



24 2ej

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

Escuela Nacional de Artes Plásticas

TESIS

Realización de la Ilustración para el cartel promocional del 1er. Concurso de Ilustración, convocado por la Casa de Cultura de Ecatepec " José Ma. Morelos y Pavón"

Que para obtener el Título de Licenciado en Diseño Gráfico presenta:

Alejandro Islas Moreno

No. de Cuenta: 9003992-6

27.9.16

Director de Tesis: Mtro. *Francisco Plancarte Morales*

México, D.F. 1999

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

Indice

Capítulo 1

El Diseño Gráfico y la Comunicación en los Medios de Difusión

1.1 La Comunicación en los Medios de Difusión

Capítulo 2

El Cartel y la Ilustración

2.1 Breve Historia del Cartel

2.1.1 La Importancia de la Ilustración en el Cartel

2.2 Breve Historia de la Ilustración

2.3 Materiales para Ilustrar

Capítulo 3

Justificación Gráfica

3.1 Realización de la Ilustración para el cartel promocional del 1er. Concurso de Ilustración, convocado por la Casa de Cultura de Ecatepec "José Ma. Morelos y Pavón".

3.2 Justificación de los elementos del cartel

3.2.1 La Imagen

3.2.1.1 Descripción de la imagen

3.3 La Tipografía

3.4 La Reticula

3.5 El Color

3.6 Materiales

3.7 El proceso de armado y elaboración del cartel

Conclusión

Introducción

El trabajo que a continuación presento tuvo lugar en la Casa de Cultura de Ecatepec "José Ma. Morelos y Pavón" y comenzó a finales de 1998 y llegó a su término el 25 de Febrero de 1999.

Lo que en el interior de este trabajo se encontrará es primeramente un análisis muy general de los medios de difusión que existen y cuales son los más adecuados para promocionar un Concurso de Ilustración, que es mi caso en particular, pero tomando en cuenta que la elección del medio de difusión corresponde también a ciertas especificaciones sobre todo económicas y de recursos materiales para la elección de dicho medio. Igualmente es importante recalcar que el Diseño Gráfico actúa casi en cualquier medio donde se necesite dar a conocer algún mensaje y que muchas veces la carencia de recursos debe ser resuelta con una generosa cantidad de creatividad; que con pocos recursos es posible satisfacer las necesidades de un concurso como el que se llevó a cabo durante el mes de Febrero, que todo se resolvió con buena organización y disposición para resolver los retos y limitaciones que se presentaron durante su desarrollo.

En el capítulo dos es posible encontrar una breve historia del Cartel y de la Ilustración y cuál es la relación entre ambos.

Finalmente el tercer capítulo de esta tesis muestra la manera como se realizó la *Ilustración para el cartel promocional del 1er. Concurso de Ilustración, convocado por la Casa de Cultura de Ecatepec "José Ma. Morelos y Pavón"*; donde se encuentran explicados, desde aspectos técnicos relacionados con la elaboración de la ilustración hasta lo concerniente a la tecnología utilizada para la obtención del trabajo final, que fue un cartel.



Capítulo 1

El Diseño Gráfico y la Comunicación en los Medios de Difusión

El Diseño Gráfico se encuentra inmerso directamente en la comunicación, de hecho se le ocupa principalmente para comunicar, de igual manera existe además una división en lo que respecta a quién ocupa y cómo se ocupa el Diseño Gráfico en la comunicación dependiendo de si es el sector público o privado, en qué se diferencian, principalmente con qué tipo de recursos económicos y tecnológicos cuentan, etc.

Otra división es cómo se emplean los medios disponibles en el sector privado y en el público, el primero está más enfocado hacia la modernidad y la aplicación de tecnologías modernas en publicidad ya sea impresa o audiovisual.

Otra división de la ocupación del Diseño Gráfico es la que no tiene que ver ni con el sector público ni privado sino los trabajos que se hacen de manera independiente o *free lance* y cuyo campo de acción abarca desde el diseño editorial hasta trabajos de vídeo y audiovisuales, además de que por ejemplo es más barato el trabajo de un free lance que el de un despacho del sector privado.

Podríamos decir que el Diseño Gráfico se ocupa desde la elaboración de unas tarjetas de presentación hasta en los programas de televisión y un sin número de aplicaciones más.

Campo de trabajo del Diseño Gráfico

Sector Público (se caracteriza sobre todo por pocos recursos)

Sector Privado (su característica es la innovación por que además se cuenta con solvencia económica para trabajar de manera innovadora)

Free Lance (se caracteriza sobre todo por ser un tipo de trabajo independiente)



Sector Público se trabaja todo lo que es papelería o diseño editorial como:

folletos

revistas

carteles

libros

gacetas

**anuncios de tv* (campañas de salud y prevención), etc.

Sector Privado aquí se concentran grandes capitales que ven al Diseño Gráfico y la publicidad como una inversión y no como un gasto, su campo de acción se aplica en:

folletos

revistas

carteles

libros

gacetas

anuncios de tv (con grandes producciones, efectos y alarde de innovación tecnológica), etc.

Free Lance, el Diseño se aplica casi en cualquier cosa, lo que lo diferencia son los recursos con los que se cuenta, un free lance trabaja por su cuenta pero de cualquier manera diseña dependiendo del presupuesto del cliente, finalmente unos con más y otros con menos recursos, el campo de acción del Diseño Gráfico es muy parecido en todos los sectores solo las tecnologías y los presupuestos marcan la gran diferencia, un free lance puede hacer:

folletos

revistas

carteles

libros

gacetas

anuncios de tv (con grandes producciones, efectos y alarde de innovación tecnológica), etc.



1.1 La Comunicación en los Medios de Difusión

Los avances en la comunicación han sido muchos, Los mensajes deben llegar rápido y de manera eficiente a su destino.

La comunicación se ha depurado tanto que sus alcances son sorprendentes, por ejemplo el idioma y la distancia ya no son problema, de tal manera que las brechas en el lenguaje son cada vez menores.



La Comunicación humana

La juventud cada vez está más enterada de lo que pasa en el mundo a través de medios de información como el internet y como olvidar los teléfonos celulares y los beepers que agilizan la comunicación entre las personas.



Una de las cosas que distingue al hombre es su capacidad de modificar su entorno así cada vez se preocupa más por llegar más lejos y en menor tiempo, que la información y los mensajes lleguen seguros a su destino en tiempos muy reducidos, pero sobre todo a través de equipo muy sofisticado diseñado para la comunicación.



Sin embargo no toda la información debe viajar muy lejos ni en muy poco tiempo, por ejemplo algunos medios de difusión no funcionan de esa manera, aunque sí comunican mensajes y su eficacia está demostrada, por eso son medios que comúnmente se utilizan; el interés por saber cuales son algunos de los medios de difusión más comunes y cuales son algunas de sus características es por la razón de que este análisis se hace para saber cual es el medio más adecuado para promocionar algún producto o servicio.

El Diseño Gráfico es vital en el éxito o fracaso de un proyecto de publicidad. De echo en la actualidad es una herramienta de la comunicación que opera en diversos campos, es decir, que no sólo se limita a la imagen y el texto sino también al sonido y la imagen, al texto o la imagen por separado, en fin las combinaciones permiten al diseño Gráfico intervenir directamente en la comunicación.

De otra manera más precisa la actividad del Diseño se encuentra reflejada en los medios masivos de difusión que como su nombre lo dice llegan a un gran número de personas, incluso rebasan barreras geograficas y de idioma, pero además difunden generalmente temas culturales, sociales, políticos, deportivos, etc.

A través de los medios masivos de difusión es posible enterarse de eventos que están pasando en otro país o que sucedieron hace cientos de años. Su manera de informar es muy distinta entre unos y otros además que su forma física y su campo de difusión tiene claras diferencias de un medio a otro. Existen varios medios y generalmente se distinguen por la forma en como transmiten la información. así pues existen *medios de un solo medio* como el radio o los textos sin ilustraciones, los cuales por carecer de la imagen pueden llegar a ser muy creativos o interesantes en su narrativa sonora en el

caso del radio o escrita, en el caso de los textos; sin embargo la modernidad exige que la información se reafirme con la imagen ya que vivimos en un mundo donde a la mayoría de las personas les gusta ver, de esta manera se conoce una segunda clasificación de los medios masivos de difusión: *los medios bimedia* que reúnen a la imagen y el texto o la imagen y el sonido, esta última clasificación de los medios es la que se mantiene de manera casi absoluta entre las sociedades, ya que como ejemplos de este tipo de medios de difusión podemos encontrar los que reúnen al ** texto y la imagen*, que son todo tipo de publicaciones editoriales o que generalmente se realizan sobre papel, además de que existen diferencias entre unos y otros como por ejemplo: el periódico, las revistas, los folletos, los volantes, el cartel, etc.

