

00261

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
SECRETARÍA DE CULTURA



**LAS ARTES  
PLÁSTICAS  
COMO DISEÑO:  
MI EXPERIENCIA  
EN EL TALLER  
DOCUMENTACIÓN  
VISUAL.**

Universidad Nacional  
Autónoma de México

Escuela Nacional de Artes Plásticas.

División de Estudios de Posgrado

Tesis que para obtener el grado de  
Maestro en Artes Visuales con  
orientación en Pintura

Presenta Víctor Hugo Martínez Cedeño

Director de Tesis:  
Antonio Salazar Bañuelos

México, D.F., 2000

030442



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

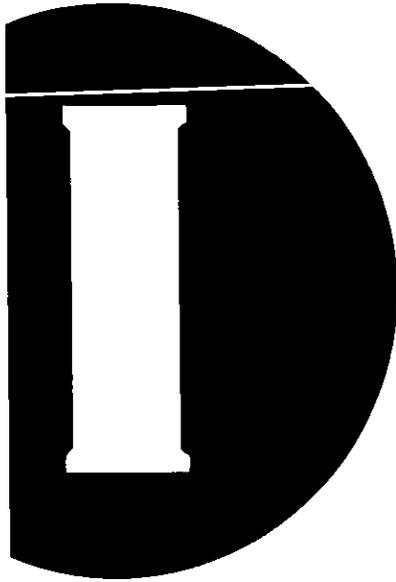
**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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.

ESTA TESIS NO DEBE  
SALIR DE LA BIBLIOTECA





**INDICE**



# LAS ARTES PLÁSTICAS COMO

## DISEÑO:

### MI EXPERIENCIA EN EL TALLER

### DOCUMENTACIÓN VISUAL.

Índice.

Introducción.

Capítulo 1: Antecedentes: el diseño antes del siglo XX	<b>1</b>
1.1 Breve historia del diseño desde el Renacimiento hasta el siglo XIX.	2
1.2 El movimiento de Artes y oficios.	14
1.3 El cambio del siglo XIX al siglo XX.	18
Capítulo 2: El diseño como arte.	<b>25</b>
2.1 La Bauhaus, arte y oficio integrado.	28
2.2 El Pop Art.	36
2.2.1 Pop americano	40
2.2.2 Pop británico	45
2.2.3 Diseño y Pop	51
2.3 Posmodernismo: arte sin fronteras (todo es válido).	55
Capítulo 3: El trabajo en equipo en las artes plásticas de México.	<b>67</b>
3.1 El Muralismo de la Revolución Mexicana.	70
3.1.1 José Clemente Orozco.	74
3.1.2 Diego Rivera.	80
3.1.3 David Alfaro Siqueiros.	88
3.2 Los grupos.	97
3.2.1 Tepito Arte Acá	100
3.2.2 TAI	100
3.2.3 El Colectivo.	100
3.2.4 Grupos de formación estudiantil.	102
3.2.4.1 GERMINAL	102
3.2.4.2 SUMA.	102
3.2.4.3 MIRA.	103

I

M

D

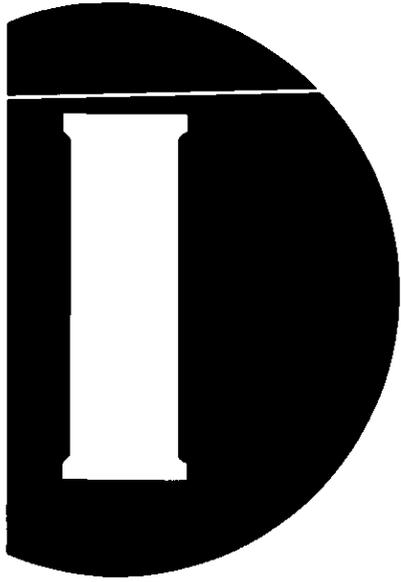
I

C

E

104	3.2.5 TIP.
104	3.2.6 Proceso Pentágono.
106	3.2.7 Grupos aislados:
106	3.2.7.1 No-grupo.
106	3.2.7.2 Fotografías independientes Peyote y la Compañía.
108	3.2.8 El FMGTC y la desintegración de Los Grupos.
111	3.3 Taller Documentación Visual.
111	3.3.1 Antecedentes.
112	3.3.2 ¿Qué es el TDV?
114	3.3.3 Breve historia del TDV.
130	3.3.4 Opiniones de los miembros sobre la división del trabajo y su intervención en la propuesta del TDV.
<b>137</b>	<b>Capítulo 4: Retrospectiva personal de mi trabajo en el Taller Documentación Visual y mi propuesta.</b>
138	4.1 Antecedentes y expectativas de mi colaboración con el TDV.
140	4.2 Desarrollo de mi trabajo en el TDV
140	4.2.1 Trabajos de texto, formación e integración de imagen.
154	4.2.2 Trabajos independientes.
162	4.2.3 Trabajos con propuesta digital.
180	4.2.4 Propuestas de trabajos inconclusos en el TDV.
	*Conclusiones.
	*Apéndice: A. 1 Metodología del Diseño.
	A 1.1 Procedimientos: Esquema Munari.
	A 1.2 Esquema personal.
	A.2 Acta de inicio de disolución del TDV.
	A.3 Miembros que conformaron el TDV.
	*Glosario.
	*Bibliografía.





# **INTRODUCCIÓN**



## INTRODUCCIÓN:

Este trabajo pretende hacer una reflexión acerca del arte y la supuesta separación que existe en los diferentes ámbitos que lo componen, así como la importancia que tiene el arte colectivo al enriquecer el proceso creativo. Por lo anterior, lo primero que haré será definir mi concepto y posición personal ante éste.

El arte es la representación humana de un concepto, idea, pensamiento. Ya sea para copiar o simular lo que vemos en la naturaleza, para representar nuestra visión de ésta misma, del mundo y del universo en que vivimos, así como de la autoconcepción o existencia, es decir que la representación artística me hace ser y existir.

Una representación artística, involucra el conocimiento, los sentimientos, la creatividad y nuestras capacidades físicas y técnicas así como la estética, vista ésta última no como un conjunto de cosas bellas, sino como un cúmulo de sentimientos e ideas que causan diferentes emociones, ya sean agradables o desagradables.

El arte además, es un proceso bidireccional que involucra tanto al creador como al espectador, importante este segundo como el primero debido a que no tendría sentido manifestar una idea si no hubiese alguien que la observara, la sintiera y la analizara.

Asumo que el artista debe considerar su entorno social, razón por la cual debe tomar conciencia del tema y el mensaje que está realizando para que cumpla adecuadamente sus funciones de emisor y no sólo satisfaga sus necesidades propias de expresión.

El arte entonces, también desde mi punto de vista, es una manifestación que libera la capacidad de expresión del ser humano. Lo más importante no es la técnica ni la corriente que se utilice, sino el concepto que se expresa. Sin embargo, un mejor conocimiento teórico y técnico propiciará en el artista una visión más completa de su existencia y la de su entorno.

Me expreso en contra del concepto de que el artista en su inspiración es tocado por el todo poderoso y asumo que el artista no sólo debe tratar de transmitir lo que desea. Además, me manifiesto a favor de que la formación artística necesitará de la experiencia, colaboración y relación con las personas de su entorno para enriquecer el trabajo.

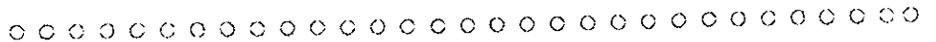
Por último, en cuanto al tema del concepto de arte, lo veo como un todo, en el cual no debe haber divisiones debido al supuesto derecho que tienen algunos de considerar algo con más valor artístico. Tan artística y bella una obra realizada con óleo como lo es una impresa de manera-

digital, la diferencia radica en la intención que estas imágenes adquieren debido a los valores de su época.

Definida mi visión durante este trabajo haremos un viaje meramente documental en la historia del diseño y parte de la pintura del siglo XX con el objetivo de que el lector entienda las bases sustanciales en las que esta apoya la obra del Taller Documentación Visual y en específico mi trabajo como artista dentro de éste.

Poco a poco durante la lectura de los primeros dos capítulos se pretende encaminar al lector a la reflexión para formar su propio criterio a la pregunta: ¿realmente el arte está fragmentado y existe uno con más valor?, si la respuesta fuera afirmativa entonces se cuestionaría si se pueden conjuntar o utilizar simultáneamente las partes fragmentadas.

Además de lo anterior, el trabajo pretende demostrar los aciertos del trabajo colectivo por medio de una recapitulación visual, así como comentar las deficiencias que no se pudieron resolver durante el proceso creativo.



Hablaré también sobre la importancia del impacto visual en un mundo donde las imágenes nos bombardean y circulan constantemente. Y cómo al dividir el trabajo cada etapa del proceso creativo será mejor desarrollada ya que cada miembro que participe en la producción será un especialista.

En la tesis, se aboga a favor del diseño y la implementación de sus métodos en la plástica, con el fin de sugerir a las personas que inician su labor visual aprender un método que les permita desarrollar obra más conceptual y no tan superficial. Asimismo, se apoya la utilización de todo tipo de técnicas que permitirán llegar a soluciones diversas, de allí la justificación teórica del Arte Pop y del Posmodernismo.

Lo anterior es importante en un mundo donde las ideas generadas cambian día con día, sin embargo, muchos artistas plásticos niegan conceptos técnicos y disciplinas que puedan ayudarnos a crear un mejor arte.

Al parecer, parte del problema de negar el uso de otras herramientas y la interdisciplina surge debido a una división de generaciones: una de artistas tradicionales y otra de artistas jóvenes que buscamos un nuevo camino para el arte por medio de la mezcla de varias técnicas y la implementación de recursos digitales para facilitar las tareas.

Así, a lo largo de este trabajo, el lector construirá un criterio propio para tratar de dar respuesta a las preguntas anteriormente lanzadas.





## CAPÍTULO 1: ANTECEDENTES: EL DISEÑO ANTES DEL SIGLO XX

### 1.1 Breve historia del diseño desde el Renacimiento hasta el siglo XIX

En la historia del arte se ha planteado la división entre las artes cultas y las artes menores. Con esta clasificación se creó una enorme controversia sobre lo que debemos considerar como arte. Se ha minimizando, sin razón alguna, creaciones humanas que bien podrían ser consideradas artísticas, como lo sería el diseño o el arte popular.

"El concepto del arte por el arte, un bello objeto que existe exclusivamente por sus valores estéticos, no se desarrolló sino hasta el siglo XIX. Antes de la Revolución Industrial, la belleza de las formas y de las imágenes se entrelazaban con su función en la sociedad humana. Las cualidades estéticas de la alfarería griega, los jeroglíficos egipcios, así como los manuscritos medievales, fueron totalmente integrados a sus valores útiles; arte y vida se unificaron en un todo coherente."; Actualmente, dicha separación sigue creando controversia y prejuicio en gran medida la producción artística.

Las artes del diseño, ya sea arquitectónico, de producto, de modas, de interiores o gráfico, ofrecen un medio para restaurar la división entre arte por el arte y artes menores, pues nunca han perdido su interacción con lo social y lo funcional.

A partir de que se inventó la imprenta, el diseño gráfico tomó gran importancia, debido a que los libros se empezaron a desarrollar de manera secuencial.

"El Renacimiento dio una nueva filosofía de la dignidad y el valor humano que define al hombre como un ser capaz de usar la razón y la investigación científica, para alcanzar ambos un entendimiento del mundo y el significado de sí mismo. Este nuevo espíritu estuvo acompañado por un renovado estudio de escritos clásicos de la cultura griega y romana".<sup>2</sup>



"En la historia del diseño gráfico, el renacimiento de la literatura clásica y el trabajo de los humanistas italianos, están estrechamente ligados con el enfoque innovador del diseño del libro".<sup>3</sup> Razón por la cual veremos que el diseño gráfico en este período se especializó en el diseño editorial y la creación tipográfica.

"El prototipo del diseño del alfabeto romano de *Sweyheym* y *Pannartz* puede considerarse como el primer paso hacia el estilo del diseño renacentista único".<sup>4</sup>

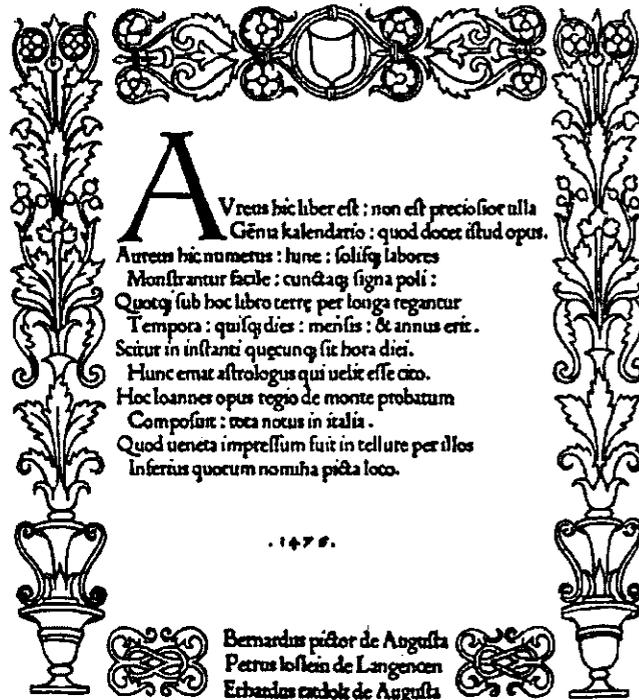
En Venecia fue donde se inició el camino del diseño tipográfico italiano y muchos fueron los creadores que contribuyeron a su desarrollo:

"*Johannes de Spira*, orfebre de Maguncia tuvo el monopolio de imprenta durante cinco años. El primer libro que publicó fue: *Epistolae ad Familiaris de Cicerón*. En su tipo romano descartó algunas de las cualidades encontradas del alfabeto de *Sweyheym* y *Pannartz*".<sup>5</sup>

*Nicolás Jenson* estableció la segunda imprenta en Venecia. Ha sido considerado uno

rodiaí artibus certius. Quid Apollonii  
 clentius possit iuueniri. Cum igitur eos o  
 grecorum cómentariis sunt relicta artis  
 certisq; rationis legibus emendasse: no  
 illos imitatore m córum extitisse. quipp  
 studiis literarum ppter inopiam script

1 TEXTO FORMADO CON EL ALFABETO DE SWEYHEYM Y PANNARTZ



2 EN EL RENACIMIENTO SE DESARROLLÓ UNA INCLINACIÓN POR LA DECORACIÓN FLORAL

de los diseñadores tipográficos más importantes de la historia y como un magnífico grabador de moldes. Su tipografía es extremadamente legible y sobresale además el cálculo del espaciado para darle uniformidad a la página.

"En el Renacimiento se desarrolló una inclinación por la decoración floral; flores silvestres y enredaderas se aplicaron al moviliario".<sup>6</sup> En el diseño de libros aparentemente *Giovanni* y *Alberto Aluise* son los primeros en utilizarlas.

Otro grande fue *Erhard Ratdolt* (1442-1528), logró innovaciones significativas en el diseño que apuntaban hacia la evolución lógica de imprimir todo en una imprenta. *Calendarium* tuvo la primera portada capaz de identificar un libro".<sup>7</sup>

*Aldus Manutius* creó una nueva imprenta en Venecia con el nombre de Aldina, de la cual sobresale el trabajo de Griffó (Francesco de Bologna), quien produjo un nuevo tipo romano que se convirtió en prototipo durante dos siglos en el diseño europeo. Con Aldus y la imprenta Aldina se cerró la época de los incunables con su libro *Hipnerotomachia Poliphili*. "Esta obra maestra del diseño gráfico logró una elegante armonía de tipografía e ilustración, que ha sido pocas veces igualada. La coordinación comunicativa de las ilustraciones con el texto, y la integración excepcional del diseño de las imágenes y tipografía indican que el impresor, diseñador de tipos, autor y artista trabajaron en estrecha colaboración".<sup>8</sup>

El Renacimiento Italiano empezó a debilitarse y Francia intentaría dominar Italia sin lograrlo. Dicho conflicto trajo como consecuencia que floreciera la Edad de oro de la tipografía francesa y se crearon en Francia escuelas de Diseño.

Dos artistas gráficos brillantes de este período: *Geoffroy Tory* (1480-1533) y el diseñador de letras y grabado de troqueles *Claude Garamond* (alrededor de 1480-1561), crearon formas visuales que fueron aceptadas por los impresores durante doscientos años".<sup>9</sup>

En este período vemos un ejemplo de que la ciencia, la gráfica, el arte, y en general diferentes disciplinas, no están separadas, por el contrario, unas enriquecen a otras. *Oronce Finé* (1494-1555) fue un matemático cuyas habilidades como artista gráfico complementaron sus publicaciones científicas. Además de ilustrar sus libros de matemáticas, geografía y astronomía, *Finé* se interesó por el ornamento y el diseño de libros. Sus contemporáneos admiraron sus contribuciones a la ciencia así como a las artes gráficas".<sup>10</sup> Fue de gran importancia su estrecha colaboración con los impresores y diseñadores.

En Francia ocurrieron conflictos por guerras religiosas que pusieron fin a la edad de oro. Algunos impresores y artistas se mudaron, fue entonces cuando los Países Bajos se convirtieron en el centro de la innovación del diseño, especi-

6 *Id.*: p.p. 127

7 *Id.*: p.p.128

8 *Id.*: p.p.132

9 *Id.*: p.p.135

10 *Id.*: p.p.43

ficamente las ciudades de Amsterdam y Amberes.

De este período uno de los grandes fue *Christophe Plantin*, su mayor contribución fue el incorporar el uso de láminas de cobre para los grabados en lugar de las de madera.

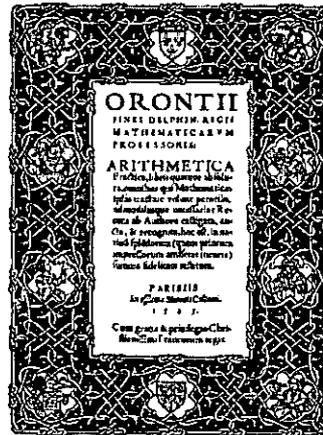
El Siglo XVII marcó un período relativamente inproductivo para el diseño gráfico en Europa, pero la imprenta llegó a las colonias en América. El reverendo *Jesse Glover* y su familia fueron precursores, y a pesar de las dificultades para publicar, debido a impuestos altos, hacia 1775 había 50 impresores en las 13 colonias de norteamérica.

La utilización de las láminas de cobre propició mayor calidad en los trabajos. Además se produjeron grabados a costos accesibles para las personas que no podían adquirir pinturas al óleo, promoviendo así el arte a través del diseño.

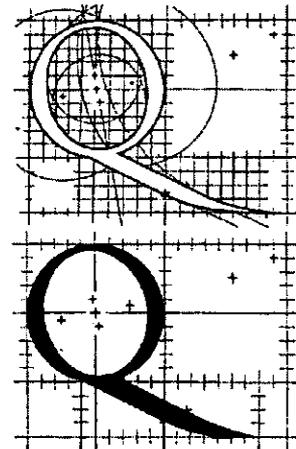
Con la decadencia de la época de oro en Francia se hizo un esfuerzo por devolverle la calidad inicial, Luis XIII de Francia, bajo la influencia de su Primer Ministro el



**3 ALDUAS MANUTIUS LOGRÓ LA INTEGRACIÓN ENTRE TEXTO E IMAGEN**



**5 ORENCE FINÉ ADEMÁS DE ARTISTA ERA CIENTÍFICO**



**4 GEOFFROY TORY DESTACÓ POR EL PERFECCIONAMIENTO EN SUS CREACIONES TIPOGRÁFICAS**

Cardenal Richelieu, estableció la *Imprimerie Royale* (Imprenta Real) en el Louvre en el año de 1640. Luis XVI, quien abrigaba un fuerte interés por la impresión, ordenó, en el año de 1692, el establecimiento de un comité de eruditos para desarrollar un nuevo tipo, cuyos caracteres fueran diseñados con principios científicos.

"Al nuevo tipo de letra se le llamó *Romain du Roi*. Este tipo aumentó el contraste entre los trazos gruesos y los finos, los rasgos finales horizontales agudos, y el equilibrio en cada tipo de letra".<sup>11</sup> Era exclusivamente para uso real. Además, es importante destacar que el *Romain du Roi* sustituyó a los calígrafistas.

A partir de entonces surgió en el siglo XVIII una época de grandes diseñadores tipográficos. Estos estaban influenciados por el estilo Rococó, compuesto por sus formas en S, C, adornos, volutas etc, de una manera saturada.

Destacó de manera notable *Pierre Simon Fournier* el Joven, cuya principal aportación fue la búsqueda de la estandarización de los tamaños tipográficos. Sus más de 4600 diseños eran armónicos y solía utilizar elementos decorativos. Después de un siglo *Francois Ambroise Didot* creó la medida estandar utilizada en todo el mundo a base de puntos.

"El grabado floreció durante el siglo XVIII debido a que esta línea libre era un medio ideal para expresar las curvas floridas de la sensibilidad del Rococó. El detalle delicado y las líneas finas hicieron de este medio el preferido para las etiquetas, las tarjetas comerciales y los anuncios".<sup>12</sup>

A través del canal de la Mancha se importaron ideas y conceptos a Inglaterra, de esta manera surgió el genio tipográfico *William Caslon*. "Sus

diseños no eran novedosos ni estaban de moda. Debían su enorme popularidad a la buena calidad y firme textura que los hacía confortables y amables a la vista. *Caslon* aumentó el contraste entre los trazos gruesos y delgados de los tipos holandeses de su tiempo, haciendo los elementos gruesos ligeramente más anchos. Esto iba en contra de lo usual en el continente que consistía en adoptar textura más ligera del *Romain du Roi*".<sup>13</sup>

Los diseños de *Caslon* fueron llevados a las colonias inglesas alrededor del mundo; en la Declaración de Independencia de los Estados Unidos su tipo fue usado por un impresor de Baltimore.

Otro innovador del diseño tipográfico fue *John Baskerville*, "los diseños que llevan su nombre hasta hoy en día, representan el punto culminante del estilo transitorio que forma el puente entre el diseño de Estilo Antiguo y el diseño moderno".<sup>14</sup>

Ya en la época moderna surgió el trabajo de *Giambattista Bodoni*, sus primeras influencias marcaban la búsqueda de un tipo más contrastado, que lo llevó hacia un

<sup>11</sup> *Id*: p.p.153

<sup>12</sup> *Id*: p.p.158

<sup>13</sup> *Id*: p.p.161

<sup>14</sup> *Id*: p.p.162

tono y textura tipográfica más ligero.

"Bodoni definió el ideal de su diseño como nitidez, buen gusto, encanto y regularidad. Esta uniformidad en la estandarización de las unidades fue un concepto de la era industrial de la máquina". "La estandarización en la medida y la construcción de las formas marcó la muerte de la caligrafía y de la escritura con fuente de diseño de tipos y el final del tallado y trazado impreciso del diseño de los tipos primitivos. Las formas precisas, medibles y repetibles de Bodoni expresan la visión de la máquina".<sup>15</sup>

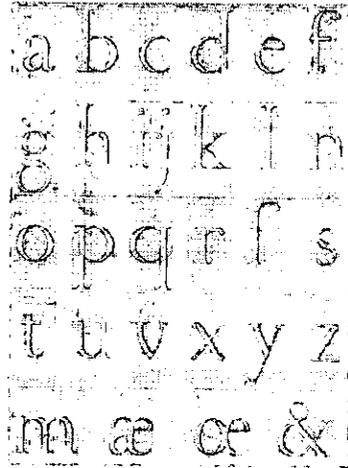
Sin embargo, aunque la era industrial estaba ya en marcha con artistas como *William Blake* se recobraron características del trabajo manual. En contrapunto con el pensamiento de *Bodoni* y *Didot*, *Blake* mezclaba la impresión con el coloreado a mano, quizá promovido por su educación de artista plástico.

Así como *Blake*, encontramos, desde el renacimiento hasta el siglo XVIII, ejemplos de grandes artistas relacionados con el diseño y las artes gráficas:



6 ROMAIN DU ROI EN ALTAS

ABCDEFGHI  
 JKLMNOPQ  
 RSTUVWX  
 YZabcdefghijk  
 lmnopqrstuvw  
 xyz123456789



7 ROMAIN DU ROI EN BAJAS

8, 9, 10 LOS ALFABETOS CREADOS POR CASLON, BASKERVILLE Y BODONI SIGUEN SIENDO UTILIZADOS EN LA ACTUALIDAD

ABCDEFGHIJK  
 LMNOPQRSTU!  
 VWXYZÆCEÇ?  
 Øabcdefghijk  
 lmnopqrstuvwxyzß

ABCDEFGHI  
 JKLMNOPQ  
 RSTUVWX  
 YZabcdefghijk  
 lmnopqrstuvw  
 xyz1234567890

Durero, Rembrandt, Vermeer. Ejemplo por demás evidente de que el diseño es arte.

Al igual que el renacimiento, la revolución industrial cambió de manera radical los procesos sociales y económicos. "Su clamor y estrépito puso al mundo de cabeza en un proceso de levantamiento y proceso tecnológico que continúa acelerándose a un ritmo cada vez mayor. Al sacudir a las artes y los oficios de su papel social y económico, la edad de la máquina creó un mar entre la vida material de la gente y sus necesidades sensitivas y espirituales".<sup>16</sup>

La separación del arte se hizo más notoria debido a que la técnica evolucionó de manera sorprendente. En ocasiones, lo que antes se hacía de manera manual pasó a hacerse de manera industrial y repetitiva. Por consiguiente, se sacrificó calidad y detalle por producción masiva. Además de que se abarataron los costos y se estimuló la demanda.

El diseño también cambió, pues adquirió un papel fundamental en la comercialización de la producción industrial. "Las artesanías desaparecieron casi por completo. La unidad de diseño que tenía un artesano (por ejemplo, cuando se diseñaba y fabricaba una silla, o cuando un impresor, involucrado en todos los aspectos de su oficio, determinaba desde el diseño del tipo de letra y trazo de la página impresa, hasta la impresión efectiva de libros y pliegos sueltos) llegó a su fin".<sup>17</sup>

En este período la función del diseño se alteró y ya no era simplemente el transmitir determinada información proveniente de algún texto clásico o algo similar. Desde la era industrial la tipografía debe comunicar, tener un significado e inclusive vender ideas. Es por eso que en esta etapa se

lograron diseños asombrosos. Una de las tendencias comunes generada por Thomas Cotterell fue darle más peso a la tipografía haciéndola más grande y gruesa.

Vincent Figgins presenta los caracteres antiguos o egipcios y hasta los caracteres tridimensionales. Más tarde se inventaron los caracteres Jónicos y el Toscano. Se multiplicaron las opciones creativas y en 1800 surge la innovadora tipografía *sans-serif*, con la característica de ausencia de patines. Aunque tardó muchos años en cobrar la suficiente importancia.

La creatividad tipográfica dejó de ser exclusiva de los libros y pasó a los volantes y carteles. Se hicieron mejores máquinas que eran a su vez más rápidas. La industria de periódicos proliferó ampliamente.

Por otra parte, un invento que revolucionó la comunicación visual fue la fotografía. El principio de la caja oscura era conocido desde los tiempos de Aristóteles, pero fue muchos siglos después que el invento se desarrolló. Joseph Nicéphore Niepce es considerado como el padre de la fotografía, pues planteó sus fundamentos básicos aunque

16 *ib.*: p.p.166

17 *ib.*: p.p.176

sin la colaboración de *Louis Jacques Daguerre* no conoceríamos la fotografía como hoy.

*William Henry Fox Talbot* altero radicalmente el curso de la fotografía y del diseño gráfico debido a que un negativo podía ser expuesto a otros materiales sensibles a la luz, para hacer un número ilimitado de copias y luego podía ser amplificado, reducido y usado para hacer placas para imprimir fotocopias".<sup>18</sup>

"En el año de 1871, *John Calvin Moss* de Nueva York, fue el pionero de un método de fotograbado comercialmente factible para trasladar ilustraciones artísticas sobre placas metálicas para impresión".<sup>19</sup>

La fotografía ayudó a la ilustración de grabados en madera para documentar hechos. Ejemplo de esto fue la imagen publicada en 1876, que mostraba la actitud de un grupo de esclavos que se habían dado cuenta que eran libres. Es indudable que el poder documental de la fotografía quedó marcado para el resto de la historia.



11 The Author & Printer W Blake

11 BLAKE FUE UNO DE LOS ARTISTAS QUE NO SEPARO EL DISEÑO DEL ARTE

**Quosque tandem abutere Catilina patientia  
FURNITURE 1820**

Quosque tandem abutere, Catilina, patientia nostra? quamdiu nos etiam furor iste tuus eludet? quem ad finem sese effrenata jactabit audacia? nihilne te nocturnum praesidium palatii, nihil urbis vigiliae, nihil

**ABCDEFGHIJKLMN  
ABCDEFGHIJKLMNQPQR  
£ 1234567890**

**HER  
HER  
THIN**

**ABCDEFGHI  
IJKLMNOP  
RSTUVWX.**

12 ARRIBA: TIPOGRAFÍA EGIPCIA  
ENMEDIO Y A LA IZQUIERDA: TIPOGRAFÍA JÓNICA  
ENMEDIO Y A LA DERECHA: TIPOGRAFÍA TOSCANA  
ABAJO: TIPOGRAFÍA DE FANTASÍA.



18 *ib*: p.p.191  
19 *ib*: p.p.192

Para 1885 se volvería a revolucionar la representación de la realidad por medio de la invención de una trama de fotograbado que dividió la imagen en una serie de pequeños puntos, cuyos diferentes tamaños crearon los tonos. Se simulaban valores según la cantidad de tinta impresa en cada área de una imagen, que iban desde el simple papel blanco hasta la tinta negra sólida. Es decir, se habían inventado los medios tonos.

Por otra parte, durante la era victoriana se crearon nuevas tendencias en el diseño. Hubo una influencia o resurgimiento del estilo gótico, se crearon excesivos adornos que eran superfluos y el diseño islámico también fue retomado. "La confusión estética llevó a diversos estilos de diseño, a menudo contradictorios, así como a filosofías que se mezclaban entre sí sin orden ni concierto"<sup>20</sup>

"A. W. N. Pugin, el primer diseñador del siglo XIX que expresa con claridad una filosofía, definió el diseño como un acto moral que lograba la condición de arte a través de los ideales y actitudes del diseñador".<sup>21</sup>

El medio de producción de este género de gráficas populares victorianas fue la cromolitografía, una innovación de la revolución industrial que permitió que se imprimieran miles de copias de imágenes naturalistas llenas de color. Fue inventada por *Aloys Senefelder* en 1796.

