

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO



ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS

LA ILUSTRACIÓN DIGITAL COMO RECURSO EN LA ELABORACIÓN DE UN CARTEL PARA FOMENTAR EL DEPORTE (KARATE DO)

Tesis Que para obtener el titulo de:
Licenciado en Diseño Gráfico

Presenta:

José Carlos Garrido Urbina



DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACION
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLASTICAS
XOCHIMILCO D.F.

México D. F.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

1997



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.

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, Rebeca Urbina de Garrido y Juan Garrido Jarquin, por el cariño, el gran apoyo y la confianza que han depositado en mí. Lo cual hizo posible el logro de una de mis mayores metas.

Gracias.

A mis hermanos, amigos y profesores por sus consejos y ánimos que me han dado para continuar por el camino de la diaria superación personal.

En especial a mi hermana Rebeca D. Garrido por brindarme su tiempo tan valioso y su ayuda constante e incondicional.

Gracias.

Sobre todo a mi querida Ana Laura, por ser como es.
Por su gran ayuda y constante apoyo.
Gracias por todo y lo más importante, gracias por creer
en mí.

Con todo mi amor
José Carlos

Con especial agradecimiento por el tiempo dedicado a la realización de este trabajo así como por sus valiosas asesorías a los profesores:

Lic. Manuel Velázquez
Lic. Francisco Estrada
Mtro. Roberto M. Gómez
Lic. Sergio Carréon
Lic. Guillermo A. Rivera

Gracias

TESIS:
LA ILUSTRACIÓN DIGITAL COMO RECURSO EN LA
ELABORACIÓN DE UN CARTEL PARA FOMENTAR EL
DEPORTE (KARATE DO)

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
1. LA ILUSTRACIÓN DIGITAL	8
1.1 Antecedentes de la Ilustración Digital	9
1.2 La Ilustración Digital en el Cartel.	14
2. EL CARTEL COMO MEDIO PUBLICITARIO	20
2.1 Comunicación visual.	21
2.2 El Cartel.	24
2.3 Tipos de cartel.	29
2.4 Elementos gráficos que componen un cartel.	32
2.5 Composición.	35

2.6 Técnicas visuales de composición.	36
3. PROPUESTA GRÁFICA	49
3.1 Breve semblanza de la disciplina deportiva Shotokan karate do.	50
3.2 Lluvia de ideas, Primeras imágenes, Proceso creativo.	52
3.3 Propuestas elegidas.	63
4. CONCLUSIONES	78
BIBLIOGRAFÍA.	82

INTRODUCCIÓN

Las profesiones más recientes, aquellas cuyo futuro de éxito ha comenzado ya con gran fuerza, están ligadas inevitablemente al mundo cada día mas extenso y complejo de las computadoras. Casi puede afirmarse que no hay empresa moderna, ni profesional integrada en una actividad de hoy, que no las consideren instrumento de trabajo imprescindible. La tecnología lo está invadiendo todo probablemente para bien, incluso del diseño. Y por supuesto, también el abundante campo imaginativo de los dominios del arte.

"En los países altamente desarrollados desde el punto de vista tecnológico, se cree que en tres años el 75 por ciento de los trabajos estarán relacionados directamente con las computadoras." *

En nuestro país, esta situación tardará en presentarse algunos años más, pero inevitablemente se dará cuando menos en las áreas urbanas.

* Melvin L. Prueitt, El arte y la computadora

La computadora no imagina, no diseña pero, facilita de manera extraordinaria que el diseñador lo haga brindándole una gama tan amplia de recursos que al poco tiempo esa misma facilidad de crear suele traducirse en un aumento considerable de la capacidad para diseñar.

La computadora nos permite ver alternativas que años antes ni nos plantearíamos por impracticables; nos da recursos de dibujo, mayor rigor plástico ya que podemos revisar, corregir, volver sobre lo ya hecho y elegir lo que nos parece mejor.

La computadora no tiene la capacidad de elegir, nos da la posibilidad de tener el control de todos los procesos, y sobre todo nos da la capacidad de ver a velocidad increíble plasmadas nuestras ideas.

La computadora única y exclusivamente es una herramienta más, de la que puede echar mano el diseñador gráfico sin que esto quiera decir que se olvide de las herramientas tradicionales.

Ha aparecido una nueva herramienta que es indispensable en el futuro del diseñador, la computadora, capaz de almacenar, acceder y manipular grandes cantidades de datos, tales como los contenidos en una imagen. Las oportunidades que se abren a los diseñadores con talento, que a la vez sean expertos en el manejo de las computadoras, son ilimitadas.

Una de las satisfacciones de vivir en una época tan inestable como la nuestra es el placer de ser testigo del nacimiento de inventos, tendencias e ideas, que serán elementos esenciales de las nuevas generaciones. La ilustración digital es uno de esos elementos.

El diseño mediante una computadora es una realidad de enorme aceptación en los productos editoriales y publicitarios, cada día mas importantes, más perfectos y más sofisticados. El diseño con ayuda de una computadora se ha difundido tan fuertemente, que podemos referirnos ya a un nuevo campo en nuestra profesión.

La computadora nos proporciona, a nuestras indicaciones, las imágenes más elaboradas, la cual hace mas fácil el proceso, con una gama muy completa de colores, texturas, luces, sombras, según la perspectiva que nos interese.

Al realizar este cartel se observó que las características del mismo en particular reunían los elementos gráficos indispensables que puede manejar un diseñador gráfico a partir del manejo de la ilustración digital.

Los motivos que me llevaron a la creación de el cartel fue la necesidad de difundir a través de un medio eficaz y funcional algo de tanta relevancia como es el deporte, puesto que es necesario que nuestro país se preocupe por fomentarlo, apoyarlo desde temprana

edad, para que el individuo crezca con una conciencia motivadora la cual lo lleve a elegir la disciplina deportiva que más le agrade y satisfaga, como sería el caso del karate do, que a través del cartel se puede invitar a los deportistas a practicar las artes marciales como el Shotokan a los diversos torneos nacionales que se realizan en diferentes épocas del año. Lo que les crea un espíritu de competitividad, lucha y superación personal.

Se utilizó la técnica de ilustración digital en lugar del método tradicional ya que el primero ofrece varias ventajas y alternativas que las otras técnicas ya no pueden proporcionar.

Lo básico radica en que a través de la ilustración digital obtenemos una gran variedad de efectos visuales teniendo la posibilidad de interactuar con distintas herramientas que nos da la alternativa de trabajar con la ilustración desde su mínima expresión y trabajarla con una gran gama de posibilidades que las técnicas tradicionales no las proporcionan en toda su magnitud o que tardaríamos demasiado tiempo en realizarlo.

1. ILUSTRACIÓN DIGITAL

1. ILUSTRACIÓN DIGITAL.

1.1 ANTECEDENTES DE LA ILUSTRACIÓN DIGITAL.

Hace varios cientos de años, durante el Renacimiento, no había radio para difundir las noticias, ni televisión para mostrar las nuevas obras de arte tan destacadas. La mayoría de la gente no se percató de que la sociedad estaba sufriendo un cambio. Las noticias se difundían lentamente. Quizá hayan sido necesarios todos estos siglos para valorar el impacto del Renacimiento sobre la humanidad.

Actualmente está evolucionando el mundo del diseño, y puede ser tan profundo a largo plazo como lo fue el Renacimiento. Esta ocurriendo tan rápidamente que, aparte de algunos círculos de personas, la mayoría no se han percatado de ella. Las computadoras, unidas a sofisticados equipos gráficos, son las nuevas brillantes herramientas de los diseñadores, proporcionando crecientes posibilidades para la creación de nuevas formas artísticas que sería imposible o difícil de producir con otros medios.

El hombre por instinto, pensó que podría crear imágenes para que los otros las vieran. Utilizando herramientas sumamente rudimentarias, grabando imágenes

en lugares en los que el tiempo y el clima no las pudieran borrar. Mientras los individuos de éstas tribus pintaban sus cuerpos para luchar con otras tribus competidoras, el pintor llevaba sus preciosos pigmentos a las cuevas subterráneas y, bajo una luz muy tenue, producía en las paredes de las cavernas obras, lo que ahora le llamamos obras de arte inmortales. En cuanto el hombre desarrollaba nuevas herramientas para la importante tarea de la supervivencia, el hombre inventaba formas de utilizar las herramientas para crear belleza. Esculturas tallados con martillo y cincel. Los explosivos utilizados en la guerra también se utilizan para llenar el cielo con espectaculares fuegos artificiales, y con dinamita se han cincelado caras en algunas paredes de montañas. Las lentes y las emulsiones sensibles a la luz llevaron al arte fotográfico. Los compresores de aire nos han traído la pintura a pistola, los láseres nos han proporcionado los espectáculos de luz. La imprenta, no solo hizo más potente la pluma, sino que también expandió por todo el mundo las artes gráficas.