*Los medios bimedia que reúnen a la *imagen y el sonido* son los que poseen un dominio en lo que respecta a la rapidez en la información y la fidelidad en la imagen, ya que sobre todo se trata de imágenes en movimiento, ejemplos de esto los encontramos en el cine, la televisión, y muy recientemente el internet que en sus inicios llegó a ser considerado como *la super autopista de la información*. Estos medios poseen un mayor número de adeptos y por tanto la supremacía en cuanto a poder de convocatoria e influencias ideológicas tienen en la sociedad, pero de igual manera son los medios más caros que existen para difundir algún mensaje o dar a conocer alguna información.

A continuación se hace una breve explicación de algunos de los medios de difusión pero no de todos ya que esta no es la finalidad de la tesis pero sí la de explicar porque se escogió un medio como el cartel como medio de difusión de un concurso y no otros.

Por ejemplo los medios de un solo medio como el *Radio* que tiene como característica la de poder

estar en casi cualquier parte. En lo que respecta a su eficacia para comunicar puede tener resultados muy interesantes ya que al no ser visual se debe ser muy creativo para ofrecer un producto o servicio por este medio.

Los *textos* que no llevan imagen, generalmente son narrativas que informan algo y que a falta de alguna imagen que explique su contenido son muy detalladas y resultan igualmente muy interesantes.

Mientras los medios bimedia tienen la conjugación de dos elementos muy importantes la imagen y el sonido o el texto.

Por ejemplo en el *Cine* se conjugan imagen y sonido, además de que es una invención que tiene alrededor de 100 años y que su aceptación en el público es indiscutible, de no ser para fines propagandísticos funciona muy poco excepto por la trama de la película en sí, es decir, que el tema de la película es una posición del director con ideologías que expresa a través de una película, así por ejemplo se muestran diferentes versiones de un mismo tema a través del cine y esto influye en la interpretación y valoración de la realidad en cada individuo, otra característica es por ejemplo que se exhibe en lugares especializados, se paga por este y para mostrar algún producto o servicio al principio o en los intermedios de una función de cine su costo es muy elevado.

La Televisión es por excelencia el medio más eficaz para proponer-imponer ideas, su alcance es inimaginable y su poder de enajenación es impresionante, curiosamente existen familias que tienen más de un aparato televisor, aunque no haya una enciclopedia en la casa, esto es sólo un ejemplo del poder que la televisión, sobre ella recae el poder de comunicación, de tal manera que lo que triunfa en televisión está asegurando una estancia duradera en este medio, sobre todo en lo que respecta a los programas de concursos o telenovelas o las caricaturas

para los niños y el fútbol para los padres de familia y los jóvenes. De este medio en particular se podría hablar de sus vicios y virtudes, de sus beneficios y defectos, sin embargo no es el fin ni la intención de esta tesis, pero sí señalar que es el medio de difusión más poderoso y mejor estructurado, por medio de la televisión es posible enterarse de eventos que están pasando a miles de kilómetros de distancia, la consecuencia es que no se esta seguro de que lo que se ve y se oye sea cierto, en fin eso no quita que sea el medio más utilizado en todo el mundo.

Para la comunicación de algún producto, servicio o evento es el medio más efectivo por su alcance no solo local, nacional, e incluso internacional, como inconveniente es que sus tarifas por anunciar un anuncio de algunos segundos, son muy elevadas, al punto de que sólo empresas con una economía muy sana son capaces de pagar publicidad en televisión.

En el caso de los medios de difusión impresos tenemos muchos, sin embargo mencionaremos solo algunos como lo sería el *Folleto*¹ que tiene como finalidad informar de manera precisa su cometido, se reparte individualmente a las personas en lugares como un banco o agencia de viajes, hasta en la calle, al cruce de una avenida o a la salida del metro hay personas repartiendo este tipo de propaganda, en ella se puede ofrecer algún producto o servicio como inconveniente tiene que deben ser tirados varios miles de ejemplares lo que resulta un medio efectivo pero caro además de que muchas personas hechas de este tipo de publicidad lo que hacen es tirarla o romperla.

Este medio puede ser adecuado para informar acerca de alguna excursión, los planes de crédito para comprar un auto, para informar las bases de un concurso, etc. algo que lo caracteriza es que generalmente es gratuito, todo lo anterior se puede

aplicar al volante que es un medio de difusión igualmente utilizado para promocionar algo, aunque con la característica de que es de dimensiones mucho más pequeñas que las de un folleto.

Otro medio masivo de difusión sería la *Revista* que podríamos definir como una publicación periódica por cuadernos o tomos y cuyos temas pueden ser desde uno muy específico (revistas especializadas) hasta temas variados; surge como una respuesta que no tenía el periódico y de un tipo de información distinta a la del libro, es decir, que fuera un punto intermedio entre la literatura de un libro que es muy particular y generalmente sobre un sólo tema pero no tan general como la literatura de un periódico. En la actualidad este es un gran negocio y la calidad de las revistas es excelente, aunque un inconveniente es que algunas de estas tienen un precio muy elevado. Son publicaciones que generalmente salen diario, semanal, quincenal y mensual, aunque hay ediciones trimestrales, semestrales y anuales.

Después de lo anterior se decidió que para este proyecto de tesis se utilizaría un medio impreso muy efectivo y que es importante en campañas de publicidad y en la oferta de algún producto, servicio o para algún evento, de tal suerte que el *Cartel* fué el soporte adecuado para nuestras necesidades económicas y de difusión ya que su elaboración no es muy tardada, sus tamaños son varios, desde un formato tabloide hasta los anuncios espectaculares que se ven en las grandes avenidas.

En este soporte es posible exponer un mensaje de manera rápida y precisa, su colocación en exteriores ayuda a que un mayor número de personas se enteren de el evento y no es tan escandalosamente costoso como un anuncio por televisión. (ver ejemplos de cartel en la sig. pág.)

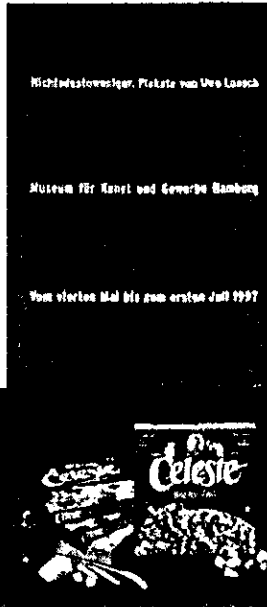
en los Medios de Difusión




LUNARIS

scenic.

conocimiento



Axil

pixera

Ejemplos de Carteles





Capítulo 2

2.1 Breve historia del Cartel

Las formas más parecidas al cartel que hoy conocemos se dieron en Grecia cuando esta pasó de ser una sociedad agrícola para convertirse en una ciudad comerciante, en esta transición el ágora o plaza principal era utilizada para informar en paneles¹ la situación pública y comercial del imperio, sin embargo por su naturaleza burda quizás no se consideran carteles de manera formal, sin embargo ya para esta época se utilizaba un formato que pudiera ser visible y este a su vez contenía información precisa de algún acontecimiento.

El origen del cartel de manera formal data del siglo XIX y está íntimamente ligado a la propaganda. Los primeros carteles informaban acerca de algún evento, específicamente eran trabajos burdos para anunciar funciones de teatro y que en su estructura contenían básicamente un diseño tipográfico.

Henry de Toulouse Lautrec fue quien propuso el modelo del cartel moderno (póster) y como visión personal jamás olvidó el respeto al cartel y no intentó convertirlo en un cuadro, es decir, manifestó su inquietud por reivindicar al cartel, realizó en total 31 carteles a base de la técnica litográfica cuya ejecución controlaba personalmente. Como aportaciones importantes propuso reducir el texto al mínimo e integrar la imagen y la tipografía en lo que hoy conocemos como mensaje bimedia².

Físicamente los carteles eran realizados en madera o impresos en papel.

Una de las cosas que distinguen al cartel es que está impreso por una sola cara, además la finalidad del cartel no ha cambiado desde sus inicios hasta los de ahora: son utilizados como propaganda o publicidad.

¹ Tabla de madera donde era posible pintar

² Mensaje que en su contenido combina dos medios: el escrito y el visual, el oral y el visual

El Cartel y la Ilustración

Aunque la fotografía se ha apropiado de casi todos los méritos: por su gran fidelidad, por su rapidez, por su calidad en la imagen, la ilustración es un elemento importante en la historia del cartel, de hecho los primeros carteles eran más parecidos a una pintura que a un cartel como tenemos la idea de este. Jules Chéret y su visión frívola y picarezca marcó una época en este arte, como ejemplo de su talento tenemos la *Sexoléine*¹ que más parece una pintura que un cartel.(ver imagen inferior).



La Sexoléine

Las técnicas de representación se inclinaban más hacia la *ilustración, la pintura, el grabado, etc.*, sin embargo son las creaciones de Toulouse Lautrec como el *Divan Japonais* y el *Moulin Rouge* que se conocen como las creaciones de más alto nivel artístico de la época. (ver sig. pág.)