Surgieron nuevas expresiones y formatos comerciales, entre ellos la tarjeta postal y de álbum. "Louis Prang puso relucientes colores en la vida de todos los ciudadanos por medio de la producción de millones de tarjetas de álbum, llamadas fragmentos (o recortes). Uno de los pasatiempos victorianos más importantes era coleccionar estos "bellos trocitos de arte". Las flores silvetres,

las mariposas, los niños, los animales y los pájaros de Prang, llegaron a ser la mejor expresión del amor de esta época por la dulzura, nostalgia y los valores tradicionales".<sup>22</sup>

Los impresores con tipos y admiradores de la buena tipografía estaban asombrados del lenguaje de diseño que surgió con el crecimiento de la litografía. El diseño se hacía sobre el tablero de dibujo del artista en vez de la cama metálica de la prensa del compositor".

"Los disciplinados trabajadores interpretaron el diseño haciendo 5, 10, 20, o hasta más piedras por separado, cuyos colores se juntarían en perfecto registro y, mágicamente, producirían cientos o hasta miles de fulgurantes duplicados del original. Sobre el trabajo aparecería el nombre de la empresa litográfica que producía el diseño y no el de los artistas gráficos o artesanos que lo creaban".<sup>23</sup> Así pues, el trabajo colectivo provocó que las personas se especializaran y, que al juntarse con las experiencias y labores de otros, el arte se unificara y fuera mejor elaborado.

20 *ib.*: p.p. 202  
21 *ib.*: p.p. 202  
22 *ib.*: p.p. 207  
23 *ib.*: p.p. 208

Ya no era tanto el trabajo de un artista, sino el trabajo de una empresa lo que daba el nombre a una obra. Entre las empresas más importantes de esta época tenemos: *Schumager y Eitlinger* litografía de Nueva York, la *Cía. Sirobridge Litho.*, la compañía *Krebs Litographing* en Cincinnati y *A. Hoen y Cía.* de Baltimor y Richmond

A mediados de la década del año de 1890, la época de oro de la cromolitografía estaba llegando a su fin. El cambio del gusto del público y el desarrollo del fotograbado, hacían obsoleto el uso de la cromolitografía.

El diseño editorial y publicitario, como se dijo antes, se transformó. "En Nueva York en el año 1817, los hermanos *James* (1795-1869) y *John* (1797-1875) *Harper*, invirtieron sus modestos ahorros y con el ofrecimiento de su padre de hipotecar la granja de la familia si fuese necesario, establecieron una imprenta". "Fletcher Harper de 18 años, fue nombrado editor cuando se asoció y los negocios de publicaciones de la empresa crecieron notablemente conforme pasaban las décadas. Para mediados del siglo, *Harper y Hnos.*, había llegado



**13 LA FOTOGRAFÍA AYUDO NOTABLEMENTE A LOS ARTISTAS PARA SUS OBRAS GRÁFICAS.**



**14 LA ERA VICTORIANA VINO ACOMPAÑADA DE ECLECTISIMO.**



**15 CROMOLITOGRAFÍAS DE LOUIS PRANG.**

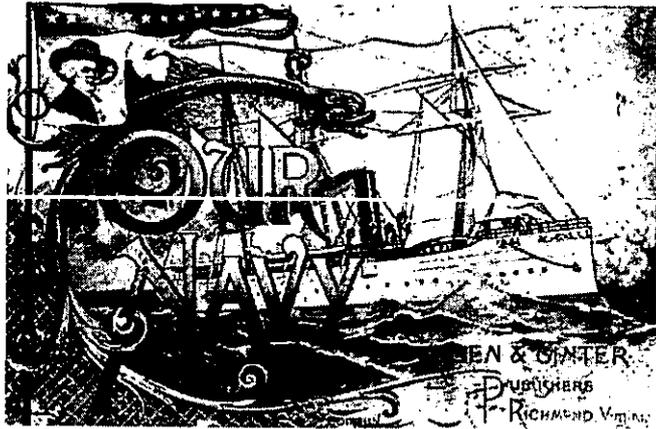
... ..  
a ser la empresa publicitaria e impresora más grande del mundo".<sup>24</sup> Dentro de *Harper* uno de los artistas más importantes fue *Thomas Nast*, conocido mejor como el padre de la caricatura política de los Estados Unidos, es de él la clásica figura del Tío Sam.

"Íntimamente ligado al crecimiento de las revistas estaba el desarrollo de las agencias publicitarias. En el año de 1841, *Volney Palmer* de Filadelfia abrió la que se considera la primera agencia de publicidad. Vendía espacios a los editores, tanto como un agente de viajes vende boletos para las líneas aéreas hoy en día, y recibía un 25 por ciento de comisión en sus ventas. La agencia de publicidad como empresa de consulta, con un conjunto de especialidades, fue promovida por otro agente de publicidad de Filadelfia, *N. W. Ayer e hijo*".<sup>25</sup>

Para 1896 *Ottmar Mergenthaler* creó la máquina de linotipo, transformándose de nuevo la forma de impresión, pues con este sistema se aumentó la cantidad de copias y se redujo el tiempo de colocación tipográfica.

---

24 *Id.*: p.p. 216  
25 *Id.*: p.p. 220



**16 LOS PROCESOS GRÁFICOS PROVOCARON QUE LA OBRA DEJARA DE SER INDIVIDUAL. EL ARTISTA YA NO FIRMABA LOS TRABAJOS SINO LAS EMPRESAS.**



**17 HARPER E HOS. LLEGÓ A SER LA EMPRESA PUBLICITARIA MÁS GRANDE DEL MUNDO.**



**18 THOMAS NAST FUE UNO DE LOS ARTISTAS MÁS IMPORTANTES DE HARPER**

## 1. 2 El movimiento de Artes y oficios.

A finales del siglo XIX el diseño editorial llegó a pasar por un período de crisis, algunos artistas como *William Pickering* se percataron de esta situación e hicieron una revisión de lo producido en ese siglo. Se procuró, entonces, el perfeccionamiento del diseño editorial por medio de la colaboración estrecha entre el editor, el diseñador y el impresor. Sin embargo, casos como el de *Pickering* fueron escasos. Los críticos decían que esta situación era generada en gran medida por la Revolución Industrial y la ausencia de una creación artesanal.

Lo anterior promovió el surgimiento "del Movimiento de las Artes y Oficios que floreció en Inglaterra durante las últimas décadas del siglo XIX, y fue una reacción contra la confusión artística, moral y social de la Revolución Industrial. Se promovió el diseño y el regreso a la destreza manual, y fueron aborrecidos los artículos producidos en masa, "baratos y detestables", de la era victoriana".<sup>26</sup>

El guía de este movimiento fue *William Morris*, un joven de familia acomodada que tardó en definir su vocación, primero quiso ser clérigo, pero después con los años experimentó como artista en el campo de la arquitectura y también en el de la pintura. Su verdadera vocación la encontró en el amor por el diseño. Experimentó en muebles, hizo excelentes diseños de tapices y tapetes. Creó su propia empresa. Su importancia como diseñador fue de suma importancia y buscó realmente un diseño aplicado.

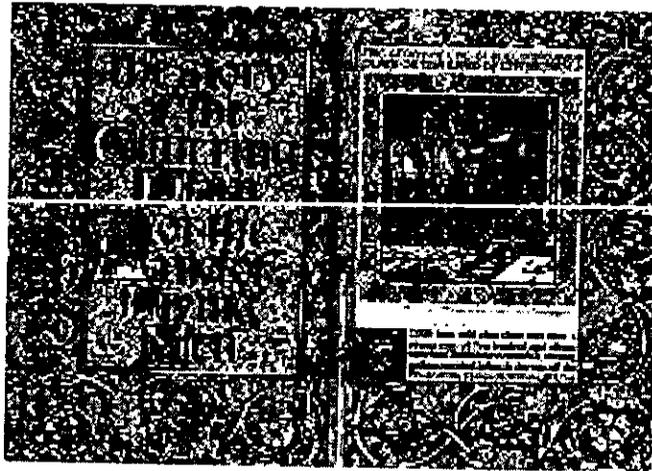
"*William Morris* demandó una reconsideración de los propósitos, valorar la naturaleza de los materiales y métodos de producción, así como las manifestaciones individuales tanto del diseñador como del trabajador".

"El escritor y artista *John Ruskin* (1819-1900) inspiró la filosofía de este movimiento. Preguntándose cómo la sociedad podía "conscientemente ordenar la vida de sus integrantes y, para mantener el mayor número de nobles felices seres humanos", Ruskin rechazó la economía mercantil e insistió en la unión del arte con el trabajo para el servicio de la sociedad, como se ejemplifica en el diseño y la construcción de la catedral gótica medieval. *Ruskin* llamó a esto ordenamiento social que Europa debe "recuperar para sus hijos". Según *Ruskin*, un proceso de separación del arte y la sociedad se había iniciado después del Renacimiento. La tecnología e industrialización hicieron que el arte se separara de la sociedad para alcanzar una etapa crítica, aislando al artista. Las consecuencias fueron: eclecticismo de modelos históricos, declinación de la creatividad y del diseño realizada por los ingenieros sin preocupación estética. Primeramente, *Ruskin* fomentó la idea de que las cosas bellas eran valiosas y útiles, precisamente porque eran bellas. A partir de la filosofía del arte, *Ruskin* se preocupó por

la justicia social, abogando por mejores viviendas para los trabajadores industriales, un sistema de educación nacional y beneficios de retiro para los de la edad avanzada".<sup>27</sup>

Durante las décadas de los años 1880 y 1890, el Movimiento de las Artes y Oficios fue defendido por cierto número de sociedades y gremios que buscaban establecer comunidades artísticas democráticas, unidas para el bien común, que iban desde cooperativas de exhibición hasta comunidades basadas en los ideales sociales y religiosos. Algunos ejemplos son los siguientes:

Arthur H. Mackmurdo inició un movimiento por la recuperación del buen diseño de libro. "Encabezó a un grupo juvenil de artistas y diseñadores que se asociaron en 1882 para formar La Comunidad del Siglo". Su finalidad era "rendir homenaje a todas las ramas del arte en el círculo de acción, ya no del comerciante al por menor, sino al artista. Las artes del diseño se elevaron al lugar que les correspondía al lado de la escultura y la pintura".<sup>28</sup>



**19 SIN DUDA WILIAM MORRIS FUE EL MÁS GRANDE PROMOTOR DEL MOVIMIENTO DE ARTES Y OFICIOS. EN ESTA ILUSTRACIÓN SE MUESTRA SU TRABAJO JUNTO CON EL DEL ILUSTRADOR WALTER CRANE.**



**20 TRABAJO DE CHARLES R. ASHBEE, REALIZADO COMO EMBLEMA PARA LA IMPRENTA DE ESSES HOUSE.**

“Cierto grupo de personas preocupadas por el renacimiento del trabajo manual se asociaron para formar, en el año de 1884, el Gremio de los Trabajadores de Arte. Las actividades de los gremios se ensancharon en el año de 1888 cuando un grupo de separatistas minoritario formó La Sociedad de Artes Mancomunadas”.<sup>29</sup> Más adelante el nombre cambió a Sociedad de Exhibición de Artes y Oficios.

“Charles R. Ashbee (1863-1942) fundó el Gremio de las Artesanías el 23 de junio de 1888”. “El gremio tuvo inesperado éxito en sus empeños. Ashbee también fundó la Escuela de Artesanías que trató de unificar la enseñanza de la teoría y el diseño con la experiencia del taller. Ashbee buscaba restituir la venerable experiencia del aprendizaje que había sido arruinada por la subdivisión del trabajo y la producción a máquina”.<sup>30</sup>

*Elbert Hubbard* estableció un centro de artes y oficios llamado *Roycrofters* en Nueva York. Los participantes de este centro llevaron la belleza a la vida de las personas comunes, que no habían tenido la oportunidad de disfrutar de productos artesanales debido a los productos industriales.

La paradoja de *William Morris* y el Movimiento de Artes y Oficios fue que mientras se buscaba el refugio en la artesanía del Renacimiento se promovieron diseños que proyectaban el futuro. Sin embargo, esta labor fomentaría las bases de movimientos de extrema importancia en el siglo XX.

29 *ib.*: p.p. 230

30 *ib.*: p.p. 235



**21 MARCA COMERCIAL DEL GREMIO DEL SIGLO HECHO POR MACKMURDO.**

### 1.3 El cambio del siglo XIX al siglo XX.

El cambio de siglo produjo nuevas expectativas en lo que al arte se refiere, cambiaron los cánones establecidos y se produjeron nuevas ideologías.

Una de las corrientes que se desarrolló entre el cambio de un siglo a otro fue el *Art Nouveau*, y en específico en el campo del diseño. El arte se hizo global por las nuevas tecnologías y comunicaciones. Las reproducciones artísticas se difundieron por todo el mundo promoviendo así que los artistas estuvieran al día con respecto a lo que se hacía en otra parte del mundo.

"Dos décadas contemplaron (del año 1890 al año 1910, aproximadamente) el desarrollo de un estilo decorativo que dejó huella en todo el mundo. Entre sus hechos memorables este periodo guarda el cambio de siglo y la explosión de las formas que invadieron todas las artes del diseño; la arquitectura, el mobiliario y el diseño de productos, las modas y los gráficos participaron de una revolución que llegó a todos los aspectos del ambiente creados por el hombre; carteles, cucharas, paquetes, anuncios, teteras, vajillas, marcos de puertas, sillas, escaleras, entradas a trenes subterráneos y casas, son sólo algunos de los objetos a donde llegó el *Art Nouveau*".

"La cualidad visual que identifica al *Art Nouveau* es es una línea parecida a una planta orgánica. Carente de raíces y sobriedad, puede ondular con la energía del látigo o fluir con la elegante gracia al mismo tiempo que define, modula y decora un determinado espacio. Zarcillos de vid, flores como la rosa y el lirio, pájaros (especialmente los pavorreales) y la figura femenina eran motivos frecuentes en donde se adaptaba esta línea fluida".

El *Art Nouveau* es el "estilo de transición" que se desvió del historicismo que dominó al diseño durante la mayor parte del siglo XIX. El historicismo es el uso casi servil de las formas y los estilos del pasado, niega la invención de nuevas formas para expresar el presente. Al remplazar el historicismo por la innovación, el *Art Nouveau* se convirtió en la fase inicial del movimiento moderno. Preparó el camino del siglo XX al eliminar el espíritu decadente del diseño".

"Las ideas, los procesos y las formas del siglo XX dan testimonio de la importancia de esta transformación. La arquitectura moderna, el diseño industrial y gráfico, el surrealismo y el arte abstracto echan raíces en sus conceptos y teorías fundamentales. En lugar de decorar la estructura aplicando ornamentos a la superficie de un edificio u objeto, como se hacía en los estilos anteriores, la forma básica y configuración del diseño del *Art Nouveau* estaba a menudo gobernado por (y evolucionaba con) el diseño del ornamento. Esto determinaba un principio nuevo del diseño: la decoración, la estructura y la función pro-

puesta están unificadas. Debido a que las formas y líneas del Art Nouveau eran a menudo inventadas en lugar de copiarse de la naturaleza o del pasado, se logró una revitalización del proceso de diseño que apuntaba hacia el arte abstracto".<sup>31</sup>

El Art Nouveau inventó nuevas formas, pero hay que reconocer que también retomó, mas no copió, de otros estilos. Es indudable la influencia oriental. Además, en este estilo hubo una combinación entre "el que hacer" artístico y el diseño. Fue muy común que artistas plásticos hicieran diseño.

Dentro de este movimiento algunos artistas importantes son:

*Jules Chéret* y *Eugene Grasset* fueron considerados como precursores y su influencia quedó marcada en un sin fin de artistas.

"Chéret había mostrado que el camino y el Movimiento de las Artes y Oficios revaloraba las artes aplicadas. Fue aclamado como el padre del cartel moderno".<sup>32</sup> Estaba convencido de que los carteles litográficos pictóricos rem-



22 CARTEL DE JULES CHÉRET



23 PORTADA DE LOS CUATRO HIJOS DE AYMON REALIZADA POR EUGÈNE GRASSET

31 *ib.*: p.p. 246

32 *ib.*: p.p. 247

plazarían a los carteles tipográficos hechos con tipos.

*Grasset*, suizo de nacimiento, fue el primer diseñador-ilustrador que rivalizó con *Chéret* en popularidad pública. *L'Histoire des quatre fils Aymon* (la historia de los cuatro hijos Aymon) fue uno de sus primeros trabajos importantes. El estilo de *Grasset* apuntaba de manera directa hacia el *Art Nouveau* francés.

*Aubrey Beardsley* fue un joven que a pesar de su muerte temprana ganó renombre. Su trabajo se define por el extraordinario uso de línea y contraste. Hizo grandes distorsiones de la figura, principalmente alargamientos que lo llevaron a la estilización. Uno de sus mejores trabajos, que creó gran controversia, fue su interpretación de *La muerte del Rey Arturo*.

*Charles Ricketts* aborda el libro como una entidad total para ser diseñado por dentro y por fuera, concentrándose en la armonía de las partes.

*Laurence Housman* innovó diseñando no sólo libros de formatos tradicionales, experimentó con formatos altos, angostos, cuadrados, etc.

*James Pryde* y *William Nicholson* innovaron con lo que más adelante se llamaría la técnica del Collage. Su trabajo artístico fue un éxito pero un desastre financiero.

"*Theophile-Alexandre Steinlen*, experimentó con colores sutiles sobreimpresos para crear colores adicionales. Su enorme obra incluyó más de 2000 cubiertas para revistas e ilustraciones interiores, casi 200 cubiertas para portadas de música, más de 100 encargos de ilustraciones para libros y tres docenas de carteles grandes".<sup>33</sup>

*Henri de Toulouse-Lautrec*, fue uno de los más grandes artistas de este período, fue principalmente grabador, dibujante y pintor, es decir, mezcló diferentes disciplinas. "Su cartel de 1891, *La Goule au Moulin Rouge*, sentó nuevas bases en el diseño de carteles. Un modelo de superficies planas, siluetas negras de espectadores, óvalos amarillos como lámparas y la blanquísima ropa interior de la bailarina de cancan que actuaba con ropa interior rasgada o transparente, se mueven horizontalmente por el centro del cartel, detrás del perfil del bailarín *Valentino*, conocido como "el sin huesos" debido a la sorprendente flexibilidad de su cuerpo".<sup>34</sup>

*Alphonse Mucha*, realizó un extraordinario cartel de la famosa actriz *Sarah Bernhardt* para la obra *Gismonda*. "Haciendo uso de la pose básica del cartel de *Grasset* para la *Juana de Arco* de *Bernhardt* y de bosquejos de la *Bernhardt* en el teatro, *Mucha* alargó el formato de *Grasset* y recurrió a mosaicos bizantinos para los motivos del trasfondo, produciendo un cartel totalmente diferente a cualquiera de los trabajos anteriores".<sup>35</sup>

33 *Id.*: p.p. 260

34 *Id.*: p.p. 261

35 *Id.*: p.p. 262

En Estados Unidos dos de los más importantes artistas fueron Louis Rhead y William H. Bradley. Rhead adoptó el cartel francés como modelo, el vigoroso, desinhibido y enormemente talentoso Will Bradley se inspiró en fuentes inglesas.

La importancia del Art Nouveau fue indudable y abrió campo a nuevas aportaciones artísticas para el siglo XX. El diseño de este período llegó a tener tanta importancia y logró tanta armonía, que diferentes marcas comerciales han mantenido su imagen corporativa con este estilo hasta nuestros días. Dos muy conocidas hasta hoy son la de Coca-cola y la de General Electric.



26 IMAGEN DE GENERAL ELECTRIC REALIZADA DURANTE EL MOVIMIENTO DEL ART NOUVEAU.



24 ILUSTRACIÓN PARA LA MUERTE DE ARTURO REALIZADA POR AUBREY BEARDSLEY.



25 CARTEL PARA EL MOLINO ROJO REALIZADO POR TOULOUSE-LAUTREC.

Para lo que restó del siglo XX el diseño marcaría un cúmulo de posibilidades debido a que los medios de reproducción evolucionaron de manera asombrosa.

En México, el diseño, ha tenido antecedentes culturales importantes. Desde la época prehispánica esta actividad se desarrolla de una manera artesanal. En diferentes códices (como el Mendocino, el Aubin y el Dresden) se desarrollaron iconos que fueron una muestra importante de la transformación de un signo a un símbolo. Más adelante con la conquista, y sobre todo en la colonia, cambiaría la cultura gráfica y Europa ejercería una influencia visual muy marcada. Sin embargo, no fue sino hasta finales del siglo XIX que surgieron figuras nacionales de extrema importancia como lo fue José Guadalupe Posada (1851-1913).

"Posada autor de más de 15000 grabados, supo vivir la vida de su pueblo. En él lo de ser popular abarca todos los aspectos: temas y formas comprendidos y gustados por la tradición popular y en defensa de los intereses populares, con inventiva y calidad elevada"<sup>36</sup>

Un lugar de importancia y que ha generado numerosos artistas gráficos es la imprenta Madero. Además de la imprenta, ya entrado el siglo XX, en la década de los veinte el Sindicato de Pintores, Escultores y Grabadores (SPEG) y más adelante El Taller de la Gráfica Popular (1937) serían grandes antecedentes del diseño del siglo XX en México. Por una parte el SPEG se empeña en solidarizarse con la clase trabajadora en busca de su liberación, por otra el Taller de la Gráfica Popular (TGP) con influencias comunistas se concentró en la producción de materiales gráficos de bajo costo para poder ser distribuidos entre las clases bajas.

El SPEG, el TGP y la revolución cubana promoverían en México corrientes gráficas que generaron en la década de los sesenta y más específico en la Olimpiada del 68 un impulso definitivo para el diseño mexicano como el que conocemos hoy. La Olimpiada de ese año convirtió al diseño gráfico en un componente definitivo del medio ambiente visual del país. Al mismo tiempo, demostró a fabricantes y compañías locales la importancia de un programa gráfico bien estructurado.

Según Lance Wayman:<sup>37</sup> "durante la XIX Olimpiada hubo que desarrollar un lenguaje gráfico y un sistema de identificación capaz de hablarle a un grupo multilingüa!"<sup>38</sup>

En 1978, a 10 años de distancia, el diseñador en México luchaba por ascender al status del que gozaba cualquier otro profesionista pero aun no se había logrado ya que el mexicano ha pretendido diseñar sus propios logotipos, sin ninguna investigación previa.

La confusión de términos incorporada por extranjeros provocó que algunos dise-

36: CARDOZA Y ARAGON, Luis. Pintura contemporánea de México: Ediciones Era, Segunda reimpresión. México, 1995. p.p. 100.

37: diseñador neoyorquino al que se debe el logotipo de México 68 y la simbología de las estaciones de la línea I del metro, entre otros símbolos.

38: <http://www.geocities.com/Broadway/Orchestra/2595/>

ñadores se subestimaran. En un principio se tuvo que malbaratar el trabajo, y en la actualidad apenas unos cuantos cobran como se debe, esto debido a que no se está acostumbrado a pagar por una identidad gráfica.

La corta historia del diseño en México registra reconocidos nombres de extranjeros como el mencionado Wayman, Felix Beltrán<sup>39</sup> o Vicente Rojo,<sup>40</sup> los que a juicio de los diseñadores mexicanos, dieron a conocer las verdaderas posibilidades del diseño en México.

Sin embargo, ahora después de dos décadas de que aprendimos de estos profesionales, todavía se les sigue llamando para realizar la imagen corporativa de muchas compañías, cosa que bien puede ser realizada en México pues ya podemos hacer nuestros propios trabajos de diseño de acuerdo a nuestras necesidades.

En ocasiones el llamar extranjeros impone estilos de comunicación visual de vanguardia que en el mundo son masivos y que aquí, en México, son inoperantes, ya que el nivel de cultura visual

del mexicano está muy lejos del que puede tener un europeo, un japonés o un norteamericano.

Para un futuro la demanda de diseño se incrementará, esto se nota con la demanda educativa en el sector. El reto ahora es comprender la posición del diseño dentro de las interrelaciones socioeconómicas nacionales y aceptar su dependencia de la realidad.

39: Felix Beltrán: Diseñador nacido en la Habana en 1938. En 1956 viaja a Estados Unidos donde estudió diseño, pintura, dibujo y litografía. En 1962 regresa a Cuba donde trabaja como asesor y donde más adelante emplea su labor didáctica. Desde 1963 a la fecha su obra se ha difundido en múltiples exposiciones como lo hizo en el pabellón cubano en la EXPO 67, en Montreal. En 1984 cambia su nacionalidad a la mexicana y hasta la fecha es una de los máximos exponentes del diseño.

40: Vicente Rojo nació en Barcelona, España, en 1932. De 1949 realizó estudios de dibujo, cerámica y escultura. Llegó a México, donde su padre residía como refugiado. De 1950 al 1956 realiza estudios de pintura y hace sus primeros diseños. Más adelante colabora en instituciones como el INBA y la UNAM. Un lugar donde consolidó su expresión gráfica fue en la imprenta Madero. Vicente Rojo es uno de los grandes exponentes dentro del diseño en México y su obra se ha difundido en múltiples exposiciones internacionales.

## Índice de ilustraciones del capítulo 1:

### 0 Collage:

- MEGGS, PHILIP B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p.29. El sarcófago de Aspalta.
- Revista Saber Ver lo Contemporáneo del Arte (nov,dic 1996), Miguel Angel Poeta; Fundación Cultural Televisa; p.p.45. La resurrección de Cristo.
- Enciclopedia Historia del Arte; Tomo 2; Editorial Salvat; p.p. 139. La Victoria de Samatracia.

1 -MEGGS, PHILIP B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p. 127. Fig 8.1.

2 -MEGGS, PHILIP B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p. 128. Fig 8.6.

3 -MEGGS, PHILIP B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p. 133. Fig 8.18.

4 -MEGGS, PHILIP B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p. 141. Fig 8.30.

5 -MEGGS, PHILIP B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p. 143. Fig 8.35.

6 -MEGGS, PHILIP B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p. 154. Fig 9.1.

7 -MEGGS, PHILIP B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p. 155. Fig 9 2

8,9,10 -MECANORMA graphic book 14; Editorial Industria Gráfica S.A; México 1991; p.p. 77, 62, 70.

11 -MEGGS, PHILIP B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p. 170. Fig 9.26.

12 -MEGGS, PHILIP B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p. 178, 179, 180. Figs. 10.3, 10.5, 10.7,10.8.

13 -MEGGS, PHILIP B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p. 195. Fig 11.14 y 11.15.

14 -MEGGS, PHILIP B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p. 203. Fig 12.1.

15 -MEGGS, PHILIP B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p. 208. Fig 12.7.

16 -MEGGS, PHILIP B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p. 209. Fig 12.9.

17 -MEGGS, PHILIP B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p. 217. Fig 12.27.

18 -MEGGS, PHILIP B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p. 218. Fig 12.30.

19 -MEGGS, PHILIP B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p. 233. Fig 13.15.

20 -MEGGS, PHILIP B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p. 238. Fig 13.22.

21 -MEGGS, PHILIP B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p. 230. Fig 13.8.

22 -MEGGS, PHILIP B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p. 250. Fig 14.6.

23 -MEGGS, PHILIP B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p. 251. Fig 14.7.

24 -MEGGS, PHILIP B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p. 253. Fig 14.13.

25 -MEGGS, PHILIP B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p. 261. Fig 14.31.

26 -MEGGS, PHILIP B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p. 266. Fig 14.39.



## **EL DISEÑO COMO ARTE.**

2.1 La Bauhaus, arte y oficio integrado.

2.2 El Pop Art:

2.2.1 El Pop Americano.

2.2.2 El Pop Británico.

2.2.3 Diseño y Pop.

2.3 Posmodernismo: arte sin fronteras (todo es válido).

.....

---

## CAPÍTULO 2: EL DISEÑO COMO ARTE.

Para finales del siglo XIX la separación entre arte y oficio era evidente. En el siglo XX surgieron dos vertientes sobre el asunto. Por una parte, los que creían que el arte debía continuar con una visión académica intelectual, y por la otra los que pensaban que a través de la reintegración de los oficios o artes menores, se podría llegar a una una nueva visión del arte. Se pretendía, de cierta forma, regresar al trabajo en equipo como en los talleres gremiales de la Edad Media, pero con una visión moderna aplicada al desarrollo industrial y tecnológico.

Sólo el diseño y otras disciplinas consideradas menos artísticas integraban plenamente los avances tecnológico. Por eso, hoy en día, el diseño está a la cabeza de las innovaciones, mientras que las artes plásticas se han quedado sensiblemente rezagadas en su afán de desacreditar todo lo producido mecánicamente.

Para que el diseño gráfico pueda cerrar la brecha entre artes menores y artes mayores requiere de una tarea de conciencia extensa. El diseño, los oficios, las artesanías, la arquitectura... parten de la misma base que las bellas artes. Para hacer más evidente esto, resumiré de manera breve algunos acontecimientos históricos importantes, ya sea por su influencia artística o porque han visto las experiencias del diseño como parte fundamental del desarrollo de las artes plásticas.



## 2.1 La Bauhaus, arte y oficio integrado.

El desarrollo del arte se vio afectado notablemente por el desarrollo de la revolución industrial. Lo que antes era hecho con detalle y de manera manual lo cambiaron las máquinas. Los objetos cotidianos, como por ejemplo un jarrón o una lámpara, se hicieron de manera industrial y en masa. Murió entonces lo que desde la Edad Media era conocido como gremios, de igual manera desaparecieron, en su mayoría, los maestros de oficio que enseñaban a sus asistentes y aprendices. Los conocimientos ahora se enseñan en escuelas.

Con todo esto, se crearon algunas corrientes en oposición: los escritos de *John Ruskin* (1819-1900) y los de *William Morris* (1834-1896) son reflejo de este pensamiento que buscaba el retorno a la creación artesanal. Sin embargo, el proceso industrial era ya irreversible, así que los artesanos y las fabricas se adecuaron a las necesidades de una nueva era. Un ejemplo de esto fueron los fundamentos de *Hermann Muthesius* (1861-1927) y el *Deutscher Werkbund*, "su intención era forjar una unidad entre los artistas y los artesanos con la industria para elevar las cualidades funcionales y estéticas de la producción en masa, particularmente para el consumidor de productos de bajo costo".<sup>41</sup> Fueron los primeros en reconocer la futura tarea de una nueva creación inmersa entre los conflictos del arte y la industria.