Desde la prehistoria el hombre ha tratado de facilitarse el trabajo, para ello ha tenido la necesidad de crear, inventar y construir herramientas.

Todas las herramientas han nacido a partir de necesidades, ahorran tiempo, fuerza en el trabajo.

Las computadoras son únicamente herramientas.

El diseñador con ayuda de una computadora puede crear imágenes para la ciencia, los negocios, o para el arte en general.

La característica más valiosa de una computadora es que puede seguir muy rápidamente las instrucciones. Sin importar lo complejo que sea el conjunto de ellas. De hecho, el programa puede llegar a ser tan complicado y con tantos elementos interconectados que el programador llegue a no entenderlo completamente y pueda tener dificultades al corregir errores en él, pero las computadoras obedecen fielmente todas las instrucciones, incluyendo las erróneas. Propiciando un avance en la ilustración.

A partir del siglo XIX la tecnología empezó a crecer, no sólo en cuestiones de maquinaria y procesos de impresión sino sobre todo en la variedad de colores que se pusieron a disposición del ilustrador agregándose nuevos tonos al espectro.

Amplios campos de trabajos para el ilustrador se abrieron con la publicidad en los medios impresos, en el transcurso de la segunda mitad del siglo XIX.

Ya en el siglo XX la existencia del cine y de la televisión le han aportado nuevas posibilidades de desarrollo a la ilustración digital. Teniendo el ilustrador más posibilidades y más medios de difusión.

Los avances tecnológicos en la reproducción e impresión de materiales a todo color, han permitido su profusión en periódicos, revistas, carteles, y libros ilustrados.

Las computadoras reducen gran parte del trabajo. Las computadoras no diseñan, sino que únicamente ayudan al diseñador. El diseño con computadora, es un producto de la mente humana, elaborado con estudio e imaginación. Depende de la destreza manual del diseñador, y de la habilidad, la concepción de nuevas ideas visuales y el desarrollo de métodos lógicos para formar imágenes.

Las computadoras, no solo han invadido las universidades, los laboratorios y los negocios, también han entrado por millares en los hogares.

Los diseñadores con computadora pueden incluso cambiar fácilmente el tamaño, la forma, la posición y el color de cualquiera de los objetos que haya en la ilustración. Si alguna estructura en la ilustración no parece adecuada y el diseñador no puede hacerla aceptable tras varias modificaciones, la estructura, siempre se puede eliminar sin que el diseñador tenga que preocuparse de repintar el fondo y volver a pintar en el lugar donde se encontraba este objeto.

Los diseñadores con computadora no son mejores que los diseñadores tradicionales, por supuesto, pero disponen de una nueva herramienta muy útil que les

permite explorar muchas más ideas, permitiendo bocetar, trazar, dibujar, escribir y diseñar con una mayor libertad, facilidad y rapidez.

1.2 LA ILUSTRACION DIGITAL EN EL CARTEL

La ilustración es la representación gráfica por medio de una técnica para visualizar alguna palabra o concepto y a su vez nos caracteriza de manera explícita un texto.

Como algunas técnicas de ilustración tenemos la acuarela, el óleo, el guache, fotografía, lápices de color, pastel y entre otros la computadora que es una excelente herramienta.

La imagen es la representación de alguna cosa sobre algún soporte, (en pintura, escultura, dibujo, fotografía, etc.) y esta puede ser una ilustración digital. El manejo digital es el más práctico y el que brinda una gama más amplia de opciones de entrada, manipulación y salida.

La entrada es manejada introduciendo la imagen con un scanner plano o manual. Las imágenes pueden digitalizarse en blanco y negro (se le llama escala de gris o monocromática) en colores delimitados y a todo color.

La manipulación es el manejo electrónico de imágenes que incluye aspectos tanto de hardware como de software. El procesamiento de imágenes tiene que ver

con altos requisitos numéricos, se necesitan computadoras mucho más poderosas que las que se utilizan normalmente para realizar tareas habituales de oficina.

La ilustración digital es el proceso de manipular una imagen por medio de una computadora. Esta convertida en una serie de puntos electrónicos. Cada punto electrónico o pixel posee un valor numérico que corresponde a los colores, el contraste, la brillantes etc.

Cuanto más puntos haya por pulgada, mayor es la resolución y mejor la calidad de la imagen. Sin embargo, cuanto mayor sea el número de pixeles contenidos en la imagen, mayor será el tamaño del archivo de la computadora y mas tiempo se requerirá para su proceso.

La ilustración digital ha avanzado a marchas forzadas durante la última década. Estos son los momentos iniciales del diseño por computadora, pero los dispositivos gráficos son ya tan sofisticados que se están produciendo carteles sorprendentes. En el futuro veremos una continua mejora en la resolución y en la calidad, dándole mucho más utilidad que las técnicas tradicionales. Puesto que facilita el proceso de graficar.

Los progresos de los programas de cómputo incrementan la velocidad y la utilidad de los sistemas gráficos. Las computadoras estarán implicadas en la realización de tareas más rutinarias, en el control de los equipos, en el mantenimiento y registro de las imágenes mientras que

el diseñador gráfico estará cada vez mas libre para visualizar y para crear.

Hay tres tipos de ilustración digital. La vectorial, la de Bitmap y la de 3D.

Se conoce como ilustración vectorial a la orientada al objeto, ésta se genera dentro de la computadora en base a vectores.

La ilustración Bitmap, conocida como ilustración Raster, ó mapa de bits, es llamada así porque los gráficos en esta técnica están formados por un gran mosaico generado por la división del plano en una cuadrícula que se da por el número de pixeles de ancho, es así que dada uno de los puntos del mosaico es un pixel.

Y la ilustración en 3D, esta basada en tres dimensiones, formada por 3 ejes; el eje de las abscisas "x" el eje de las ordenadas "y" y el eje de las cotas "z", largo, ancho y alto; Esta técnica no se emplea en un plano sino en el espacio, creando objetos tridimensionales.

Pintores, escultores, comunicadores y diseñadores etc; utilizan la imagen digital como una excelente posibilidad de trabajo, con una completa manipulación de las imágenes visuales, ya sean dibujadas, pintadas, fotografiadas etc.; gracias a las opciones que la tecnología de las computadoras que ha aportado mucha ayuda para las artes gráficas.

La reproducción técnica y masiva de las obras artísticas ha venido a modificar los conceptos acerca de las mismas y hoy por ejemplo, un cartel puede considerarse una auténtica obra de arte, aunque barata y descartable, al alcance de todos, sin dejar de ser una ilustración que comunica información o anuncia un producto.

El cartel, necesita a la ilustración digital hoy en día para proponer con mayor rapidez y eficiencia tanto como color, fotografías, tipografía, y estructura del mismo.

El cartel, intenta abordar la comunicación a través del simbolismo, el humor, la claridad. Sus atractivos son tan antiguos como las primeras pinturas rupestres.

El cartel perdura porque para ciertos propósitos sigue siendo insuperado. El hecho de que su producción sea poco costosa, posibilita su uso cuando otros medios más avanzados saldrían más caros. En las manos de un diseñador talentoso, un cartel con una buena ilustración digital, puede sorprendernos y provocarnos actuar e invitarnos a lo que se está tratando de comunicar.

El trabajo del diseñador gráfico, consiste en la creación de imágenes para comunicar mensajes, de modo que el público al que sean destinadas, reaccionen positivamente. Esto se logrará cuando en ellas se emplee impacto, creatividad, psicología, estética y originalidad,

en cuanto al espacio la forma, la proporción, el volumen, el color el tono y el estilo.

Las características de las imágenes se obtienen de un análisis previo a su realización en el cuál se determinará el carácter de estas imágenes, es decir se comprenderá a fondo qué se quiere comunicar, quién y cómo se va a reaccionar ante su finalización. Ya que todo ha sido investigado se procede entonces a resolver visualmente las primeras ideas que surgen a través del proceso creativo.

La imagen es sumamente dominante para el cartel. El cartel es un medio de comunicación que funciona e impacta fuertemente a nuestra sociedad pues siempre está a la vista de todos.

La imagen como el cartel, nos muestran la realidad, y una realidad es dinámica, porque se nos presenta en todos los medios que nos rodean, y para que haya una buena comunicación hay que tomar como referencia la imagen. Para que una imagen sea funcional necesita de una buena composición.

Las imágenes en los carteles, presentan como característica que se utilizan los colores primarios y secundarios con efecto de armonía y contraste, compartiendo las facultades del ser humano para provocar reacciones y sensaciones, superficialmente

logrando a la imagen un impacto visual para lograr así el objetivo propuesto.