El Moulin Rouge

El modernismo influyó en la manera de realizar un cartel, se consideraba que no sólo deberían informar, sino había que tener buen gusto para realizar un buen cartel, de tal manera que algunos eran verdaderas obras de arte.

Los cartelistas eran personajes muy requeridos en casi todos los países, los temas son tan diversos que versan desde el anuncio de un concurso hasta la máxima sofisticación de la moda expresada en cartel.

El Cartel y la Ilustración

Entrado el siglo XX, la corriente modernista fue la que se apoderó de la escena, y el cartel fue su mejor aliado. Se inventó el aerógrafo y se destacó en gran medida la creatividad de algunos artistas. Sin embargo la fotografía remarcó su dominio, lo que provocó que los ilustradores quedaran marginados a solo un campo de acción, como por ejemplo en temas fantásticos, en retratos, en las historietas¹ así se formó un nicho ideal para el gusto de ciertos individuos, se fortaleció y se mantiene la ilustración aplicada en ciertos temas, sobre todo de interés para los jóvenes que consumen gran cantidad de imágenes.

No perdamos de vista que el cartel se encuentra inmerso en el quehacer de la sociedad, de tal manera que su utilización no solo se limita a ámbitos como el teatral o artístico, también es muy utilizado con fines políticos, decoraban las calles parisinas durante la revolución francesa, de la misma manera como se hace en la mayoría de los países del mundo, con fines proselitistas, así las imágenes de *Ernesto Che Guevara* fueron elevadas hasta convertirse en ejemplo de que era posible una revolución social; en su momento, en México aparecieron carteles y propaganda del *Subcomandante Marcos* pegadas en las paredes y bardas proponiendo ideales y formas de pensamiento; en tanto el cartel se mantenía inquebrantable a su finalidad: el ser vehículo de comunicación; de otra manera el cartel es usado para anunciar al grupo de moda que se presentará próximamente en los foros más importantes de una ciudad, o en la próxima temporada de la fiesta brava o cuántas veces no se ve el anuncio en cartel de ese perfume de aquel diseñador famoso que hoy está de moda, son formas y visiones diferentes de ocupar y aprovechar un medio de comunicación.

¹ Son historias ilustradas, en la actualidad tienen gran aceptación entre la juventud en temas fantástico, y también entre los adultos



El Cartel y la Ilustración

Los últimos 30 años del siglo XX han aportado nuevos elementos a la manera de realizar un cartel, originado por el crecimiento del comercio y la industria, que demandaba mejores maneras para promocionar un producto, además de que el medio que los expusiera debería ser accesible a todo el público o a la mayoría, esta manera de anunciarse y considerando que había varias empresas que ofrecían un mismo producto o servicio, aceleró la consolidación del cartel y la depuración de los mensajes, a distinguir una empresa de otra por su mensaje o la imagen que manejan para promocionarse.

Milton Glaser y Andy Warhol propusieron una visión muy distinta del diseño de un cartel, ellos exponían la influencia que la sociedad de consumo ejercía en sus pensamientos; realizaron carteles con lo que consideraban el atributo básico de éste: crear un mayor impacto visual, además proponían algunos puntos importantes para la realización de un cartel: tener clara la idea que se va a realizar, obtener formas expresivas y simples, mucha creatividad, humor y algún elemento sorprendente o poco común de tal manera que la labor del diseñador sea realizar un trabajo que satisfaga al cliente, así como al propio diseñador, hasta el punto que sienta satisfacción y placer al firmar el trabajo final.

2.1.1 La Importancia de la Ilustración en el Cartel

Es innegable la importancia que la ilustración tiene en el cartel, aunque también es importante destacar que no es una solución adecuada utilizar la ilustración en cualquier cartel.

De lo anterior lo que hay que recalcar es que siempre hay que elegir la técnica o el elemento adecuado para realizar un buen diseño.

Por otra parte hay temas que son más propicios para utilizar la fotografía, que de hecho se utiliza en



El Cartel y la Ilustración

casi cualquier medio visual, la manera más adecuada para promocionar un concurso de ilustración, que es el tema de esta tesis es precisamente por medio de una ilustración.

Entendamos pues que la ilustración no desapareció con la aparición de la fotografía, pero si su campo de acción se concentró en ciertos temas muy específicos como por ejemplo todo lo relacionado con la fantasía. En la actualidad las caricaturas y comics dan muestra de que la ilustración no ha decaído y que por el contrario existe el interés de la juventud por conservar y participar en la conservación de este arte.

Pero concretamente en el cartel, la ilustración es el elemento adecuado y definitivo para mostrar algún evento, concurso, exposición o congreso referente a temas relacionados con los niños, proyectos de arquitectura, campañas de salud y prevención de enfermedades, además claro está de eventos relacionados con los comics o la fantasía.

El resultado en un cartel es muy distinto al utilizar la ilustración en vez de la fotografía, sobre todo por características muy propias de cada una de las técnicas.

2.2 Breve historia de la Ilustración

Los documentos más antiguos que se conocen en el arte de la ilustración son unos pergaminos: *El Libro de los muertos* y el *Papyrus Ramessum* que datan aproximadamente del año 1900 a. de C.

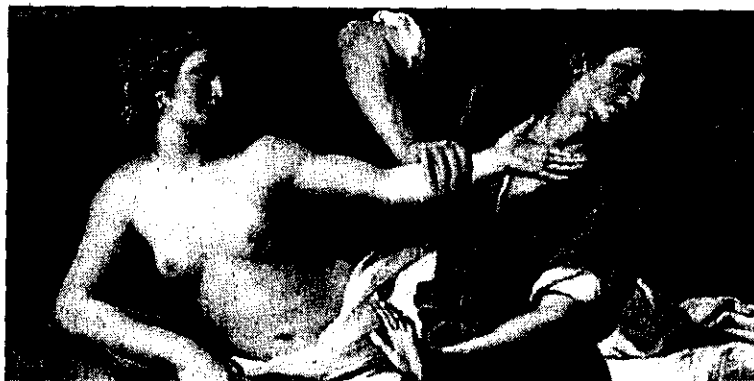
Desde los antiguos griegos y romanos ya existía una conciencia de la importancia de la ilustración, por lo tanto se preocupaban por tener una cierta idea de las proporciones y el uso adecuado de la técnica, sin embargo no fue sino hasta la época renacentista cuando se descubrió la manera correcta



El Cartel y la Ilustración

de representar la perspectiva, ejemplos claros de esto los tenemos en todo el arte de la época sobre todo en lo que respecta a pintura y escultura, las representaciones son muy precisas, de una perfección asombrosa.

El perfeccionamiento del todo está dado por medio de la perspectiva, es decir lo que está lejos es más pequeño que lo que está cerca, además expresa el punto de vista del artista. A pesar de que la perspectiva permitió la armonía y coherencia de las figuras, estas se volvieron aún más reales con la utilización del sombreado para construir valores tonales en la imagen y con ello la sensación de profundidad, es decir que con esto se ponía de manifiesto por primera vez la introducción de la tercera dimensión.⁵(ver sig, fig.).



El Guercino, José y la esposa de Putifar

La utilización más común de la ilustración fue para la realización de libros ilustrados durante el *siglo XV* o *Edad de las Luces* donde la ilustración y el texto se grababan en bloques de madera (Xilografía).

Durante la Edad Media los temas que abordaban los libros ilustrados eran sobre todo religiosos o para ilustrar descubrimientos realizados en esa época.

Con respecto a las ilustraciones, en un principio se realizaban en blanco y negro para después ser coloreadas a mano aquellas áreas que llevaran color.

⁵ La tercera dimensión se caracteriza por tener alto, ancho y profundidad, pero en la ilustración esto se realiza solo con dos dimensiones, la tercera dimensión es aparente.



El Cartel y la Ilustración

La obtención de mejores resultados en la ilustración fué un legado de la época renacentista .

Además la ilustración fué la primer manera de registrar los descubrimientos médicos, por ejemplo imaginemos que los bocetos, pinturas e ilustraciones que **Leonardo Da Vinci** y **Alberto Durero** no se hubieran realizado con la maestría que ellos poseían, y que además con su talento contribuyeron a la revolución del arte, no conoceríamos las generaciones actuales la calidad y el desarrollo técnico que alcanzaron los artistas de esa época.

El siglo XIX en Europa trajo como consecuencia una revolución en el pensamiento y la actividad humana que se reflejó en el resto del mundo, por ejemplo se cambió el trabajo artesanal por la producción en serie, mientras en el ámbito de la ilustración hubo personajes que revolucionaron la ilustración en los libros como es el caso de el francés **Jeoffroy Tory** que trabajó elementos característicos de la página como fueron: *la ilustración, el texto y los márgenes* para crear de esta manera un conjunto de elementos visualmente estéticos.

Posteriormente a la Xilografía, que se realizaba sobre bloques de madera se inventó la Litografía, realizada sobre bloques de piedra más duradera, en esta última técnica que además fué descubierta por el Alemán **Alois Senefelder** se realizaron libros como el de **Eugene Delacroix** y que además es el primero realizado con esta técnica y cuyo título es **fausto**⁶ .