Sin lugar a duda uno de los intentos que sobresalió fue la llamada Escuela *Bauhaus*, fundada en 1919 y que dentro de sus principios logró integrar las artes y los oficios.

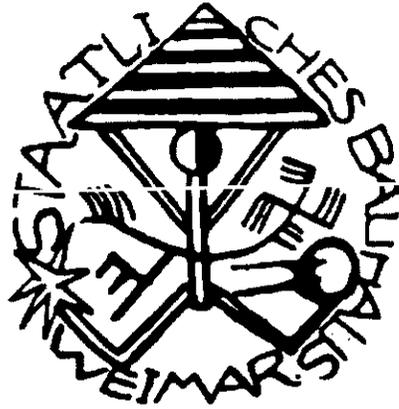
La filosofía de la nueva escuela se definió de manera general en el manifiesto publicado en los periódicos alemanes: "La construcción completa es el objetivo final de todas las artes visuales. Antes, la función más noble de las bellas artes era embellecer los edificios; constituían componentes indispensables de la gran arquitectura. Hoy las artes existen aisladas... Los arquitectos, pintores y escultores deben de estudiar de nuevo el carácter compositivo del edificio como una entidad... El artista es un artesano enaltecido. En los escasos momentos de inspiración, la gracia divina motivará que su trabajo florezca como arte trascendiendo su voluntad consciente. Pero el perfeccionamiento de su oficio es esencial para cualquier artista. En esto reside la fuente principal de la imaginación creativa".<sup>42</sup>

En la *Bauhaus* encontramos dos períodos:

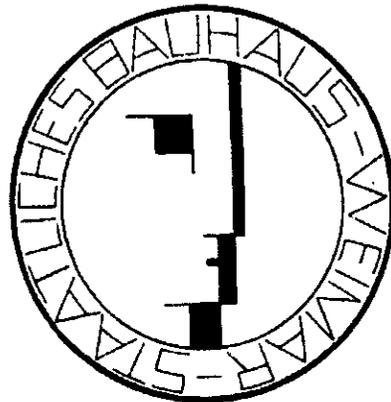
El primero lo definiré como período arte-artesanía-oficio: se desarrolló durante los primeros años de la *Bauhaus*; sobre todo en la etapa en que los alumnos cursaban la

enseñanza preliminar y su aprendizaje en los talleres. En esta época la escuela estaba más preocupada en retornar al concepto de los clásicos talleres de la edad media, aunque integrando las nuevas tecnologías y exigencias del siglo XX.

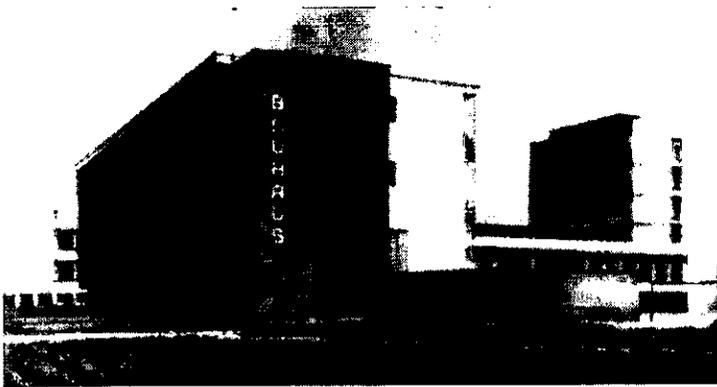
El segundo lo definiré como período arte-industria-arquitectura. Básicamente se desarrolló en la sede de Dessau, durante el periodo en que los alumnos ingresaban a la parte final de sus estudios. Debían realizaban proyectos relacionados con la arquitectura, pues se consideraba a ésta como una de las materias de aprendizaje más importantes (la escultura o la pintura, tenían una relación directa con los espacios arquitectónicos). Por otro



27 PRIMER SELLO DE LA BAUHAUS (1919).



28 ÚLTIMO SELLO DE LA BAUHAUS (1922). EN COMPARACIÓN CON LA FIG. 27 SE MUESTRA LA VARIACIÓN DE ESTILO EN LA BAUHAUS.



29 EDIFICIO DE LA BAUHAUS EN DESSAU: EL EDIFICIO EN SU CONSTRUCCIÓN BUSCA LA UNIDAD TOTAL.

lado se aceptó la importancia que representaba la industria para la reproducción de productos de manera masiva. Lo que se pretendía era que los productos estuvieran tan bien diseñados que al momento de su reproducción en masa no se sacrificara la calidad.

El desarrollo que tuvo la *Bauhaus* fue vital porque uno de sus tantos objetivos fue buscar la reintegración en el arte.

La *Bauhaus* no es un proceso aislado creado en tan sólo unos años. Una de las influencias más importantes fue el del movimiento *de Stijl* (movimiento que se formó en Holanda en 1917, éste abogaba por la absorción del arte puro por medio del arte aplicado. El espíritu del arte podría permearse en la sociedad por medio de la arquitectura, el diseño gráfico y los productos). Pero la magnitud de la *Bauhaus* fue más que nada porque en ella se reunieron ideales que no habían encontrado el espacio para su realización.

El instituto que más se acercó a los ideales de la *Bauhaus* fue el *Wchutemas* (posteriormente *Wchutein*) ruso. Sin embargo, los principales problemas de este instituto fue el gran volumen de alumnos y los problemas sociales y políticos de la época que obligaron a su desintegración.

En la *Bauhaus* los alumnos encontraron un medio propicio para ligar lo teórico con un desarrollo técnico. Los métodos técnicos podían ser enseñados de forma directa y científica, pero no así el arte. El arte es apreciable y transformable dependiendo de cada individuo; sin embargo, también se debe ajustar a un compromiso social y de grupo.

Lo anterior no se habría logrado si la *Bauhaus* no se hubiera nutrido de la nostalgia por los talleres de la Edad Media, aunque aquí la función princi-

pal del maestro era encaminar el talento de los alumnos.

En la *Bauhaus*, con el paso de los años, se propició el conocimiento de las exigencias sociales y humanas de la época. El artista debía de tener la capacidad de resolver y proyectar problemas específicos. Se considera a la *Bauhaus* el lugar donde se sentaron las bases de lo que hoy conocemos como diseño, y del concepto del artista como un comunicador social. Su obra será entonces una forma de expresión de cómo fue, ha sido o será la sociedad en la que vive.

Era muy importante la búsqueda del conocimiento y la integración de diversos medios para aplicarlos de manera adecuada y directa a una necesidad. Los artistas no deben ser vistos como genios, sino como hombres capaces de resolver diferentes tipos de problemáticas. El creador retomó los puntos importantes de la artesanía, los transformó por medio del oficio y la tecnología, y los unificó en el arte. No se preocuparon si las herramientas utilizadas destruían o no el concepto de arte clásico o académico, más bien se adecuaron a las necesidades que el siglo XX les exigía.

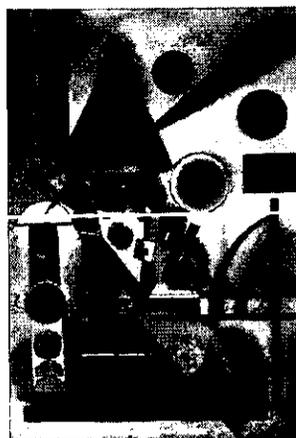
Cuestión importante fue la pluralidad de pensamiento. La *Bauhaus* en una parte de su desarrollo permitió que sus profesores tuvieran libertad de cátedra. La influencia de artistas, hoy reconocidos, fue de vital importancia.

La incorporación de *Paul Klee* y *Wassily Kandinsky* integraron ideas avanzadas sobre forma, color y espacio. "Klee comparó el arte visual moderno con la obra de las culturas primitivas y de los niños para crear dibujos y pinturas cargados de comunicación visual. La convicción de *Kandinsky* en la autonomía y los valores espirituales del color y la forma, habían llevado a su pintura a una emancipación decidida de los motivos y los elementos representacionales. En la *Bauhaus* no se hacía distinción entre las bellas artes y el arte aplicado".<sup>43</sup>

*Piet Mondrian* fue el principal promotor del movimiento del *Stijl* en la *Bauhaus*, pues sus pinturas constituyen la fuente a partir de la cual se desarrolló esa filosofía.

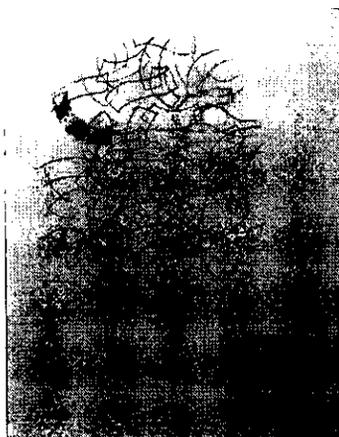
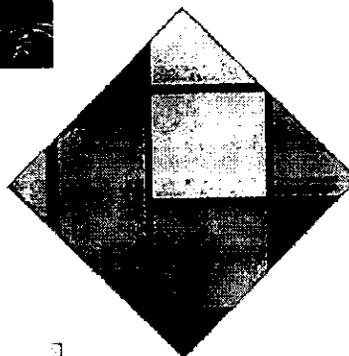
Por otra parte, *Lazlo Moholy-Nagy* permitió y promovió la experimentación en nuevos

**30 VASILY KANDINSKI: BALANCEANDO, 1925**



**31 PAUL KLEE: SALIDA DE LUNA Y PUESTA DE SOL, 1919**

**32 PIET MONDRIAN: COMPOSICIÓN SOBRE EL ROJO, EL AMARILLO Y EL AZUL, 1921, 1925**



**33 LASLO MOHOLY-NAGY: CHB 4, 1941**

43 *Ibidem*: p.p. 361

campos como lo serían la fotografía y la película cinematográfica mezclada con la pintura, la escultura y el diseño gráfico. Sus trabajos más especializados fueron el cartel evolucionado hacia la fototipografía y la experimentación con fotogramas. Consideraba su fotoplástica no como un collage, sino como un proceso para llegar a una expresión novedosa.

En la escuela se propició que el alumno se instruyera de manera similar a como lo hacían los aprendices del maestro en la Edad Media y el Renacimiento. Sin embargo, la pluralidad en la *Bauhaus* propició también disputas en cuanto a la ideología y métodos de enseñanza. Ejemplo claro de esto fue la lucha ideológica entre *Gropius* e *Itten* en la búsqueda de un arte autónomo o un arte con compromiso social. Las actividades culturales y bohemias de *Itten* no eran comprendidas del todo por parte de *Gropius*.

*Itten* promovía una actitud demasiado romántica haciendo a un lado la pluralidad de medios y el contacto con la industria. *Gropius* pensaba que una actitud demasiado romántica provocaría un aislamiento de la escuela y veía que la resolución entre el trabajo en los talleres y su relación con la industria debería encontrar una resolución paulatina.

Al final esta polémica terminó por provocar la renuncia de *Itten* a la escuela en 1923.

La diversidad de pensamiento, en un principio, propició que la *Bauhaus* fuera una escuela sobresaliente. Sin embargo, esto a la larga produjo desintegración interna. Hubo constantes contrataciones de maestros debido a que muchos renunciaban. El cambio de pensamiento entre uno y otro director, promovió la desaparición de la escuela.

Ahora bien, los planteamientos académicos de la *Bauhaus* sufrieron también modificaciones dentro de sus diferentes sedes, y por medio del pensamiento de cada nuevo director. Sin embargo la escuela trascendió en la historia debido a que mantuvo siempre la idea de hacer de los oficios, la artesanía, la arquitectura y el diseño un solo conjunto en el universo del arte, a través de las siguientes fases:

La preliminar que exigía a los artistas ampliar sus fundamentos generales del arte, proporcionando de esta manera la teoría suficiente para iniciar su vocación como creadores. Es decir, se partía de lo general a lo particular.

Después, por medio del desarrollo de las habilidades en el taller, se lograban las primeras experiencias provocando que el estudiante se familiarizará con el maestro de manera similar a la edad media. Así se entendían mejor los procesos de su hacer por medio de la especialización, con el fin de que a futuro los jóvenes estuvieran preparados para enfrentar los requerimientos de una época cambiante.

Finalmente, en la etapa de construcción, el estudiante lograba consolidar su expe-

riencia por medio del trabajo, que principalmente estaba relacionado a los proyectos arquitectónicos dirigidos por algún maestro de la escuela. Mas no dejaban a un lado la búsqueda de una unidad perfecta por medio de un arte global.

Para 1932, después de varios cambios de sede, y cambios de directores, "la Gestapo exigía que los "bolcheviques culturales" fueran destituidos y remplazados por simpatizantes nazis. Los profesores votaron por disolver la *Bauhaus* y fue cerrada el 10 de agosto de 1933, con un aviso para los estudiantes de que los profesores estarían disponibles para consulta si era necesario. Así terminó la escuela de diseño más importante de este siglo".<sup>44</sup>

Años más tarde, *Herber Bayer* escribió: "para el futuro la *Bauhaus* nos dio seguridad para afrontar las dificultades del trabajo; nos proporcionó una manera de aprender a trabajar. Un fundamento en las artesanías, una herencia invaluable de principios eternos aplicados al proceso creativo. Expresó una vez más que no se trató de imponer



34 HERBERT BAYER: PORTADA DE LA REVISTA BAUHAUS, 1928

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
a d d

35 HERBERT BAYER: ALFABETO UNIVERSAL, 1925.



una estética en las cosas que usamos, en las estructuras que vivimos, sino que la utilidad y la forma deben ser vistas como una sola cosa. Que la dirección surge cuando uno considera demandas concretas, condiciones especiales, el carácter inherente de un problema determinado. Pero sin perder nunca la perspectiva de que uno es, después de todo, un artista... La *Bauhaus* existió por un lapso corto de tiempo, pero los potenciales, inherentes a sus principios, apenas han comenzado a realizarse. Sus fuentes de diseño permanecen por siempre plenas de posibilidades cambiantes".<sup>45</sup>

En conclusión, la *Bauhaus* en su momento fue un motor que impulso nuevas teorías artísticas que se han transformado y practican hasta llegar a lo que hoy conocemos como Posmodernismo. Sin embargo, gran parte de su esfuerzo quedó inconcluso. La *Bauhaus* fue una escuela revolucionaria que careció como muchos otros del suficiente apoyo, debido al miedo provocado por la búsqueda del cambio y la transformación del arte y otras disciplinas, aunado a las dificultades sociales y políticas de una época inmersa entre los períodos de la Primera y la Segunda Guerra Mundial.

*Bauhaus*: "arte y tecnología, una unidad nueva".  
Walter Gropius.



**36 MIES VAN DER ROHE: PROYECTO ARQUITECTÓNICO, 1919-1921.**



**37 WALTER GROPIUS Y HANNES MEYER: PROYECTO PARA LA EXPOSICIÓN DE COLONIA, 1914.**

## 2.2 El Pop Art

Sin lugar a duda, uno de los movimientos artísticos más importantes después de la primera mitad del siglo XX, y que podemos relacionar directamente con el diseño gráfico, es el *Pop Art*.

El *pop* surge entre las décadas de los cincuenta y los sesenta, de manera principal en Estados Unidos e Inglaterra; pero sus manifestaciones también se extendieron a la Europa continental.

"El *Pop Art* no contó con ningún programa preestablecido, y por ello sería engañoso atribuir idénticas intenciones a todos los artistas que han sido englobados bajo dicho término".<sup>46</sup> Esto es más notorio entre los artistas americanos, en ellos hay una discrepancia tanto en su actitud como en la variedad de imágenes y técnicas.

El crítico *Lawrence Alloway*, a quien se le atribuye la publicación por primera vez del término *POP*, menciona lo siguiente:

"Parece que los mensajes sociales que se pueden extrapolar del *Pop* americano son tan diversos y contradictorios como las reacciones que nosotros, como individuos, podemos sentir hacia esta sociedad".<sup>47</sup>

Sin embargo, podemos decir que los artistas *pop* pugnarán por un arte inmerso en la cultura visual urbana. Por eso no es de extrañar que los iconos de las obras fueran representaciones de estereotipos propuestos por la publicidad y el diseño. Fue un movimiento ecléctico, tomaba imágenes clásicas para transformarlas, imágenes de lo cotidiano, imágenes relacionadas con el cómic o productos comerciales, nutriéndose de técnicas alternativas que para la época eran más utilizadas por el diseño que por la pintura.

El *Pop Art* al utilizar objetos comunes considerados anti artísticos no lo haría como su hermano el *Dadá*, con el afán de ridiculizar al arte y mostrar todo aquello que era indigno; es decir, un arte irracional e irreverente. El *Pop Art* no pretende cuestionar la sociedad, sino reflejar cómo vive y piensa la gente en una sociedad de consumo masivo.

Como muchas otras corrientes, el *Pop* fue criticado y rechazado en sus primeras exposiciones, por mostrar un sinnúmero de objetos considerados como vulgares y negativos que exhibían las imágenes de la vida cotidiana, cosa que el Expresionismo Abstracto quiso ignorar.

El crítico *Max Kozloff* declaró: "La verdad es que las galerías de arte están siendo invadidas por el estilo despreciable y tontorrón de los que mastican chicle, llevan calcetines cortos y, peor todavía, de los que son delincuentes. No sólo no me inspira ningún sentimiento romántico, sino que veo tan pocas razones para considerarlo atractivo como las que verían en una hora de *rock and roll* en el que se hubiesen introducido un par de notas de música moderna".

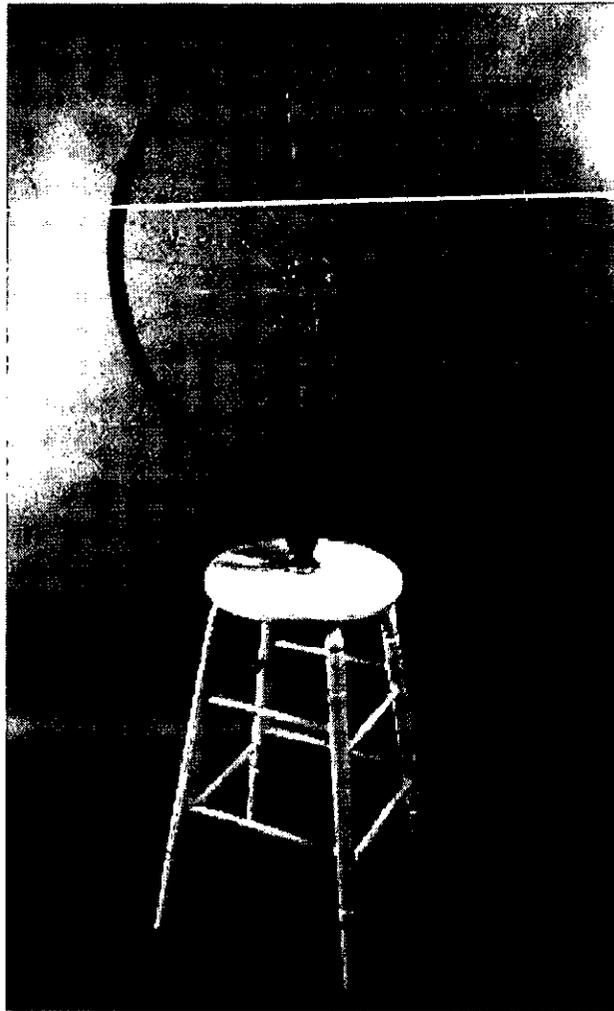
<sup>46</sup> *Arte Pop* (catálogo de la exposición *Arte Pop*, del Museo Reina Sofía); Editorial Electa, 1992, p.p. 14

<sup>47</sup> *Op. cit.*, p.p. 19

"La crudeza y la vulgaridad intencionadas que aparentemente celebran «estos masti- cadores de chicle», que parecían encontrar en su sociedad, tan sólo la superfi- cialidad del consumidor con- pulsivo y la capacidad de lec- tura de los fanáticos de los tebeos, daba la impresión de ser una ofensa contra los valores morales sustentados por los círculos intelectuales liberales".<sup>48</sup>

Por su parte el crítico *John Canaday*, dijo en la primera exposición *Pop*: "...salvaje y excéntrica... como una especie de guinda sobre un *banana split* (final de la temporada de arte)... La exposi- ción es básicamente neo- dadá o neo-surrealista, de- pende de cuál sea la defini- ción que se aplica a los obje- tos de morbosos ingenio que son: o bien intencionada- mente absurdos y antiartísti- cos (neo-dadá), o bien tra- ducibles a términos freudia- nos de forma que tengan un sentido propio y extrava- gante... (la exposición) incluye un montón de descarada chatarra".<sup>49</sup>

Y *Alan Solomon*: "...los nuevos artistas han recurrido a su propia sensibilidad y a sus sentimientos más perso-



**38 MARCEL DUCHAMP, EJEMPLO DE READY-MADE: LLANTA DE BICICLETA.**

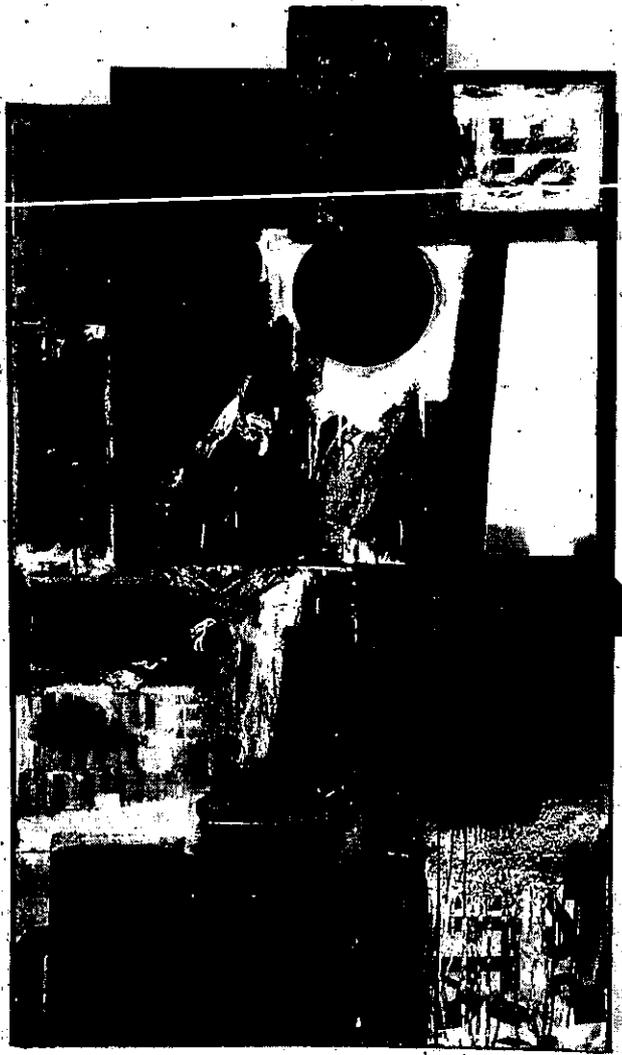
48 *Ibidem*, p.p. 15

49 *Ib.*, p.p. 38

nales para referirse a las manifestaciones más estúpidas, vulgares, dogmáticas, feas y de peor gusto que pueden encontrarse en la peor parte de nuestra sociedad... Y no han hecho con una actitud de desprecio, ni de crítica social, ni de consciente esnobismo, sino como resultado de un compromiso afirmativo e incondicional con las circunstancias presentes y con una nueva y fantástica tierra de las maravillas, o más propiamente, Disneylandia, lo que confirma el triunfo consciente de los recursos espirituales del hombre sobre el mundo material y racional, hasta un grado que quizá no había sido posible alcanzar desde la Edad Media".<sup>50</sup>

El Pop Art es considerado como paradójico y contradictorio, debido a que los artistas de esta corriente consideraban los medios masivos de comunicación como un factor principal y determinante. Utilizaban los procesos mecánicos de reproducción de las artes gráficas (offset y serigrafía) y técnicas aplicadas al diseño como la aerografía, la fotografía, los carteles, los anuncios e inclusive el cómic. Así los artistas pop desarrollaron un papel influyente en la sustancial redefinición del original y la copia.

El pop, a pesar del uso de imágenes comunes y la producción repetitiva o en serie por medio de sistemas de impresión, mantiene una pluralidad de estilos y nuevas técnicas, todo con ideas de lo cotidiano. Demostró que el espectador común no aprecia el arte en los anuncios publicitarios de la televisión, los espectaculares, el cómic o en el supermercado debido a su cotidianeidad.



**39 ROBERT RAUSCHENBERG: MAGO II, 1959**

## 2.2.1 El pop americano

La era del *pop* inició gracias a los siguientes puntos:

"El decorado se instaló, irrevocablemente, a mediados de los cincuenta. Desde la gran tirada de la revista *Life* y sus semejantes hasta la llegada a los hogares de imágenes mágicas en un tubo electrónico y luminoso, desde la relativa facilidad para recorrer el mundo hasta la ostentación de abundancia de productos por medio de una publicidad hiper-inventiva y de gran colorido; el fin de la II Guerra Mundial y la complacencia resultante de los principios de la era Eisenhower marcaron el principio y fin de una década (1945-1955) que generó una nueva hornada de artistas y dio lugar a un aumento del número de personas interesadas en el arte. La guerra había puesto en movimiento una serie de circunstancias que provocaron que el centro artístico se desplazase de la Escuela de París a la Escuela de Nueva York. Una generación nueva de jóvenes sólidos, de clase media, y americanos de nacimiento fueron a la Universidad, cumplieron el servicio militar (pero no en los campos de batalla), viajaron al extranjero y recibieron una buena educación tanto en bellas artes como en el arte publicitario. De ellos, un pequeño grupo, todos con edades comprendidas entre los veinte y los cuarenta años, inventaron un arte vernáculo que les proporcionó la fama como estrellas del Arte Pop".<sup>51</sup>

Antecedentes al *Pop* de los sesentas fueron *Jasper Johns* y *Robert Rauschenberg* cuyos pensamientos ya apuntaban hacia el *pop* y fueron el motor que impulsó a los artistas más jóvenes. La influencia de ambos invadió no sólo América sino también Inglaterra y Europa en general.

Al respecto de las nuevas interpretaciones artísticas *Rauschenberg* decía: «No quiero que un cuadro parezca algo que no es, quiero que parezca algo que es. Y creo que un cuadro se parece más al mundo real cuando está sacado del mundo real».<sup>52</sup>

Otro artista que motivó la utilización de recursos fue *Allan Kaprow*, que en la *Rutgers University* era la figura clave en el surgimiento de los *environments* y *happenings*. Estos dieron lugar a una forma efímera y teatral de «arte basura».

La consolidación del Arte Pop fue confusa en América. No existió ningún «club» como en otras corrientes, ninguna denominación en común, y ninguna lista que enumerara con precisión a los artistas, los críticos, coleccionistas y dueños de galerías inmersos en este ámbito denominado «Pop». Inclusive los que posteriormente constituyeron el núcleo de este movimiento rechazaron en algún momento dicho calificativo.

La exposición que puso en evidencia que un nuevo arte neoyorquino era inminente,

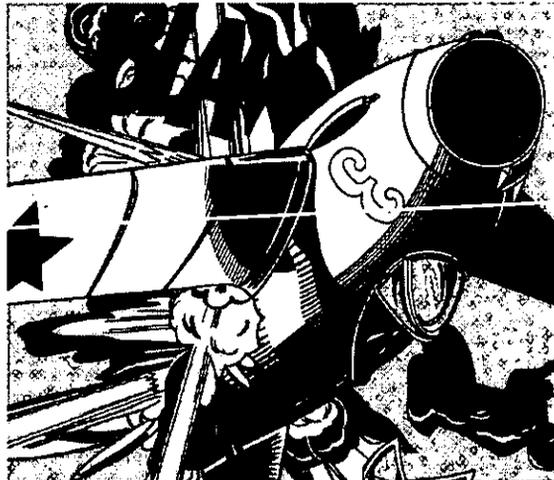
51 *Id.*, p.p. 35

52 *Id.*, p.p. 36

tuvo lugar en la *Martha Jackson Gallery*. Fue dirigida por *John Weber* de 1960 a 1962. Se llamó *New Forms-New Media* (primera versión, del 6 al 24 de junio de 1960; segunda versión, del 27 de septiembre al 22 de octubre de 1960).

Gracias a *New form-New Media*, hacia 1961, *Andy Warhol*, *Roy Lichtenstein*, *Tom Wesselman*, *Jim Dine*, *James Rosenquist* y *Claus Oldenburg* fueron considerados los artistas más reconocidos del movimiento pop americano.

*Lichtenstein* y *Warhol* adoptaron sus imágenes de los medios de comunicación, mientras que *Dine* y *Oldenburg* aplicaron técnicas pictóricas y expresionistas al material (temático y objetual) que tomaron prestado de la cultura urbana de los *assemblage* y *happenings* de *Alan Kaprow*. Entre estos dos extremos se encontraban *Wesselman* y *Rosenquist* que ocuparon un territorio mucho menos definido. *Wesselman* se decantó por el collage de elementos impresos y encontrados, con un tratamiento intencionadamente simple, e incluso «naif», tanto de los pulidos productos publicita-



40 ROY LICHTENSTEIN: BLAM, 1962



41 ANDY WARHOL: GRAN LATA DE SOPA CAMPBELL'S (19C), 1962.

rios de los años cincuenta como de la basura de las calles. *Rosenquist* dio prioridad a los carteles fragmentados en segmentos, unidos por un exquisito tratamiento de la pintura que hace justicia a su habilidad como pintor de carteles. Todos ellos artistas de una gran experiencia y de éxito comercial en distintas áreas, se embarcaron en las nuevas posibilidades sugeridas por los trabajos de *Robert Rauschenberg* y *Jasper Johns*, sumándole a ello aspectos particulares de su experiencia en las artes menores de cara a poder encontrar un lenguaje que pudiese ser utilizado para tratar los problemas formales que implica la creación de una obra de arte".<sup>53</sup>

"La cuestión que era planteada con mayor frecuencia por la crítica era en qué grado los artistas, especialmente *Lichtenstein* y *Warhol*, transformaban su material temático. En raras ocasiones se podía percibir que había existido tal transformación, y no como una alteración elaborada de las propias imágenes, sino como resultado de la filtración que suponía la elección por parte del artista entre los procesos comerciales. En 1962, las apropiaciones pictóricas de *Warhol* sólo eran perceptibles a través de la serigrafía abrillantada y emborronada; las composiciones de *Lichtenstein* estaban punteadas por el proceso *Benday*, creando un diseño de superficie totalmente unificado que se conseguía con un trabajo a mano, en un primero momento, y después con una plantilla. Además la comparación de las obras de *Lichtenstein* y los comics de los que partía, pone en evidencia la forma sutil y escrupulosa en la que el pintor modificaba —añadiendo o suprimiendo— y aumentaba la tensión de las fuentes originales".<sup>54</sup>

Se dice que el movimiento *pop* se frenó repentinamente por diversos factores, de los cuales dos pasaron en la misma semana de junio de 1968:

Valerie Solanas entró en la Factoría (Lunes, 3 de junio) para efectuar varios disparos contra Andy Warhol que lo llevaron a las portadas de los periódicos, tal y como él lo hubiera deseado. Por otra parte el candidato a la presidencia de los Estados Unidos, *Robert Kennedy*, fue asesinado en los Angeles (martes, 4 de junio), concluyendo así, según *Marco Livingstone*, la primera generación de artistas *pop*.