La ilustración se emplea para complementar un texto como ya se ha mencionado, y para lograrlo se utilizan las diversas técnicas de representación que existen dentro del diseño gráfico las cuales hacen posible que esa imagen se presente con distintos aspectos visuales. Estas técnicas de representación se dividen en dos grupos: las gráficas y las visuales.

La gráfica se refieren a las representaciones que se hacen visibles por medio de instrumentos y técnicas con las cuales se crean texturas y tonos. Estos son los lápices, plumones, pastel, crayones, acuarela, carbón, guache, el aerógrafo, etc.

Las visuales son las técnicas que se hacen posibles por medio de procesos tecnológicos como por ejemplo: la fotografía y foto composición, impresión en offset, serigrafía industrial, xerografía, pictografía, etc.

Ahora con ayuda de la ilustración digital, el diseñador ahorra mucho tiempo al igual que trabajo, dominando una completa composición.

2. EL CARTEL COMO MEDIO PUBLICITARIO

2 EL CARTEL COMO MEDIO PUBLICITARIO

2.1 COMUNICACIÓN VISUAL

Un diseñador gráfico es capaz de satisfacer necesidades específicas de comunicación visual, mediante la configuración, estructuración y sistematización de mensajes significativos para su medio social. La comunicación, el diseño y las artes gráficas han venido a ser cada vez de mayor importancia y los sistemas que hoy se utilizan son cada día mas sofisticados. Nuestra manera actual de comunicarnos sigue siendo con palabras e imágenes.

La comunicación es la unión o contacto, es un enlace entre dos puntos. Para esto se necesita un emisor, un mensaje y un receptor.

La comunicación visual es parte de nuestra vida diaria, es un sistema de lenguaje construido por imágenes que pueden tener un significado igual o diferente para mucnas personas. La comunicación visual tiene sus limitantes confrontándola con el lenguaje verbal, pero una imagen es muy efectiva para la descripción de algún concepto, idea, u objetivo. Todas las imágenes tienen valores expresivos diferentes así como el receptor tiene modalidades de percepción visual diferentes.

Estas dos características se deben tomar muy en cuenta, para una fácil y eficaz comunicación visual.

Se puede también definir comunicación visual como todo lo que ven nuestros ojos.

Uno de nuestros sentidos por medio del cual se puede establecer la comunicación es la vista ya que la mayor parte de nuestras decisiones son a partir de lo que vemos. El acto de visualizar imágenes en nuestra mente significa comenzar a desarrollar el proceso de creación así como realizar un acto de comunicación mas eficiente.

A la comunicación visual se le considera como un medio efectivo ya que en la comunicación verbal se necesita una previa preparación para comprender el mensaje.

Al hablar de una composición visual, estamos citando un medio de comunicación o adiestramiento para elaborar mensajes con facilidad de comprensión ya que la capacidad receptiva en cada uno de nosotros es de manera diferente.

Dentro de la previsualización el diseñador maneja a su modo el elemento visual con las técnicas que más le convengan, en una serie de bocetos para realizar una selección de las mejores ideas.

Además de la previsualización, la composición visual también comprende diferentes técnicas visuales.

El Contraste es una de las técnicas mas visibles dentro de la composición, cuando en un mensaje visual la imagen coincide con el contenido crea resultados satisfactorios. Este problema es resuelto con el uso de técnicas visuales aplicadas según la información que quiera manejarse.

2.2 EL CARTEL

El cartel es un excelente medio publicitario, es una representación gráfica que se presenta en soportes situados en las fachadas, postes, columnas, paredes, ventanas, o en el interior o exterior de vehículos como camiones de pasajeros o cualquier otro transporte, en estaciones de ferrocarril, empresas de transporte, aeropuertos, campos de fútbol, escuelas, universidades etc. En el caso de cartel deportivo por lo regular se presentan en clubes y gimnasios.

Lo primero que se hace para elaborar un cartel es informarse sobre lo que el cartel debe anunciar, después desarrollar todas las posibilidades gráficas de esa información, llegando hasta las últimas consecuencias de expresividad, creatividad, visibilidad etc.

Después, se deben encontrar ideas y dibujarlas; expresar éstas ideas en síntesis gráficas y comprobar cuales de éstas ideas son validas. Todo esto para tener una función adecuada.

La percepción es una sensación, es una impresión material hecha en nuestros sentidos por alguna cosa exterior, comprendiendo y conociendo el mensaje.

El cartel es un medio de comunicación que busca la inmediata efectividad de su mensaje lo que significa que debe sintonizar con el sector de población al que va dirigido.

En su forma actual (la de una imagen asociada a un texto), el cartel, instrumento de promoción (deportiva, política, comercial o turística) o anuncio de algún espectáculo o evento, cuenta con algo más de un siglo de existencia. El origen del cartel moderno se sitúa, efectivamente, en el siglo XIX, apoyado por la difusión del empleo del color.

Jules Chérel en 1866 fue el iniciador, en Francia, de este nuevo medio de expresión y comunicación.

Cassandre, en 1933, definió cual debía ser la actitud correcta del artista entre este medio artístico de comunicación: "El cartel no es ni pintura ni decorado teatral, sino algo diferente, aunque a menudo utilice los medios que le ofrecen una u otro. El cartel exige una absoluta renuncia por parte del artista. Este no debe afirmar en el su personalidad. Si lo hiciera, actuaría en contra de sus obligaciones."*

Como medida internacional el cartel publicitario común mide:

70 X 100 cm. 50 X 70 cm. 35 X 50 cm. y 25 X 35 cm.

Estas medidas varían dependiendo del tema, de las necesidades del problema, así como la distancia a que se debe percibir.

Prefiero utilizar en este cartel deportivo la medida de 35 X 50 cm; pues no necesariamente se requiere de mas espacio. En lo que a su apreciación se refiere es más que suficiente.

El cartel es una forma de combinación de colores, un juego de técnicas y elementos con que cuenta un diseñador, para satisfacer necesidades de comunicación visual. En la actualidad el auge publicitario, comercial, institucional y cultural ha creado su propio lenguaje y ha dado paso a nuevas formas de comunicación cada vez mas eficaces. Una de las formas a las que me refiero es el cartel relacionado con todas las formas de comunicación visual.

El cartel es muy usado en muchas campañas publicitarias. Pero mi objetivo y el uso que le daré es el de invitar a todos los jóvenes mexicanos a participar en la disciplina de defensa personal llamada "Karate Do".

*Barnicoat J. "Carteles Historia"

El cartel es un magnífico recurso para la formación de conductas positivas, ya que por sus características especiales es muy versátil y se adecua a las necesidades que se presentan en el proyecto.

La función del cartel consiste en sugerir, despertar el interés del receptor introducirse con agilidad en la mente del observador, hacer que recuerde el mensaje informativo, persuasivo o de otro tipo. Produce toda una serie de mecanismos psicosociológicos en el receptor, actúa como informador, tiene funciones de tipo ambiental, estético y de orden creativo.

Dentro de sus cualidades, una de las más importantes es la de atraer, impactar y luego informar, siendo lo más breve posible, puesto que no conviene saturar de información teniendo un espacio tan pequeño.

El motivo gráfico o la imagen, proporciona la atracción inicial, por consiguiente debe ser llamativo, complementado con el texto, que se debe leer a distancia considerable. Eligiendo como ya mencioné el cartel medirá 35 por 50 cm., este se aprecia a una distancia hasta de 8 m.

El cartel debe influir en el receptor de forma impactante y rápida, con esto se entiende que el mensaje debe estar al alcance de todo receptor o en especial hacia aquel receptor al cual va dirigido.

El buen cartel es aquel en que el texto no tiene sentido sin la imagen, y la imagen no tiene sentido sin el texto.

Otra función específica del cartel es proporcionar información sobre actividades sociales, educativas, culturales, políticas y en este caso deportivas. Ayuda a formar hábitos para conservar la salud, mejorar el ambiente, conservar los recursos naturales, problemas de distribución y ventas de productos y servicios, educar en el conocimiento de lugares objetos señales de circulación, formas de conducta etc.

2.3 TIPOS DE CARTEL.

El cartel se divide en tres tipos: informativo, formativo e informativo formativo.

El informativo como su nombre lo indica, se utiliza para dar a conocer algún evento o actividad, como cursos, conferencias, reuniones sociales, juntas, convenciones o cualquier otro evento, utiliza un tratamiento de tipo directo sin deformaciones en cuanto a la información, esto se debe que en la mayoría de los casos su mensaje es de mucha importancia. Y casi siempre se apoya en un texto para reforzar su contenido, en algunos casos existen carteles que solo llevan texto, en los cuales en la mayoría de los casos, se convierte en motivo gráfico.

En este caso, se recomienda la utilización de fondos vivos que llaman la atención, que despiertan interés en el observador y lo inducen a enterarse del contenido.