La Ilustración se realizó en la antigüedad sobre todo para ilustrar libros, aunque con el paso del tiempo su utilización se fue ampliando en otros campos de acción, de tal manera que la ilustración es muy efectiva todavía en la ilustración de libros sobre todo para nivel primaria y en muchos casos, por ejemplo en libros de medicina, donde su utilización es definitiva, en las historietas o *comics*, igualmente para

⁶ Fausto fue quien le vendió su alma al Diablo.



El Cartel y la Ilustración

mostrar como se vería un conjunto habitacional cuando se concluya; los mensajes que se exponen al utilizar la ilustración son para temas muy específicos, es decir sería difícil usar a la ilustración en un cartel de moda, por ejemplo, pero sería ideal para mostrar algo de interés para los niños, y sin duda para anunciar algún evento relacionado con los temas sobresalientes como la fantasía, paisajes, retratos, escenas del pasado de las que no hay un registro fotográfico, únicamente testimonios hablados.

Las nuevas técnicas para ilustrar no le restan ese aspecto artístico a la ilustración al contrario se han vuelto importantes y muy utilizadas para obtener resultados diferentes a las técnicas tradicionales, aunque es preciso mencionar que las técnicas siguen siendo casi las mismas excepto por adaptaciones a estas o nuevos materiales que las hacen más modernas, sin embargo la ilustración se realiza por un mismo fin mantener presente un arte que pareció por un tiempo destinado a la desaparición.

Otra manera de ilustrar es a través de la computadora, entonces si es totalmente diferente la ilustración que se realiza en un programa de computadora que la realizada a la manera tradicional. Aunque tampoco lo anterior quiere decir que las técnicas o las maneras para ilustrar esten peleadas, mejor por que no utilizarlas como una herramienta más para el desarrollo de la ilustración.

Otro elemento muy reciente es que por medio de los programas nuevos de retoque y edición de imagen es posible corregir errores o mejorar aspectos de una ilustración que de manera tradicional serían difícil o imposibles de realizar.

2.3 Materiales para Ilustrar

Generalmente se utilizan *medio de punta*, es decir, se les conoce de esta manera a todos



El Cartel y la Ilustración

los elementos que pueden marcar sobre una superficie, como lo serían los lápices, crayones, barras conté, marcadores, carboncillo, puntas metálicas que se emplean para dibujar, aunque la combinación de los materiales da como resultado mayores opciones.

Las razones para pintar son muchas y algunas muy personales, el pintar depende del gusto, las preferencias por alguna técnica, la capacidad para hacerlo y hasta la economía, y como olvidar que un gran porcentaje del gusto por pintar es el placer y la creatividad.

El Carbón es uno de los materiales para pintar más antiguo, fué el primer elemento que utilizaron los hombres de las cavernas y su obtención proviene de la madera quemada. En la actualidad se usa para hacer trazos preliminares, además de que permite borrarse con relativa facilidad y da la impresión de sombra o volumen al esparcirse sobre una superficie en forma de degradado.

Existe también el **carboncillo** que se obtiene carbonizando madera en cámaras a prueba de aire. Los **lápices de carbón** son menos sucios que el carboncillo pues vienen cubiertos con un material que generalmente es madera, aunque también los hay de plástico, para permitir su manejo de forma más limpia y precisa, generalmente se usan para escribir o dibujar.

Estos lápices se clasifican por su suavidad o dureza, desde el extra-blando 6B, blando 4B, medio 2B hasta llegar al más duro HB o número 0.

Las **tizas naturales** se elaboran con sustancias minerales y se emplean para dibujar, mientras que los colores **Pastel** se hacen con pigmentos secos, que se pulverizan para después ser mezclados con un aglutinante soluble al agua, esto le da la propiedad



El Cartel y la Ilustración

de dureza, no son tóxicos, además de que resisten a la luz. Generalmente se venden en presentaciones de 12, 24, 36, 48 y hasta 60 piezas.

Los crayones de cera se elaboran a base de la pulverización de pigmentos pero combinados con un aglutinante graso. Tienen la característica de no ser tóxicos, resisten muy bien ante el agua, no necesita fijador, ni mezclarse con otras sustancias, por lo general se venden en cajitas de 6, 12, 24, 36 piezas.

Los crayones conté se reconocen por su característica de ser cuadrados. Existen 3 grados de negro: el No. 1 medio o HB, el No. 2 blando y el No. 3 extrablando BB, sin embargo para el sepia bistre, la sanguina y el blanco solo tienen un grado.

El Óleo generalmente viene en tubitos, en ocasiones es necesario rebajar la pintura con aceite de linaza, aunque también se puede aplicar directamente del tubito sobre el lienzo, tiene la desventaja de que si se expone por largo tiempo sin tapar se secan y una vez aplicado en un lienzo, si se mantiene a la intemperie o directamente al sol o al polvo, se deteriora volviéndose quebradizo y opaco; por lo general se venden en estuches con 12, 24, 36 y 48 piezas.

El Gouache (tempera), tiene un aglutinante que contiene goma arábica, lo mismo sucede con la acuarela, aunque la diferencia entre ambos es que el gouache contiene pigmento blanco, de tal forma que se puede trabajar de los colores más blancos a los más oscuros, algunos colores contienen una emulsión plástica y resistente al agua, por el contrario **la acuarela** da la impresión de transparencia y se rebaja con agua, además se tiene que aplicar en superficies con un porcentaje de algodón para que su secado sea rápido. La presentación de ambos



El Cartel y la Ilustración

materiales puede ser en estuches de frasquitos o tubitos de 12, 24, 36 piezas⁷.



Medios de punta



Acuarela

Ejemplos de la técnicas de ilustración

Puntas de metal, requieren de un conocimiento muy preciso para su manejo, se obtienen trabajos de detalles muy finos, aunque con el inconveniente de que las sombras no se realizan con degradados como sucede con las puntas suaves de un lápiz, crayola, carboncillo, etc. en el caso de las puntas de metal los sombrados se realizan a base de líneas muy delgadas entrecruzadas unas con otras entre más líneas más oscuro se vuelve el efecto de la sombra.

Los pinceles son las herramientas fundamentales para el trabajo de un pintor, los hay planos, de avellana, de abanico, de cerdas plásticas, naturales, de pelo corto y largo, con el mango de plástico, de metal y madera.

Pero es importante también considerar sobre que superficie es más adecuado trabajar, así pues comencemos con el más comúnmente utilizado:

El papel se cree que la elaboración de este material se originó en China hacia el año de 104 D. de C. y el material con el que se realizaba era de origen vegetal como fibras de bambú y seda remojadas en agua, después se ponía a secar y se obtenía una capa seca sobre la cual se podía pintar o escribir.

Los chinos transmitieron sus conocimientos a los árabes. En el año 1200, en Europa se conocía una

⁷ TERENCE, Dalley. *Guía completa de Ilustración y Diseño*. Ed. Blume. México, 1981. p. 69



El Cartel y la Ilustración

manera muy similar a la de los chinos para la realización del papel, con la única variante de que la pasta para la elaboración del papel se hacía con trapos de lino, posteriormente se vaciaba sobre moldes para dejar escurrir el agua sobrante, luego eran prensados con un rodillo de metal para hacer delgado el lienzo y acelerar el secado. Para disminuir la porosidad en la superficie se almidonaban estos lienzos.

La primer prensa de papel en Italia se ubicó en Fabriano, de allí el nombre de uno de los papeles más utilizados para la realización de trabajos en acuarela.

La primer máquina de hacer papel se remonta al año de 1799 realizada por el francés Nicholas Roberts, desde entonces a la fecha el papel industrial o comercial se realiza en máquinas mientras que el papel hecho a mano es más caro y de producción limitada.

La superficie de los papeles es diferente, mientras que unos son pasados por rodillo para obtener una superficie lisa (calandrar o calandrado) en los *papeles lisos*, otros se cubren de caolín, material parecido al yeso o al revestimiento plástico, se les conoce como *papeles estucados* o *esmaltados*, otros en cambio tienen texturas muy rugosas incluso en ocasiones es posible encontrar en su superficie rastros de los materiales con los que fueron hechos.

El papel se clasifica en: *papel, cartulina o cartón*. Su aprovechamiento es mejor utilizando los medios de punta adecuados, por ejemplo la *cartulina bristol* que tiene una superficie lisa adecuada para el uso de lápices de carboncillo o de colores y hasta crayolas. El *papel Ingres* por su porosidad es recomendado en el uso de las acuarelas o medios húmedos, otros papeles ofrecen características diferentes como el



El Cartel y la Ilustración

albanene que se utiliza sobre todo para la realización de planos, pero es poco recomendable para acuarela, otros papeles vienen teñidos, lo que es aprovechado por la ingeniería del papel para crear maquetas o modelismo a escala: los papeles son poco recomendables para ser empleados con acuarela o aerógrafo, mientras que las cartulinas son más adecuadas para lo anterior, además de que se pueden utilizar lápices o carboncillo sobre estas. El **cartón** es utilizado para trabajos en los que se requiere la máxima porosidad, ya que contiene un alto contenido de fibra y su gramaje obviamente es más alto que el de los papeles.