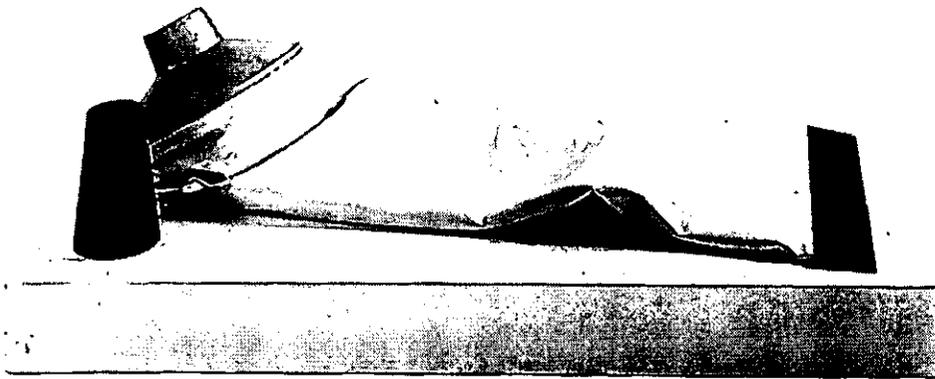
42 JASPER JOHNS: NÚMERO 8, 1959.

53 *ib.* p.p. 30

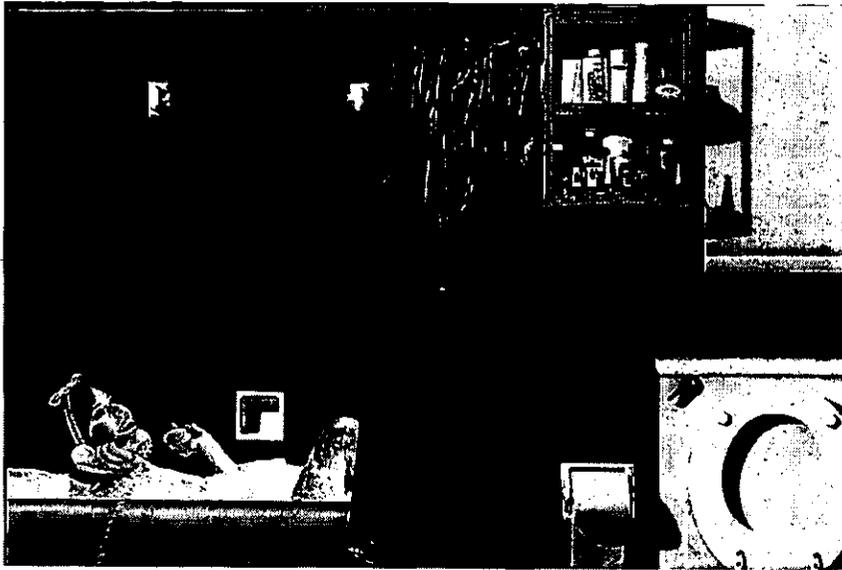
54 *ib.* p.p. 31



43 JIM DINE: TRAJE VERDE, 1959.



44 CLAES OLDENBURG: PASTA DE DIENTES BLANDA Y GIGANTE, 1964



**45 TOM WESSELMAN: COLLAGE BAÑERA NO. 2, 1963.**



**46 JAMES ROSENQUIST: F-111, 1965**

### 2.2.2 El pop británico:

En Inglaterra el movimiento que dio origen al pop fue el *Independent group*. Estaba formado principalmente por jóvenes que habían terminado sus estudios en áreas directamente relacionadas con el diseño y que habían ingresado a la escuela para posgraduados *The Royal Collage of Art*. El *Independent Group* fue un grupo partaguas entre la generación de expresionistas abstractos y los futuros artistas pop. Sus primeras reuniones fueron en el *Institute of Contemporary Arts*. En él, se encontraban artistas como: Eduardo Paolozzi, Richard Hamilton, Peter Blake, Richard Smith y Joe Tilson, en una primera generación a la que después se le unieron nuevos artistas.

Las primeras exposiciones que serían antecesoras del movimiento pop fueron: *Parallel of Life and Art* (1953), *Man, Machine and Motion* (1955) y más adelante en 1956 en *This is Tomorrow*, celebrada en la *Whitechapel Gallery*, en donde por primera vez se abordó de manera directa la cultura popular. Estas exposiciones y la publicación del término



47 RICHARD HAMILTON: I QUÉ ES LO QUE HACE AL HOGAR DE HOY TAN DIFERENTE, TAN ATRACTIVO?, 1956.



48 PETER BLAKE: PUERTA DE CHICAS, 1959.

«Pop Art» fueron las últimas actividades del *Independent Group*.

Al igual que en Estado Unidos, en Inglaterra hubo artistas pioneros en la formación del pop, como *Richard Hamilton*, a quien podría considerarse el *Rauschenberg* de Inglaterra por la influencia que produjo en artistas más jóvenes.

*Just what is it that makes today's home so different, so appealing?* (¿Qué es lo que hace al hogar de hoy tan diferente, tan atractivo?), creada en 1956 demuestra ser una de las primeras obras Pop. La obra de *Hamilton* nos arrastra hasta un mundo de abundancia consumista y derrochadora, hasta sus promesas de placer y bienestar. La fascinación de la escena hace que los placeres y emociones del espectador resurjan. Esta obra es una predicción de las clásicas estrategias del pop, veremos que todo parece ser cuestionado y enaltecido a la vez.

*Richard Hamilton* escribió una carta donde trataba de definir el pop:

"El Arte Pop es:

Popular (diseñado para un público de masas)

Pasajero (solución a corto plazo)

Fungible (fácilmente olvidable)

Barato

Producido en serie

Joven (dirigido por los jóvenes)

Ingenioso

Sexy

Tramposo

Sugestivo

Gran negocio..."<sup>55</sup>

A finales de los cincuenta, los británicos pudieron ver las obras de *Johns* y *Rauschenberg* causando gran impresión incluso en artistas

como *Peter Blake*, que ya estaba trabajando en la misma línea. Apartir de esto *Blake* comenzó a utilizar fotografías, postales y objetos comprados o recogidos de la calle.

Otro artista precursor fue *Eduardo Paolozzi*, quien descubrió su camino hacia el Pop Art por medio de un examen de la iconografía de la cultura popular. A través de los años coleccionó recortes de revistas que después serían parte de una serie de *collages*. Pero no fue sino hasta 1962, donde creó unas esculturas mecánicas (con base en metal, engranes y partes mecánicas) que lo hicieron parte definitiva del pop.

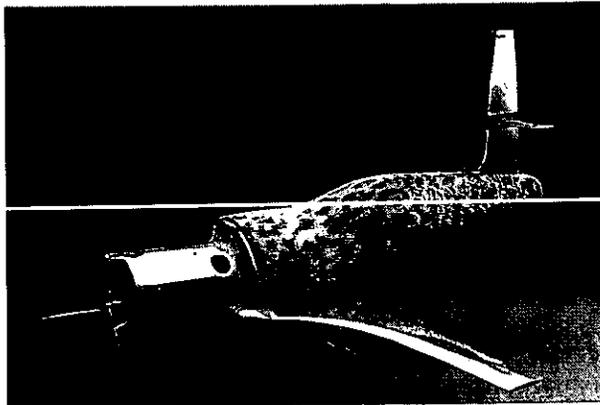
Las obras británicas adoptan una postura más definida en su temática, acercándose en ocasiones, al polémico estilo de los carteles políticos. De entre los artistas pop británicos que se acercaron a esto están: *Colin Self*, con sus frecuentes alusiones a la aniquilación nuclear, y *Hamilton* con su serigrafía: *Kent State* (1970), o más recientemente *The Citizen* (1982-1983), con referencia al conflicto de Irlanda del Norte.

*Joe Tilson* fue un artista pop que estudió y dio clases en el Royal College y que su influ-

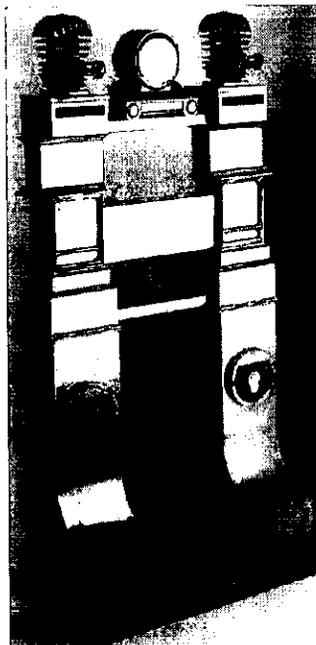
encia quedó marcada en nuevos alumnos del Royal: *David Hockney, R. B. Kitaj, Dereck Boshier, Allen Jones, Peter Phillips* y *Patrick Caulfield*, siendo estos cuatro últimos los que constituyeron de manera más importante el núcleo *pop*.

*Kitaj* fue uno de los artistas que más negaba la palabra *pop*. "Los cuadros de *Kitaj* tenía sus orígenes en fuentes escritas (literatura, historia y política) y en imágenes de segunda mano, fotografías o reproducciones de la historia del arte que, yuxtapuestas, daban lugar a una compleja composición que reflejaban su identidad". "Su mayor acercamiento a una identidad *pop* se produjo a través de sus referencias al cine, lo cual se deja entrever en la estructura de *Junta* (1962), que ha sido comparada con el montaje de películas experimentales de aquella época".<sup>56</sup>

Por su parte, la obra de *Hockney*, con su insolente y alegre saqueo de imágenes, transmitió una exuberante sensación que abrió el camino a nuevas posibilidades. Algunas de las obras de *Hockney* son proyectivas y reflejan su carácter homosexual, como en el caso de *Adhessiveness* (1960).



49 COLIN SELF: BOMBARDERO NUCLEAR, 1963.



50 EDUARDO PAOLOZZI: SOLO, 1962.



51 JOE TILSON: NUEVE ELEMENTOS, 1963.



Peter Phillips y Allen Jones son ejemplos en cuanto a la mixtura de conceptos relacionados con el diseño, el arte y la ilustración.

Peter Phillips declaró: "Probablemente, yo no soy consciente de las máquinas, la publicidad y los medios de comunicación en la misma forma que lo eran generaciones anteriores... Yo estoy condicionado por estas cosas, he crecido rodeado de ellas, y las he utilizado sin pensarlo dos veces. Yo no analizaría estas imágenes de la misma forma en que lo haría un artista de una generación anterior. He vivido con ellas desde que recuerdo, por lo que es natural que las utilice sin pensar. Lo que me interesa fundamentalmente es la pintura, y no sólo una representación de imágenes". 57

Phillips "adoptó la cultura juvenil, de una forma directa, incluso agresiva, con referencias explícitas a motos y a otros atributos de su generación, del desprecio por la autoridad y del compromiso con el ritmo acelerado de la vida de la ciudad. Sin embargo, su ostentación de sexo, diversión y entretenimiento, enmascaraban la seriedad y el cálculo con el que planeaba y ejecutaba sus cuadros; trabajando a mayor escala que ningún otro de sus colegas británicos y buscando un resultado tan pulido y profesional como el de un producto manufacturado, realizó casi una docena de grandes obras entre 1960 y 1961. La velocidad y la despreocupación eran tan sólo ilusiones con las que se enfrentaba a su público y, en términos de composición, sus cuadros debían tanto al arte del pre-renacimiento italiano como, más evidentemente, a los diseños de los tableros de las máquinas pinball ". 58

Allen Jones también tuvo preocupación por las cuestiones formales y se vio muy influenciado por la obra de *Delauney* y *Kandinsky*. Sus cuadros están revestidos de imágenes prestadas

del mundo y con el tiempo se llenaron de contenidos sexuales, por lo que fue considerado como uno de los más agresivos del Arte Pop de Inglaterra.

De entre los pintores del *Royal College*, *Boshier* fue el único que se aventuró a realizar descodificaciones de la publicidad y de los hechos políticos contemporáneos, a veces rozando la sátira, y cuyo espíritu se asemejaba mucho al de ciertas tendencias del Arte Pop de la Europa continental.

Caulfield fue el último de los pintores *pop* del *Royal College* de esta etapa. Trató de negar su influencia de este estilo pero su obra esta impregnada de él. Sus trabajos están llenos de nostalgia y utilizó el lenguaje de los pintores de carteles. Su obra *Engagement Ring* es considerada como uno de los iconos más memorables del *pop* británico.

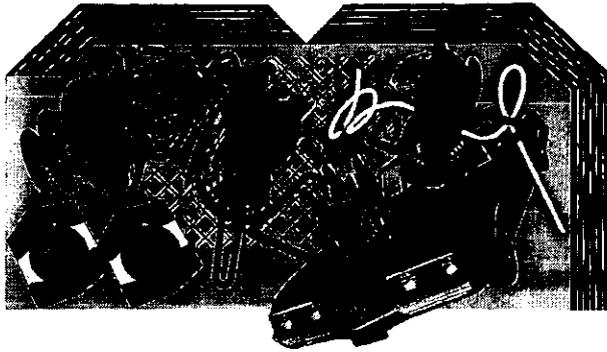
El movimiento *pop* británico fue más importante que el que se llevó a cabo en todo el continente europeo, influyendo a los artistas de dicha región. Si embargo, los artistas continentales produjeron una ola de trabajos orientados claramente hacia el *pop* con sentido social.



52 R. B. KITAJ: JUNTA, 1962.



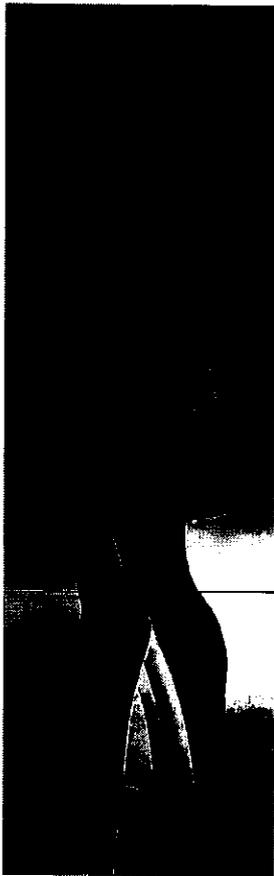
53 DAVID HOCKNEY: ADHERENCIA, 1960.



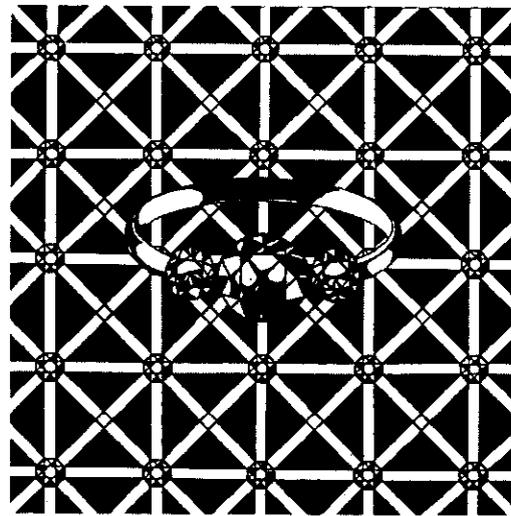
**54 PETER PHILIPS: ILUSIÓN ALEATORIA No. 6, 1969.**



**56 DERECK BOSHER: PRIMER CUADRO DE PASTA DE DIENTES, 1961.**



**55 ALLEN JONES: PAREJA IDEAL, 1966-1967.**



**57 PATRICK CAULFIELD: ANILLO DE COMPROMISO, 1963.**

### 2.2.3 Diseño y pop

Los artistas Pop, en su mayoría, fueron educados en escuelas de diseño, por lo cual el Pop se basó mucho en éste. Como muestra tenemos los siguientes ejemplos:

Antes de ser reconocido, *Andy Warhol* inició su carrera hacia el Pop desde sus estudios. Se especializó en el dibujo y más tarde en la ilustración al trabajar en una agencia de publicidad.

Otro ejemplo en donde vemos indudable la influencia de las técnicas del diseño es en *Lichtenstein*, quien, además de haber terminados sus estudios en una escuela de arte, realizó estudios de maestría en el campo del Diseño de ingeniería. Pero lo más importante fue la experimentación que logró con base en el uso de las tiras cómicas donde encontró su estilo y la fusión del cómic y el arte. Creó "arte culto" a partir de la estética de las imágenes populares de consumo masivo como la historieta.



58 ANDY WARHOL: MARILYN, 1964.



59 ROY LICHTENSTEIN: POPEYE, 1961.

También *Mel Ramos* es ejemplo de la influencia del cómic; quien, sin saber del trabajo de *Warhol* y *Lichtenstein*, empezó a representar este tipo de personajes en sus cuadros. Con el tiempo creó imágenes seductoras que mezclaban modelos desnudos y productos y marcas cotidianas como se puede apreciar en la obra: *Miss Cushion Air* (*Miss Firestone*), *Miss Amortiguador* (*Miss Firestone*).

*Rosenquists* comenzó trabajando como pintor de anuncios, y de manera similar *Oldenburg* también estaba inmerso en el área del diseño realizando ilustraciones para revistas. Por su parte *Wesselman*, dentro de su formación académica, realizó estudios para dibujar cómic.

En conclusión, es curioso como en el *Pop Art*, a pesar de que la mayoría de los artistas no se conocía, trabajaron al mismo tiempo con iconos de la comunicación masiva. Fue hasta que el *pop* estuvo en su clímax que los artistas se conocieron; sin embargo, este arte no puede ser considerado de ninguna manera como un grupo, sino como un conjunto de artistas independientes que sin saberlo estaban hablando y pugnando por un mismo ideal originado por la comunicación masiva y el diseño gráfico.

A diferencia de los expresionistas abstractos, que básicamente habían sido artistas europeos exiliados que arribaron a Nueva York, el artista *pop* era un joven nativo con estudios universitarios, y que en la sociedad les tocó vivir el auge consumista provocado por la recuperación económica de la segunda guerra mundial.

El *pop* no es un arte populista, pues ni aún los artistas llevaban un modo de vida cotidiano. Siempre fueron excéntricos, el ejemplo más claro fue *Warhol*, por eso no es de extrañar que los espectadores de este arte también fueran sofisti-

cados. Así pues, el arte *pop* no interpreta o recrea la realidad, simplemente la muestra tal cual es. Lo artístico ya estaba en el diseño de los objetos de consumo, ellos sólo lo evidencian y lo potencian al presentarlo descontextualizado en galerías y museos.

A lo anterior, *Stuart Preston* dice: "su debilidad, que le impide ser auténticamente popular, se encuentra en el hecho de que sus practicantes más dotados son sofisticado por necesidad. Se dice irónicamente que su público también será sofisticado, y englobará tan sólo a aquellas personas que, en busca de la excitante novedad, no hace tanto tiempo estaba encantadas con algunos absurdos estéticos tales como las cuadros abstractos blanco sobre blanco... El negro y profundo secreto del Arte Pop es que es vengativamente antipopular".<sup>59</sup>

Las diferencias entre el «arte culto» y las «artes menores» desapareció en gran medida gracias al *pop*, que retomó parte de los conceptos planteados por la *Bauhaus*. Los artistas *pop* unificaron la publicidad, las artesanías y las bellas artes, mostrando al mundo que el arte se puede

encontrar en todas las cosas y en todas las manifestaciones humanas.

El pop, sin embargo, ha conservado su atractivo después de varias décadas. Esto debido a que "a primera vista, podemos afirmar que ahora resulta más accesible que nunca para el público en general, con el cual comparte sus puntos de referencia. Es seductor y sugestivo, y aún así, podemos reconocer en él muchas de las circunstancias que componen nuestra vida cotidiana, tal y como puede apreciarse en nuestras posesiones y a través de la penetrante presencia de los medios de comunicación. Se comunica por medio del humor y de voces corrientes, sin complacernos y sin sugerirnos que un área de cultura es superior a otras simplemente porque se le ha etiquetado como «arte»".<sup>60</sup>

"El Pop ha perdurado gracias a su radical definición de los atributos de la obra de arte. Al ser libres de hacer referencia a una gran variedad de temas e imágenes, de adoptar a su voluntad el disfraz de prácticamente cualquier estilo, y de hacer uso de casi cualquier técnica o medio,



60 MEL RAMOS: MISS AMORTIGUADOR, 1965



61 JAMES ROSENQUIST: SIN TÍTULO (DOS SILLAS), 1963.

desde el más casero hasta el más sofisticado, los practicantes del Pop han seguido contribuyendo al debate sobre las cuestiones filosóficas de mayor peso que tiene que afrontar los artistas de hoy".<sup>61</sup>

Marco Livingstone dice que el Arte Pop empezó a morir con el asesinato de Robert Kennedy, y que para mediados de la década de los sesenta había concluido. Sin embargo, su influencia ha quedado hasta nuestros días. Nuevas manifestaciones surgieron en los setenta, y hasta hoy se sigue retomando su concepto, aunque en ocasiones de manera aislada, como sucedió en el *pop* de los sesenta. Un ejemplo de la influencia *pop* se vio en la gira *Pop Mart*, del grupo irlandés *U2* (1997-98).

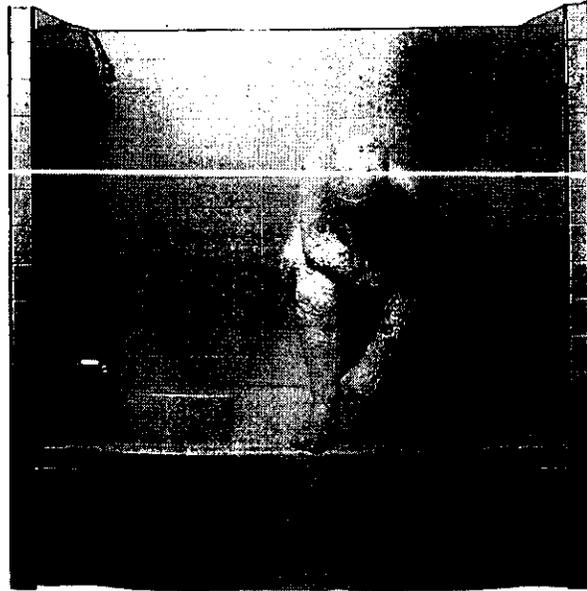
En conclusión: "...«Hoy en día las masa llevan acabo funciones dentro de la vida social que coinciden con aquellas que ahora parecen estar reservadas para las minorías». En consecuencia, la élite, acostumbrada a fijar las normas de la estética, ha descubierto que ya no poseen el poder para dominar todos los aspectos del arte".<sup>62</sup>

61 *ib.*, p.p. 22

62 *ib.*, p.p. 213

### 2.3 Posmodernismo: arte sin fronteras (todo es válido).

"El posmodernismo es una etapa, en que las creencias características de la época moderna han perdido su hegemónica vigencia, cayendo en el descrédito irrevocable. Aplicase, por tanto, a las sociedades occidentales más desarrolladas (sociedades posindustriales de capitalismo avanzado en que se ha introducido la telemática), la estructura de cuyo tejido es afectado por una serie de transformaciones tecnológicas multiplicativas y complejificadoras de los lazos comunicativos. No se seguirá necesariamente la libre interacción pública de los discursos, ni se seguirá estadio pacificado alguno, ni de consenso, ni de integración, sino de diseminación, disensión perpetua en microcolectividades heterogéneas, una condición agonística de simultaneidad conflictividad, encabalgamiento y solapamiento hipercomplejo provocado por obra del aumento global de la capacidad de soportar la cantidad de información diferencial del retículo comunicativo en su conjunto".<sup>63</sup>



**62 GEORGE SEGAL: MUJER EN UNA BAÑERA, 1964.**

“En el posmodernismo todo puede ser válido y útil como expresión de arte. Lo único que prevalece por encima del producto acabado es el proceso a través del cual extraemos los elementos de sus categorías originarias para exponerlos o representarlos, es decir, el proceso irreversible en el que el trabajo original se nos sugiere como insustituible y diferenciador de cada obra. Asimismo, ya no se puede hablar de una idea inamovible o de un contexto único, de una o unas escuelas, de unas técnicas y estilos predefinidos y aceptados. Hoy en día cualquier espacio en desintegración permanente, permite representar la lógica de los movimientos de una época que no vislumbra ninguna continuidad. Ya no hay escuelas o estilos porque cada uno ambiciona serlo”.<sup>64</sup>

La visión modernista acepta una serie de dogmas definidos. En contraparte, las vanguardias luchaban contra lo establecido y su principal esfuerzo consistía en el descubrimiento de nuevas formas. Sin embargo, el artista de vanguardia se encerró en su ideología anulando las demás formas de expresión artística. El arte se estancó y en los últimos años no ha existido una verdadera creencia ideológica que genere un nuevo estilo o vanguardia. A la par de esto está el posmodernismo, que no es lo moderno, ni una vanguardia, ni un estilo, es simplemente la aceptación de todo lo anterior, la aceptación de lo indeterminado.

Lo dificultad de entender el concepto posmoderno parte de la carencia de tener una definición precisa. A continuación hablaremos de características importantes que debemos entender como parte de lo posmoderno y sus diferencias con el modernismo:

La posmodernidad es un Universo en donde coexisten todo tipo de ideas, géneros, estilos, tendencias, vanguardias y conceptos, no existe un lineamiento que nos impida combinar una obra dada con una obra pop. El artista tiene libre albedrío en sus decisiones y puede coexistir con la modernidad o las vanguardias.

El pensamiento posmoderno rechaza el objetivismo y hermetismo que proponían las vanguardias como única y verdadera forma artística, así como los requerimientos académicos que eran entendidos como verdad absoluta antes del comienzo del siglo XX. Es por eso que de manera natural interactúan diferentes pensamientos y formas de expresión que parten de la experimentación y el descubrimiento de nuevas tecnologías.

"Diferencias entre moderno y posmoderno: 65

- Moderno: — Posmoderno:
- Inventar lo artístico. — Redefinir lo artístico.
- Experimentar. — Explorar.
- Descubrir. — Analizar.
- Innovar. — Socializar.
- Aportar. — Expropiar.
- Romper reglas. — Ignorar las reglas.
- Excepcional. — Cotidiano.
- Criticar, cuestionar. — Ironizar.
- Subvertir para incidir. — Masificar para incidir.
- Acento en lo formal. — Acento en lo temático.
- Racional. — Sentimental.
- Universal. — Relativo, regional.
- Construir. — Deconstruir.
- Culto, especializado. — Sigue la moda, lo popular, lo marginal.

Algunos movimientos posmodernos:  
características principales y autores  
más reconocidos.

- POP
- La moda, lo comercial — Andy Warhol  
y lo cotidiano
- Publicitario — James Rosenquist
- Fetichista — Mel Ramos
- Melancólico — George Segal
- Ecléctico — Robert Rauschenberg
- Cursi — Roy Lichtenstein
- Irónico — Jaspes Johns
- Sexual (clean sex) — Tom Wesselman
- Gay — David Hockney



**OP ART**

Decorativo — Victor Vasarely

Divertido — Yaccob Agam

Llamativo — Bridget Riley

**ARTE CINÉTICO**

El arte como juego — Alexander Calder

Humorístico y sarcástico — Jean Tinguely

Tecnológico — Nicolas Schöfer

**HIPERREALISMO**

Académico — Philip Pearlstein, Chuck Close

Hermosos y agradable — John de Andrea

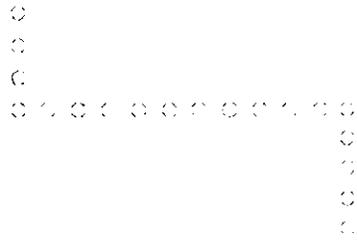
Trivial — Richard Mc Lean

Burla y sarcasmo — Duane Hanson

Soledad y abandono — Ralph Goings, Richard Estes



FUNKY ART  
Lo humorístico — Red Grooms  
Lo Kitsch — Edward Paschke  
Lo chocante — Edward Kien Holtz



ARTE ECOLÓGICO  
Nostalgía Romántica por el paisaje, Robert Smithson  
las construcciones de la Edad de Michael Heizer  
Bronce, el mito del Cowboy americano Walter de María

HAPPENINGS  
Lúdico, divertido, irónico, Claes Oldenburg  
participativo integrador Jim Dine



Puntos importantes que marcan que el desarrollo del posmodernismo sea como es y no de otra manera son los siguientes:

- En la actualidad, la sociedad (principalmente la occidental) está regida por el capitalismo de consumo.
- La globalización en la comunicación que, aunque es buena, se lleva a cabo de manera caótica.
- La interacción social de manera sorprendente en el globo terráqueo.
- La alteración de creencias e ideales.
- La obligación al consumismo.
- La violencia y el apresurado ritmo de vida.

En un mundo donde los hombres han cambiado sus ideales con respecto a las generaciones precedentes no es de extrañar hablar de términos sin definición como el posmodernismo o la generación X.

Debido a la globalización, el posmodernismo exige una extensión estética en la que cualquier estilo o recurso es válido. Propone una pluralidad de estilos y corrientes, pero una singularidad de expresión artística; es decir, que cada artista tiene su estilo único, sin importar en que se haya apoyado.

Lo posmoderno propone a su vez imágenes que pueden tacharse de superfluas, estáticas y transitorias. Se busca la forma, que en ocasiones ya se encontró (como diría Juan Acha: todas las formas ya están encontradas) y que conlleva a que lo importante sea el proceso artístico. En el posmodernismo existe la reinterpretación y nueva definición de las formas que nos lleva a nuevos procesos que se valen de un todo incierto pero que se valida en su aplicación.

El arte posmoderno, por la simultaneidad, está lleno de contradicciones. Esto debido a que actualmente los procesos de desarrollo y creación ya no son como eran antes, dejaron de ser lineales como lo sería la lectura de un libro. Ya no hay reglas o camino a seguir, el proceso en la actualidad es aleatorio. La manera de obtener información o llegar a un resultado puede ser obtenida por diferentes caminos; lo cual, en sí, enriquece la capacidad de respuesta debido a que esa misma aleatoriedad nos conduce a un sin fin de soluciones, ya sean parecidas o diferentes.