La combinación de la imagen con el texto refuerza la información que despertó interés en el receptor y lo mueve a enterarse del contenido, es recomendable utilizar textos cortos en colores contrastantes que proporcionen sólo la información indispensable.

Formativo. Se utiliza como un medio para hacer reflexionar como un acto de conciencia, nos forma hábitos y es capaz de hacernos cambiar de actitud. Este tipo de cartel es magnifico para estimular al publico en cualquier empresa. El cartel formativo es indispensable en esas instituciones. Ya que bien utilizado es un magnifico recurso para la persuasión, y formación de conductas positivas y es eficaz en la formación de hábitos para que los jóvenes tomen conciencia de la importancia que desempeñan dentro de la participación ciudadana.

En estos carteles, la ilustración domina sobre el texto, en el tratamiento de la imagen se aplican diferentes factores como son los físicos y emotivos, estos factores forman parte de la funcionalidad del cartel. Además de esto, debe poseer un intenso atractivo visual que llame la atención y tener gran fuerza comunicativa en su mensaje.

Informativo Formativo. Esta combinación de contenidos en un cartel, se hace pensando en las necesidades de cualquier persona, teniendo el derecho de recibir el contenido de nuestros mensajes, por lo que un cartel puede ser enviado a muy diversos contextos sociales. Por ello puede tener un carácter muy particular en cada persona dependiendo de cada caso.

Considerando mi propuesta de cartel como informativo formativo, puesto que esta informando e invitando a un evento, y a la vez es formativo ya que esta disciplina del karate que mi propuesta esta anunciando nos forma hábitos y es capaz de hacernos cambiar de actitud o comportamiento en los diferentes aspectos de nuestra vida.

2.4 ELEMENTOS GRÁFICOS QUE COMPONEN UN CARTEL.

La función del cartel es llamar la atención de una manera espontánea, esto quiere decir que debe ser muy independiente de la voluntad del observador. Entre los factores que desempeñan esta función, los más importantes son: motivo gráfico, tipografía y color.

El motivo gráfico (ilustración), con la imagen del cartel, nos resume la idea a su mínima o máxima expresión, sin dejar de ser clara y significativa. Entre más valor gráfico, más respuesta positiva tiene.

Otro de los elementos con mayor importancia es el color, que es fundamental en el cartel.

"El color, tanto como el de la luz como el del pigmento, se comporta de manera única, pero nuestro conocimiento del color en la comunicación visual va poco más allá de la recogida de observaciones, de nuestras reacciones ante el." *

Su importancia es de tipo psicológico, ya que está relacionado con las sensaciones del hombre. El color juega un papel importante dentro del cartel ya que es un instrumento de impacto. Este es un factor de primer orden para atraer la atención; actúa como una llamada de interés sobre el espectador.

*D.A. Dondis "La síntesis de la imagen"

Los contrastes de letras o formas sobre fondo de color son mas atractivos, además actúan sobre la capacidad reflexiva y emocional del receptor.

El impacto del color en el cartel depende de su tonalidad, claridad, saturación entre otros elementos. Así que, combinando una serie de colores de modo adecuado, se aumenta la eficacia de nuestro cartel y del mensaje a transmitir.

Los colores intervienen en la sensibilidad del hombre. Esto ha llevado a la utilización de los colores como medio de expresión emotiva, de las cualidades o ventajas que tiene el color para la elaboración de los carteles.

Por su parte, la principal función de la tipografía es reforzar el mensaje que nos refiere el motivo gráfico e informar la idea, evento o motivo del cartel, es un elemento importante en la composición si se utiliza un lenguaje claro y fácil de entender.

Uno de los objetivos obligatorios del cartel es que el mensaje debe visualizarse en pocos segundos, por lo tanto, el texto, debe de usar un mínimo de elementos para evitar competir con la imagen, aunque en algunos casos el texto puede ser el centro de interés del mensaje.

Para permitir una rápida percepción es recomendable que los textos sean cortos y claros, buscando al igual que la imagen, dar su mensaje y evitar palabras

o frases largas; se busca el texto que mejor explique el mensaje. El nivel cultural y social del receptor a quien va dirigido el mensaje es determinante en la redacción de los textos; dependiendo de lo que se quiera anunciar.

El encabezado es el título del cartel, es el elemento del texto que primero llama la atención, por lo cual generalmente se escribe con letras de mayor tamaño y con una o dos palabras que simplemente refuercen la imagen.

El pie es el texto complementario que refuerza al encabezado, el tipo de letra tiene que ser mas pequeña con textos cortos.

Tipo de letra: la familia de la letra debe corresponder a la estructura general de la composición, el tipo de imagen y la temática que se esta tratando. Eligiéndola según la ilustración o logotipo, dándole cierta combinación con líneas, curvas, plecas etc. según sea el caso.

El tamaño de la letra será elegido de tal manera que el texto pueda ser leído a una distancia aproximada de tres o cuatro metros.

2.5 COMPOSICIÓN

Es la distribución de los elementos anteriormente mencionados en nuestra área de trabajo.

El mensaje depende de la distribución que se de a nuestros elementos formando así unidad entre ellos.

Al hablar de una buena composición, me refiero a la efectividad que pueden tener los carteles armonizando todos los elementos que lo componen. El mensaje se integra a través de la composición, formando así una unidad que cumpla con las funciones de un cartel, permitiéndole conocer al receptor su contenido en un vistazo rápido.

Se debe evitar también la utilización de elementos aislados que interrumpan la continuidad de la composición, así que dentro del cartel debe existir una unidad de aspectos que funcionen conjuntamente sobre el receptor y clarifiquen el mensaje.

2.6 TÉCNICAS VISUALES DE COMPOSICIÓN.

Las técnicas visuales ofrecen al diseñador una amplia y surtida gama de medios para la expresión visual. Estas variantes implican muchas posibilidades de expresión y comprensión. Estas técnicas compositivas con las que cuenta el diseñador, son posibles gracias a las muchas y variadas opciones, combinando una u otra para así lograr una buena composición.

De la composición depende el mensaje y el significado, el mensaje y el método de transmitir ideas dependen del dominio que se tenga de la técnica usada.

El uso de las técnicas y la habilidad que se posea en el manejo de ellas es de gran importancia.

Algunas técnicas de comunicación visual son:

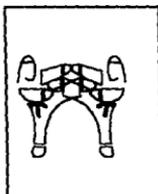


Equilibrio. Tiene una importancia de gran ayuda para el diseñador, así como el contraste, esta técnica es necesaria para la percepción humana.

Al llamar una figura equilibrada no necesariamente nos referimos a una simétrica.

Hay formas mas complejas en que se puede manifestar el equilibrio y ese proceso puede ser intuitivo en lugar de físico.

Es una estrategia de diseño en la que hay un centro de gravedad entre dos pesos.

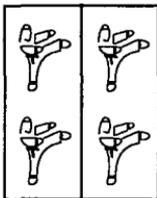


Simetría. Se establece un equilibrio simultáneo en que el elemento de un lado es similar al del otro, trazando a un eje central, aunque existen otras maneras de conseguir la simetría, la cual puede obtenerse cambiando elementos y posiciones, de forma que se equilibren los pesos.



Asimetría. No existe un equilibrio formal aunque se pueda lograr variando los elementos.

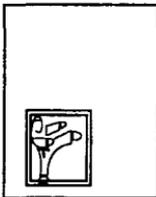
El equilibrio visual de este tipo de diseños es complicado porque requiere el ajuste de muchas fuerzas, pero al lograrse resulta muy interesante.



Regularidad. Se establece un orden por medio de la ubicación de los elementos. El desarrollo de un orden o método respecto al cual no se permiten desviaciones.



Contraste. Es una llamada de atención a todo significado, es el que define básicamente las ideas. Contraste de colores, tonos, sombras (cálido, frío).

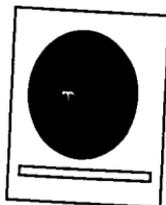


Tensión. Muchas cosas visualmente son inestables pero al aplicarse los ejes horizontal y vertical nos refiere una sensación de estabilidad. La tensión es una estrategia muy valiosa para usarla como refuerzo del mensaje en la comunicación visual.

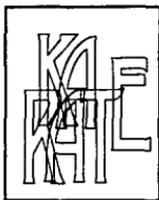
Contraste y armonía. El contraste es un elemento importante ya que en el campo visual es usado para enfatizar el significado del mensaje o simplificarlo, para que con este se manifieste, la luz que es la fuerza visual clave. La armonía es un elemento que ayuda a organizar y a equilibrar todo tipo de estímulos; aunque ambas se determinan como contrarios, las dos son muy importantes para el mensaje visual.