Después de explicar un poco de la historia del cartel y la Ilustración pero también sus usos más comunes como por ejemplo el caso del cartel cuyo fin principalmente es para la propaganda, mientras que para la ilustración apoyando al cartel se le ocupa principalmente en temas muy particulares como eventos de ilustración, en la medicina, para temas relacionados con los niños, etc. así que estos dos elementos combinados son el vehículo ideal para presentar el cartel para un concurso de ilustración por motivos tales como su fácil colocación en exteriores, además se pueden reproducir volúmenes muy altos del mismo cartel, llega a más personas que pasan por la calle, pero sobre todo es mucho más barato que un anuncio en televisión y más efectivo que un anuncio por radio sobre todo si es el primer concurso que se hace, para llamar la atención del público la imagen es preponderante y en esta recae la posibilidad de comunicar el mensaje preciso.





Justificación Gráfica

3.1. Realización de la Ilustración para el cartel promocional del 1er. Concurso de Ilustración, convocado por la Casa de Cultura de Ecatepec "José Ma. Morelos y Pavón".

La razón principal por la que se planteó la idea de realizar un Concurso de Ilustración a nivel estatal, con sede en la Casa de Cultura de Ecatepec "Jose Ma. Morelos y Pavón", ubicada en el Estado de México, fué por la razón de rescatar, por un lado ese arte que es la Ilustración, ya que México cuenta con muchísimos artistas, por eso mismo era importante saber que piensan respecto a la ilustración las generaciones jóvenes y los adultos, si tienen interés en este arte y por otro lado saber qué tendencias tienen las personas de diferentes edades al ilustrar, cuales son sus influencias, etc. Así en este contexto se llegó a la conclusión de llevar a cabo la propuesta para la **Realización de la Ilustración para el Cartel Promocional del Primer Concurso de Ilustración, convocado por la Casa de Cultura de Ecatepec "José Ma. Morelos y Pavón"**.

La buena aceptación de realizar el concurso en la Casa de Cultura cumple con la razón de que es un espacio dedicado a fomentar la cultura y las artes entre las personas de una comunidad; su tarea es realizar eventos para reafirmar o rescatar tradiciones por medio de la danza o la literatura, pero también en las artes plásticas o algunas otras disciplinas, así que había motivo para realizar el concurso en este contexto pues también la ilustración es una manifestación artística que involucra a la comunidad a que se acerquen a la cultura y el arte.

Las expectativas que se tenían al realizar la convocatoria, eran claras, se pretendía integrar a la juventud y la sociedad en general a las Bellas Artes. Encausar las inquietudes de los jóvenes creadores



Justificación Gráfica

abriendo espacios propicios para la expresión de sus inquietudes a través de la ilustración. Otro punto importante era descubrir por medio del concurso las inclinaciones o preferencias pictóricas de los participantes, saber qué los motiva, qué los inquieta y qué los anima para crear.

La convocatoria estaba dividida en tres categorías (por edades): **infantil:** hasta 12 años, **juvenil:** hasta 18 años y **adultos:** mayores de 18 años, además, la premiación consistiría de un primero, segundo y tercer lugar, por cada categoría de edad.

El tema para esta convocatoria era completamente libre, aunque en las bases se mencionaban ciertos requisitos, entre los cuales se contemplaba: que los trabajos debían ser originales, tener las dimensiones de un cuarto de cartulina ilustración en formato vertical, sin enmarcar y protegidos por una camisa de papel, la técnica era completamente libre, lo cual ampliaba las posibilidades creadoras de cada participante; lo anterior obligaba a cada participante a respetar las bases y hacerse responsable de lo convenido en ellas.

En lo que compete a la realización de la ilustración promocional para el cartel del concurso, se tomaron en cuenta los gustos y preferencias de los jóvenes, de esta manera los organizadores convenimos en que sería una ilustración que llamara la atención de el público, que fuera juvenil pero extraordinaria como una manera de identificación con los jóvenes pero sobre todo para llamar la atención de las personas en general, para tal decisión tomamos como ejemplo el tipo de televisión que ven los jóvenes, las imágenes de los *comics* que compran, de cómo los medios masivos influyen de manera decisiva en los individuos y que las ideologías extranjeras permean en la sociedad de tal manera que ésta las adapta a su propia idiosincracia, un ejemplo de esto es el interés que se tiene por las *historietas* y un sin fin de mundos y



Justificación Gráfica

temas fantásticos; sin olvidar que muchos adultos estan enterados del tipo de imágenes que ven los jóvenes nos daba la posibilidad de que los adultos no se sentirían excluidos para participar ya que la imagen del cartel era una mera invitación al concurso.

3.2 Justificación de los elementos del cartel

Para la realización del cartel se partió de la elaboración, en bocetos, de las primeras ideas, es decir mostrar a grandes rasgos la idea general del tema y el posible acomodo de los elementos.

El formato en el cual se realizó la ilustración para el cartel es de un cuarto de cartulina ilustración.

Boceto 1



Boceto 2



Boceto 3



Un truco utilizado para conseguir el tamaño deseado de la imagen fué el siguiente: primero se tiene claro lo que se quiere expresar, se toma como modelo algo que nos remita al tema, de esta manera se trata de expresar por medio del dibujo en línea la idea más aproximada de lo que sería el trabajo final. El tamaño de este primer boceto puede ser de hasta una hoja carta, en nuestro caso se quería obtener la imagen de un guerrero; una vez que la imagen ha sido corregida y se encuentra en limpio sobre papel se calca sobre albanene y se entinta para obtener una mayor definición, el paso siguiente es sacarle ampliaciones al boceto final en una fotocopidora, estas ampliaciones al incrementar su tamaño y consecuentemente la deformación en las líneas o trazos, la mayoría de las veces dan detalles interesantes que por la deformación de la imagen favorece para rescatar elementos y



Justificación Gráfica

hacer mas vistoso el trabajo sobre todo en aquellos detalles muy finos como serían el cabello, el rostro o las texturas.

Con esta ilustración se realizó una fantasía: la creación de un guerrero bárbaro, con las piernas de robot, esta combinación un poco rara sólo es posible en un mundo fantástico con guerreros y robots, hechiceras y duendes, armas inimaginables, cuyos portadores son guerreros sanguinarios de planetas muy lejanos y con poderes sobrehumanos, todo lo anterior sólo es posible en un universo diferente al que comúnmente conocemos, la fantasía es una de las cualidades de las que muy comúnmente nos olvidamos, sin embargo no pasa así con los jóvenes que son muy dados a defender y conservar ese cierto grado de fantasía sobre todo en lo que respecta a comics o caricaturas que tratan de mundos y personajes fantásticos, de esta manera buscamos un acercamiento con la juventud poniendo una imagen que les resultara familiar y al resto de las personas les resultara interesante para leer la convocatoria e inscribirse en el concurso o sencillamente tal vez para asistir al concurso y ver lo que los nuevos artistas hacen.

Un aspecto que nos permitió llegar a los jóvenes más fácilmente es que el cartel tiene mucho que ver con ellos, primeramente por que fue hecho pensando en ellos, y para llegar a ese análisis fue necesario saber que tipo de imágenes les gustan a estas generaciones, que influencia tiene en comic japonés y el estadounidense sobre la juventud y por qué lo aceptan. Así descubrimos que los seres fantásticos son los favoritos de la mayoría, otro dato interesante es que la violencia la ven como algo muy natural pues diario la viven en la calle, la escuela y en las caricaturas, de tal manera que este fue uno de los temas más recurrente.



Justificación Gráfica

En General se podría decir que los seres fantásticos son apreciados por las generaciones jóvenes y las no tan jóvenes, que todavía recuerdan los superhéroes de sus tiempos. Las generaciones modernas cuentan con otros personajes pero la fantasía es algo que no ha decaído y que parece ser que cada vez se nutre y fortalece más en el gusto de los jóvenes y adultos.

3.2.1 La imagen

Para la realización de esta es preciso primero, reconocer una fuerte influencia por las imágenes de pintores e ilustradores mexicanos y extranjeros, pero los que más poderosamente llaman mi atención son el ilustrador peruano *Boris Vallejo* donde la fantasía es tan real que al ver un trabajo suyo, sin querer uno mismo se integra a la historia, al contexto, sus imágenes se disfrutan, se viven.

Como olvidar los bárbaros y los vikingos sanguinarios de lugares en caos, de escenas oscuras y cavernosas y que realiza con una maestría poco común *Ken Kelly*.