Un ejemplo de la nueva forma de entendimiento lo tenemos en los CD ROM o Internet, la información está toda allí; sin embargo, cada persona elegirá la forma de descubrirla.

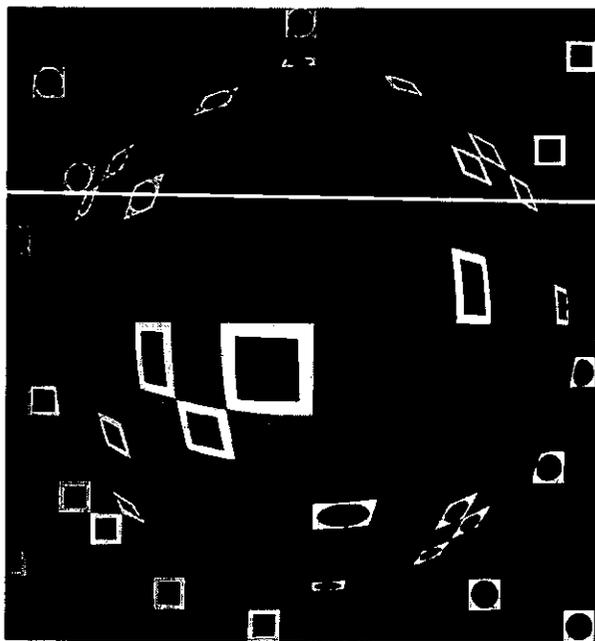
Con el caos de significados, el posmodernismo revela a su vez una nueva potencialidad. Lo que hoy nos queda es entender la crisis y desorden que caracteriza a nuestra época y asumir la responsabilidad que tenemos como artistas: conjuntar, extraer, transformar, procesar...

Podemos observar, entonces, que uno de los aspectos más importantes del posmoder-

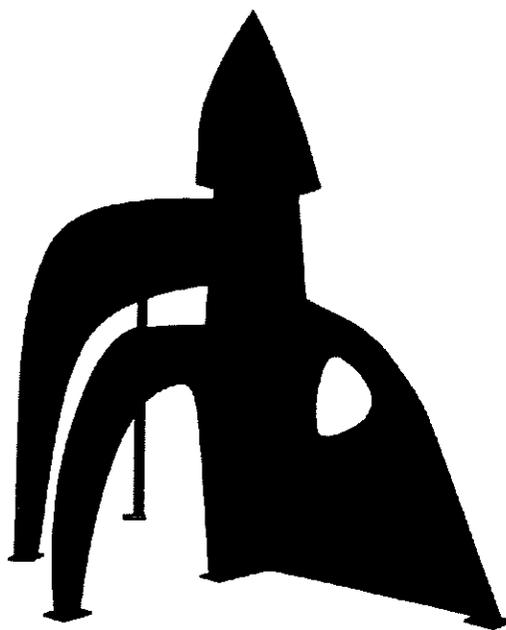
nismo es la validación de todos los medios, técnicas y estilos. Sin lugar a duda el posmodernismo, aplicado a la experiencia plástica, nos da la oportunidad de entremezclar tanto a la artesanía, el diseño gráfico, las artes visuales y toda expresión humana.

El posmodernismo es una buena opción para que los artistas, los artesanos, los diseñadores, etc. cerremos la brecha entre arte culto y arte popular que tanto daño hace al medio plástico. A lo largo de la historia se han fomentado pensamientos que caminan hacia el absolutismo, negando así la oportunidad de fortalecer el arte por medio de un conocimiento global. Hoy en día el arte no debe enajenarse en una sola técnica y medio, debido a que hoy la comunicación y la tecnología nos exige un pensamiento abierto que de igual manera acepte conocimientos clásicos como contemporáneos, tradicionales y vanguardistas; racionales y emocionales, etc..

Desafortunadamente, lo contradictorio de esto es que la aleatoriedad que hoy se ofrece puede desorientar, ya que son tantas las posibili-



63 VICTOR VASARELY: VEGA-GYONGIY-2, 1971.



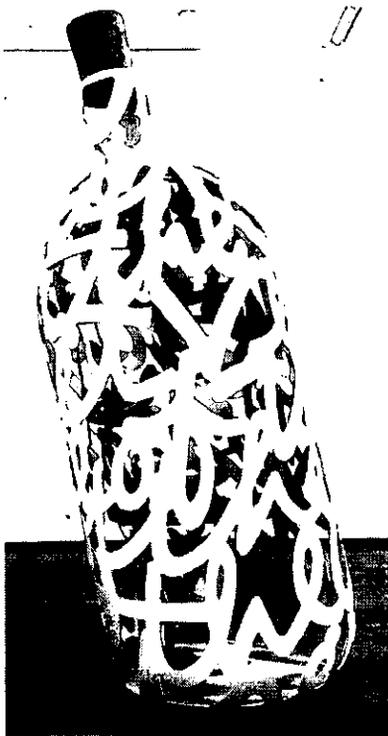
64 ALEXANDER CALDER: OBUS, 1972.

dades que en ocasiones no se sabe cual elegir. A pesar de la libertad que se nos da al utilizar este Universo de conocimientos debemos ser inteligentes para usar los elementos adecuados.

Concluyendo, el diseño, por estar inmerso en la posmodernidad y dentro del concepto global, pueden ayudar a explotar más y mejores herramientas para la creación artística.



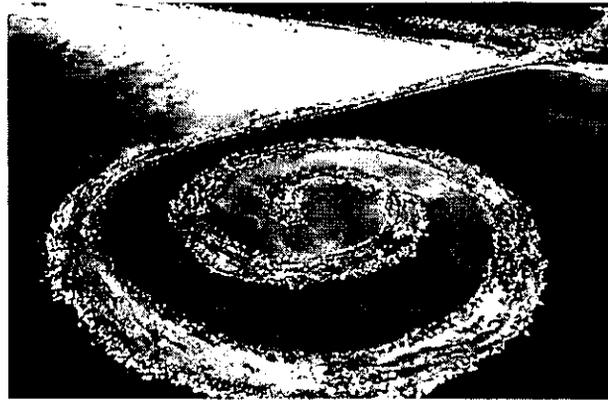
65 DUANE HANSON:REINITA, 1995.



**68 CLAES OLDENBURG Y COOSJE VAN BRUGGEN: BOTELLA DE NOTAS, 1989-1990.**



**66 ED Y NANCY KIENHOLZ: SOLLIE 17, 1979-1980.**



**67 ROBERT SMITHSON: ENBARCADERO EPIRAL, 1970.**

## Índice de ilustraciones del capítulo 2:

Collage-portada

-MEGGS, Phillip B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; pp. 369. Fig 18.16.

-Arte Pop (catálogo de la exposición Arte Pop, del Museo Reina Sofía); Editorial Electa, 1992, p.p. 175. Richard Hamilton, ¿Qué es lo que hace al hogar de hoy tan diferente, tan atractivo?

-Taller Documentación Visual. ¿Me lavo las manos?

27 -MEGGS, Phillip B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p. 363. Fig 18.2.

28 -MEGGS, Phillip B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p. 363. Fig 18.3.

29 -DRAGUET, Michel; Chronologie del l'aert du XX<sup>e</sup> siècle; Editorial Flammarion; París, 1997; p.p. 99. Walter Gropius, Edificio de la Bauhaus en Dessau.

30 -The 20th century art book; Editorial Phaidon; Hong Kong, 1996; p.p. 226. Wassily Kandinsky, Swinging.

31 -The 20th century art book; Editorial Phaidon; Hong Kong, 1996; p.p. 239. Paul Klee, Moonrise and sunset.

32 -DRAGUET, Michel; Chronologie del l'aert du XX<sup>e</sup> siècle; Editorial Flammarion; París, 1997; p.p. 97. Piet Mondrian, Composición en rojo, amarillo y azul.

33 -The 20th century art book; Editorial Phaidon; Hong Kong, 1996; p.p. 314. László Moholy-Nagy, CHB 4.

34 -MEGGS, Phillip B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p. 369. Fig 18.16.

35 -MEGGS, Phillip B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p. 372. Fig 18.22.

36 -DRAGUET, Michel; Chronologie del l'aert du XX<sup>e</sup> siècle; Editorial Flammarion; París, 1997; p.p. 97. Mies Van der Rohe; proyecto arquitectónico, 1919-1921.

37 -DRAGUET, Michel; Chronologie del l'aert du XX<sup>e</sup> siècle; Editorial Flammarion; París, 1997; p.p. 97. Walter Gropius y Hannes Mayer, proyecto para la exposición de Colonia.

38 -The 20th century art book; Editorial Phaidon; Hong Kong, 1996; p.p. 314. Marcel Duchamp, Lanta de bicicleta.

39 -Arte Pop (catálogo de la exposición Arte Pop, del Museo Reina Sofía); Editorial Electa, 1992, p.p. 92. Robert Rauschenberg, Mago II.

40 -Arte Pop (catálogo de la exposición Arte Pop, del Museo Reina Sofía); Editorial Electa, 1992, p.p. 77. Roy Lichtenstein, Balm.

41 -Arte Pop (catálogo de la exposición Arte Pop, del Museo Reina Sofía); Editorial Electa, 1992, p.p. 113. Andy Warhol, Gran lata de sopa Campbell's.

42 -Arte Pop (catálogo de la exposición Arte Pop, del Museo Reina Sofía); Editorial Electa, 1992, p.p. 66. Jasper Johns, Número 8.

43 -Arte Pop (catálogo de la exposición Arte Pop, del Museo Reina Sofía); Editorial Electa, 1992, p.p. 55. Jim Dine, Traje verde.

44 -Arte Pop (catálogo de la exposición Arte Pop, del Museo Reina Sofía); Editorial Electa, 1992, p.p. 89. Claes Oldenburg, Pasta de dientes blanda y gigante.

45 -Arte Pop (catálogo de la exposición Arte Pop, del Museo Reina Sofía); Editorial Electa, 1992, p.p. 124. Tom Wesselmann, Collage bañera No. 2.

46 -The 20th century art book; Editorial Phaidon; Hong Kong, 1996; p.p. 395. James Rosenquist, F-111.

47 -Arte Pop (catálogo de la exposición Arte Pop, del Museo Reina Sofía); Editorial Electa, 1992, p.p. 175. Richard Hamilton, ¿Qué es lo que hace al hogar de hoy tan diferente, tan atractivo?

48 -The 20th century art book; Editorial Phaidon; Hong Kong, 1996; p.p. 47. Peter Blake, Girlie door.

49 -Arte Pop (catálogo de la exposición Arte Pop, del Museo Reina Sofía); Editorial Electa, 1992, p.p. 194. Eduardo Paolozzi, Solo.

50 -Arte Pop (catálogo de la exposición Arte Pop, del Museo Reina Sofía); Editorial Electa, 1992, p.p. 203. Colin Self, Bombardero nuclear.

51 -Arte Pop (catálogo de la exposición Arte Pop, del Museo Reina Sofía); Editorial Electa, 1992, p.p. 211. Joe Tilson, Nueve elementos.

52 -Arte Pop (catálogo de la exposición Arte Pop, del Museo Reina Sofía); Editorial Electa, 1992, p.p. 190. R. B. Kitaj, Junta.

53 -Arte Pop (catálogo de la exposición Arte Pop, del Museo Reina Sofía); Editorial Electa, 1992, p.p. 179. David Hockney, Adherencia.

54 -Arte Pop (catálogo de la exposición Arte Pop, del Museo Reina Sofía); Editorial Electa, 1992, p.p. 201. Peter Phillips, Ilusión aleatoria No. 6.

55 -Arte Pop (catálogo de la exposición Arte Pop, del Museo Reina Sofía); Editorial Electa, 1992, p.p. 184. Allen Jones, Pareja Ideal.

56 -Arte Pop (catálogo de la exposición Arte Pop, del Museo Reina Sofía); Editorial Electa, 1992, p.p. 171. Dereck Boshier, Primer cuadro de pasta de dientes.

57 -Arte Pop (catálogo de la exposición Arte Pop, del Museo Reina Sofía); Editorial Electa, 1992, p.p. 172. Patrick Caulfield, Anillo de compromiso.

58 -Arte Pop (catálogo de la exposición Arte Pop, del Museo Reina Sofía); Editorial Electa, 1992, p.p. 117. Andy Warhol, Marilyn.

59 -Arte Pop (catálogo de la exposición Arte Pop, del Museo Reina Sofía); Editorial Electa, 1992, p.p. 74. Roy Lichtenstein, Popeye.

60 -Arte Pop (catálogo de la exposición Arte Pop, del Museo Reina Sofía); Editorial Electa, 1992, p.p. 91. Mcl ramos, Miss amortiguador.

61 -Arte Pop (catálogo de la exposición Arte Pop, del Museo Reina Sofía); Editorial Electa, 1992, p.p. 103. James Rosenquist, Sin título (dos sillas).

62 -Arte Pop (catálogo de la exposición Arte Pop, del Museo Reina Sofía); Editorial Electa, 1992, p.p. 108. George Segal, Mujer en una bañera.

63 -The 20th century art book; Editorial Phaidon; Hong Kong, 1996; p.p. 474. Victor Vasarely, Vega-Gyongly-2.

64 -The 20th century art book; Editorial Phaidon; Hong Kong, 1996; p.p. 47. Alexander Calder, Obus.

65 -The 20th century art book; Editorial Phaidon; Hong Kong, 1996; p.p. 187. Duane Hanson, Queenie.

66 -The 20th century art book; Editorial Phaidon; Hong Kong, 1996; p.p. 234. Ed y Nancy Kienholz, Sollie 17.

67 -The 20th century art book; Editorial Phaidon; Hong Kong, 1996; p.p. 433. Robert Smithson, Spiral jetty.

68 -Arte Pop (catálogo de la exposición Arte Pop, del Museo Reina Sofía); Editorial Electa, 1992, p.p. 83. Claes Oldenburg, Botella de notas.



**CAPÍTULO 3:  
EL TRABAJO EN  
EQUIPO EN LAS  
ARTES PLÁSTICAS  
DE MÉXICO.**

**3.1 El muralismo de la Revolución Mexicana.**

3.1.1 José Clemente Orozco.

3.1.2 Diego Rivera.

3.1.3 David Alfaro Siqueiros.

**3.2 Los grupos.**

3.2.1 Tepito Arte Acá

3.2.2 TAI

3.2.3 El Colectivo.

3.2.4 Grupos de formación estudiantil.

3.2.4.1 GERMINAL

3.2.4.2 SUMA.

3.2.4.3 MIRA.

3.2.5 TIP.

3.2.6 Proceso Pentágono.

3.2.7 Grupos aislados:

3.2.7.1 No-grupo.

3.2.7.2 Fotógrafos independientes

Peyote y la Compañía.

3.2.8 El FMGTC y la desintegración de Los Grupos.

**3.3 Taller Documentación Visual.**

3.3.1 Antecedentes.

3.3.2 ¿Qué es el TDV?

3.3.3 Breve historia del TDV

3.3.4 Opiniones de los miembros sobre la división del trabajo y su intervención en la propuesta del TDV.

### **CAPÍTULO 3:**

## **EL TRABAJO EN EQUIPO EN LAS ARTES PLÁSTICAS DE MÉXICO.**

A lo largo de la historia del arte en México, y más reciente en el siglo XX, el trabajo colectivo ha permitido la creación de un arte que podemos relacionar con el compromiso social y que hizo que el pueblo interactuara con las experiencias estéticas, así manifestaciones como el Muralismo o los Grupos, promovieron una revolución en el cual sus miembros sobrepasan el carácter individual transformándose en trabajadores del arte.

El compromiso con la sociedad y la división del trabajo da como resultado un arte especializado en el cual los miembros, aunque realicen tareas determinadas, potencializan sus aptitudes haciendo que el arte se enriquezca.

Históricamente el movimiento del Muralismo y el de los Grupos son un ejemplo para generaciones futuras sobre la responsabilidad que los artistas tenemos con nuestro medio, su importancia no sólo fue estética, ambos al conjuntar el trabajo intelectual y artístico de varios individuos lograron evidenciar algunas de las carencias más importantes por las que ha pasado el pueblo de México consiguiendo así no solo satisfacer las necesidades de su interés personal sino también los intereses de las clases más desprotegidas.

Por otra parte, la reseña presentada sobre el grupo colectivo el Taller Documentación Visual es un ejemplo de la constancia del trabajo en equipo realizado a lo largo de 15 años y una muestra de un arte que no se encasilla en una sola técnica, sino que evoluciona con los procedimientos que van surgiendo, y aunque parezca

que las técnicas avanzadas hacen el arte cada vez más individual, el TDV muestra como éstas pueden trabajar a nuestro favor.



COLLAGE: GRUPOS, TDV, MURALISMO.

### 3.1 El Muralismo de la Revolución Mexicana. <sup>66</sup>



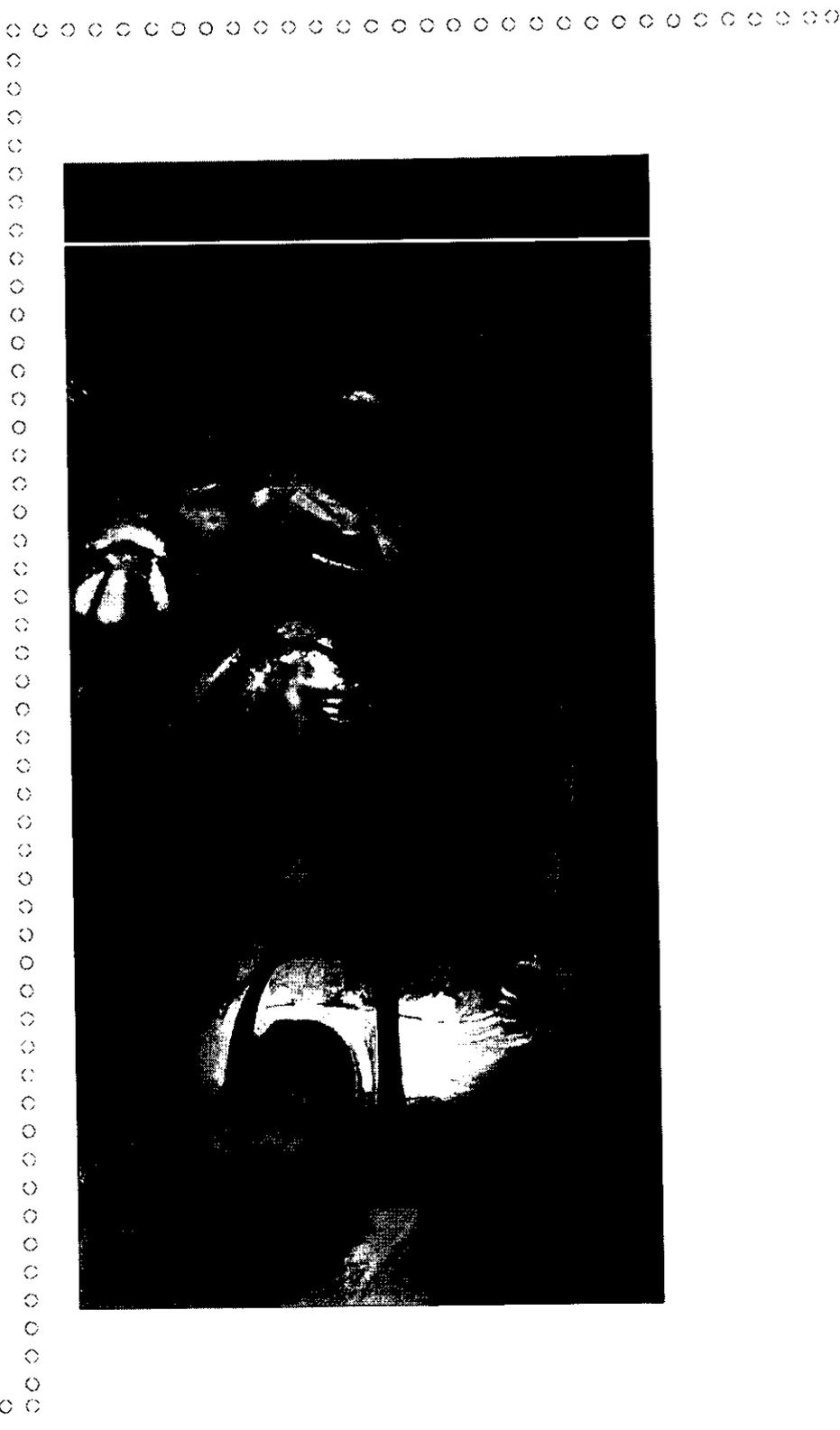
70, 71 COLLAGE: RIVERA, OROZCO, SIQUEIROS.

“Un arte con la revolución como tema: porque el interés principal de la vida de un trabajador debe ser lo primero que se toque. Es necesario que él encuentre una satisfacción estética y el más grande placer aparejado con el interés esencial de su vida”. Sin un tema social el artista se convertirá en un mero ilustrador de sus estados de ánimo.<sup>67</sup>

70

<sup>66</sup> Me refiero al Muralismo de la Revolución Mexicana con el objetivo de delimitar la fecha y la temática con la cual Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros y José Clemente Orozco, trabajaron. Estos artistas fueron los más representativos de un estilo que se desarrolló posterior a nuestra revolución. Aunque los pintores no trataron los mismos temas de manera específica podemos notar que hay cierta unidad en su mensaje, cosa que no sucede de manera tan evidente con otros artistas. Sin embargo, es importante destacar que también han existido otros muralistas en nuestro país con obra importante, tal es el caso de Tamayo, Juan O'gorman, Jorge González Camarena, José Chávez Morado, Pablo O'higgins, Antonio Pujo, Angel Bracho y Alfredo Zalce entre otros.

<sup>67</sup> RIVERA, DIEGO. Textos de arte. UNAM, Primera edición, 1986. p.p. 137



El Muralismo Mexicano fue uno de los movimientos más importantes y universales en nuestro país dentro del siglo XX. Para nuestro estudio lo mencionaremos debido a que es ejemplo definido de la necesidad del trabajo en equipo y de la búsqueda del arte en el pueblo y dirigido principalmente para la clase obrera: un arte que retoma las problemáticas y forma de vida de la sociedad mexicana y la representa por medio de la plástica todo con el objetivo de apoyar a las clases más desprotegidas.

El movimiento del Muralismo de la Revolución Mexicana se da básicamente después de que terminó la lucha armada en 1921. Su temática está influenciada por dicho conflicto; sin embargo, este arte no sólo habla de la Revolución Mexicana, por el contrario, es más amplio y se considera de revolución no sólo por los hechos que influyeron años antes, sino por el tipo de realidad que presenta: la realidad mexicana resurgida de una tradición milenaria y de la guerra de revolución, factores que refuerzan nuestra nacionalidad.

Tres condiciones básicas promovieron este movimiento:

- 1.- La gran tradición cultural con raíces ancestrales: El arte precolombino es un arte milenario que es universal; la tradición mural surge con este arte y se filtra de manera notable en las obras del Muralismo de la Revolución Mexicana, tanto en temática como en algunos aspectos técnicos.
- 2.- La situación histórica, social y política de la Revolución Mexicana: Las circunstancias de la Revolución Mexicana se transforman en un acto universal que dio como resultado la creación del movimiento pictórico.
- 3.- Las personalidades que surgieron en esta época.

Otro factor importante que se debe considerar en el Muralismo es el espacio físico, es decir, todos los espacios públicos donde se plasmaron las obras pues sin estos no se hubiera dado el movimiento.

Sus temas primordiales se basaron en el folclor indígena, la Revolución Mexicana y la lucha de clases. La voluntad de los artistas fue expresar de manera legible la problemática social de un pueblo. Con su conciencia social y su búsqueda de cambio el Muralismo se proclama como una pintura para el pueblo que no se vende en galerías y que se exhibe en lugares públicos. Esta plástica trasciende los museos y el caballete, se muestra en lugares accesibles y en los cuales los pintores pudieron desarrollar su compromiso social como historiadores visuales.

Los artistas buscaron un mejor futuro para el obrero y el campesino. Al retomar los temas de la revolución mostraron el atraso y la enajenación en la que tanto tiempo se había vivido. Así, el mural no sólo es un instrumento de conocimiento, es en sí el conocimiento de nosotros mismos, el reflejo de una cultura con sus virtudes y defectos.



Tres fueron los pintores más representativos de este movimiento: Diego Rivera, José Clemente Orozco y David Alfaro Siquieros. Ellos representaron en lugares públicos temas que tenían una relación directa con el compromiso social; sin embargo, aunque el muralismo tuvo unidad en su temática (la Revolución Mexicana y la lucha de clases) los artistas concebían desde su propia perspectiva dicho movimiento.



### 3.1.1 José Clemente Orozco

José Clemente Orozco nació en Jalisco el 23 de noviembre de 1883 y murió el 7 de septiembre de 1947 en la ciudad de México.

Su obra es la más influenciada por José Guadalupe Posada<sup>68</sup> con sus grabados de violentas crónicas alteradas por la pendencia popular. El trazo de Orozco y Posada tienen algo de similitud sobretodo en expresividad. También la obra de Orozco está influenciada por la de el Dr. Atl, sobre todo porque colaboró en varias ocasiones con él: por una parte participaron juntos en la revista *La Vanguardia* y por otro lado el Dr. Atl, colaboró con Orozco,<sup>69</sup> Rivera y Siqueiros en los murales de la Escuela Nacional Preparatoria (hoy San Ildefonso); dicho proyecto fue muy importante pues marcaría el inicio del movimiento, y aunque su temática era aun de indole académica, los artistas tendrían una de sus primeras oportunidades de comunicarle al pueblo las imágenes de su realidad y sobre todo estos artistas se retroalimentarían simultáneamente.

Durante su vida, Orozco viajó en pocas ocasiones a Estados Unidos y solamente una vez a Europa. A diferencia de Rivera y Siqueiros él no es un partidista no está en favor de ninguna corriente política, está a favor del pueblo.

Orozco no acepta una inercia plástica y mucho menos mental, por lo cual constantemente retoma parte de la cultura visual moderna figurativa. Así pues, sin perder su visión nacionalista, es influenciado por estilos internacionales como el expresionismo, pero los adapta a la vida en América.

"Orozco está a la cabeza de un expresionismo que modificó la lección de Posada hacia una dirección más nórdica, hacia una extraordinaria consonancia con el ámbito de hechos europeos que culminan con Munch y Nolde. Sin embargo, siguió siendo fiel al enfoque realista de la crónica tumultuosa de la vida popular, en la misma medida que prevalecía en el mundo expresionista germánico de los personajes como prostitutas, mendigos, politiquillos, generales, revolucionarios, etc., todo ello, desde entonces, en una mezcla de violencia revolucionaria y de amargura intelectual que posteriormente caracterizaría toda su obra".<sup>70</sup>

Duro y crítico, Orozco refleja los hechos más bajos que soporta el pueblo. Los colores principales de su paleta son el rojo y el gris, por lo cual su obra muestra un fuerte contraste entre lo sobrio y lo cantante.

68 José Guadalupe Posada: artista mexicano nacido en 1851 en Aguascalientes, es él uno de los máximos exponentes del grabado en México y su influencia se difundió notablemente en la plástica del muralismo. Sus escenas fueron siempre de marcado sabor popular. Su obra retrata a un pueblo que se rebelaba contra la Dictadura de Porfirio Díaz, y la esperanza que surgió del breve régimen de Francisco I. Madero.

69: Cabe recordar que el Dr Atl fue uno de los ideólogos del muralismo, sin embargo, el no tuvo la misma oportunidad que tuvieron Rivera, Orozco y Siqueiros debido a que el movimiento armado gestado por la revolución mexicana mermo sus ideales pictóricos.

70 DEL GUERCIO, ANTONIO. *Los Grandes Maestros de la Pintura Universal (Velasco, Orozco, Rivera, Siqueiros, Tamayo)*. Editorial Promexa México, 1981, p.p. 38.

“La furia y violencia se funden con los tonos tormentosos y ácidos de un color decididamente mezclado con angustia y patetismo que remiten al ámbito figurativo entre Munch<sup>71</sup> y Nolde<sup>72</sup>”. 73



72, 73 CATARSIS (DATALLES). PALACIO DE BELLAS ARTES



71 Edvard Munch: (1863-1944) Pintor noruego, pasó por el impresionismo pero su obra es totalmente expresionista, fuerte y llena de contraste refleja un mundo de angustia, amor y muerte. sus grabados se convirtieron en el cimiento del movimiento expresionista alemán.

72 Emil Nolde: (1867-1956) Pintor alemán en un principio impresionista, después se unió al movimiento Die Brücke y Blaue Reiter. Su obra fue de carácter vigoroso e impulsivo. El gobierno Nazi quemó gran parte de su obra y le prohibió pintar.

73 DEL GUERCIO, ANTONIO. Los Grandes Maestros de la Pintura Universal (Velasco, Goya, Rivera, Siquieros, Tamayo). Editorial Promexa. México, 1981. p.p. 40.

En sus temas y pinturas prevalecen la desolación, el drama y la tragedia. Ejemplo de esto lo vemos en sus temas sobre la conquista, en los cuales Orozco es la contraparte de Rivera, pues no representa los hechos de manera ilustrativa y con añoranza, los muestra desde un aspecto más crudo, donde se reflejan las injusticias humanas realizadas durante esta época.

"En Orozco el tema revolucionario se funde íntimamente con el del costo humano de la historia del precio pagado por el hombre, incluso en el nivel individual. Las desgarraduras generales del contexto social y las heridas personales se mezclan y se convierten en un argumento único".<sup>74</sup>

En cuanto a la forma, una de las características de Orozco es que la figura humana tiende a retorcerse, la línea tiene agudeza y la composición es muy audaz, es decir que los elementos no se disponen en un orden lógico evidente, estos se yuxtaponen e interactúan directamente unos con otros. Es por eso que la obra de Orozco nos conmueve y sobre todo nos impacta. En sus primeras obras prevalece la ausencia de escorzos y perspectiva, pero al final de su carrera ésta se fue desarrollando, con lo cual el artista logró que su obra nos invitará a interactuar con los personajes, un ejemplo de esto son las obras realizadas en el Hospicio Cabañas en Jalisco.

En los aspectos sociales, el mural representó para Orozco su máxima expresión, la obra de caballete era algo secundario ya que ésta no le representa necesariamente una obra de carácter público. Para él, los murales, por el simple hecho de estar pintados en lugares accesibles para todos tienen un carácter de obra colectiva debido a que sólo a través de la interacción con pueblo la obra adquiere sentido, y es la

población en el mural la que le da temática al autor.

