia que existe en el hombre respecto al tema.

Los colores que dominan son el azul y el verde. Este último, se relaciona de manera inmediata con la naturaleza, además que el elemento visual es un tallo de una flor. El cielo azul con un degradado que va de un azul intenso a un azul claro, evocan sentimientos profundos y al mismo tiempo de tranquilidad y reposo. Las nubes y la tipografía en blanco contrastan con el azul del fondo y el tallo, así se genera una suavidad en los colores que los vuelven pasivos.

La tipografía que se utilizó dentro de la clasificación de las decorativas, es de nombre Ogilive; sus formas puntiagudas determinan un carácter más agresivo, sin embargo este estado se vuelve más sutil por el color blanco que la integra, la idea de esta tipografía es representar un antagonismo en donde las formas y colores de la imagen nos remiten tranquilidad, suavidad y armonía mientras que las formas punsocortantes de la tipografía simbolizan el peligro. Además esta familia, tiene mayor impacto y refuerza el contenido del mensaje en la palabra.

ALTERNATIVA 4



E

El siguiente paso es hacer la depuración de los elementos que de alguna forma pudieran obstruir en el mensaje, permitiendo lograr una síntesis formal del mensaje.

En la exhibición de estantes de las casas musicales, el disco se dará a conocer primero por su imagen y después por su música, así que es necesario considerar algunos puntos importantes que ayudarán al éxito del disco. Hay que recordar también que el objetivo del grupo es, como se menciona en el capítulo 3, despertar en el receptor una reflexión acerca del problema ecológico en el que vivimos, en particular se hace referencia a los animales en peligro de extinción. Por último, la portada tendrá que inducir al receptor a escuchar el disco. De aquí surgen cuatro puntos que se deben considerar para la selección de la alternativa.

- 1.- Impacto visual
- 2.- El disco deberá generar una atmósfera de tranquilidad.
- 3.- El disco deberá causar una reflexión en el receptor en relación con nuestro medio ambiente y los animales en riesgo.
- 4.- Incitar al receptor a escuchar el disco.

Lo que se hizo primero fue visualizar las 5 alternativas, y se fueron descartando por falta de algunos de los puntos mencionados anteriormente.

SELECCIÓN DE ALTERNATIVA

Por principio, se observa que la alternativa 3 carece de iluminación y si la vemos a la distancia que apreciamos los discos (1 mto. aprox.) en los exhibidores de las tiendas de discos, lo que provoca es que los animales no se visualicen claramente; la tipografía blanca sobre fondo negro si es legible y clara pero en general la composición se ve pobre y triste, de cierta forma esta penumbra nos lleva a la reflexión del tema, pero esto nos puede desviar la idea hacia otra forma musical o podría despertar tensión en el comprador que busca otro tipo de atmósferas.

Después se analizó la de la ventana blanca (alternativa 2), ésta portada llama mucho la atención del ojo, sin embargo existe cierta ilegibilidad en la tipografía; los animales que integran cada letra crean dificultad de lectura, en sí la palabra SUPERVIVENCIA, está muy junta, y esto hace que se vea demasiado pesada la lectura. Por otro lado la textura del papel que forma parte de la ventana, generan una distracción o ruido en el sentido de la vista, provocando cierta tensión en el receptor.

De las dos alternativas que quedan, existen posibilidades de éxito, ya que tienen elementos que hacen llamar la atención del ojo, una por el contraste que existe entre los grises de fondo con el color del quetzal, y la otra por los colores, y la imagen de la flor. Al observar la portada del quetzal (alternativa 1), encontramos que si puede llevar al receptor a una reflexión, por el hecho de que las hojas del fondo estén en gris, que simbolizan la pérdida, por otro

lado la palabra supervivencia, nos apoya en la idea general , la tipografía se lee con claridad, y el equilibrio que guarda esta composición, provoca también relajación. Aquí los colores del quetzal que son el verde y el azul refuerzan la vivacidad. Sin embargo se pensó en un elemento más de apoyo para el mensaje que se busca, ya que éste puede no estar muy definido.