Audacia. Esta es una técnica que el diseñador debe usar con atrevimiento, seguridad y confianza en si mismo, pues su propósito es conseguir una visibilidad óptima.



Acento. Es la técnica que logra destacar uno de los elementos que conforman una composición para llamar la atención. Consiste en realzar interesantemente una sola cosa contra un fondo uniforme.



Transparencia. Es un detalle visual a través del cual es posible ver, existe la posibilidad de observar lo que hay al fondo de una composición visual.



Opacidad. Ocultar lo existente dentro de algo. Esconde elementos visuales. Es un detalle visual que no puede ser percibido con exactitud por el ojo humano.



Coherencia. Es la técnica de expresar la compatibilidad visual, desarrollando una composición dominada por una aproximación temática, uniforme, lógica y consonante.



Variación. Existe cambio dentro de un orden lógico. Esto se refiere, cuando la estrategia del mensaje exige transformaciones o alteraciones en los elementos que integran una composición. Ejemplo: La utilización de una palabra empleando tipografía con altas y bajas (mayúsculas y minúsculas).



Realismo. Esta técnica representa una forma de imitar la realidad, es una existencia efectiva y verdadera, como por ejemplo una fotografía de un paisaje.



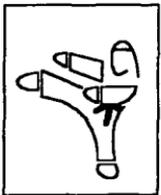
Distorsión. Es un cambio brusco de la realidad. Como sería la deformación de una figura humana, ya sea alargándole un brazo o una pierna para desfigurarlo.



Plano. Esta técnica visual se rige fundamentalmente de la ausencia de perspectiva, sombras propias del claroscuro y además carece de profundidad.



Profundo. Presencia de las formas; dando efectos de luz y sombras para sugerir la apariencia natural de la dimensión.



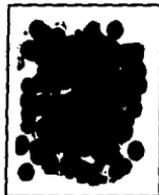
Singularidad. Esta técnica consiste en centrar la composición en un tema aislado e independiente, que no cuenta con el apoyo de ningún otro estímulo visual, sea particular o general. Enfatiza un elemento apartándolo de su entorno.



Yuxtaposición. Es la composición en la cual se juntan dos o más elementos existiendo una relación mutua.



Secuencialidad. Esta técnica esta basada en la respuesta compositiva a un plan de presentación que se dispone en un orden lógico con elementos iguales.



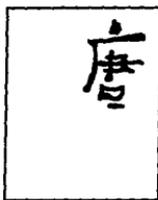
Difusividad. Esta técnica de comunicación visual es cuando la imagen no es fácil de distinguir, ya que no es lo suficientemente clara, creando un efecto de suavidad.



Simplicidad. Como su nombre lo indica, se manifiesta de una manera sencilla y elemental. Contribuyendo el orden, considerablemente a la síntesis visual. Esta técnica es libre de complicaciones o elaboraciones secundarias.



Complejidad. Su progreso de organización es complicado. Existen numerosos elementos. Implica una complicación visual, debido a la presencia de numerosas unidades y fuerzas elementales que da lugar a un difícil proceso de organización del significado.



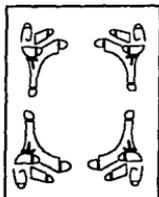
Unidad. Esta técnica es muy parecida a la de simplicidad pero en ésta, los elementos deben de estar interrelacionados entre si para parecer un solo elemento. Por ejemplo, la palabra shotokan se representa en el idioma japonés a través de un símbolo.



Fragmentación. Es la descomposición de los elementos y unidades de un diseño en piezas separadas que se relacionan entre sí, pero conservan su carácter individual.



Economía. Esta técnica es la presencia de unidades mínimas de medios visuales, la cual está integrada por elementos mínimos de composición.



Profusión. Es una técnica visualmente enriquecedora que va asociada al poder de elementos compositivos. Con esto me refiero que tiende al detalle, como es el arte barroco.



Reticencia. Esta técnica persigue una respuesta máxima del espectador construyendo un mensaje, utilizando el mínimo de elementos.



Exageración. Su forma de expresión es de manera amplia e intensificada. Se enfatiza de manera extravagante la imagen, dando una visión óptima.



Predictibilidad. Esta técnica sugiere un orden o plan muy convencional, recurre a lo ya establecido y con un mínimo de información.



Espontaneidad. Esta técnica se caracteriza por no tener planeado anticipadamente un orden determinado, lleva consigo un alto grado de emotividad, impulso. y libertad.



Actividad. Como técnica visual nos debe reflejar un elemento continuo de movimiento, logrando esto a través de la representación o de la sugestión, transmitiendo energía y vitalidad a la composición.



Pasividad. Es una técnica de representación estática que a través de un equilibrio absoluto se mantiene firme e invariable, logrando así un efecto de reposo.



Sutileza. Es la técnica que seleccionáramos para representar los elementos de una composición con gran distinción, refinamiento y delicadeza.

El diseñador con estas técnicas dispone de mucha flexibilidad, para crear una verdadera composición. La manera en que cada uno de nosotros utilice estas técnicas de composición depende de lo que se desee expresar o de las condiciones visuales que se quieran establecer.

La finalidad de tomar en cuenta estas técnicas es crear un mensaje que le llegue con eficacia a nuestro público.

Dentro de la composición es preciso analizar todos los elementos de que se disponga para después organizarlos conforme al efecto esperado.

3. PROPUESTA GRÁFICA.

3 PROPUESTA GRÁFICA.

3.1 BREVE SEMBLANZA DE LA DISCIPLINA DEPORTIVA SHOTOKAN KARATE DO

Su historia y su significado.

La historia del Shotokan está ligada a la vida de su fundador, el maestro Gichin Funakoshi. Su ocupación era la de maestro de escuela primaria donde tuvo la oportunidad de presentar una exhibición de karate.

Posteriormente Funakoshi formó un grupo para practicar karate en Okinawa, lugar en el cual tuvo la oportunidad de ofrecer exhibiciones a personajes importantes, esto en el año de 1921.

En 1922 el profesor Funakoshi realiza exhibiciones en la Escuela Secundaria Normal de alto grado para mujeres en Tokio, cuyo éxito le permite establecer relaciones con el señor Jigoro Kano creador de la disciplina del Judo y presidente del Kodokan. A partir de entonces Funakoshi se dedica totalmente a la enseñanza del Karate.

En 1936 por iniciativa de un comité formado por alumnos suyos se inaugura su nuevo dojo (gimnasio) al cual le ponen el nombre de Shotokan cuyo significado es

"La casa de las olas de Pino" y su origen nació de la observación hecha por Funakoshi del movimiento de los pinos que había en un cerro, ocasionado por el viento que sopla fuerte del monte Torao y que es muy similar al vaivén de las olas.

El tigre, emblema mundial de la técnica japonesa Shotokan significa que "el tigre nunca duerme" y simboliza el estado de alerta del tigre, listo para la acción y la serenidad pacífica de la mente.

A partir de 1941 con el inicio de la segunda guerra mundial se debilita la labor realizada por Funakoshi debido a la partida de muchos de sus alumnos que van a intervenir en la guerra y a la pérdida de su dojo por causa de uno de los muchos bombardeos que en esos años sufrió Tokio.

En 1949 nombran a Funakoshi como jefe instructor honorario de la Japan Karate Association.

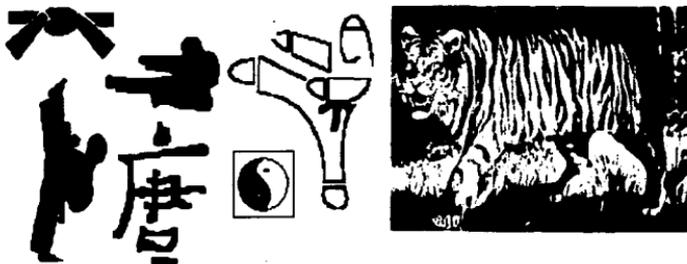
Como presintiendo su final en 1956 escribe un libro llamado "Karate Do, My Way of Life" el cual constituye su biografía, ya que muere el 26 de abril de 1957.