De la renovación política y la Revolución Mexicana surge en Orozco la fidelidad a una vocación social. El mural, según Orozco, es necesario para dos cosas: para que los que no saben leer puedan vivir la lucha social y para educar al pueblo. Las imágenes que representan tradiciones de siglos anteriores y el mensaje de la revolución hacen al muralismo una auténtica pintura nacional. Su gloria fue incluir en la obra lo que nadie había hecho: representar al pueblo, al obrero y al campesino como protagonistas, y no los dioses y semidioses que el arte académico imponía.

Por último, si bien Orozco se dejó influenciar por corrientes y artistas en algunos aspectos, también él influyó en otros, un ejemplo claro es la influencia que él y Siquieros ejercieron sobre el artista expresionista abstracto de Estados Unidos, Jackson Pollock.<sup>75</sup>

74 DEL GUERCIO, ANTONIO. Los Grandes Maestros de la Pintura Universal (Velasco, Orozco, Rivera, Siquieros, Tamayo). Editorial Promexa, México, 1981. p.p. 40.

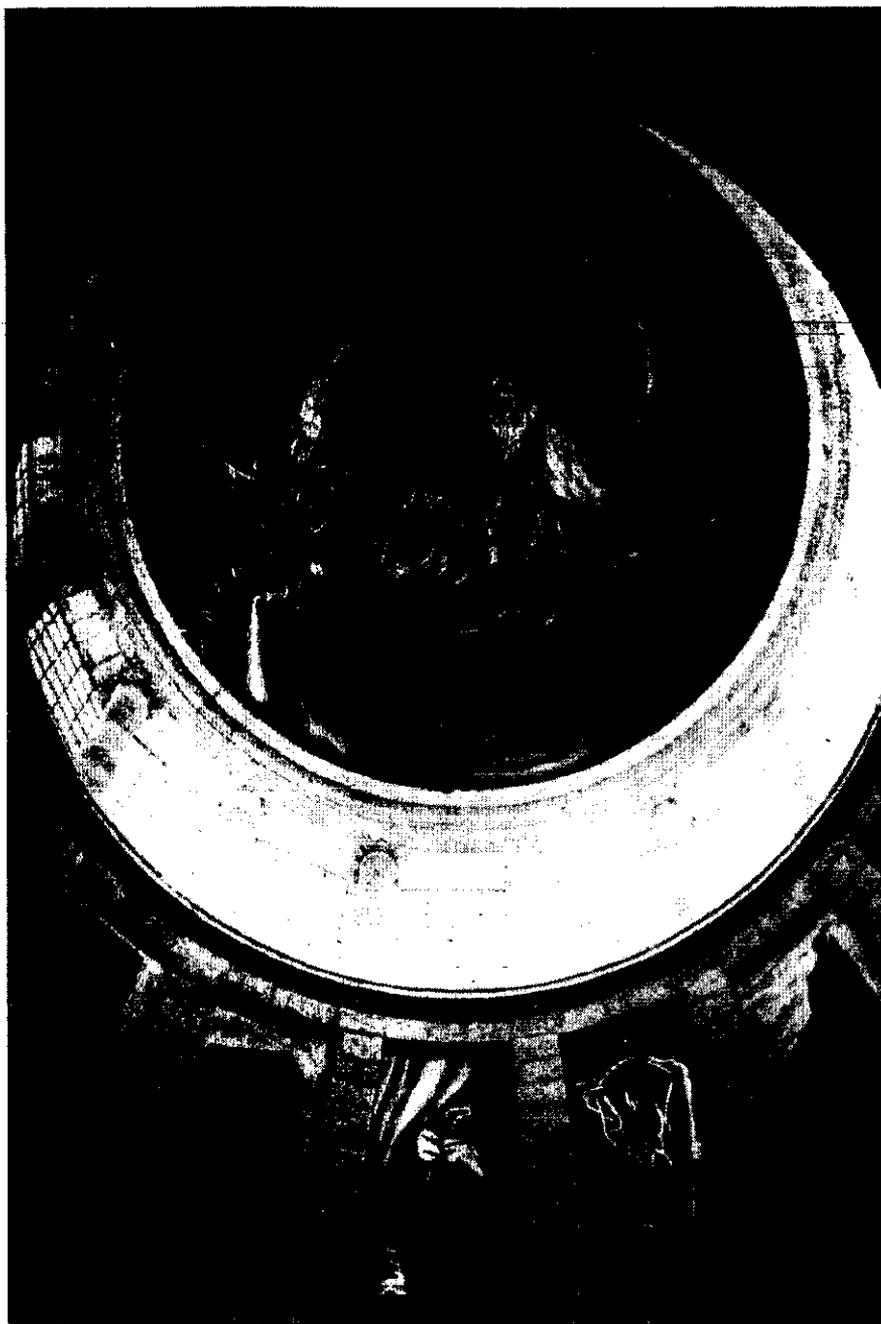
75 Jackson Pollock: (1912-1956) Artista norteamericano abstraccionista. Sus primera pinturas se inclinan por los colores vivos y originalidad en la forma. Experimentó con la temática de los ritos y expresiones indígenas norteamericanas. Después de la Segunda Guerra Mundial deja los pinceles y pinta vertiendo directamente la pintura sobre el lienzo, en lo que denominó *Acción-painting*.



**74 CONQUISTA.  
MURALES EN EL  
HOSPICIO CABA-  
ÑAS.**



**75 LA TRINCHERA. ANTIGUO COLEGIO DE SAN ILDEFONSO.**



**76 MURALES EN EL HOSPICIO CABAÑAS.**



77 HIDALGO. PALACIO DE GOBIERNO DE GUADALAJARA.

ESTA TESIS NO DEBE  
SALIR DE LA BIBLIOTECA

### 3.1.2 Diego Rivera

Diego Rivera nació en Guanajuato el 8 de diciembre de 1886 y murió el 25 de noviembre de 1957 en la ciudad de México. La influencia del arte y la sociedad en el caso de Rivera se da de manera temprana. Desde pequeño, en Guanajuato, se vio relacionado con la clase proletaria y minera. Su padre (un intelectual de la época) le inculcó principios éticos de conciencia social; desde entonces, el artista no perdería la visión de que el arte, más que para satisfacer necesidades personales, debe servir a su sociedad como un puente directo con el pueblo.

Los viajes en la carrera de Rivera fueron fundamentales. Vivió cierto tiempo en Europa, viajó a la antigua Unión Soviética y a Estados Unidos, en donde aprendió sobre diferentes corrientes (al inicio de su carrera tuvo una etapa cubista).

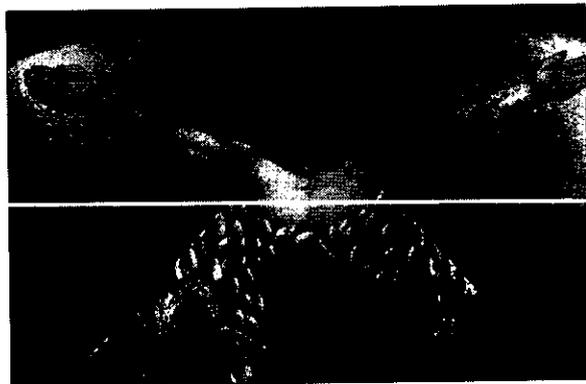
En las travesías aprendió a diferenciar los valores que su obra debería tener. Cuando regresó de Europa, después 1921, vemos a un Diego que busca retomar los temas sociales de nuestra cultura de manera analítica. Desde el regreso de su viaje, Rivera desea poder obtener en su propia tierra lo que otros pintores habían logrado en la de ellos. Eso lo lograría indudablemente al comprometerse con su pueblo por medio del Muralismo de la Revolución Mexicana.

Rivera tenía una visión diferente a la de Orozco, tanto en el arte como en ideología, su trabajo es más sensual y es una síntesis de la historia de México. Fue el artista más populista y creía fielmente en el comunismo. Su pincelada es fina y parte de su obra tiende a los colores apastelados. De los tres grandes muralistas mexicanos fue el más ilustrativo y profuso. Considerado por él mismo como un obrero del arte, estaba lleno

de personalidad y temperamento, pero no buscaba como fin el enriquecerse. En algunos de sus textos menciona que si obtenía más dinero que sus colaboradores, no era por el hecho de que le pagaran más, sino porque simplemente le dedicaba más tiempo al trabajo.

Un mural importante para Diego Rivera, y para el muralismo, fue su primer trabajo realizado en la Escuela Nacional Preparatoria en 1922, donde todavía tocó un tema clásico: La Creación. Dicho mural fue hecho con la técnica de la encáustica y en él colaboraron otros artistas como Xavier Guerrero, Amado de la Cueva, Fermín Revueltas (estos tres fueron jefes de ayudantes), Luis escobar, Carlos Mérida, Jean Charlot, Ramón Alva de la Canal, Emilio García Cahero y Fernando Leal, quienes marcarían el inicio del movimiento muralista. Esta obra absorbió las críticas y expectativas planteadas, permitiendo que otros artista ya no se preocuparan por los ataques hacia sus obras, de cierta manera la técnica apropiada de Rivera en La Creación liberó la plástica de otros colaboradores dentro de

la Escuela Nacional Preparatoria, así, como ejemplo, podemos ver que Orozco tocó temas más fuertes que invitaban a la reflexión y el aprendizaje de los problemas de la sociedad mexicana.



78, 79, 80 LA CREACIÓN. ANTIGUO COLEGIO DE SAN ILDEFONSO.

Durante sus viajes Rivera se convirtió en un hombre partidista. En su obra refleja en más de una ocasión su carácter socialista. De hecho en uno de los murales que pintó en la Secretaría de Educación Pública dejó en la pared una botella de vino que pensaba abrir el día en que México fuera un país socialista.

Las ideas comunistas de Diego se repetirán una y otra vez durante su trayectoria. Otro ejemplo es la parte final del mural principal del Palacio de Gobierno en el cual Rivera nos relata la historia de México de manera gráfica. En la parte final (costado izquierdo) Rivera pretendía pintar el movimiento de la Revolución Mexicana triunfante; sin embargo, decidió cambiar el mural y en la versión final refleja su visión sobre una revolución traicionada; el artista nos transmite el mensaje de que la Revolución Mexicana debería ser una lucha constante indeterminada.

Otro de los murales donde toca nuevamente el tema socialista es en "El hombre Domina el Universo Mediante la Técnica", mural que se encuentra en el Palacio de Bellas Artes y que es una replica del que se realizó para el Rockefeller Center (Nueva York) con el tema del mundo manejado por un hombre técnico; dicho mural fue destruido porque Rivera colocó la imagen de Lenin. Al saber de la destrucción de su mural se dedicó a pintar una serie de murales en la New Worker's School, donde trató el tema del imperialismo y la lucha de clases y donde plasmó imágenes de Lenin, Marx y Trotsky.

Durante los años veinte, Diego Rivera observaba un arte positivo que emergía del pueblo y un arte negativo impuesto al pueblo y al artista por la burguesía. Es por eso que apoyaba la moción de que los artistas y artesanos retomaran el concepto del gremio y el trabajo comunitario. Y aunque los artesanos indígenas de México nunca habían

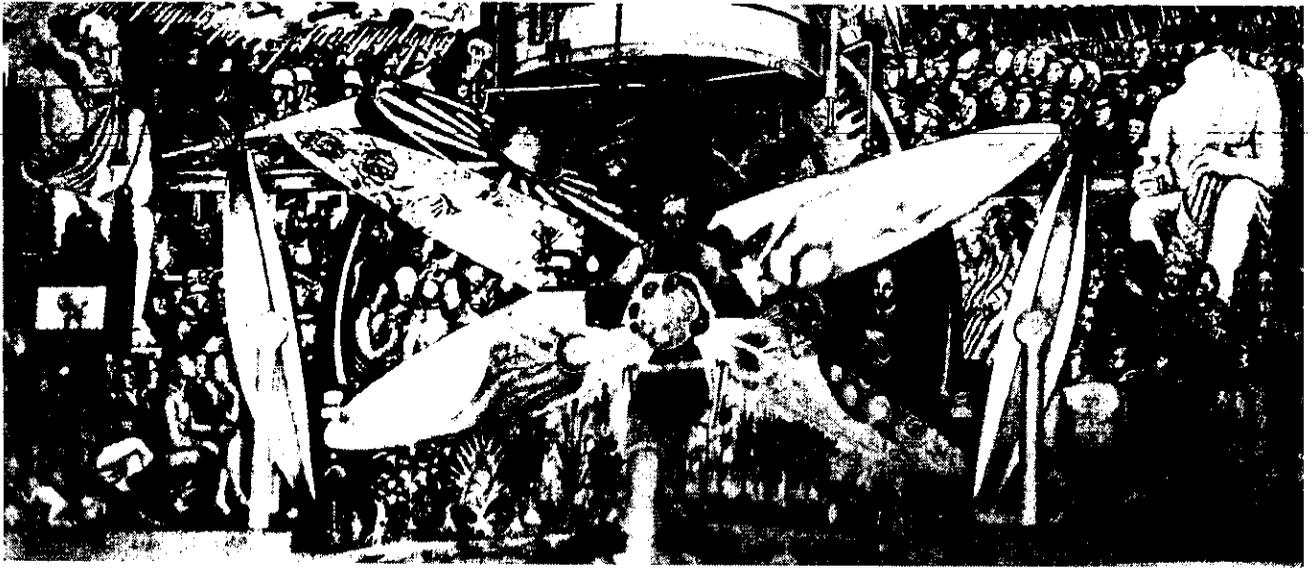
dejado de trabajar en gremios, Rivera pretendía que esto se hiciera también en otros ámbitos culturales para unificar el arte en un solo rubro. Tenía la idea de que el artista debe ser primero un hombre trabajador y analítico para crear un arte con compromiso social. Creía que la cultura del pueblo, el reordenamiento visual, el arte y los oficios permitirían la plenitud artística.



**81 REPARTO DE TIERRA. SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA.**



**82 HISTORIA Y PERSPECTIVA DE MÉXICO (DETALLE). ESCALERA CENTRAL DEL PALACIO NACIONAL.**



**83 EL HOMBRE DOMINA EL UNIVERSO MEDIANTE LA TÉCNICA. PALACIO DE BELLAS ARTES.**



**84, 85 EL HOMBRE DOMINA EL UNIVERSO MEDIANTE LA TÉCNICA. PALACIO DE BELLAS ARTES. DETALLES.**

**EN LAS ILUSTRACIONES SE MUESTRA LA INFLUENCIA Y TENDENCIA SOCIALISTA DE DIEGO AL PRESENTAR PERSONAJES IMPORTANTES DEL MOVIMIENTO COMUNISTA.**

Rivera creyó en la grandeza que el oficio puede llegar a aportar, pues mientras más útil es el objeto creado más humilde, bello y puro se torna. Hablando de su arte dice que lamentablemente no encontró la suficiente humildad, debido a la falta de trabajo y de experimentación y sobre todo por que creía en todas las palabras que uno escribe con mayúsculas: "Arte Puro, Lirismo Puro, Poesía Pura y otras". Pero se dio cuenta que el proletario no acepta el Lirismo y el Arte Puro como algo relevante para su vida, fue entonces que se despojó de esos conceptos y se convirtió en un verdadero trabajador, lo que llevó su obra a su clímax. 76

Otro de los proyectos más importantes de Rivera fueron los murales pintados en la antigua Capilla de Chapingo, considerados por muchos como su obra maestra. Aunque aún prevalece la profusión de elementos, en estos pinta diferentes cuerpos con una sutileza y suavidad como nunca los había pintado, tal es el caso de la tierra dormida. Dos son los temas principales de este conjunto de murales: La Evolución Natural (lado izquierdo) y La Transformación Social, cuyas temáticas se conjuntan en el ábside: mientras un hombre controla la naturaleza por medio de una máquina la madre naturaleza es representada a gran escala por una mujer embarazada. La parte de La Transformación Social es una referencia directa a la Revolución Mexicana y a su desarrollo. En el techo complementan la obra una serie de campesinos desnudos en escorzo, en esta parte Rivera vuelve a retomar el tema socialista por medio de la inclusión de la hoz y el martillo. Un aspecto importante para la realización de la obra fue la colaboración de modelos, para pintar los desnudos; entre los cuales estuvo la fotógrafa Tina Modotti.

Para concluir recapitularemos algunos aspectos que explican la importancia de este artista para el muralismo:

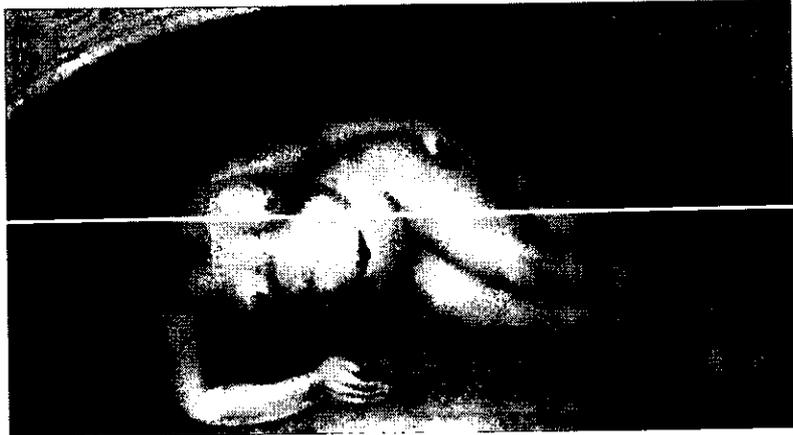
-En primero lugar debemos reconocer que Rivera, gracias a la influencia de artistas como Velasco, Posada, el Dr. Atl, fue el principal precursor del movimiento del Muralismo de la Revolución Mexicana.

-Al creer que los oficios y la plástica no deben estar separados, logró retomar la cultura popular indígena incorporándola en su obra, representando así de manera magisterial elementos únicos de carácter milenario (esto se muestra en los murales del Palacio de Gobierno).

- A diferencia de los otros muralistas en su obra sobresale la sensualidad y está llena de júbilo.

- En su temática presenta una verdad emanada del pueblo por lo cual prevalecieron temas como la cultura indígena, la historia de México, rebeliones, la Revolución Mexicana y su visión utópico futurista del México socialista.

-Fue el muralista más prolífico y por lo cual algunos otros artistas lo tomaron como ejemplo.



**86 LA TIERRA VIRGEN. EX-CAPILLA DE LA ESCUELA NACIONAL DE AGRICULTURA EN CHAPINGO.**



**87 EL HOMBRE Y LA NATURALEZA. EX-CAPILLA DE LA ESCUELA NACIONAL DE AGRICULTURA EN CHAPINGO.**

### 3.1.3 David Alfaro Siqueiros.

**D**avid Alfaro Siqueiros, nacido en Chihuahua en 1896 y finado en 1974 en la Ciudad de México. Enriqueció el panorama de la pintura de la Revolución, es la otra figura que nos situó universalmente. A diferencia del amargo fatalismo de Orozco y del apacible aire de Rivera, Siqueiros mantiene vivo el fuego de los tiempos heroicos.

Desde temprana edad Siqueiros estuvo interesado en relacionarse con la lucha social y el ambiente político. A los quince años participa en revueltas (huelga "Político-pedagógica"). Más adelante, en 1914, se integraría al ejército revolucionario de Emiliano Zapata y en 1918 inicia su vida cívica participando en el Congreso de Artistas Soldados.

Al igual que Rivera, Siqueiros viajó a Europa (1919) donde estaría en contacto con las ideas más recientes del modernismo; sin embargo, el hecho más importante de este viaje fue que en él conoció a Diego Rivera coincidiendo en ideología. Pensaban que en México debería desarrollarse un arte heroico basado en la tradición indígena y en la experiencia histórica y del pueblo, conceptos que harían realidad en 1921 con el Muralismo de la Revolución Mexicana.

"En su escrito Llamado a las Masas Populares, escrito en 1921, proclama la necesidad de crear un arte que con la potencia de sus imágenes, habla a esas mismas masas populares llevadas por el proceso revolucionario al escenario de la vida cívica como elemento decisivo de la transformación de la sociedad mexicana, surgida precisamente de ese acontecimiento. Y ¿qué mejor que una gran pintura mural para satisfacer semejante necesidad". 77

Al regresar de Europa se vuelve a integrar a la vida política y en 1923 es secretario general del Sindicato de Pintores, Escultores y Grabadores Revolucionarios. Como parte de su acción subversiva participa dirigiendo el periódico "El Machete".

Del sindicato salieron ideas: "No queremos encerrar nuestra obras en museos donde sólo pueden ser vistas por quienes disponen de tiempo pero nunca por la gente que trabaja. Si el pueblo no puede ir a visitar los museos o las exposiciones, entonces las haremos en las calles de los edificios públicos, de los sindicatos y de todos los lugares donde se reúne la gente que trabaja". 78

De 1921 a 1931 vemos su primera etapa, donde de 1926 a 1930 se dedicó a la vida militante. Pictóricamente su obra se basa en el folclor y tradición arcáica. De esta etapa sus primeras obras fueron los murales de la Escuela Nacional Preparatoria (destruidos e inconclusos). En estos Siqueiros nos muestra los primeros pasos de su temperamento desbordado.

Debido a su vida militante es exiliado y vive en varios países, en ese momento se inicia una segunda etapa en su plástica, donde deja atrás el arte tradicional. En California, Estados Unidos, realiza el mural América Tropical, otra obra que en la actualidad se encuentra casi destruida, es su primer mural exterior y en éste todavía utiliza el fresco como técnica, pero ya empieza a tener interés por la utilización de nuevos materiales. En 1935 regresa a México y da rienda suelta a la experimentación en su obra.

De 1939 a 1960 fue el periodo más productivo de Siqueiros y donde consolida su técnica. En esta etapa el artista evoluciona y aplica en nuevas teorías de perspectiva desarrollando así su poliangularidad, en la cual la obra nos envuelve y dependiendo del punto de apreciación la obra se transforma. La composición es dinámica y toma en cuenta al espectador en marcha, es decir que se aprovechan las superficies y se explota la dinámica visual. Un ejemplo es "Por una Seguridad Completa para todos los Mexicanos" pintado en el Hospital de la Raza, la obra nos envuelve, se participa en su propio espacio, luz y movimiento, en una superficie con poliangularidad.



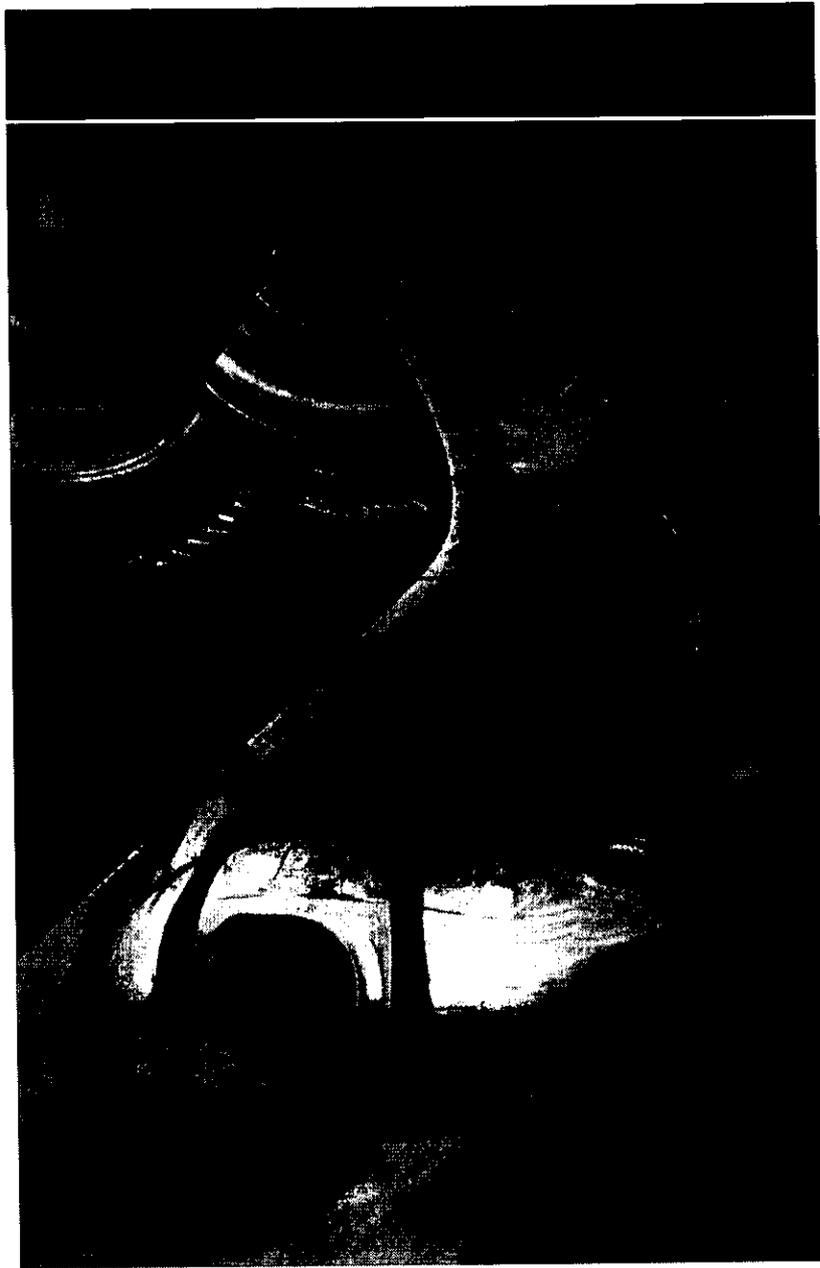
88 AMERICA TROPICAL.



**89 POR UNA SEGURIDAD COMPLETA PARA  
TODOS LOS MEXICANOS, (DETALLES).**



**90 POR UNA SEGURIDAD COMPLETA PARA TODOS LOS MEXICANOS, LA COSECHA  
(DETALLES).**



**91 POR UNA SEGURIDAD COMPLETA PARA TODOS LOS MEXICANOS, (DETALLES).**

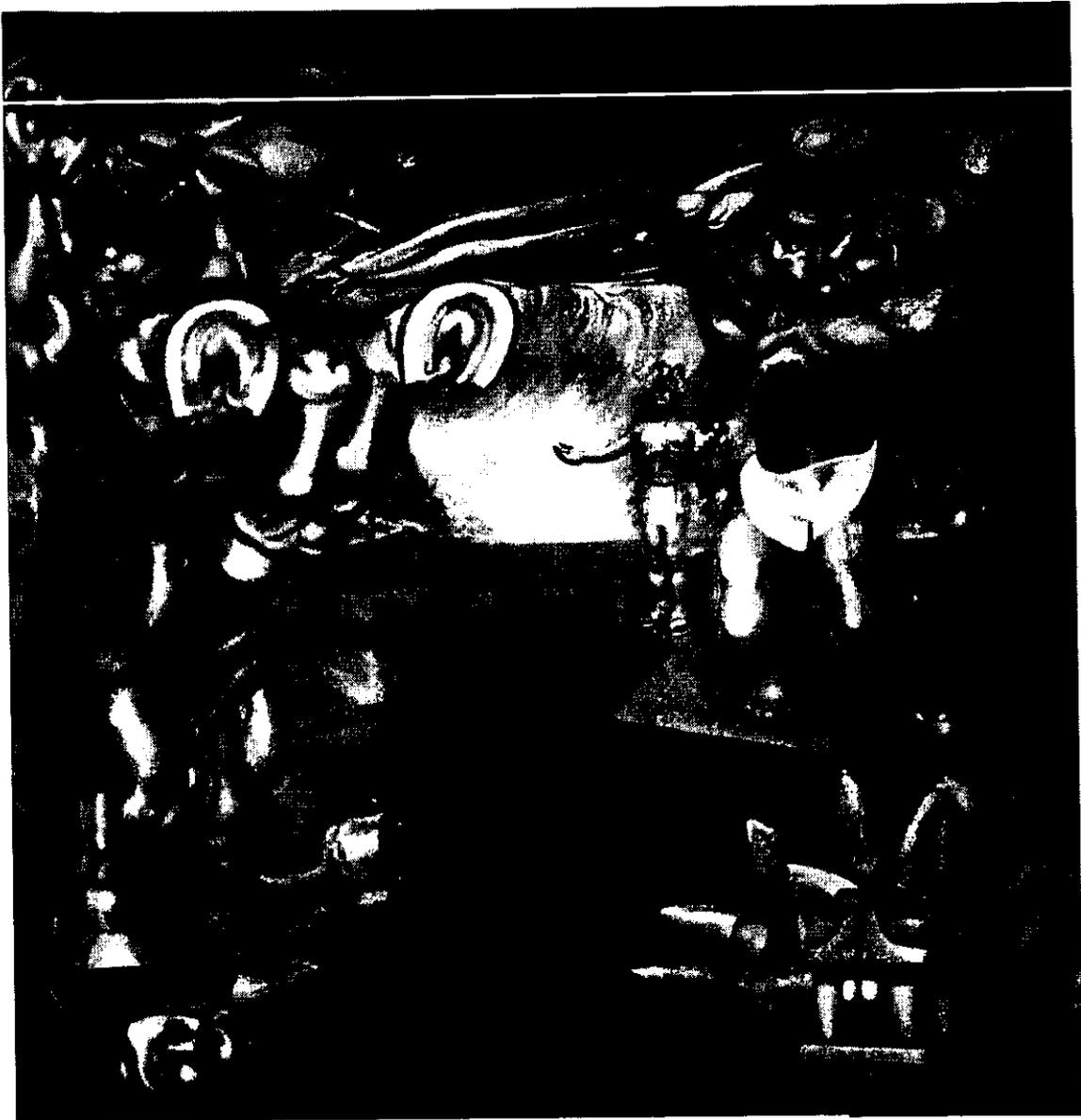
Componente esencial del trabajo de Siqueiros es el sentido de la íntima conexión entre la pintura mexicana y las motivaciones sociales que produjeron la Revolución Mexicana y que conllevan a la pintura moderna mexicana.

La obra "Cuauhtémoc contra el mito" retoma el tema de la conquista pero Siqueiros lo relaciona con los acontecimientos de ese momento. En la obra se representa a un rey que destruye el mito de que los guerreros blancos eran invencibles, lo cual hace alusión a la supremacía Nazi que parecía invencible y que fue derrotada por las fuerzas unidas internacionales. En esta obra, la idea general es que es necesario defender la independencia aun en contra del más fuerte adversario.

Para Siqueiros la pintura moderna mexicana es la expresión de la Revolución, sin ésta el muralismo no se habría dado y sin las expresiones y manifestaciones del pueblo el artista no existiría.