En el caso de otra portada (alternativa 4) ya mencionamos que también llama la atención del ojo, quizás más que la otra portada, sin embargo aquí la figura que conforma la flor, parece que esta flotando, la idea es que la imagen tenga un soporte que evite la tensión. Por otro lado, las nubes tienen un tono rojizo, que hacen que la imagen se vea un poco sucia. Otro aspecto es la disposición de las mariposas, éstas se encuentran muy estáticas en relación a lo que se pretende que es el movimiento que llevan en dirección a la flor.

VARIANTE DE ALTERNATIVA 1



En este caso, se le agregó la sombra de una jaula, se pensó en la sombra con la idea que denote peligro, es decir, la sombra está anunciando o iminando pero no está real, esto refuerza el mensaje de peligro, como un aviso

Esta portada clarifica el mensaje y sugiere un sentido más directo de reflexión, sin embargo la imagen se vuelve muy formal y pasiva, esto puede resultar aburrido, ya que el ojo necesita sorpresas que llamen la atención

VARIANTE DE ALTERNATIVA 2

Esta portada se ajustó de manera que las mariposas adquieran más movimiento, como la idea es que éstas van hacia la flor, se colocó una mariposa dentro de ésta. Se ajustó el color del cielo, para que se vea más limpio y más azul. La figura que conforma la flor se colocó de manera que parezca que esta pisando sobre la portada.

De las dos variantes seleccionadas, se elige esta última como portada definitiva, pues a pesar de que en la anterior es más claro el mensaje, las tonalidades grises, hacen que se vea triste la imagen y se pierda el impacto, en contraposición al colorido de la segunda opción.

Es considerable el punto de que el público va primeramente a buscar música, sin embargo la idea de crear una concientización será uno de los puntos secundarios, si el receptor es atraído por la portada, ésta en muchos casos, lo llevará a ver la contraportada, donde existe una frase textual que permite la decodificación completa del mensaje. Esta portada también tiene como punto a favor el que se establezca de inmediato la atmósfera de tranquilidad. Los colores nos apoyan en este sentido. La otra portada nos puede llevar a la depresión por los tonos grises.



JUSTIFICACION

La imagen ilustrativa junto con el nombre del grupo SUPERVIVENCIA, son signos que al presentarse en cualquier soporte gráfico se convierten en objetos que indican la música que representa. Por medio de realización de la ilustración y las palabras es como se aprecia y se ve esta información. El receptor al leer estos elementos crea un concepto acerca del mensaje. En el caso de esta propuesta gráfica, el concepto parte de la portada del disco identificado por el nombre "supervivencia".

La composición de dicha portada contiene elementos gráficos que son: Las mariposas monarca, ya que forman parte de especies en riesgo. Una flor conformada por elementos separados donde el tallo de la flor es una figura humana, los pétalos de la flor, se sitúan en lo que sería la cabeza, y en una de las manos se encuentran otras flores. De la parte inferior izquierda, emergen de unas nubes las mariposas monarca, estas se dirigen a la flor, para reforzar la idea, una de ellas se encuentra entre los pétalos. El nombre del grupo "supervivencia" está ubicado en la parte superior izquierda. El cielo rodea la imagen de la flor y llena el espacio de toda la portada como parte del fondo.

Aquí los signos están relacionados directamente con el objeto, convirtiéndose en señales, pues fueron creados intencionalmente. Así, la importancia en esta propuesta radica en el simbolismo de la imagen: la flor, conformada por la figura humana es señal de que el hombre como especie forma parte de la naturaleza, la flor a la vez es señal de alimento a las mariposas. El cielo elemento

representativo de la naturaleza, las nubes representan el medio ambiente de donde emergen en busca de alimento.

Existe otro elemento de relación de signos con el receptor, que es la palabra supervivencia, aquí el receptor hispano-parlante identifica la palabra estableciendo un vínculo comunicativo que refuerza y permite una mayor comprensión del mensaje. La tipografía con formas puntiagudas establece un antagonismo sutil dado por la tranquilidad de la imagen, esto además refuerza el significado de la palabra supervivencia, que es la lucha por vivir, en este caso refiriéndose a las especies en riesgo.