No podía faltar la influencia y admiración que personalmente tengo por los trabajos de *Hajime Sorayama*, un verdadero virtuoso en el dominio del aerógrafo, sus imágenes son de un realismo impresionante por lo que está considerado como uno de los mejores interpretes de la *hiperilustración*¹, sus imágenes son ampliamente recomendables y de una extraordinaria belleza.

Menciono a los anteriores personajes por que para mí en lo personal, son admirables y sus trabajos dan muestra de un talento extraordinario, además de un dominio de las técnicas para ilustrar con resultados sobresalientes de tal suerte que son de admirarse sus trabajos, pero que no son los únicos y aunque las maneras de ilustrar son muy diferentes entre uno

¹ Ilustración que rebasa por mucho a las realizadas en otros siglos, se acerca, y en muchos casos suocera a la fotografía.



Justificación Gráfica

y otro de cualquier forma pertenecen a un mismo estilo de pintura, la hiperilustración.

Su talento es tanto, que sus obras son reconocidas a nivel mundial y sus características en la ilustración son muy precisas, es decir, que sus trabajos se reconocen por su estilo.

Boris Vallejo



Ken Kelly



Hajime Sorayama



Justificación Gráfica

De los artistas que anteriormente mencioné se les puede consultar en el internet, donde además se muestran ejemplos de su talento.

La imagen que se realizó para el cartel es real o representativa, es decir expresa un significado real al verla, además de ser simbólica, pues remite a una idea, a un tema, que en nuestro caso sería la ilustración.

3.2.1.1. Descripción de la imagen

Las necesidades a resolver eran muy precisas. Había que llamar la atención con el cartel, no se contaba con un gran presupuesto por lo cual había que economizar en casi cualquier gasto, por otro lado la ilustración y el cartel se tenían que hacer bien y rápido para poder tener tiempo para organizar los detalles del concurso pero también para que los concursantes tuvieran tiempo para realizar sus trabajos y esto sólo era posible si los carteles se realizaban y colocaban a tiempo, de igual manera se pegaron carteles en el metro y se buscaron los lugares donde era más posible que los usuarios del metro se acercaran al cartel y a su vez enterarse del concurso, todo esto tendría que realizarlo la ilustración del cartel, así que todo el peso caía en la imagen y esperar que los resultados fueran satisfactorios a nuestras expectativas.

Así pues, sí se esperaba mucho de la imagen, de tal manera que cada uno de los elementos esta justificado y se mencionan a continuación: se trata de un guerrero que reúne en un sincretismo muy particular al pasado y al futuro de una sola vez. El futuro, que tal vez veamos, pero que hasta el momento se plasma solo como una ficción en sus piernas parecidas a las de un robot, mientras el resto del cuerpo parece como el de cualquier ser humano normal, exceptuando dos detalles: primero, sus ojos estan en blanco lo que supone que tal vez es vidente o que pertenece a una raza de guerreros con dones visuales sobresalientes;



Justificación Gráfica

el segundo de los detalles destacables es un par de cuernos que sobresalen de su frente como vestigios todavía de su naturaleza bárbara, fantástica y salvaje. El cabello largo es un remanente de la época a la que pertenecieron estos seres bárbaros, cuya figura infundía temor y odio, ya que hacían valer su voluntad por medio de la fuerza. En el caso del guerrero del cartel su figura está estilizada: su musculatura es considerable lo que simboliza fortaleza y seguridad.

Las calaveras y esqueletos a sus pies significan que siempre hay que vencer o por lo menos intentarlo de tal manera que los fracasos siempre permanezcan como figuras indeseables y a nuestros pies.

La mano izquierda lleva una espada con incrustaciones de piedras preciosas y un brillo espectacular; esta herramienta es la que dará gloria y reconocimiento a todo aquel que decida luchar por obtener o defender algo justo, para la cual tendrá que estar armado adecuadamente para dar una gran lucha a sus adversarios.

La mano derecha carga un escudo el cual protege a su portador y al frente del cual penden tres cabezas en miniatura como trofeos de sus enemigos derrotados.

Al fondo vuelan tres águilas como aliadas de un ser bárbaro y las cuales brindan protección a este cada vez que lo necesite.

Los significados de los elementos de la ilustración, en general versan sobre lo mismo: destacar, triunfar, vencer, que hay que armarse de las herramientas adecuadas para la lucha y que el sabor del triunfo es muy satisfactorio pero que su duración tiene un



Justificación Gráfica

tiempo finito por lo que siempre hay que prepararse y estar en una actitud de superación.

ESTA TESIS NO DEBE SALIR DE LA BIBLIOTECA

3.3 La Tipografía

Otro elemento importante para el diseño es sin duda la tipografía que sirve como apoyo para reafirmar algún mensaje. Generalmente un Cartel se compone de dos elementos: la imagen y la tipografía (mensaje bimedia).

El objetivo del diseño es satisfacer necesidades, pero particularmente en el diseño de este cartel se pretendía dar una visión de modernidad y comunicar que se trataba de un concurso de Ilustración en una casa de cultura del Estado de México.

Se jerarquizó el título utilizando tipografía volumétrica (de tercera dimensión), sin gracias o *sans serif*. El nombre de las dos familias que se utilizaron como institucionales para este cartel fueron: *Serpentine Sans ICG* y *Helvética regular*. Estas dos familias por sus características formales favorecían al cartel para reforzar uno de sus requerimientos: el de ser moderno pero a la vez sencillo y estas familias tipográficas reúnen dichos requerimientos. Se emplean regularmente en bloques de texto para libros o revistas y por su forma no presentan mayor problema en su lectura.

En el título se emplearon dos tipografías institucionales muy atractivas y que dan el ejemplo de modernidad que es lo que se pretendía pero sobre todo por su peso y color llaman la atención.

Para la palabra **1er** e **ILUSTRACIÓN** se utilizó la familia Helvética mientras que para **CONCURSO DE** se empleó la *Serpentine Sans ICG*, además este título se extendió para justificarse a la izquierda con la palabra **ILUSTRACION** (ver sig. pág.).



1er ILUSTRACIÓN

La palabra ECATEPEC '99 pertenece a la familia Serpentine Sans ICG, aunque con la variación de que es itálica y en posición ascendente, de abajo hacia arriba como una muestra de la filosofía del municipio de Ecatepec, pero sobre todo de la Casa de Cultura: ir siempre hacia arriba, tratando de mejorar en cada oportunidad y en cada proyecto.

ECATEPEC '99

Finalmente los textos de la información son Helvética regular y Helvética Bold, el título de la bases, categoría y premiación son en Serpentine Sans ICG y se encuentran justificados al centro.

3.4 La retícula

Para la elaboración de este trabajo se necesitaba un sustento que justificara la colocación de los elementos de manera ordenada, en otras palabras se requería de una retícula.

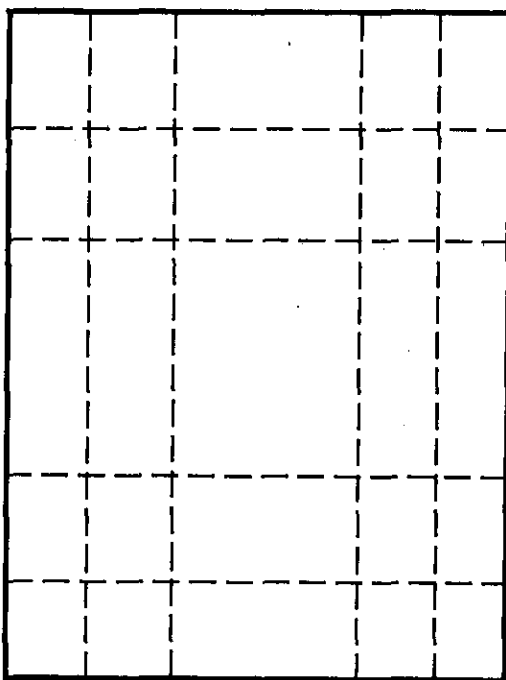
Se utilizó una retícula elaborada a base de la *ley de tercios*, es decir: dividir el formato en el cual de va a trabajar, en tres partes iguales tanto a lo alto como a lo ancho, resultando en total nueve rectángulos.

Aunque por las características de la ilustración, su tamaño, los textos y títulos; los tercios a lo largo en la parte superior e inferior se dividieron a su vez a la mitad; sucedió lo mismo con los tercios a lo ancho,



Justificación Gráfica

es decir el de la izquierda como el de la derecha.
(ver sig. fig y retícula al final del capítulo.)



(Ejemplo de la retícula para justificar los elementos del cartel)

El resultado de tales divisiones fuerón bloques de rectángulos que daban orden y armonía a los títulos, a la imagen y a los textos de información.

En los tercios 1,2,3, se encuentra justificado en su mitad superior y centrados los títulos de: **1er. y CONCURSO DE ILUSTRACION y CONVOCA LA CASA DE CULTURA DE ECATEPEC "JOSE MA. MORELOS Y PAVON"**.

A la mitad del tercio 6, de forma ascendente, se encuentra centrado, el título **ECATEPEC'99**.