Debido a la militancia, en 1961, es arrestado, por lo cual se suspende su trabajo mural; sin embargo, en esta etapa tenemos obras de caballete excelentes. Para 1965 regresa al muralismo donde se desarrollaría la última etapa de su obra mural. Además de la utilización de la arquitectura, utiliza el volumen como elemento nuevo, que, aunque ya lo había utilizado, en esta etapa lo perfeccionó y lo denominó esculto-pintura. Como ejemplos de este tipo de obra tenemos el mural "El pueblo a la Universidad. La Universidad al pueblo" y sobre todo su obra cumbre "La Marcha de la Humanidad", el mural más grande del mundo y en la cual se conjunta el concepto poliangular, la temática del pueblo, la técnica de la piroxilina y en general todos los aspectos que caracterizaron la obra de Siqueiros.

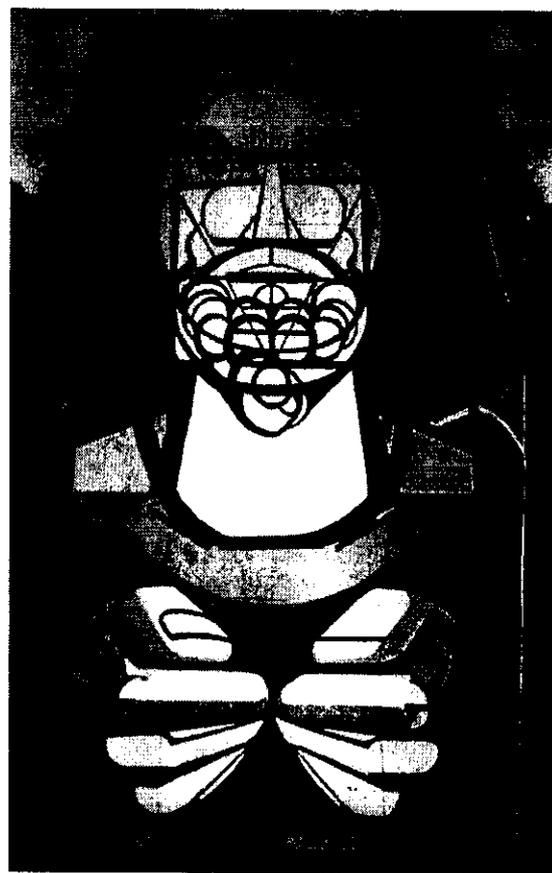
Como conclusión podemos decir que David Alfaro Siqueiros fue el que más se desarrolló en los aspectos socio-políticos, llevándolo, incluso, en más de una ocasión, a la prisión. Su obra refleja la búsqueda de la justicia y el heroísmo. Y aunque cree que lo representado en el movimiento muralista es difícil de realizar, a la vez piensa que de esa visión podemos aprender una lección útil, principalmente para los obreros y la lucha de clases. Fue un hombre de teoría y experimentación como se puede ver al aplicar nuevos materiales como la piroxilina y al utilizar la pistola de aire. Estudioso de la composición y la perspectiva, su obra demuestra la perfecta integración de la arquitectura, la pintura y la escultura. 79



92 CUAUHTÉMOC CONTRA EL MITO.

Su obra retomó apropiadamente las corrientes de vanguardia y a su vez influyó sobre otros artistas:

"El lenguaje de Siqueiros nacido del descubrimiento de la tradición plástica autóctona de su tierra, recibió toda la experiencia contemporánea asimilando creativamente los temas vanguardistas, desde el Expresionismo al Futurismo, desde la Neofiguración al Surrealismo actuando fecundamente en el curso del arte moderno, tanto que en su obra se hallan puntos de partida y elementos que influyeron hasta en las más recientes búsquedas, desde la pintura materia al Action Painting norteamericano". 80



93 LA MARCHA DE LA HUMANIDAD, (EXTERIOR).



94 LA MARCHA DE LA HUMANIDAD, DETALLE DEL FORO UNIVERSAL, DENTRO DEL POLIFORUM

En conclusión, el muralismo:

-Conjuntó el trabajo en equipo. Principalmente debido a la magnitud de los proyectos pictóricos, los cuales llegaron a incluir los pasillos completos de varios edificios como los que se encuentran en la Secretaría de Educación Pública, donde apreciamos obra de Rivera y Siqueiros. (Patricios y patriciadas).

-Al retomar el arte popular, la tradición del pueblo y lo cotidiano, logró hacer que el arte llegara a todos los niveles sociales.

-Un arte con compromiso social por las clases más desprotegidas de la población (indios, campesinos, obreros, niños de la calle, etc.) pues en cada figura representada va un mensaje para aquel que ha vivido reprimido injustamente, ya sea por la burguesía o el gobierno.

Por consiguiente, el muralismo es un arte que logró la unidad entre lo social y las expresiones estéticas. No era un arte para ricos o para pobres o para académicos, era uno solo. Un arte que se apoyó en la arquitectura (ejemplo de esculto pintura de Siqueiros en figuras) y en la representación de la cultura popular.

-En un principio, como sucede por lo general cuando surgen nuevas expresiones artísticas, los muralistas fueron atacados de antiestéticos, debido a que sus representaciones gráficas se valían más de los problemas cotidianos del pueblo y no de los cánones académicos establecidos en donde se debía presentar cosas bellas como lo serían mujeres rubias y manos limpias. Sin embargo, los muralistas se percataron de que el obsesivo interés del llamado "arte culto" por mantener ciertos cánones de belleza, mataba formidables expresiones artísticas creadas por los indígenas. Los muralistas tuvieron la facultad

de retomar, regenerar y recrear nuevas expresiones del arte popular.

Así, los muralistas se sintieron receptores de la lucha y deseos del pueblo. Fueron hombres que se enriquecieron de las ideas del pueblo para revalorarlas y reexpresarlas. Por ningún motivo se mostraron sumisos ante un arte que les exigiera únicamente cosas bellas; por el contrario, reflejaron a todo el mundo los aspectos más lamentables de la condición humana en el mexicano. Mostraron lo que nuestro pueblo es, sin importar si era bello o no.

### 3.2 Los grupos.

En la década de los setenta, los antecedentes principales que promovieron el surgimiento de agrupaciones colectivas conocidas como Los Grupos fueron las siguientes:

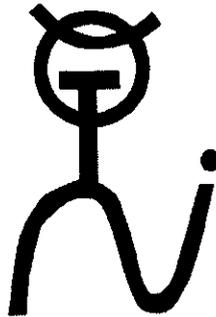
Por una parte se encuentra el Muralismo de la Revolución Mexicana, del cual se habló anteriormente. Aunado a éste se encuentra la formación del Sindicato de Escritores y Grabadores (1921-1925), la Liga de Escritores y Artistas Revolucionarios (1933-1937) y el Taller de la Gráfica Popular.

Todos estos tenían en común los siguientes puntos:

- Una vinculación con las clases sociales más bajas.
- La búsqueda de una función creadora para el pueblo, pues los artistas tenían un compromiso social.
- Las mismas ideas revolucionarias que apuntaban hacia el bienestar social.
- La utilización de lugares públicos de manera estratégica para la difusión de sus mensajes.
- La impresión en materiales accesibles y baratos.



**GRUPO  
MIRA**



En un principio, las obras creadas por estas agrupaciones tenían una tendencia nacionalista, pero poco a poco los elementos visuales fueron cambiando y se introdujeron también conflictos internacionales (la guerra en España, el fascismo, el nazismo, etc.).

La Primera y Segunda Guerra Mundial influyeron en la temática artística que habló principalmente de los problemas internacionales. La Revolución Cubana (1959) terminó por abrir y transformar la visión política del continente americano y como consecuencia también el arte. Así, conforme la década de los cincuenta y los sesenta avanzaron, se produjo un nuevo florecimiento económico. Surgieron artistas que crearon nuevas formas y rompieron sistemáticamente con las reglas establecidas por sus antecesores.

Sin embargo, a pesar del auge económico de la posguerra, las desigualdades sociales se hicieron más notorias. Esto despertó nuevos movimientos intelectuales que revaloraron los conceptos de la revolución mexicana de 1910 y plantearon a su manera una nueva transformación que no serían por las armas, sino en forma de manifestaciones. Esto sucedió de manera simultánea en diferentes países de América.

En México, 1968 fue un año de ruptura que concluyó con los acontecimientos en Tlatelolco. Los artistas dejaron a un lado sus diferencias personales y se unieron a esta causa, aprovecharon los medios de impresión para difundir su gráfica revolucionaria y descubrieron su compromiso político.

El movimiento del 68 sirvió como semilla para el futuro movimiento de los grupos. A partir de éste, surgen grupos en contra de la gráfica seleccionada oficialmente. Se criticaron los valores capitalistas y se negó la estética convencional. El

arte se transforma y ya no es sutil; es agresivo y utiliza las nuevas formas de expresión como los *happenings*, el *body art* y los *performances*, etc. Así, el museo ahora se encuentra en las calles y la obra es documental.

Después de la segunda mitad de los setenta surgen Los GRUPOS, definidos como un "fenómeno, porque resulta imposible resumir con un término más significativo manifestaciones artísticas que sólo tienen en común una cierta concepción de la producción visual y el trabajo colectivo que esto implica".<sup>81</sup>

Los Grupos no tenían una temática en común y su creación no fue homogénea. Existían algunos puntos similares generados por los acontecimientos del 68, pero cada uno trabajaba en áreas culturales propias.

"Existieron tres campos de actividad vinculados con tres graves problemas sociales entorno a los cuales se van a articular Los Grupos. El primero de ellos es el crecimiento desmedido de la capital y los problemas del entorno relacionados con las condiciones de vida; el segundo, las fallas del sistema educativo, y el tercero, más amplio, abarca la situación político-

<sup>81</sup> Catálogo de la exposición: *De los grupos los individuos*, Elzevir editores, México, 1985, pp:14



### 3.2.1 Tepito Arte Acá

**A**rte Acá es el primer grupo que se genera, sus miembros fueron: Alfonso Hernández, Daniel Manrique y Carlos Plascencia. Se funda a partir de exposiciones en la galería José Ma. Velasco ubicada en Tepito (dependiente del Instituto Nacional de Bellas Artes) y en cuyo espacio se promueven las reuniones de sus miembros.

El grupo Arte Acá, con artistas como Daniel Manrique, toma las calles de Tepito y se dedica a pintar murales con el fin de que el medio ambiente interactuara también en el arte.

Arte Acá no pretende recuperar la cultura popular, sino expresar las preocupaciones generales de la gente de su barrio en búsqueda de un beneficio común.

Este Grupo no se alcanzó a consolidar debido a disputas ideológicas entre los artistas: compromiso social contra la ideología de Daniel Manrique y Armando Ramírez en búsqueda del mejoramiento del entorno.

### 3.2.2 TAI

**D**entro del marco estudiantil y teniendo como base teórica el arte público y el marxismo, se forma el Taller de Arte e Ideología (TAI), en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) de donde destaca la participación de Alberto Hjar<sup>83</sup> aunque otros miembros fueron: Jorge Bustillos, Enrique Echeverría, Felipe Leal, Andres de Luna, Rini Templeton, Atilio Tuis, Alberto Vargas, Cecilia Lascano.

El TAI fue un grupo ecléctico conformado por estudiantes de cine, arquitectura, teatro, artes, ciencias políticas, filosofía, etc. Alaca los huecos del sistema educativo y promueve una pedagogía alterna concentrándose en el análisis de textos marxistas. Después el grupo tendría experiencias plásticas, artísticas y temáticas en otros campos como la lucha en Vietnam.

En la Bienal de Jóvenes de París, el TAI presenta una obra basada en una caja de exportaciones e importaciones, que hace reflexionar sobre la explotación internacional de las grandes potencias a los países de América Latina.

### 3.2.3 El Colectivo

**S**urge en 1976 debido a la integración de varios artistas después de una exposición de arte conceptual mexicano, convocada por Juan Acha. El colectivo sirvió como incubadora del concepto del fenómeno de Los Grupos, en búsqueda de verdaderas alternativas culturales.



<sup>83</sup> Alberto Hjar: Filósofo, crítico de arte, profesor de la Escuela Nacional de Arquitectura y profesor de Estéticas en la facultad de Filosofía y Letras.

En un comunicado se delimitaba los objetivos de dicho grupo:

"1) Proponer autoexpresión a comunidades populares urbanas.

2) Conceptualización de estas situaciones, en búsqueda de alternativas creativas críticas.

3) Lo que se ocurra en provecho de los puntos expuestos."<sup>84</sup>



Jueves 5 de Agosto  
**FASCISMO EN LATINOAMERICA**  
Jueves 19 de agosto  
**CULTURA Y LUCHA OBRERA**  
PERIODICO VIVO  
**97 CARTEL DEL TAI.**



**98 OBRA DEL TAI PARA LA X BIENAL DE PARÍS.**



**99 EXPOSICIÓN DE UN MURAL MODULAR DEL COLECTIVO.**



### 3.2.4 Grupos de formación estudiantil:

Formados también en el medio estudiantil y en años subsiguientes, Suma (1976), Mira (1977) y Germinal (1978), fueron grupos conformados básicamente por artistas plásticos de San Carlos y la Esmeralda.

Estos grupos surgen de manera diferente a los anteriores. Los alumnos se conocen en los salones de clases y talleres donde comparten sus ideas, materiales y conceptos. De forma emotiva salen a las calles para manifestar así su desacuerdo con la pedagogía académica.

#### 3.2.4.1 GERMINAL

Para los miembros de Germinal era vital la experimentación por medio del arte colectivo. Sus miembros fueron: Antonio Alvarez Portugal, Roberto Cebada, César Espinosa, Pablo Espinosa, Aarón Flores, Francisco Marmata, Blanca Noval y Araceli Zúñiga. Éstos retoman la pintura mural adaptándola a su época y utilizando los medios de comunicación masiva como lo serían la caricatura o el cómic.

De carácter militante, ya sean nacional o internacional, las mantas de Germinal cobran vida en manifestaciones y eventos públicos.

"Queríamos como muchas veces se había dado en la historia de la pintura mexicana, vincular el trabajo artístico a situaciones sociales problemáticas y a situaciones políticas. Se nos ocurrió hacer entonces mantas que son medios de comunicación popular utilizados desde hace

mucho tiempo en México. Hacer un mural con textos e imágenes y ponerlo a caminar en las manifestaciones y en los actos políticos." <sup>85</sup>

#### 3.2.4.2 SUMA.

Suma surge en el Taller de Experimentación Visual y Pintura Mural coordinado por Ricardo Rocha y con la participación de artistas como: José Barbosa, Paloma Díaz Abreu, René Freire, Oliverio Hinojosa, Gabriel Macotela, Alfonso Moraza, César Núñez. En su formación tratan diferentes problemas sociales:

"Debido a una serie de objetivos comunes, decidimos trabajar colectivamente frente a determinados problemas que se centraban en el actual desinterés de una mayoría de la población por las Artes Plásticas, la constante incomunicación, frustración y agresividad que existe en la vida contemporánea, la manipulación ideológica que se realiza a través de los grandes medios de comunicación masiva, la ausencia de conciencia crítica frente a la realidad social, política, económica y cultural que amenaza constantemente el desarrollo integral del indi-

viduo y, por lo tanto, la construcción de una mejor sociedad". 86

Suma no estuvo ligado a ningún movimiento político, eran simplemente artistas que desarrollaron una visión crítica. No rechazan las técnicas académicas. Su primeros murales estuvieron influenciados por el expresionismo abstracto y el *action paint*, pero más adelante agregan otros medios de expresión como el *collage*.

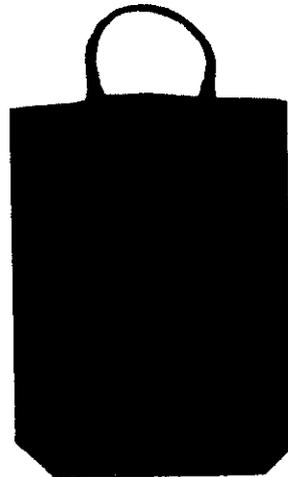
Un ejemplo de la mixtura de medios fue la obra de Suma presentada en la Bienal de Jóvenes de París. Suma transportó las calles de México a París en una especie de collage cargado de nuestra ideología en forma de un retablo barroco.

### 3.2.4.3 MIRA.

Mira tiene como precedente el Grupo del 65 conformado por Arnulfo Aquino, Melecio Galván, Rebeca Hidalgo, Silvia Paez Paredes, por mencionar algunos. Los artistas de Mira, antes de formar el grupo, se disiparon durante varios años experimentando en campos diferentes. En



100 MANTA CENSURADA DE GERMINAL.



101 OBRA DE SUMA PARA LA X BIENAL DE PARÍS.



102 MIRA, DEL COMUNICADO GRÁFICO NO. 1.



1977 se reúnen y consolidan un grupo plástico con una gráfica madura y bastante crítica cuyo objetivo era la comunicación para la transformación social. Su lenguaje es sencillo y didáctico basado en textos e imagen pero no utilizan la historieta como parte primordial de su obra, como lo harían algunos otros grupos.

### 3.2.5 TIP

**E**l Taller de Investigación Plástica, con artistas como José Luis Soto e Isabel Estela Campos, sobresale de los otros por su labor en zonas rurales.

Soto y Estela, unos años antes de la formación del TIP, habían trabajado experimentando en la pintura mural. Un proyecto sobre la cultura huichol fue lo que fomentó que en los años siguientes el grupo tratara de rescatar la tradición mexicana del arte público que se había perdido, décadas atrás, con el muralismo mexicano.

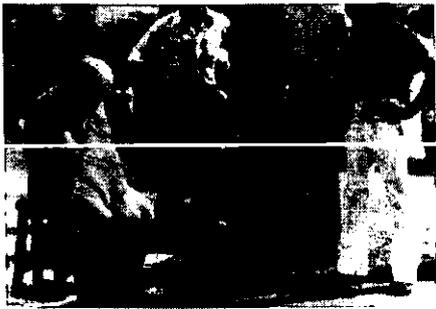
El TIP realizó murales en varios estados como Hidalgo, Guanajuato y Michoacán. Este grupo encontró un balance en las actividades de los artistas y la colaboración de los indígenas en las diferentes comunidades para representar los problemas de la vida cotidiana.

En el caso del TIP el anonimato y el trabajo colectivo logró liberar las capacidades de producción creativa de cada uno de los participantes en los proyectos.

### 3.2.6 Proceso Pentágono.

**A**l igual que El Colectivo, Proceso Pentágono surge después de que el crítico Juan Acha convocó a la exposición de arte conceptual mexicano, en la cual se reunieron artistas de diferentes grupos. Los principales miembros fueron: Felipe Ehrenberg, Carlos Finck, José Antonio Hernández y Víctor Muñoz.

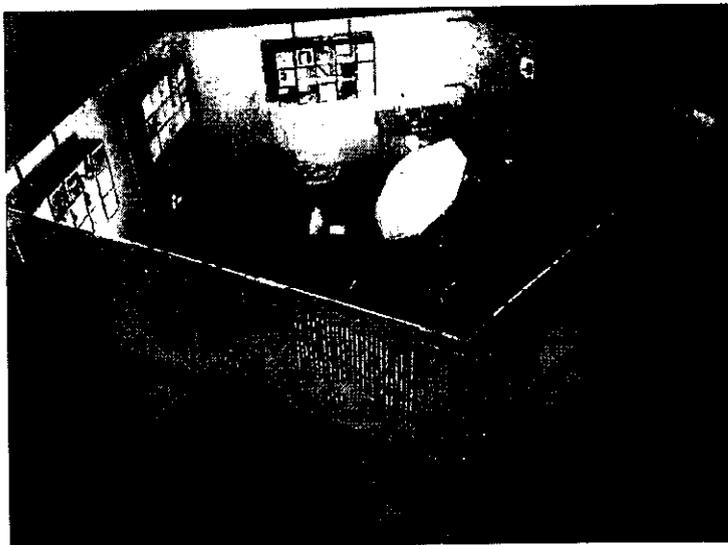
De Proceso Pentágono sobresale la utilización de la obra tridimensional como lo serían las ambientaciones y las instalaciones. Su obra era concebida de manera común buscando el análisis de la realidad social. Durante la Bienal de Jóvenes de París, Proceso Pentágono presentó una obra titulada Proyecto Pentágono, la cual era una instalación que simulaba una oficina de policía después de un interrogatorio. En esta obra es clara la temática de denuncia política contra el dominio imperialista ejercido por Estados Unidos.



**103 TIP. EL FARDO, OBRA DE EXPERIMENTACIÓN URBANA.**



**104 TIP. MURAL COLECTIVO.**



**105 PROCESO PENTÁGONO. OBRA PROYECTO PENTÁGONO PARA LA X BIENAL DE PARÍS.**

### 3.2.7 Grupos aislados:

#### 3.7.2.1 No-grupo:

**E**l No-Grupo se formó en 1977 y sus integrantes eran Maris Bustamante, Melquiades Herrera, Alfredo Núñez y Rubén Valencia.

No-Grupo fue una asociación que se mantuvo aislada de los demás grupos. Buscaron los errores de los demás y plantearon sus propias reglas, en el No Grupo no había líderes, eran todos iguales y la responsabilidad de la obra era del que la llevaba a cabo con el apoyo de los otros miembros.

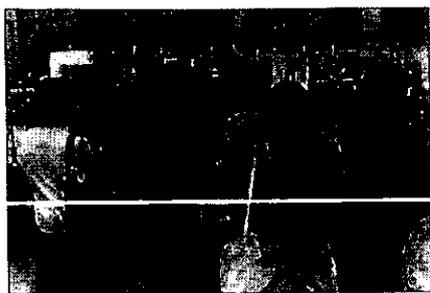
El No-Grupo estuvo influenciado por la ideología del Dada: su carácter de desaprobación y burla de todo aquello establecido por cánones específicos. Buscaban nuevas formas de expresión por medio de la experimentación y sobresalen por sus performances e intentos teatrales mezclados con cualquier tipo de medio. Varios de sus montajes más sobresalientes se presentaron en 1978 y 1979 en el Palacio de Bellas Artes y el Museo de Arte moderno, en los cuales la temática básica fue la función del arte en México.

#### 3.2.7.2 Fotógrafos independientes Peyote y la Compañía.

**L**os Fotógrafos Independientes se creó en 1976 y estaba formado principalmente por: Adolfo Patiño, Rubén Cárdenas, Alberto Pergón, Miguel Fematt y Héctor González, cuyo grupo más tarde conformara Peyote y la Compañía.

El objetivo de Los Fotógrafos Independientes era el de exponer por medio de fotografías una realidad común para todos los mexicanos, ya fuera presentando mercados populares, barrios populares o colonias ricas. Sus exposiciones dejaron atrás las galerías y tomaron las calles como lugar de exhibición logrando, en un periodo de cuatro años, alrededor de 25 exposiciones.

A la par de los Fotógrafos Independientes se encuentra Peyote y la compañía, grupo que tiene un objetivo diferente y cuyos miembros se unían para exposiciones o bienales específicas y sus obras son de un carácter más teórico y objetual.



**106 EXPOSICIONES DEL GRUPO FOTO-  
GRAPOS INDEPENDIENTES.**



**107 PEYOTE Y LA COMPAÑIA. TRAGODIA II.**

### 3.2.9 El FMGTC y la desintegración de Los Grupos.

Después de la Bienal de Jóvenes de París, al regresar los colectivos que participaron, tuvieron la oportunidad de revalorar su trabajo, así como la temática y la forma de difusión de su obra. Hasta entonces cada grupo ya había logrado superar una etapa de maduración tanto teórica como gráfica.

En 1978, TAI, Proceso Pentágono y Suma invitan a los demás colectivos a reconsiderar sus propuestas. En enero se forma el Frente Mexicano de Grupos Trabajadores de la Cultura (FMGTC) integrado por catorce asociaciones.

La formación del FMGTC transformó el desarrollo de Los Grupos. Terminó de consolidar el movimiento con una temática social y política en contra del capitalismo y la desigualdad de clases. Su arte, que ya era colectivo, paso a ser más global y unificado. Debido a su función mediadora y centralizadora ayudó a que se agilizará notablemente la producción de sus diferentes miembros. Promovió a su vez la riqueza informativa en cada uno de sus integrantes y los que estaban al frente dejaron de ser artistas transformándose en trabajadores de la cultura y el pueblo. En resumen, podemos decir que el FMGTC sirvió básicamente para analizar, producir y exponer de manera más efectiva.

Tres exposiciones fueron las más importantes del Frente:

Muros Frente a Muro, realizada en la Casa de la Cultura de Morelia: trata de recobrar el valor que en su tiempo tuvo el muralismo adaptándose a los problemas sociales y políticos actuales. En esta exposición cabe destacar que una manta de

Germinal fue censurada y en solidaridad los demás grupos dejaron de exponer su obra, clausurándose así prematuramente la exposición.

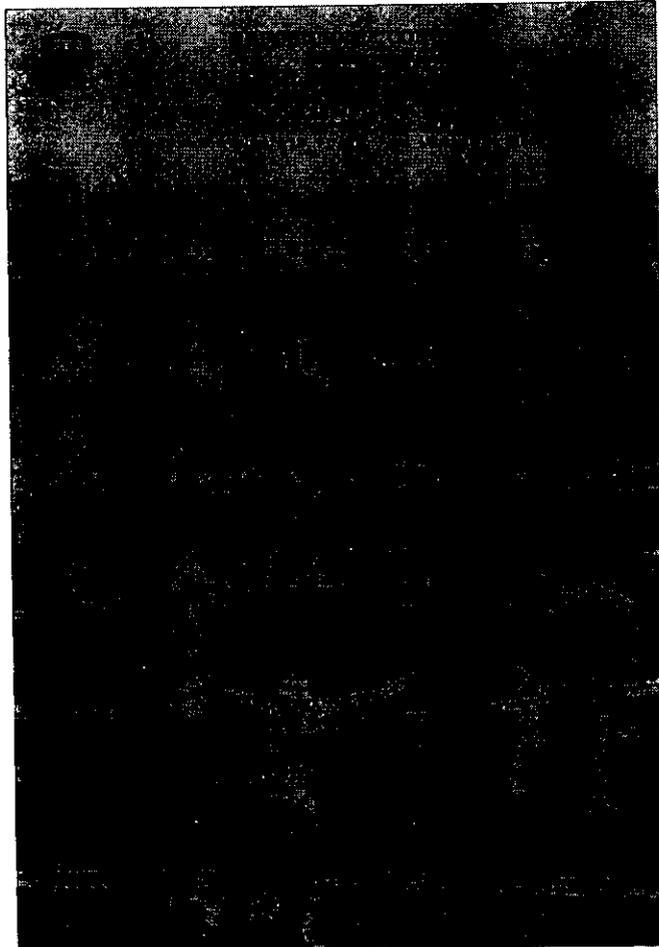
La exposición América en la mira, llevada a cabo en la UNAM, tuvo una mejor planeación y fue una muestra más heterogénea pues no sólo se incluyeron artistas mexicanos. Alcanzó a reunir más de 150 obras tanto individuales como colectivas. Hablaba básicamente de todo tipo de problemáticas en América Latina, predominando las denuncias sociales y políticas con especial referencia a la violencia, la represión y la miseria.

La última exposición del FMGTC llevada a cabo también en el MUCA (Museo Universitario de Ciencia y Arte) de la UNAM se llamó Arte y Luchas Populares en México y América Latina, en la cual se demostró la eficiencia del movimiento en cuanto a la comunicación de problemas sociales y políticos de la América Latina actual. En especial se tocó las problemáticas populares ocurridas en México de 1968 a 1978. En

la muestra se presentaron todo tipo de trabajos, testimonio del movimiento del 68, fotografías, reportajes, recortes de periódicos, etc.

Para 1979 el FMGTC empezaría a desintegrarse por las discrepancias ideológicas y teóricas, problemas económicos y dificultades de organización. Mauricio Gómez de Germinal plantea una razón más sencilla: "Una de los puntos que hizo que se desintegrara el Frente fue que la mayoría de los miembros éramos jóvenes y no teníamos una vida profesional bien definida. Muchos de nuestros principios no se pudieron llevar a cabo porque había que ganar dinero y comer, muchos grupos perdieron su dirección final". 87

En 1979, empieza la disolución de Los Grupos. El Salón de Experimentación convocado por el INBA marca el comienzo de la decadencia del movimiento. Dicho salón pretende mostrar las nuevas tendencias del arte nacional. Sin embargo, las críticas y ataques a las obras expuestas mostraron que Los Grupos estaban ya en un momento de flaqueza e indi-



108. CARTEL DE LUCHAS POPULARES EN MÉXICO.

vidualismo. Aunado a esto, los artistas se vieron forzados a seguir cánones. Comenzaron a doblegarse y a exponer en museos. Los artistas eran inmaduros, no existía integración y los objetivos ya no eran claros por lo que los Grupos desaparecieron.

"En la mediada que necesitaban ganarse la vida, los artistas van a escoger entre dos opciones: ejercer una actividad profesional de "subsistencia" y permanecer independientes, o promover sus obras en el mercado. La primera solución implica, por lo general, la desaparición del grupo, la segunda una disminución de su producción. En este punto aparece el mayor problema del movimiento grupal, y de todos los movimientos artísticos de oposición que tienen que ubicarse inevitablemente dentro de un sistema ya establecido". 88

Para la década de los ochenta el fenómeno de Los Grupos había concluido casi en su totalidad; sin embargo, algunos artistas que conformaron el movimiento siguieron insistiendo en el compromiso social del arte.

El fenómeno de Los Grupos ayudó en la plástica mexicana a redefinir valores nacionales que se habían perdido desde el muralismo, y, por otra parte, incorporaron en su obra aspectos de carácter internacional para un mundo que comenzaba a ser más global. En cuanto a lo técnico apreciaron la utilización de medios baratos y técnicas de reproducción masiva como el off-set.

El fenómeno de los grupos perdió su vigencia debido a que los artistas se encerraron en su temática y no renovaron el método gráfico, es decir que no se adaptaron a nuevas ideologías y por diferentes cuestiones, como la económica,

no cambiaron los soportes para la realización de su obra, por lo cual se rezagaron. Además, para finales de los setenta los artistas se tuvieron que enfrentar con una naciente generación que difería de los valores e ideales de ellos, razón por la cual no hubo ya temas contundentes que se pudieran tratar.

### 3.3 Taller Documentación Visual.

#### 3.3.1 Antecedentes:

Los principales antecedentes del Taller Documentación Visual (TDV) son tres:

1.- La plástica desarrollada por la escuela mexicana de pintura que aporta la experiencia de un arte nacional y popular.