La imagen global pretende también generar estados anímicos, ya que el receptor encuentra elementos visuales que le sugieran la expresión musical del New Age por ello la utilización del color fue pensada con esta intención, ya que el receptor busca atmósferas que evoquen tranquilidad. Así el azul degradado del fondo evoca sentimientos profundos, existe un dominio del color verde oscuro dado por el tallo de la flor evocando de manera inmediata la relación de elementos de la naturaleza, así la percepción del contenido musical no se desliga del fundamento de la música New Age que establece musicalmente atmósferas finas y suaves para relajarse. La ilustración global encierra una atmósfera tranquila, y a pesar de que la imagen tiene movimiento dado por las mariposas.

no intervienen en el reflejo de la pasividad en la imagen. El azul del cielo contrasta con las nubes lo que altera el valor emotivo relacionado con la profundidad, esto sugiere en cambio en la sensibilidad del receptor que lleva su estado anímico a situaciones de tensión mínima. La tipografía sugiere gran impacto visual lo que determina la percepción de los trazos puntiagudos que rompen con la armonía dada por el color y los elementos visuales.

Es importante considerar la esencia de la idea general que se transmite, en donde la portada forma parte de una comunicación que determina el argumento final generado por la fuente emisora.

ENFOQUE GENERAL:

Como se mencionó en el cuarto capítulo respecto a la clasificación de las técnicas de comunicación del autor A. Dondis, la portada reúne varias de ellas.

Inestabilidad, ya que la portada provoca una inquietud dada por la flor, que se encuentra en la parte derecha, esto genera un mayor peso en esta parte, sin embargo esta inquietud es lo que atrae la mirada y provoca un impacto visual.

La imagen resulta compleja debido a los elementos que la conforman, cielo, nubes, flores, mariposas. Es una imagen profunda determinada por el cielo y las nubes, que establecen dimensiones y planos dentro de la composición.

Encontramos cuatro tipos de retórica dentro de esta imagen, la primera sería la personificación, en donde la imagen humana representa a objetos inanimados o abstracciones que en este caso sería la figura humana que significa la flor. Al mismo tiempo es una alegoría ya que esta se convierte en símbolo de la participación del hombre con la naturaleza.

Existe también un sinécdoque debido a que hay una relación entre sus partes y el todo, dependiendo una de otra, por último se muestra el juego de vocablos entre el nombre del disco y la imagen puesto que los dos se complementan y se explican.

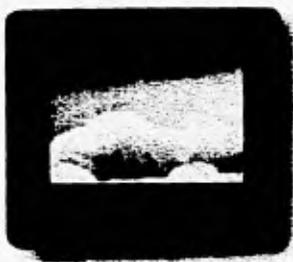
Finalmente la relación entre el texto y la imagen es de anclaje, ya que el texto señala lo que deberá leerse en la imagen.

DESARROLLO TECNICO DE LA PORTADA



1

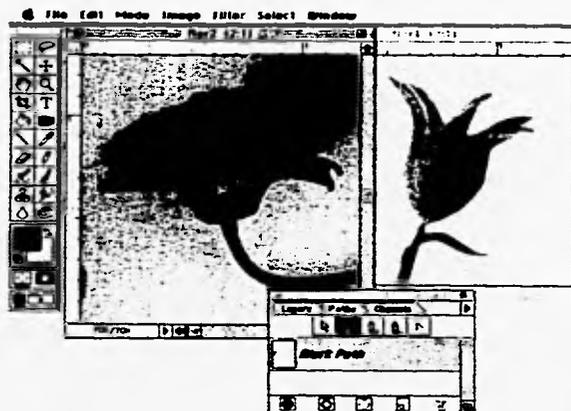
Se tomaron fotografías de reproducción de archivos fotográficos en película Fujikrome Velvia Asa 50. Cámara Canon 35mm. Se utilizó luz de día.



2

Fueron escaneadas las fotografías en un foto CD de Kodak para posteriormente ser alimentadas a la computadora.

ESTA FOTO NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA



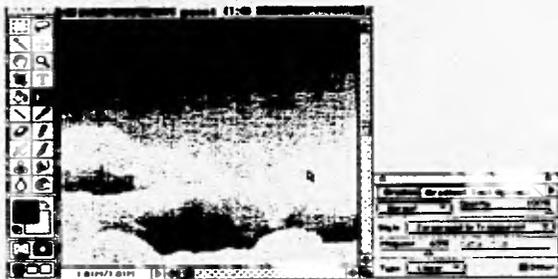
3 Se "recortaron las flores" con la herramienta de selección y se ajustó el color



4 Se eliminaron las sombras y se "pintó" la figura de verde, se ajustó el brillo y el contraste



5 Se "pegan" las flores en un Layer y se integran al cuerpo con la herramienta de goma, en la modalidad airbrush, con 20% opacidad.