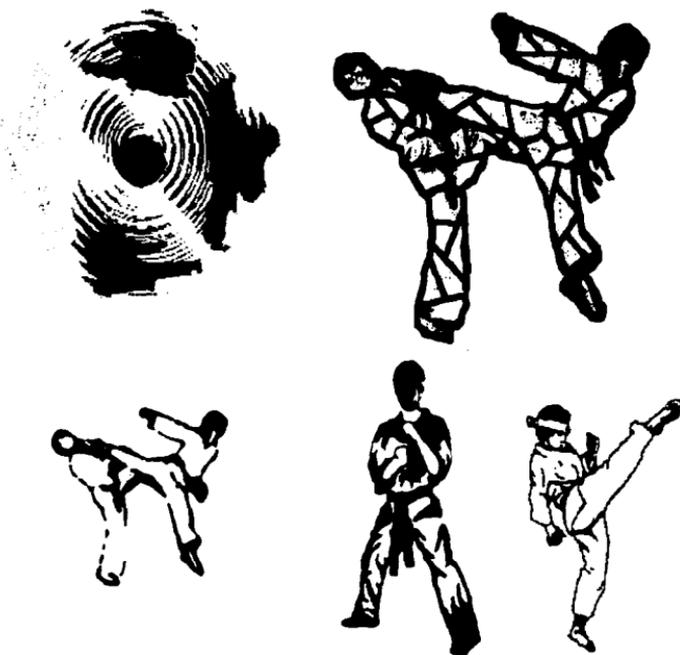
Gichin Funakoshi, creador del estilo Shotokan es considerado en la actualidad el padre del Karate moderno y la obra realizada por él sirve de base para la difusión de uno de los estilos más conocidos a nivel mundial de la disciplina del Karate.

3.2 LLUVIA DE IDEAS, PRIMERAS IMÁGENES, PROCESO CREATIVO.

Todo proyecto lleva consigo un proceso, que nos ayudará a desarrollar la idea principal que soluciona el problema, que madurará y tomará a la dirección que el diseñador elija, de acuerdo a la amplia gama de posibilidades de forma, color y composición que integran su lenguaje.

Se elaboró una lluvia de ideas a través de dibujos, con el propósito de cubrir mayor número de alternativas.





Posteriormente iniciamos la lluvia de ideas gráficas, es decir la presentación de los primeros bocetos, en donde esta fase la proporción del cartel fue aproximada y se trabajó en blanco y negro para no alterar el concepto.

En estos bocetos la idea es sencilla, utilizando un simbolismo japonés que no resulta ser muy explícito para representar significativamente un cartel sobre el karate.

BOCETO 1



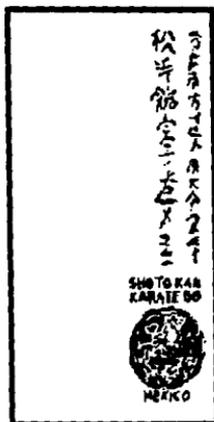
BOCETO 2



La otra idea, resulta muy obvia, la información se corta, no es muy funcional.

La imagen resulta funcional puesto que ya nos da un efecto visual positivo del mensaje, además de utilizar un mayor número de elementos; sin embargo sigue siendo un poco obvia, por lo que es necesario optar por alternativas con una mayor creatividad.

BOCETO 3



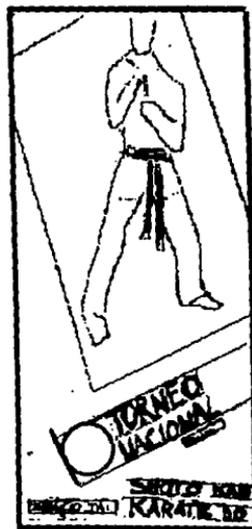
BOCETO 4



La idea de estos bocetos es intentar ordenar el espacio para dar un efecto de movimiento que atraiga la atención.

Utilizando la tipografía conforme a la estructura o retícula. Pero se siguió creando mas alternativas.

boceto 6



BOCETO 5



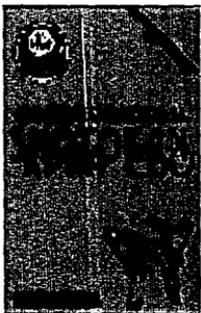
En esta etapa se dan ideas mas concretas, logrando destacar el tema que queremos difundir, utilizando propuestas a color.



El envoltente en forma de cinta negra tratando de darle una distinta distribución a cada una de las propuestas, cambiándolo por una pleca puesto que daba una visión de luto sin serlo.



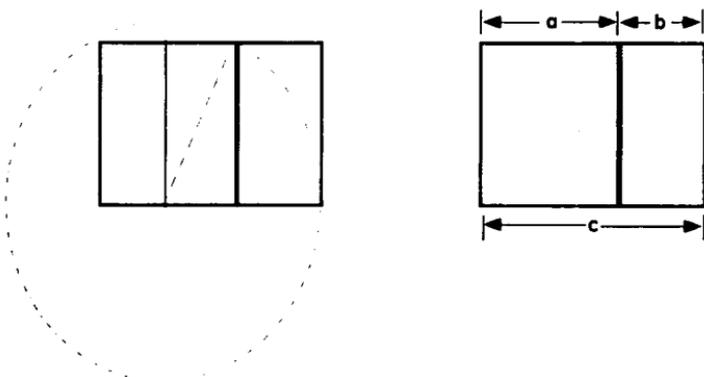
La siguiente fase de bocetaje fue realizada por medio de una computadora personal, la cual siendo un proceso mas sencillo puesto que ya teniendo una idea mas concreta puedes corregir, aumentar, disminuir en si crear alternativas gráficas de presentación de la idea.



Empezando a destacar el concepto del trabajo realizado se dan propuestas de color, tipografía, envoltentes, fondo y estructura, utilizando algunas técnicas visuales de composición.

Para definir el formato de estos carteles se eligió el rectángulo áureo de manera vertical, llamado también regla de oro. Se trata de una fórmula matemática de gran elegancia visual. Se obtiene trazando un cuadrado y usando la diagonal de sus mitades como radio para ampliar las dimensiones del cuadrado hasta convertirlo en rectángulo áureo. Se llega a la proporción

$$a : b = c : a.$$



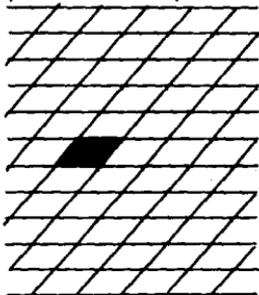
La sección áurea fue usada por los griegos para diseñar la mayoría de sus objetos, desde las ánforas clásicas a las plantas y los alzados de los templos.

Para tener una buena composición gráfica se requiere de una retícula o una estructura esta es una configuración plana alcanzada a lo largo de dos ejes de traslación situados en un mismo plano.

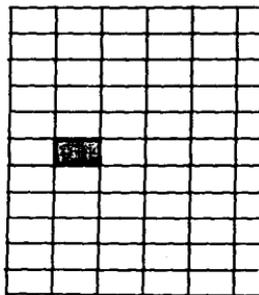
Para subdividir una superficie plana en elementos que tienen la misma forma y la misma dimensión, mencionando algunas tenemos:

Red genérica

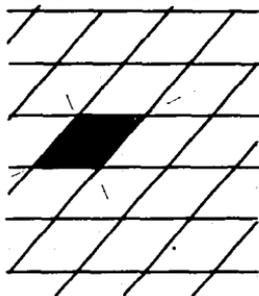
(en forma de paralelogramo)



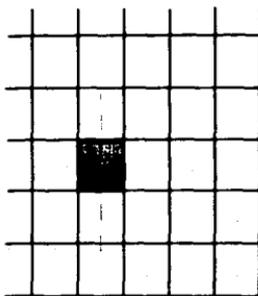
Redes rectangulares



Redes rombicas



Redes cuadradas



Eligiendo la red de cuadrados, puesto que con ella se me facilita la distribución, trazo, composición y orden de los cuatro carteles.

3.3 PROPUESTAS ELEGIDAS.

Utilizando la técnica de ilustración digital por vector se elaboraron cuatro propuestas, las cuales se podrán utilizar anualmente cada una. Puesto que cada año se organiza dicho torneo de karate o para algún otro evento de la Federación según corresponda.

Permitiendo utilizar la técnica de vector porque es la indicada para elaborar un cartel, puesto que los gráficos son vectores (algoritmos matemáticos con trayectorias definidas); las imágenes vectoriales son creadas en base a líneas que se basan en coordenadas (x,y) las cuales se crean en un plano virtual o perímetro físico dado en el monitor. Se crean objetos perfectamente editables, o sea que cada uno de ellos puede ser rotado, escalado, deformado, distorsionado, combinado, separado, rellenado, cortado etc.

Como ya se mencionó, elaboré cuatro propuestas; teniendo en común la misma imagen en los cuatro casos, esta se trata de dos competidores en combate lanzándose una patada característica, dando a cada una de éstas propuestas diferentes opciones como la distribución de la imagen, utilizando distintas propuestas tipográficas de color y de fondo.

Estas diferentes propuestas, de cartel, utilizan técnicas de comunicación visual como: equilibrio, simetría, regularidad, contraste, tensión, audacia, acento, transparencia, opacidad, variación, profundidad, yuxtaposición, secuencialidad, reticencia, actividad, exageración. El diseñador con estas técnicas, como ya se mencionó dispone de mucha flexibilidad, para crear una verdadera composición. Dando un gran impacto visual.