En la mitad inferior 7,8 y 9, se encuentran justificados al centro los textos de: **BASES CATEGORIAS y PREMIACION**.

Finalmente, la imagen de la ilustración se coloca al centro del cartel en el rectángulo más grande de todos y por tanto el foco de la atención.



Justificación Gráfica

(ver al final del capítulo la justificación de los elementos y un ejemplo del cartel).

3.5 El Color.

La imagen se trabajó sobre un soporte rígido blanco con un porcentaje de algodón.

Se buscó no entrar en complicaciones de legibilidad por este motivo el color en la tipografía es en: rojo, azul y negro sobre fondo blanco.

El color del guerrero es en tonos carne, mientras que su cabello es crespo, lacio y negro, con algunos mechones blancos en parte por el brillo del mismo, pero también, por su característica fantástica tiene el pelo bicolor.

El escudo está tratado en grises oscuros a semejanza del tono del metal, mientras que el color del material de sus piernas es parecido al del aluminio lustroso y liso, con destellos que reflejan la luz que se filtra por su lado izquierdo.

1er. e ILUSTRACION se trataron en color rojo ya que la intención es destacar esta información por medio del color más llamativo, pero además se logró un contraste de temperatura muy favorable al intercalarse el título **CONCURSO DE** en azul que como sabemos es un color que se asocia a la comunicación y que es considerado, por su temperatura, como el color frío por excelencia.

ECATEPEC '99 se trabajó en azul para resaltar sobre el lienzo blanco.

BASES, CATEGORIA y PREMIACION además de la numeración de las bases se encuentran en color rojo para llamar la atención por medio del color ya que el formato del cartel (tabloide o doble carta) no



Justificación Gráfica

es de los tamaños más grandes que existen, más bien se le ocupa para interiores así que se buscó aprovechar lo más posible todos los elementos con que se contaba, así pues la tipografía y la imagen llevan en sus colores toda la intensidad de llamar la atención.

La tipografía de la información y en título: **CONVOCA LA CASA DE CULTURA DE ECATEPEC "JOSE MA. MORELOS Y PAVON"**. se trataron en color negro ya que se encuentran justificadas sobre áreas blancas lo que facilita su apreciación y lectura; el blanco es un color que facilita el contraste por la anterior razón se cuidó que la imagen cupiera en un formato tabloide pero que dejara espacios en blanco para colocar los textos.

3.6 Materiales

Primera mente la imagen esta hecha sobre una cartulina ilustración blanca con un porcentaje de algodón para que resista la humedad de la acuarela y el gouache además de que este soporte con estas características permitía la absorción y secado rápido de la humedad. La tinta china fué utilizada en el cabello y en los detalles muy finos como los hilos de donde cuelgan unas calaveras, para definir detalles como las botas o donde haya líneas muy delgadas. De aerógrafo solo hay pequeños toques de luz en su costado izquierdo en general lo que más se utilizó fué el Gouache, la tinta china y la acuarela, esta última sobre todo en las sombras ya que da el efecto de transparencia.

3.7 El proceso de armado y elaboración del cartel

La imagen se escaneó a 300 DPI (puntos por pulgada) de resolución , en un escáner de cama plana, de la marca Hewlett Packard Scanjet 6100C. Este requerimiento en la resolución para que el trabajo



Justificación Gráfica

al entrar a preprensa no pierda calidad sobre todo en la imagen impresa. Al aumentar los DPI la calidad será excelente, pero igualmente el peso de ese archivo se incrementará notablemente. En el caso de que una imagen se escanee a menos de 300 DPI se está restando resolución a la misma y en todo caso el impreso podría decepcionarnos, si la imagen es pequeña tal vez no se note mucho la pobreza en la resolución o si la impresión va a ser en la impresora que tenemos instalada en nuestra computadora la impresión tal vez salga bien, sin embargo entendamos que no son los mismos requerimientos los que se necesitan para imprimir en una impresora de 300 o 600 DPI de resolución que los que exige mínimo una imagen para impresión en offset. (ver sig imagen para comparar la calidad de la imagen en alta y baja resolución).



Alta resolución



Baja resolución

Volviendo al proceso de armado del cartel, al escanear la ilustración esta presentaba una cierta coloración amarillenta en el soporte blanco, en parte por el constante empleo de la superficie, lo que ocasiona que se ensucie con grasa, polvo y hasta el tiempo es el que ocasiona esta coloración tan particular, de tal manera que para corregir este defecto fue preciso utilizar un programa editor de imagen llamado **Photo Shop 5.0**.

Corregir las imperfecciones como la que presentaba esa coloración amarillenta en la imagen es posible con una herramienta llamada *Varita Mágica* (*magic*



Justificación Gráfica

wand) que sirve para seleccionar áreas de un mismo color; una vez seleccionadas las áreas a corregir se rellenaron de blanco para volver a tener la imagen como era requerida. Photo Shop es un programa de la marca Adobe, al igual que los otros dos programas que se utilizaron para la realización del cartel.

La tipografía para los títulos CONCURSO DE e ILUSTRACION están hechas en un programa de tercera dimensión, también de la marca Adobe, llamado *Dimensions 3.0*, en este programa se trató de dar la impresión de que efectivamente la tipografía tiene volumen, además se les escogió un color adecuado con la finalidad de llamar la atención del observador pero también para hacer atractivo el cartel; una vez que los textos tenían el diseño deseado se guardaron con la extensión **EPS** (Encapsulado Post Script), para posteriormente ser importados a Photo Shop, donde nuevamente con la herramienta de varita mágica se seleccionó el fondo (background) de la imagen donde venían los textos y una vez seleccionados se invirtió la selección para tener seleccionada únicamente la tipografía, pero ¿porqué todo este procedimiento?, por la razón de que PhotoShop es un programa de imágenes y el cual no reconoce trabajos en línea o vectores, únicamente en píxeles, de tal manera que al hacer un trabajo en un programa de vectores e intentar importarlo al editor de imagen, interpreta lo que se importó como una imagen y en el monitor lo muestra como un parche.

Volviendo al trabajo de edición del cartel, una vez que se tienen los textos separados individualmente se copian y se pegan en un documento de Photo Shop en capas (layers) independientes para de esta manera tener el control de la posición y justificación de los elementos.



Justificación Gráfica

Finalmente ya que la imagen estaba digitalizada y guardada con la extensión EPS, además de que se había adaptado a un tamaño adecuado para ser colocada en un tabloide, pero procurando dejar espacios libres para colocar los textos de información, con esto el trabajo de los programas Photo Shop 5.0 y Dimensions 3.0 habían terminado. Otro programa que se utilizó para la colocación de la imagen que se importó de Photoshop fué: **Illustrator 7.0**, también de la marca Adobe el cual finalmente ayudaría a poner los textos y la información referente al concurso, pero por qué estos textos no fueron capturados en Photo Shop o Dimensions, por la sencilla razón de que estos programas son editores de imagen y se puede capturar en ellos muy poco texto.

Se escogió un formato tabloide principalmente por la razón económica, ya que el gasto sería absorbido por la casa de cultura y se trataba de economizar en gastos.



1er CONCURSO DE ILUSTRACIÓN

CONVOCA LA CASA DE CULTURA DE ECATEPEC
"JOSÉ MA. MORELOS Y PAVÓN"



CONCURSO DE ILUSTRACIÓN

○Ilustración: Alejandro Islas M.

BASES

1. El concurso está abierto a todos los aficionados al arte de ilustrar, que residan en el Estado de México.
2. Cada participante puede inscribir el número de ilustraciones que desee en los siguientes temas: **paisaje, retrato o tema libre.**
3. Los trabajos deben reunir, sin excepción, los siguientes requisitos: **A)** Ser trabajos originales y no haber sido publicados en otros concursos. **B)** Tener las dimensiones de 1/4 de cartulina ilustración en formato vertical, sin enmarcar y protegidos por una carnisera de papel (kraft o albanene). **C)** Por el reverso deberá escribirse con letra legible el título de la obra y un seudónimo del autor. **D)** Al momento de entregar sus trabajos, el participante deberá llenar una ficha de inscripción, la cual conservará para efectos de la devolución de su trabajo/s.
4. La recepción de trabajos queda abierta a partir de la publicación de este cartel y hasta el **18 de febrero de 1999.**
5. La técnica de realización es completamente libre (lápiz, tinta, prismacolor, aerógrafo, relieve, óleo).

CATEGORÍAS

Por la edad del participante la inscripción será de la siguiente forma: **A) Infantil:** hasta 12 años, **B) Juvenil:** hasta 18 años, **C) Adulto:** mayor de 18 años.

PREMIACIÓN

Se llevará a cabo el 25 de febrero de 1999 y se darán tres premios (1o. 2o. y 3o. lugar) por cada categoría de edad.