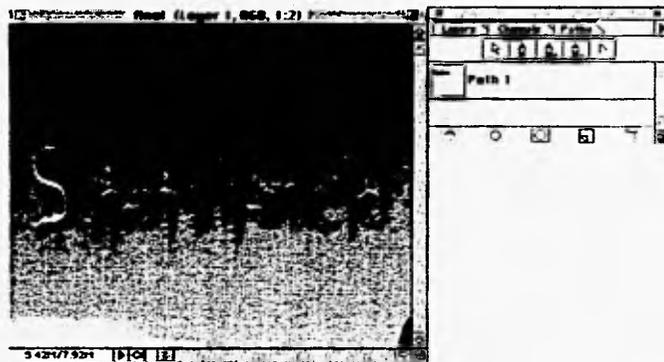
6 Se ajusta el color del cielo y con la herramienta de sello de goma (clonar) se agregaron unas nubes



7 Se "recortaron" las mariposas con la herramienta de selección y se le dió contraste a la fotografía

Supervivencia
Supervivencia
Supervivencia

8 Se trabajó la tipografía en ilustrator. Se ajustó el tamaño y posteriormente se pego al archivo de Potoshop como un path.



9 Se importó la tipografía como path a photoshop y con la herramienta de selección y se trabajó el efecto de color en la tipografía.



10 Se fueron pegando las mariposas mediante un layer y se fueron integrando a las nubes con la herramienta de goma en la modalidad airbrush. Se realizó la transparencia de algunas mariposas con la modalidad de opacidad

¿A que tipo de salida tengo acceso?

Una vez terminado el trabajo, este tendrá acceso a un tipo de salida, donde el archivo, se guarda en un disquette o syquest, dependiendo el tamaño del archivo, para ser transportado a un servicio pre prensa.



El considerar el tipo de salida a la que se tiene, en el caso de presentarse dummies, existen calidades de impresión que igualan mucho la calidad offset. Esto depende del tipo de impresoras a la que se quiera dar salida, existen la impresión de sublimación de tintas, impresoras 3M, que son de la más alta calidad, por otro lado existen impresoras como la de inyección de tinta, o impresoras láser en color, que ofrecen una menor calidad, pero pueden servir, de cualquier forma esto depende del presupuesto con que se cuente. Finalmente existen las impresoras láser en blanco y negro de muy buena calidad, sin embargo, este tipo de salida, generalmente es para la presentación de originales mecánicos en blanco y negro determinados por programas que se caracterizan por los principios de dibujo vectorial (geométrico o de precisión) como Illustrator y Corel Draw, así como para diseño editorial: Page Maker y QuarkXpress.



CONTRAPORTADA

Aquí se utilizó el fondo del cielo con las nubes, que en este caso actúa como señal de la desaparición de las especies, ya que no se encuentran los elementos visuales que están en la portada. La idea se refuerza a través de la frase 'Un mundo sin animales es un mundo sin belleza', integrándose en la palabra 'animales' el concepto general de vida. Se ubican en la parte central las ramas que incluye el disco que son los nombres de los animales.



DISCO

Una textura conformada por la mariposa monarca, es parte del diseño en el disco, esto genera un sentido coherente en la integración global de la portada y contraportada, respetando los elementos visuales que integran la portada. La textura de las mariposas resulta interesante y forma un carácter de distinción en el disco.





CONCLUSIONES

Y

BIBLIOGRAFÍA

CONCLUSIONES

Cuando se finaliza un estudio de esta naturaleza en el que se integran aspectos teórico- prácticos, podemos afirmar que las bases que sustentan al Diseño Gráfico están establecidas y que no solo se trata de proyectos sin fundamento llevados a la práctica. En el caso particular de las portadas de discos, una solución inspirada puede ser conseguida de forma intuitiva, ya que como se menciona en la introducción, la música es abstracta, de ahí que la interpretación personal del diseñador sugiera formas expresivas que generen una solución gráfica con un alto nivel de abstracción. Sin embargo este conjunto de expresiones intuitivas, con fundamentos teóricos enriquecen el diseño llegando a mejores soluciones.