Para realizar la ilustración; primero se escaneo una imagen fotográfica de dos competidores en combate lanzándose una patada en un torneo que se llevó a cabo el año pasado.

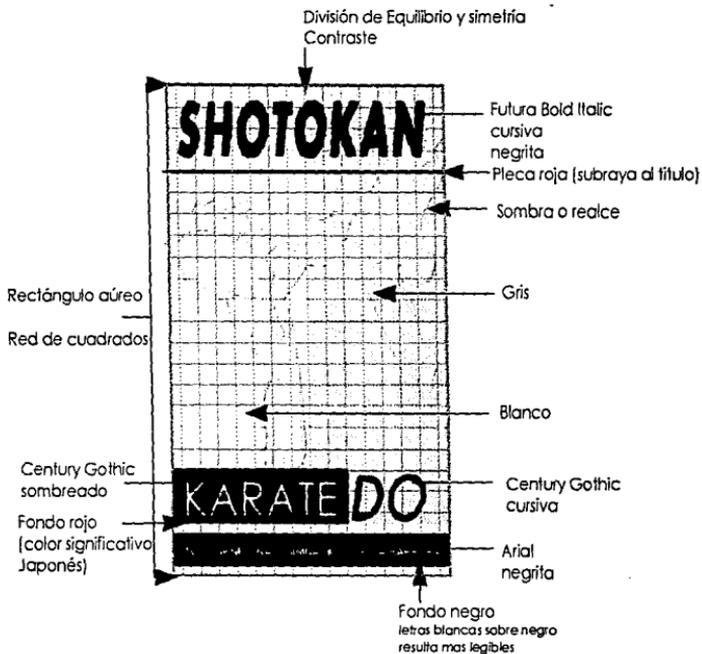
Después utilizando un filtro se delíneo, haciendo que quedara un contorno, esto para dar un efecto de sencillez de actividad.



Ya teniendo una imagen de base para la primera propuesta se divide el fondo verticalmente para dar una sensación de equilibrio y simetría contrastando a los dos oponentes; mostrando a la imagen de manera exagerada representativa del karate como es la patada en su máxima expresión, dándole un sombreado para realzar y darle más importancia a ésta imagen simulando la sensación de varios planos. Enseguida se propone la tipografía, Futura Bold italic, utilizando el color rojo para subrayar y acentuar el mensaje siendo este color representativo del país de origen de éste deporte, el negro se escogió por ser característico, siendo este el grado más alto (cinta negra).

Este cartel por su estructura, contraste, equilibrio, acento y simetría, permite al espectador admirarlo tanto de cerca como de lejos.

Estructura del cartel No 1



SHOTOKAN

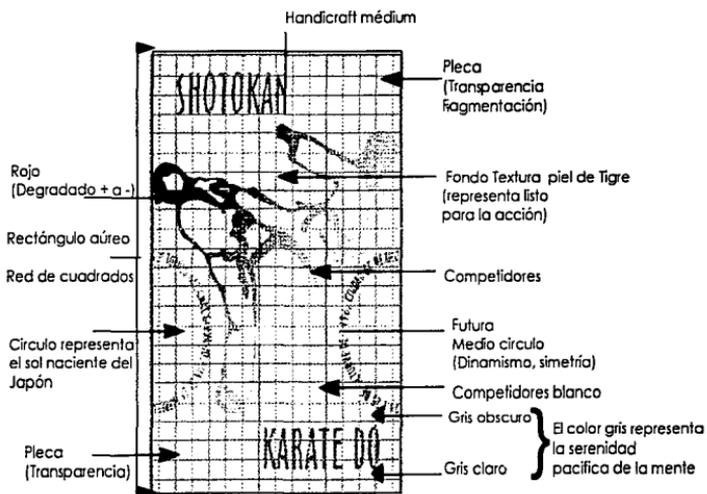


KARATE DO

10 TORNEO NAL GIMNASIO J DE LA BARRERA

En el segundo cartel se empleo como fondo la textura y color de la piel de un tigre siendo este representativo de la disciplina de shoto kan. Al igual, al centro la misma imagen de los competidores, acentuándolos con color rojo en difuminado, repitiendo esta imagen de fondo, yuxtaponiéndolos uno del otro dando un efecto de opacidad. En seguida se trazaron dos placas en la parte superior e inferior dando un efecto de transparencia muy interesante; acomodando ahí el texto principal utilizando la familia tipográfica Handicraft médium. Estas placas representan la fragmentación. Los siguientes datos los acomodé dando un efecto de medio circulo repitiendo la operación del otro lado para crear un orden al espacio, dando así una propuesta muy interesante, teniendo congruencia entre los elementos creando un efecto de dinamismo.

Estructura del cartel No 2



SHOTOKAN



1er TORNEO NACIONAL GUERRASO JUAN DE LA SARRAZA

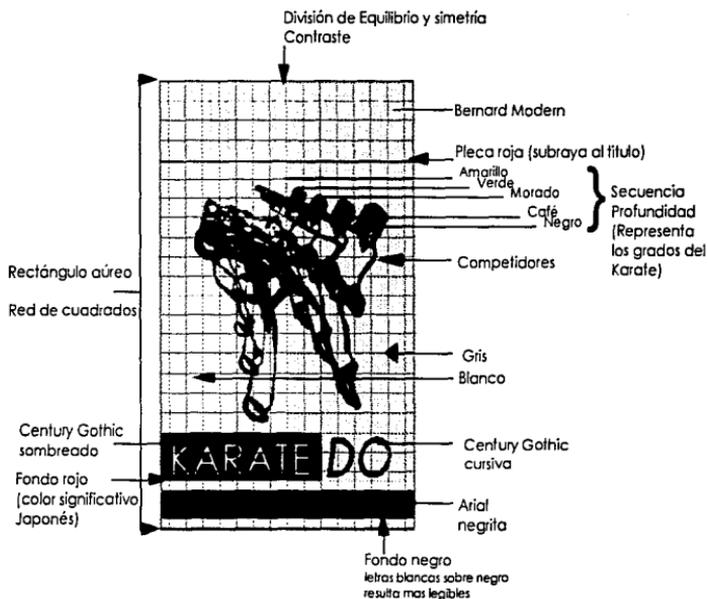
24 Y 25 DE OCTUBRE DE 1996, CIUDAD DE MEXICO

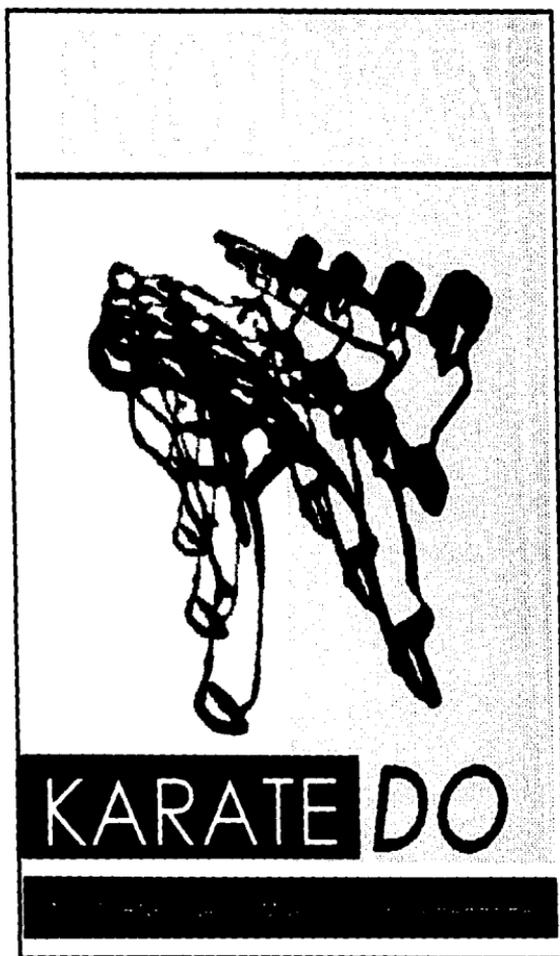
KARATE DO

Para el tercer cartel se empleó la misma estructura que el primero, cambiando el texto de la parte superior empleando la familia tipográfica Bernhard Modern, dando la sensación de letras japonesas. También con la misma imagen de los competidores se elaboró una secuencia, creando una profundidad muy interesante representando los diferentes rangos que tienen los colores de cada una de las cintas de esta disciplina del karate.

Dando un mejor resultado puesto que simula una sección de entrenamiento.