Conclusión

Antes que todo es importante señalar que tiene sus complicaciones realizar la ilustración para un cartel, pero de igual forma organizar y convocar un concurso es difícil sobre todo siendo el primero. Mi experiencia para realizar la ilustración para el cartel no tuvo muchas complicaciones salvo por la premura en el tiempo de entrega, además, algo que es importante señalar son las dificultades que tiene trabajar con poco presupuesto, de tal manera que hay que planear y analizar cada una de las decisiones que se toman, por ejemplo en qué se va a invertir el presupuesto con el que se cuenta.

Otro aspecto importante es la confiabilidad que cada persona refleja al platicar un proyecto, así me di cuenta que una persona recién egresada de la universidad tiene poca credibilidad aunque vaya respaldada por un proyecto interesante.

Primeramente vienen una serie de preguntas acerca del proyecto, seguido es la incertidumbre por la poca experiencia y si será buena idea respaldar el proyecto de un desconocido, finalmente el proyecto tubo buen término y por que no decirlo fue un éxito.

Otro aspecto que contribuyó al buen desarrollo del concurso fue la confianza que se creó alrededor del proyecto además de la ayuda de personas como la Directora de la Casa de Cultura *Alma Delia Barroso* y sin duda a la persona que muchas noches se pasó organizando los detalles del evento, precisamente la coordinadora de la Casa de Cultura *Ma. del Carmen López* y que gracias a ella el desarrollo del proyecto fue de lo mejor.

En lo que respecta a la realización de la ilustración puedo decir que la técnica utilizada fue prismacolor y acuarela, pero la parte difícil fue cuando utilicé aerógrafo, esta es una herramienta que da acabados muy peculiares pero se tiene que tener cierta experiencia en su manejo sino se pueden tener desilusiones.

Una vez realizada la ilustración el siguiente problema es saber con cuanto se cuenta para la realización de los carteles, si serán a color o en una tinta, su formato, pero sobre todo saber con cuanto se cuenta para los gastos.

Los carteles para este concurso se pegaron en todo el Estado de México e incluso se pidió un permiso para ser colocados en los pizarrones del metro lo que nos sorprendió al recibir a 118 personas que se inscribieron y se recibieron más de 200 trabajos.

El lugar donde se expusieron los trabajos fueron los mismos salones de la casa de cultura, aunque se tiene planeado que para el siguiente concurso las condiciones sean mejores, como dato importante es que se pretende tener patrocinadores, de esta manera quizás los carteles se realicen en tamaños más grandes, que tal vez haya mayor número de premiados, que el evento dure más tiempo y por qué no pensar en dar a conocer el concurso en otros medios de difusión, invitar a personalidades en el mundo de la ilustración y con estas propuestas dar a conocer el interés de Ecatepec por las Bellas Artes, a la Casa de Cultura como un espacio adecuado para realizar eventos de esta magnitud y a los organizadores como los pioneros en este evento, esperando que se realice año tras año.

El poder de convocatoria de un concurso de estas características aunado al esfuerzo de la casa de cultura y un mejor trabajo en la ilustración, que pueda ser realizado con más dedicación, ofrecerán un mejor segundo concurso de ilustración para el año 2000.

Agradecimientos

Primero que a nadie le doy las gracias por haberme dado la vida y apoyarme en cada cosa que se me ocurrió hacer, a quien siempre confió aún a pesar de los demás y quien día con día me regala su luz y su ganas de vivir: es a mi *Madre*, que yo sin ella no sería nada, te agradezco el buen humor, los consejos y todo tu cariño. Te lo mereces todo pero recibe esto como un pequeño detalle de todo lo que me gustaría darte.

Enseguida a alguien muy especial en mi vida y de quien aprendí a trabajar por lo que quiero, a confiar en que siempre hay alguien que me acompaña y que nunca dejes de caminar, aunque sea difícil mantener el paso: *mi hermana Clau* que es perfume y esperanza y por ella reconocí el valor de todas las mujeres en mi familia un agradecimiento enorme a tí por apoyarme siempre, esto es tuyo.

A mi *Papá* que me heredaste el mal humor y muchas tardes juntos que aunque no creas aun recuerdo y conservo como buenos momentos de mi infancia contigo, gracias viejo por todo lo que aprendo de tí.

A Martín, Mary, El amiguito y Raúl, todos decidieron dejarme sólo aca abajo, no importa solo se me adelantaron un poco. Con un cariño infinito a Raúl, primero de mi familia, tu enseñanza bien que la aprendí siempre arriba, siempre se puede, nunca te canses.

A mis tíos Felipe, Domingo, Lúcia, Guadalupe y doña Jo, todo mi respeto. Los Moreno: el trabajo es lo único que te hace noble y agradecido por lo que tienes, de los hombres de la familia aprendí lo satisfactorio que es el trabajo diario.

Mi Abuela, Mamá grande de todos los Moreno cariño y respeto, que vivas mucho para que mis ojos te sigan viendo.

A Martha mi prima por tus locuras y lo divertido que me la paso contigo esta es la muestra de que nosotros podemos.

A *Félix (Churrumino)* te condeno a ser mi hermano por siempre, a *Edgar* gracias por tu compañía en los momentos que necesité. A tí *Mónica* un agradecimiento enorme por tu paciencia y comprensión, por todas esas pláticas y los momentos que me unen contigo, el apoyo y ese gran cariño no tengo con que pagártelos.

A mis amigos que son muchos, a la casada que me dejó sólo despues de quitarme 12 años de mi vida, a mis amigos que saben bien quienes son: a unos por esas desveladas permanentes, a otros la salida de lo cotidiano, lo enfermizo que podemos ser cuando nos juntamos, a las amigas por regalarme de su compañía, su aroma y paciencia, espero contar con ustedes siempre por su elegancia, sus risas y ocurrencias, en fin por todo. Pat, Jas, Ric, Gri, Rol, Mal, Mem, Arm.

Como te iba a olvidar Carmen, por todo el apoyo, esta tesis y su resultado tambien son tuyos (ya te hablo de tú) Gracias.

Al profesor Francisco Plancarte por su buen humor y todas sus ocurrencias, a los profesores Ariadne y Salvador por su apoyo.

A mi solo me queda mirar esta hoja y darme cuenta que soy afortunado por contar con ustedes de alguna u otra manera.

Especialmente agradezco a la vida por que día a día me permite un amanecer más, por que me da la oportunidad de hacer que las cosas valgan la pena y de que con el simple echo de estar vivo soy afortunado, finalmente a reconocer lo pequeño que soy, que es más grande mi voluntad que mis miedos y mis derrotas, a levantarse siempre para empezar de nuevo, por tener a todos y tanto que tal vez no meresco...Gracias Dios.

Bibliografía

- BERISTAIN**, Helena. Gramática Estructural de la Lengua Española. Ed. U.N.A.M. México. 1984, p. 522
- BRIDGEWATER**, Peter. Introducción al Diseño Gráfico. Ed Trillas. México, p.134
- CAMACHO C. Jairo**. Curso de Diseño Gráfico de México. Editorial Educar Cultura Recreativa. Bogotá 1991. p. 16
- CODIGRAM**, Diseño Mexicano Industrial y Gráfico de México, Grupo Editorial Iberoamérica, México 1991
- ECO**, Humberto. Apocalípticos e Integrados. Ed. LUMEN, España. 1990. p. 366
- Enciclopedia Ilustrada Vale, Ed. del Valle de México, S.A. de C. V. Chihuahua 187 México, Col, Roma, D. F. 1980
- FERNANDEZ** Justino. Arte Moderno y Contemporáneo de México. Tomo 2. Ed. UNAM. 1994. p. 189
- FLORES** Guerrero, Raúl. Historia General del Arte Mexicano, época prehispánica. Ed. HERMES, México- Buenos Aires, p.254
- HAIN**, Peter (responsable). Bauhaus 1919-1933. Editado por el archivo y museo de diseño Bauhaus Klingelhofstr. 14, 1 Berlín 30. 1991
- MEGSS**, Phillip B. Historia del Diseño Gráfico. Ed. Trillas
- MOLES**, Abraham A. La Imagen comunicación Funcional, Ed. Trillas: sigma, México. p.225
- ORTIZ**, Georgina. El Significado de los Colores. Ed. Trillas, México. p. 279
- PRIETO**, Castillo Daniel. Diseño y Comunicación. Ediciones Coyoacán, México. p.200
- SATUE**, Enric. El Diseño Gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días. Alianza Editorial. p. 487
- TENORIO** Baena, Jorge. Redacción, Conceptos y Ejercicios. Ed. Mc. Graw Hill, México. 1983. p.156
- TERENCE**, Dalley. Guía completa de ilustración y diseño. H. Blume ediciones. 1981.p.318
- TUBAU**, Ivan. Dibujando Carteles. Ediciones CEAC. España, 1987.p.136

VARGAS, Gabriela. *Más sobre la Imagen del éxito*. Ed. Mc Graw Hill.

México.p.316

WOLF, Mauro. *La Investigación de la Comunicación de Masas*. Ed, PAIDOS.

México 1991.p.224'