Se menciona a continuación una serie de reglas asimiladas y aprendidas que pueden servir como base para el desarrollo de portadas de discos, y que han sido aplicadas en este estudio:

- 1) Se debe tener en cuenta un antecedente teórico de los géneros musicales, con el fin de entender y considerar el gusto y preferencia del público que escucha determinado tipo de música.
- 2) Es importante considerar el antecedente teórico en particular del género en el que se encuentra la música que incluye el disco, ya que esto nos permite conocer de manera específica, el surgimiento, las tendencias, los ritmos, los

instrumentos que se utilizan, la estructura musical, el público que la escucha, su ideología y sus gustos. Con esto el diseñador amplía su conocimiento dentro del género y logrará entender lo que el público busca. Así el diseñador delimita su campo de acción, empero su creatividad se genera a partir de estos conceptos.

- 3) Debe existir una estrecha comunicación con el o los autores del disco, esto permite comprender lo que se quiere proyectar en él, así se debe tener una idea clara de lo que se quiere obtener en la portada.

- 4) Los elementos teóricos del diseño son la base importante antes de realizar la portada, los cuales sustentan el análisis de la propuesta que se realiza. Las técnicas visuales y las figuras retóricas ofrecen al diseñador una amplia gama de medios para la expresión gráfica en la composición de sus mensajes. La observación de las portadas de discos dentro del género sobre el que se está trabajando, permite definir los elementos que conforman las portadas, así se establece un mejor entendimiento en los mensajes.

- 5) Para realizar cualquier trabajo de diseño es necesario conocer la variedad de técnicas y materiales que existen en el mercado, de esta manera el diseñador, elegirá la técnica que prefiera, para ejecutar eficazmente su trabajo, pudiendo, inclusive, dar un carácter y estilo a su imagen.

6) A partir de que nacen las ideas, las opciones serán tan variadas como el cliente lo desee, en este caso los músicos, la compañía etc., ya que la versatilidad de imágenes, exploran todas las opciones posibles, permitiendo llegar a una mejor solución.

Al hablar concretamente de las partes que integran este estudio, se desarrollaron elementos teóricos para la resolución de la portada, partiendo de una definición específica, donde la intención es crear un sentimiento de reflexión y concientización hacia el receptor a través de un mensaje refiriéndose a especies con riesgo de extinción en México. El estudio plantea también la representación de la música que incluye el disco y por lo tanto la representación del New Age. En esta tesis se presentó una base teórica de investigación que apoya los elementos y mensajes visuales en las portadas de New Age. Se presentan también algunos de los recursos con los que cuenta el diseñador como medios de apoyo en la expresión gráfica. Así las técnicas visuales y figuras retóricas se presentan como base teórica. Se hace un análisis de las portadas de disco del género New Age, que determinan la comprensión del lenguaje en esta área. Todo esto con la intención de tener los fundamentos y la justificación de las propuestas de diseño.

La portada se realizó mediante el uso de la computadora, por ello, se hace una referencia específica de esta herramienta, las plataformas que se manejan y los programas que se utilizan actualmente, ya que dicha herramienta está en

desarrollo y para muchos diseñadores principiantes, es información poco explorada.

Es importante introducirse en el uso de éstos equipos, ya que la computadora es una herramienta más, y se está se está convirtiendo en una herramienta esencial en cualquier proceso de diseño, y mientras más estemos en contacto con ellas más podremos descubrir lo que se puede lograr. Recordemos que lo que estamos viviendo es sólo el principio de una era tecnológica, donde la herramienta cambia y las oportunidades que se abren a los diseñadores con talento que a la vez dominan estos equipos, tienden a romper los límites vigentes.

Al finalizar este trabajo, se determinó cual sería la portada de disco, se realizó el análisis a través de los niveles de interpretación (sintáctico, semántico y pragmático) así como el análisis de elementos y técnicas visuales, así como la relación teórica dada en los capítulos anteriores.