Estructura del cartel No 3

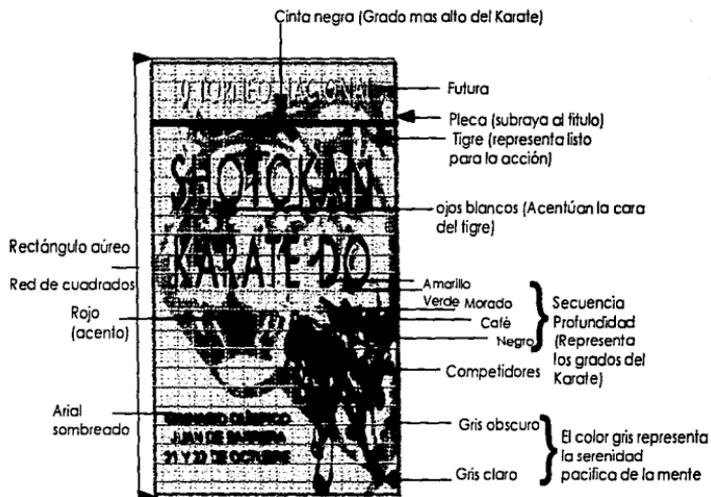


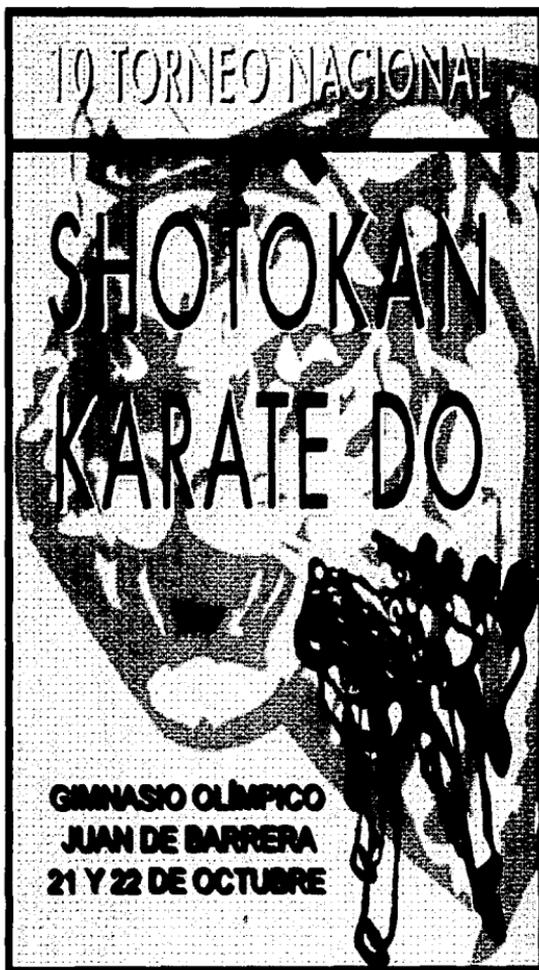


Para este cuarto cartel, propuse primero como fondo, la cabeza de un tigre, como ya se mencionó representa el emblema mundial de la técnica japonesa shoto kan, significa que el tigre nunca duerme, listo para la acción y la serenidad pacífica de la mente, utilizando su lengua como acento. Después utilicé una pleca subrayando al mensaje, esta pleca a la vez simula la cinta negra siendo esta el grado más alto de ésta disciplina. Enseguida acomodé la misma imagen de los competidores del lado inferior derecho jugando con el espacio utilicé los datos secundarios al otro extremo para equilibrar la composición.

Este cartel por su distribución se propone para el torneo anual nacional.

Estructura del cartel No 4





4. CONCLUSIONES.

4 CONCLUSIONES.

Como diseñador gráfico he aprendido y trabajado las diferentes técnicas de ilustración tradicionales como, por mencionar algunos ejemplos, tenemos la acuarela, el acrílico, el lápiz grafito, el lápiz de color, pasteles, el aerógrafo, pastel, lápices de cera, plumón, etc. Llegando a conocerlas y dominarlas, utilizando tanto en color, textura, composición, etc.

Se realizó un cartel para promover el deporte, específicamente de la disciplina shotokan karate do, con el propósito de invitar a los practicantes a participar en un torneo nacional, llevado a cabo cada año.

El cartel tiene una función de suma importancia como medio de difusión para la mayoría de la población, ya que es un medio de expresión y comunicación, que busca la inmediata efectividad de su mensaje. El cartel se sigue utilizando en la actualidad ya que representa el hecho de que su producción resulta accesible, funcional mostrándonos una gran variedad de alternativas de composición; utilizando la imagen digital como recurso para la elaboración del mensaje que deseamos transmitir.

Para este cartel se diseñaron cuatro propuestas diferentes, utilizando algunas de las diferentes técnicas

de comunicación visual existentes, para lograr un impacto visual mas adecuado.

Para éste trabajo utilicé una herramienta, que simplificó bastante mi trabajo. Pudiendo diseñar, ilustrar, textualizar, colorear, etc. Jugando con las formas, creando texturas, brillos, sombras, todo esto, gracias a una computadora.

La computadora hoy en día es un instrumento básico para el uso del diseñador gráfico ya que nos proporciona una gran variedad de usos múltiples, teniendo una serie de programas específicamente para artes gráficas, dándole y permitiéndole al diseñador de manera muy libre, realizar cualquier tipo de ilustración.

La ilustración digital es como si tuviéramos varias herramientas en una sola. Realizando efectos visuales o imágenes que no se podrían hacer con las técnicas tradicionales o que tardaría demasiado tiempo en su elaboración. Definiendo así a la ilustración digital como una excelente alternativa para plasmar una imagen, capturándola en una computadora, la cual puede ser manipulada, registrando cambios en un plano artificial, en el cual se da la calidad de la imagen que será simulada en una pantalla, observándose un objeto que no es palpable, solo cuando se tenga un resultado impreso. Existiendo tres formas de expresión gráfica digital. Vector , Bitmap y 3D.

Realizando la etapa de bocetage en bitmap, y las 4 propuestas finales en vector, el software que utilicé es Paint Brush, Corel Draw, PhotoShop 3.0 y Adobe Illustrator 5.5. para capturar este trabajo de tesis, utilice Word Perfect.

Demostrando que ésta técnica de ilustración es sumamente práctica y eficaz.

José Carlos Garrido Urbina

BIBLIOGRAFÍA.

*J. Ellen Gerken "Click 1. The bright test in computer generated Design and Illustration".

Ed. North light books.

Cincinnati, Ohio 1990. 149 p.

*Melvin L. Prueitt "El arte y la computadora".

Ed. Mc. Graw Hill.

México, 1985. 255 p.

*Dipenda K. Sinha "Computer Aided".

Ed. West.

*Kerlow Rosebush "Computer Graphics for designers and artists".

Ed. Van Nostran Reinhol.

New York, 1958. 298 P.

*"Computer graphics: By digital image"

Ed. Art. worth.

Rockport, Massachusetts, 1992. 160 p.

*Hugo Magnus Gunter."Manual para dibujantes e ilustradores"

Ed. G. Gilli

Barcelona, 1982. 257 p.

- *José M. Parramón "Así se pinta un cartel"
Ed. Instituto Parramón
Barcelona, 1972. 128 p.
- *Doris. A. Dondis "La Sintaxis de la Imágen"
Ed. Gustavo Gilli.
Barcelona, 1982. 210 p.
- *David K. Berlo "El proceso de la comunicación".
Ed. El Ataneo, S.A.
Buenos Aires, 1969. 239 p.
- *Joan Costa "Imagen global"
Enciclopedia del Diseño. Ed. CEAC.
Barcelona, 1987. 260 p.
- *Jordi Llovet "Ideología y Metodología del diseño"
Ed. Gustavo Gilli.
Barcelona, 1979. 161 p.
- *Georgina Ortíz "El significado de los colores"
Ed. Trillas.
México, 1992. 279 p.
- *Arthur T. Turnbull, "Comunicación Gráfica".
Ed. Trillas.
México, 1986. 429 p.
- *Norberto Chavez "La Imagen Corporativa"
Ed. Gustavo Gilli.
Barcelona, 1988. 188 p.
- *Rosell Miralles "Manual de Identidad Corporativa"
Ed. Gustavo Gilli.

México, 1991. 222 p.

*Jardi, Enric "El cartelismo en Cataluña"

Ed. Destino.

Barcelona, 1983. 158 p.

*Barnicoat J. "Carteles Historia"

Ed. Thames and hudson.

London, 1972. 288 p.

*Cynthia Goodman "Digital Visions"

Ed. Computers And Art.

New York, 1987. 190 p.

*Nishy Yama "Dinámica del Karate"

*Funakoshi Gichin. "El texto maestro"

Ed. Diana.

México, 1989. 98 p.

*Nakayama "El arte del combate con la mano vacía"

Ed. Diana.

México, 1979. 136 p.

Tesis:

Sergio Carreón Ireta

"La computadora como nueva técnica de ilustración."

Comunicación Gráfica. México, 1995