La portada del disco termina siendo atractiva, por la pieza de comunicación acústica que encierra y se convierte en parte de una unidad de multicomunicación, la cuál el comprador adquiere. Hasta este punto la portada es transformada en una obra de presentación creativa e inicia una vida propia, ya que el comprador es el que le da un valor especial a cada portada, ésta podría ser una obra de arte para el que la compra y quizá algún día habrá coleccionistas que se quedarán con las portadas y tirarán los discos, como lo han significado las

exposiciones que se hacen sobre las 100 mejores portadas de discos (México 1993) a lo largo de la historia del Rock en donde no importó el contenido música ni la representación del grupo, lo importante fue el diseño gráfico de la portada.

Para terminar, es importante mencionar una de las experiencias más enriquecedoras en este proyecto, que fue la incursión del Diseño Gráfico en diferentes áreas, como la música, el género New Age, la aportación medioambiental, y el uso de la computadora como técnica de realización. Hay que resaltar la importancia que tiene el Diseño Gráfico en la realización de proyectos de esta naturaleza y enfatizar que mediante el aprendizaje de visualización y percepción de imágenes, objetos y situaciones reales, el diseñador podrá concluir su trabajo dejando una huella, es decir plasma su carácter de modo propio, reflejando a la vez un momento histórico en el que vive.

BIBLIOGRAFIA

Alan Swan, El color en el Diseño, Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1984

Beaumont, Michael. Tipo y Color, Ed. Hermann Blumme, España, 1988

Brenner de Aisenwaser, La Música Clásica, Ed. Spantrac, New York, 1983

Beristain, Helena, Diccionario de Retórica y Poética, Editorial Porrúa, México, 1988.

Braham, Bert, Manual del Diseñador Gráfico, Celeste Ediciones, Madrid, 1991.

Carol Xavier, Introducción al Diseño Asistido por Computador, Comunicación Serie, Madrid, 1985.

Dalley, Trencé, Guía Completa de Ilustración y Diseño, Técnicas y Materiales, Hermann Blume Ed., Madrid, 1981.

Dean, Roger, Album Cover Vol. 1, 2, 3, 4, y 5. Ed. Paper Tiger, Gran Bretaña, 1979-85.

Dondis, D.A., La sintaxis de la Imagen. Introducción al Alfabeto Visual, Colección Comunicación Visual, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1984.

Fleming William, Arte, Música e Ideas, Ed. Interamericana, México, 1909.

Fiske, John, Introducción al Estudio de la Comunicación, Ed. Norma, Colombia, 1984, pp. 1-141

Folleto Titulado: The Evolution of recordings, publicado por la Audio Engineering Society, New York, 1977.

Herdeg, Walter Graphic Record Covers Ed. Blume, Barcelona 1908.

Hulburt, Allen. Diseño Foto/Gráfico. Ed. G.Gili, Barcelona, 1985.

Huyghe, René, Diálogo con el arte, Editorial Labor, Barcelona, 1965.

Jennings, Simmon, The New Guide to professional Illustration and Design, London, 1987.

Kandinsky, W., De lo Espiritual en el Arte, Ed. Barrai, Barcelona, 1973,

Meyerowitz Michel, The Graphic Designer's Basic Guide to the Macintosh. Austral International, E.U. 1985

.Meggs, Philip B., Type and Image, Van Nostrand Reinhold, New York, 1989.

Michael Beaumont, Type and Color, Ed. Herman Blume, 1984.

Pfeifer, Ken., Compact Disc Packing, Rockport, Massachusetts, 1987.

Prieto, Daniel, Retórica y Manipulación Masiva, Premia Editora, México 1885.

Prieto, Daniel C. Elementos para el Análisis de Mensajes, ICLE, México, 1988.

Sward, Diane. How to Make and Sell your own Record, Ed. The Headlands Press, California, U.S.A., 1984.

Spencer Drate, Design for Music, PBC. International, New York, 1981

Urbia, Joshep, Curso de Diseño Gráfico, Hermann Blume Ediciones, Madrid, 1988.

Marshall, Hugh. Diseño Fotográfico Ed. G. Gili, Barcelona, 1990.

Stevens, Stansley, Sonido y Audición, Ediciones Culturales, México 1905

Urbia, Jhosep, Curso de Diseño Gráfico, Vol. 1, IDEP, Madrid, 1884.