2.- El Arte Pop del cual retoma la utilización de la cultura popular cotidiana e incluso kitsch, así como sus experiencias técnicas como lo es la utilización de la fotomecánica, la serigrafía, la fotografía o el collage, los medios masivos y la reproducción en serie.

3.- Los Grupos de la década de los setenta aportando la experiencia del trabajo colectivo y la búsqueda de una temática con compromisos social.



### 3.3.2 ¿Qué es el TDV?

El Taller Documentación Visual (TDV) es un posgrupo que surge en 1984. A lo largo de casi quince años el grupo ha cambiado de integrantes y se ha transformado, razón por la cual es impreciso definirlo. Algunos miembros entrevistados opinan lo siguiente:

Marco Aulio Prado: "En un principio era un punto de reunión del maestro Antonio Salazar con los que éramos sus alumnos de la clase de Técnicas de Pintura y que, por necesidades para una exposición, nos reunimos para apoyar a Antonio. Fue así como poco a poco se consolidó un grupo de artistas jóvenes que tenían el apoyo técnico para experimentar en la plástica.

Más adelante, recuerdo que le propusimos al maestro ya no ser sólo sus ayudantes y conformar un taller con objetivos más definidos, con un nombre que diera créditos a todos los participantes. Un grupo de amigos artistas que se responsabilizaran de manera social." 89

Para Israel Mora "Es una agrupación de profesionales en artes visuales, comunicación gráfica, publicidad, crítica escrita y otros oficios.

Dicho grupo esta dedicado a la creación y producción de "objetos artísticos" (de cualquier índole) que al ser consumidos animen a la reflexión y contemplación estética.

Taller Documentación Visual:

Taller: lugar o espacio donde se desempeñan las actividades artísticas.

Documentación: como el acto de crear imágenes artísticas que den prueba de las expresiones de nuestro momento histórico.

Visual: nuestro medio de comunicación para el discurso: artes visuales". 90

Francisco Marcial: "El TDV implicó, en un primer momento, una propuesta plástica a partir de imágenes de la cotidianidad extraídas de revistas, periódicos, etc. y de un lenguaje cercano al Pop Americano pues tiene como objetivo documentar visualmente la cotidianidad, con bases en los postulados del Muralismo Mexicano pues al igual que ellos somos artistas con compromisos social.

Con el transcurso de los años, por diversas circunstancias (1 muerte de un amigo, 2 gravedad de la enfermedad del SIDA y 3 falta de nuevas propuestas) el trabajo ha derivado o se acerca más al trabajo de un organismo no gubernamental (ONG), y menos a la labor de un grupo artístico, esto desde que dejamos atrás la pintura y evolucionamos a la fotografía". 91

◆ Ver apéndice con lista de integrantes del TDV.  
89, 90, 91 Entrevista realizada en la Academia de San Carlos, DEP/ENAP/UNAM. Agosto 1998.

El TDV es un grupo que busca en el trabajo colectivo rescatar el hacer artístico por medio de los oficios, eliminando de su pensamiento términos innecesarios como inspiración, genialidad o "arte culto".

Asimismo, sus miembros, antes de buscar hacer una obra artística, buscan crear documentos que den testimonio de diferentes problemas del mundo actual, sin importar el medio utilizado aunque prevaleciendo la imagen como soporte primordial.

Los miembros utilizan tanto la pintura, como la fotografía, la instalación, el video, la ilustración, el diseño e inclusive los medios digitales, para llegar a la creación de un documento visual antes que una obra de arte.

Para los miembros del TDV el arte es un proceso bidireccional que involucra tanto al creador como al espectador, tan importante éste segundo como el primero. Por lo tanto, la obra debe ser asimilada de lo contrario la labor de los miembros del Taller no tendría sentido. Es por eso que no sólo se valen del circuito artístico para difundir su obra:



**110 COLLAGE. EL TDV SE HA CARACTERIZADO POR LA UTILIZACIÓN DE DIFERENTES MEDIOS QUE VAN DESDE LA PINTURA DE CABALLETE HASTA LA IMAGEN DIGITAL.**

"Para el TDV la obra de arte no adquiere sentido, existencia real, ni carácter vital si no es consumida, es decir, si no es aprehendida por un lector. Por ésta razón el objetivo de la producción incluye necesariamente su reproducción en revistas, periódicos, tarjetas para correo, libros-objeto y toda clase de publicaciones de amplia circulación. Las exposiciones, los museos y las galerías son importantes, pero constituyen fundamentalmente un pretexto para elaborar folletos."<sup>92</sup>

El TDV asume que el artista es un comunicador social, razón por la cual sus miembros toman conciencia del tema y el mensaje que se está realizando, para que éste cumpla adecuadamente sus funciones, en vez de satisfacer necesidades propias, consiguiendo así ser visionarios de su época.

Para Marco Aulio el Taller "es un grupo donde los integrantes no necesariamente son amigos, es una organización de artistas plásticos, con la propuesta de hacer una pintura social. En un principio el Taller tocaba temas más políticos, ahora toca temas más sociales que manifiestan dolor, como en el caso del SIDA".<sup>93</sup>

A la afirmación anterior podemos agregar que el TDV se ha caracterizado porque sus miembros no son únicamente pintores (esto es más evidente en la década de los noventa), todos están inmersos en el circuito del arte, pero estos no sólo se dedican a pintar, pues el Taller dejó ya la obra de caballete.

Sus integrantes, dirigidos principalmente por Antonio Salazar, se han asociado para potencializar sus aptitudes. En el TDV el trabajo ha sido repartido para que cada uno funcione como parte de un todo.

Así, una razón por la cual el Taller ha permanecido a lo largo de tanto tiempo es porque su cabeza ha sido siempre la misma y ésta ha sabido dirigir apropiadamente a cada integrante.

### 3.3.3 Breve historia del TDV.

**E**n 1984, cuando el Taller se fundó, sus colaboradores estaban influenciados de manera evidente por la labor plástica, política y social de Los Grupos. Sin embargo, una de las diferencias más importantes entre Los Grupos y el TDV, fue que éste último, en su primera etapa, no dejó las galerías y su principal forma de difusión fue el cuadro de caballete.

De esa etapa Marco Aulio habló: "El TDV era un taller de lucha que documentaba los hechos que pasaban o habían pasado a generaciones anteriores con el afán de que estos no se olvidaran.

"En el TDV se generaban discusiones para las propuestas, aunque siempre se le consideraba más a Antonio pues era el más viejo. Así, mediante la unidad y el trabajo arduo, el Taller desarrolló obra con

92 GALINDO, BLANCA G. Catálogo de la exposición: Tostoneando el quinto. México D.F. 1992.  
93 Entrevista realizada en la Academia de San Carlos, DEP/ENAP/UNAM. Agosto 1998.

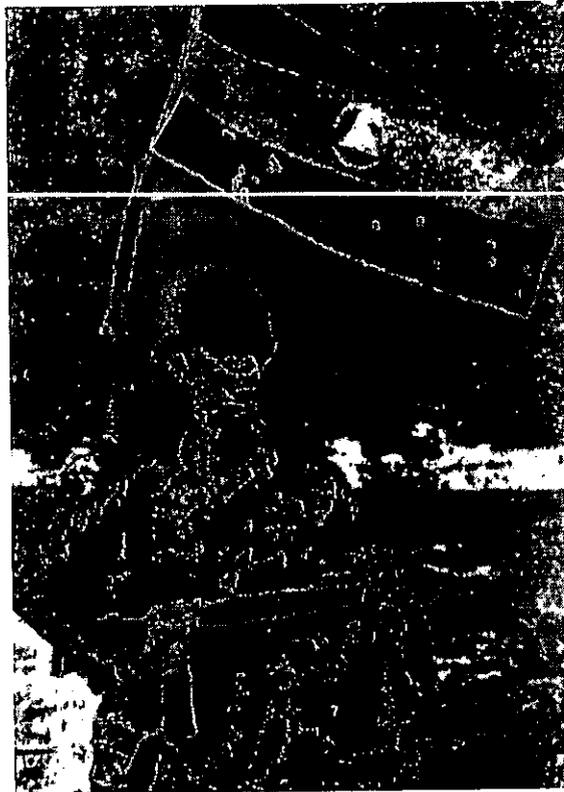
respecto al movimiento del 68 y la guerra de Vietnam".<sup>94</sup>

El Taller empezó haciendo pintura de caballete pues los artistas que pertenecían a este período tenían una educación visual orientada en la pintura. Durante esos años, la participación del TDV en el circuito del arte fue la más importante, ya que las obras eran expuestas en galerías.

Marco Aulio opina: "como participante del taller de pintura del TDV y más tarde como director de esta área podemos clasificarla en tres etapas: una sintética, otra con la incorporación de objetos y finalmente una hiperrealista"<sup>95</sup>

En la etapa sintética, el TDV recurrió a los medios utilizados por Andy Warhol, como lo son la serigrafía, la fotografía y la fotomecánica, la repetición de elementos etc. Así, el Taller propuso en un principio una obra apegada al pop pero que exigía al espectador hacer lecturas que le permitieran descubrir el significado.

En las obras, en algunas ocasiones, se hizo impresión en serigrafía, pero en muchas otras se tomaba como base



111 EJEMPLO DE OBRA FIGURATIVA SINTÉTICA REALIZADA EN UNA DE LAS PRIMERAS ETAPAS PLÁSTICAS DEL TDV.

la síntesis obtenida por medio de la fotomecánica y luego se pintaba con acrílicos.

Una de las características de la pincelada en este período es la búsqueda del impacto por medio del contraste en el punteado o la textura producida por medio de la fotomecánica, en la cual cada elemento está intensificado por contornos de uno o varios colores.

Más adelante en la obra se incluyen objetos reales como: flores de plásticos, suelas de zapatos, lentes, corcholatas, alambre de púas, juguetes, calaveras, palomas disecadas, máscaras artesanales, etc. El marco de la obra, en este período, juega un factor importante, le da personalidad al cuadro y en ocasiones éste tiene elementos que añaden significado.

Los temas se enriquecieron pues los miembros del Taller comenzaron a ver que su propuesta dejaba de ser vigente. Se vieron en la necesidad de proponer otros temas, cambiando de un aspecto político a un aspecto más social en el cual se tocaron temas como los chicos banda, los niños de la calle, la pobreza y la miseria, entre otros, y se dejó atrás el tema del 68 y los conflictos bélicos.

Después de la inclusión de elementos reales en la obra, ésta evolucionó hacia lo hiperrealista:

Marco Aulio Prado dice: "los miembros del Taller teníamos la inquietud de hacer obra más figurativa y que se encaminara hacia el hiperrealismo. En un principio hubo algo de conflictos, pues Antonio se rehusaba a dar este paso, quizá debido al temor de no poder controlar la propuesta. Antonio Salazar nos puso varias pruebas para medir nuestra calidad técnica, éstas fueron superadas apropiadamente. Después, en las discusiones entre manejar una obra figurativa textu-

ra o una obra figurativa hiperrealista, se evolucionó hacia lo realista y fotográfico. De esta etapa recuerdo que un tiempo se trabajó en varios Cristos y empezamos también a trabajar la temática de lucha contra el SIDA. Uno de mis últimos proyectos fue el de la Pepsi: en él se mezclaba la temática pop, el hiperrealismo e invitaba al uso del condón"<sup>96</sup>

En esta etapa la obra era casi fotográfica; sin embargo, se nota un tono de surrealismo y contiene elementos simbólicos. Técnicamente los integrantes trabajaban primero manchando la obra y después Rubén Gómez Tagle suavizaba y redefinía con la técnica aerográfica.



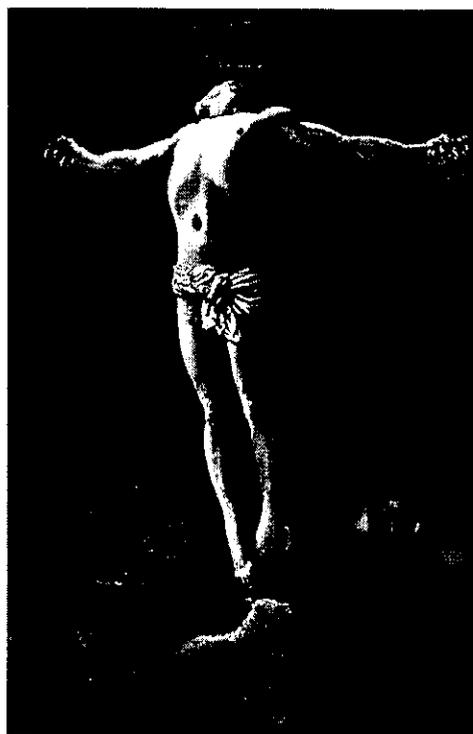
**112 EJEMPLO DE OBRA CON COLLAGE. EN ESTA SE ADICIONARON SUELAS DE ZAPATO Y ALAMBRE DE DE PÚAS.**



**113 OBRA CON INCRUSTACIÓN DE ELEMENTOS QUE DA A LA IMAGEN UN CARÁCTER TRIDIMENSIONAL.**



114 ME LAVO LAS MANOS.



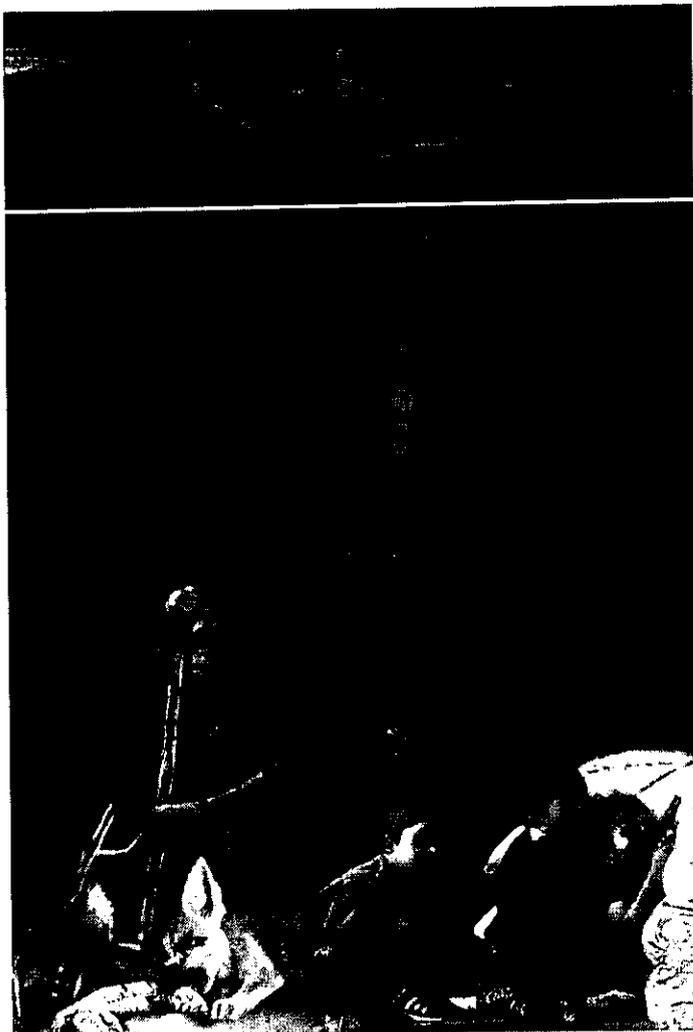
116 EL HOMBRE ES UNA PASIÓN INÚTIL



115 ¡JESÚS!



**117 SAN ANTONIO Y EL NIÑO JESÚS**



**118 POR UN DIOS INMORTAL.**

**114 A 118 ESTAS OBRAS SON EJEMPLO DE LA SERIE DE CRISTOS QUE SE REALIZARON EN CABALLETE DURANTE LA FASE PLÁSTICA DEL TDV.**

Para principios de la década de los noventa, el Taller seguiría haciendo obra pictórica, pero empezaría también a evolucionar hacia la fotografía. En un principio comenzaron haciendo collages, luego utilizaron la fotocopia y alteraron elementos como lo hicieron en la obra presentada en la exposición de 1991 "Necesito dinero... mucho dinero", en la cual la propuesta de Ricardo Serrano hizo que el dinero perdiera su valor monetario, pero se enriquece al ser manipulado y al agregarle fotografías que le dan otro sentido, en ocasiones de burla, en otras de rechazo y en otras de protesta.

El Taller se empezó a sumergir en un tema específico que lo llevó directamente a que el público los catalogara dentro del sector salud y más concreto aún en la lucha y la prevención del VIH.

Las razones por las que el grupo se vio inmerso en este rubro fueron varias. Debemos recordar que la epidemia del SIDA azotó al mundo de improviso en la década de los ochenta. La ignorancia y la falta de información infectó a la población de este mal además del temor y la incomprensión, así, los casos de la epidemia brotaron por todo el mundo y cada vez fue más común oír de algún conocido que tuviera la enfermedad. En el TDV no se dio una excepción y la pareja de Antonio Salazar sufrió este mal. Los miembros del Taller quedaron conmovidos por el acontecimiento y desde entonces decidieron tomar el VIH/SIDA como el tema más apropiado y vigente para su propuesta de documentación visual.

Lo anterior abrió en el Taller nuevas expectativas y nuevos grupos donde se pudiera difundir su tarea. Ya no fueron únicamente las galerías el lugar donde el Taller debía tener campo de acción, su arte se difundió en diferentes lugares escuelas, clínicas, etc.

Para esa misma década el Taller sufriría cambios drásticos en cuanto a sus técnicas y evolucionaría a la fotografía. El taller de pintura se extinguió casi por completo pues los integrantes principales (Marco Aulio Prado, Ricardo Serrano y Rubén Gómez Tagle) empezarían a separarse del TDV. Esta separación fue lo que fomentó que el Taller progresó al trabajo fotográfico.

La fotografía le dio al taller nuevas ventajas:

En primer lugar la producción fue más acelerada y fue cuando se definió la temática de lucha contra el SIDA. Esto abrió puertas a nuevos sectores y no sólo se expuso en galerías, sino en otros lugares como los centros de salud. También la fotografía aproximó más a sus miembros a una realidad social, la obra por ser tomada de la realidad fue bastante fuerte y cruda, para educar a cualquier tipo de persona se mostraron las cosas sin tabúes. Por último, se permitió que se experimentara en el campo de la fotopintura, de la cual Israel Mora es el miembro que más trabajo tiene en ese sentido.



119 ¿ DÓNDE QUEDÓ LA BOLITA ? (¿ DÓNDE QUEDÓ EL PRESUPUESTO ?



120 EL DINERO O LA VIDA.



121 A VER SI CON LA MODERNIZACIÓN SE TE QUITA LO ÍNDIO.

119 A 121 ESTAS OBRAS SON EJEMPLO DE LA UTILIZACIÓN DE LA FOTOCOPIA Y EL COLLAGE COMO RECURSOS PLÁSTICOS. LAS IMÁGENES SE REALIZARON PARA LA EXPOSICIÓN NECESITO DINERO, PERO MUCHO DINERO. EL TDV TRANSFORMA EL SIGNIFICADO DEL PAPEL MONEDA, EN TONO DE BURLA O DE REFLEXIÓN, REMITIENDO A PROBLEMÁTICAS DE LA SOCIEDAD MEXICANA.

Como la fotografía es un medio que por naturaleza sirve para la reproducción masiva, permitió que la obra del taller se difundiera aún más en catálogos, trípticos, carteles, tarjetas, periódicos y revistas. Esto ayudó a que la obra se conjuntara más con el diseño gráfico, ya que al difundirla en formatos publicitarios se requirió auxilio de diseñadores (como lo fueron: Sergio Carlos Rey, Jaquelin Sánchez, Carlos Ortiz, Carlos Veloz y Víctor Martínez) que supieran combinar los textos críticos entregados y la imagen en un solo documento.

Así, a lo largo de la década de los noventa, la producción fotográfica superó notablemente en cantidad la obra pictórica. Sin embargo, un punto en contra fue que en esta fase el único que teorizaba la obra era Antonio Salazar y los otros miembros sólo se dedicaron a complementar el trabajo según él se los pidiera.

Como consecuencia del cambio de temática y de técnicas, Francisco Marcial afirma que el Taller se ha alejado del circuito del arte: "el TDV actualmente es más una organización no gubernamental que un grupo de artistas".



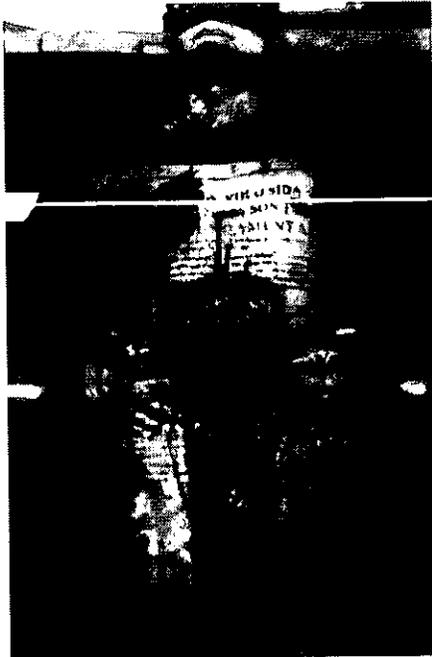
122 FOTOGRAFÍA: EL BESO DE JUDAS



123 FOTOGRAFÍA: JESÚS Y YO.



124 FOTOGRAFÍA: ¿TE CUIDAS ?



**125 FOTOGRAFÍA: NUESTRO SEÑOR EL DESOLLADO.**



**126 FOTOGRAFÍA. LOS ANGELES TAMBIÉN MUREN DE SIDA.**

**122 A 126 ESTAS IMÁGENES SON MUESTRA DEL TRABAJO FOTOGRÁFICO DEL TALLER. ENCAMINADO A LA TEMÁTICA DEL VIH/SIDA. EL TDV SE ALEJA DE LA PLÁSTICA TRADICIONAL, PERO SU OBRA, SE DIFUNDIRÍA EN MÁS LUGARES (CENTROS DE SALUD, IMPRESOS, ETC) Y SE DIRIGIRÍA A TODO TIPO DE PÚBLICO.**

Otro rubro del TDV que se encuentra algo aislado de las etapas anteriores, pero que es importante incluir, es el trabajo en instalaciones, performances donde Francisco Marcial fue el que más trabajó en este campo.

Desde 1991, el TDV participó en instalaciones del día de muertos. En 1992, en la Alameda Central, participó presentando un performance donde Israel Mora y centenares de pollos formaron parte de la instalación.

Para los diez años del TDV se organizaron varias actividades donde se encontró una instalación realizada en la Academia de San Carlos en 1994. En la celebración de los diez años de lucha social y en homenaje a Jesús Garibay (fallecido a causa del VIH), el grupo realizó una reconstrucción de la soledad y el vacío que pueden llegar a sentir los enfermos en un hospital y la desesperación de los familiares que viven con el miedo de no encontrarlos. Esta instalación se conformó por varios elementos: una cortina en la oscuridad que nos introducía al ambiente desolado de un hospital por la noche, tres fotos gigantes de casos del SIDA, documentos personales de Jesús e incluso sus restos mortales (una caja con sus cenizas), una vitrina con un esqueleto y una instalación de una cama con luz azul.

Más adelante, en el Centro de la Imagen, el TDV instalaría una obra similar, pero cambiando algunos elementos donde destacaba un reloj que tocaba campanadas cada 15 minutos, este elemento impactaba pues después de permanecer en un silencio casi absoluto el espectador era sorprendido por las campanadas del tiempo. También sobresalió nuevamente la instalación de un esqueleto.

Finalmente, dentro de las etapas, hay que mencionar que la evolución natural de la pintura

hiperrealista a la fotografía tiende actualmente hacia la imagen digital, esto por las siguientes razones:

Por una parte, cuando se retoque una fotografía por medios convencionales, el nivel del que pinta nuevamente la imagen debe ser alto, y para esto se requiere de años de experiencia, pues las técnicas de retoque son varias y requieren de mucha precisión. Los medios digitales hicieron evolucionar el retoque de imagen y ahora por medio de la información electrónica es posible transformar imágenes en nuevas realidades.

La limpieza y precisión de la imagen digital es muchas veces mayor a la lograda con medios convencionales.

El tiempo de retoque y manipulación de las imágenes es casi siempre menor al utilizado con técnicas convencionales. Un ejemplo es cuando se quieren agregar textos (en el TDV se hace constantemente) en serigrafía, lo cual requiere de tres etapas: hacer texto, negativos y positivos e impresión por lo cual hay una pérdida de tiempo. Cuando se trabaja con un medio digital, el texto se agrega directamente a la imagen.

Actualmente, los programas de manipulación de imagen nos ofrecen mucho más posibilidades que las que se pueden generar de manera convencional; esto, en ocasiones, por medio de filtros que transforman la imagen de manera casi automática.

Desde mediados de los noventa, el TDV empezó a incursionar en el campo digital; sin embargo, ha habido diferentes factores que han frenado este proceso:

El equipo básico para manipular una imagen de manera digital es más caro que las herramientas básicas que se utilizan en las técnicas tradicionales.

También el proceso se ha frenado pues son pocos los miembros del TDV que conocen bien las posibilidades de los medios digitales, sucediendo algo similar a lo ocurrido en el cambio de la pintura sintética a la hiperrealista.

Para finales del 1997 hubo una propuesta de diseño que combinó acertadamente el trabajo digital y las imágenes fotográficas del TDV (tríptico para la exposición "Los niños y los homosexua-les viviendo



**127 RETOQUE FOTOGRÁFICO TRADICIONAL, REALIZADO CON LA TÉCNICA AEROGRÁFICA.**

**ESTE TIPO DE IMÁGENES SON LAS QUE ISRAEL MORA SE HA DEDICADO A TRANSFORMAR PARA CAMBIAR EL ASPECTO CONNOTATIVO DE LA OBRA.**



**128 EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES PERMITE AMPLIAR CONSIDERABLEMENTE LA SOLUCIÓN DE UNA OBRA, POR MEDIO DE LA APLICACIÓN DE EFECTOS ARTÍSTICOS, DE DISTORSIÓN O DE TEXTURAS.**

en un mundo con SIDA" ) que dio la pauta para que Antonio Salazar se convenciera de las ventajas del uso de los medios digitales.

En 1997, también se manipuló una imagen fotográfica de León Trotsky, la cual fue el primer intento de manipulación digital. Para finales de 1998, el TDV elaboró otra imagen manipulada digitalmente para el concurso del cartel de prevención del VIH / SIDA dirigido a la población gay. Dicha imagen tendría mayor aceptación.

Así, para un futuro, la tendencia del Taller parece ir de lo fotográfico manipulado de manera tradicional a lo manipulado digitalmente.

Desde mediados de 1998 el trabajo del TDV disminuyó notablemente, esto derivado de varios factores:

En primer lugar, Antonio Salazar, decide tomar un año sabático y viajar tre meses a España para desarrollar un proyecto más teórico y no plástico. Lo cual trajo como consecuencia que se dejaran poco a poco de hacer exposiciones y por consiguiente obra.

Por otra parte, también desde 1998, empezaron a surgir algunos conflictos entre los miembros del Taller, Francisco Marcial empezó a faltar a algunas de sus funciones y por necesidades económicas prácticamente se aleja del TDV.

En 1999 se detuvo en su totalidad la producción del Taller y sus miembros deciden firmar una carta de conformidad con la desaparición del grupo para finales del mismo año. <sup>97</sup>

Para 1999 lo único que se hizo fue terminar los compromisos pendientes, catalogar la obra y mantenerla en buen estado. No se pintó, y gráficamente

sólo se apoyó a proyectos alternos con un par de carteles.

El espacio de reunión del TDV se cerró desde febrero de 1999 y hasta hoy día (diciembre de 1999) los miembros no se han reunido, porque la UNAM cayó en huelga desde abril de 1999.

Sin embargo, el grupo no está disuelto aún y Antonio ha pedido la solidaridad de sus miembros hasta finales de 1999 para resolver cualquier tipo de proyecto que pudiera quedar pendiente.

Las razones para la desintegración del Taller son varias:

Antonio Salazar piensa que la labor del TDV ha sido uno de los proyectos más importantes de su vida, sin embargo —ha dicho— "las propuestas se agotan y los conceptos cambian". Como ejemplo podemos citar que parte de la ideología original del Taller se ha transformado desde la desaparición de la U.R.S.S. Los planteamientos del Muralismo y Los Grupos perdieron vigencia, pues los artistas de estos movimientos tenían una visión social y ésta ha desaparecido casi por completo en nuestra época de neoliberalismo. El arte social esta cues-

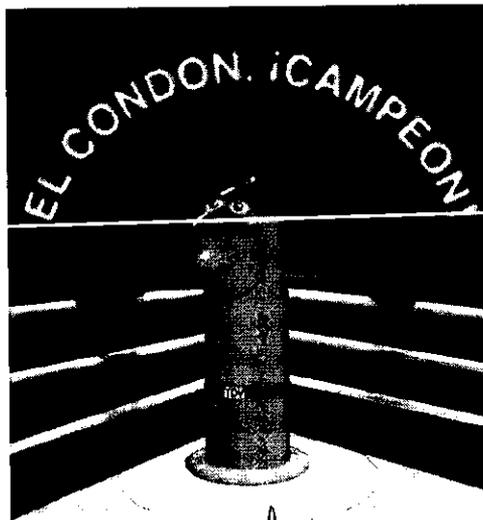
97 Ver en apéndice, carta de desintegración del TDV.

tionado, el individualismo resurge y el escepticismo prevalece.

Antonio Salazar considera que es un buen momento para la realización de obra plástica individual. El posmodernismo imperante carece de un ideal o movimiento que los motive al desarrollo de una temática de vanguardia. Ahora el arte es un sistema indefinido, con tantas direcciones que es difícil lograr que la propuesta de un grupo prevalezca y motive la unión y la lucha por un objetivo común.

Francisco Marcial ya ha terminado su ciclo en el TDV y considera que uno de los factores más importantes para su separación es que, al convertirse paulatinamente el TDV en una ONG, carece de sentido estar en una agrupación donde ya no pueda completar su planteamiento plástico, pues el Taller ya no pertenece al circuito del arte.

El sentimiento de Israel Mora es similar al de Marcial. Si el taller ya no pertenece al circuito del arte será difícil para él realizar sus proyectos, pues como artista plástico necesita del medio para difundir sus planteamientos. Sin embargo,



## PELEA contra el SIDA

INOCENCIA Y GUARDIA PARA NO QUEERAR VIH, JOSÉ EL CONDÓN

129 EL CONDÓN CAMPEÓN. EL TDV DESPUÉS DE LA FOTOGRAFÍA TRADICIONAL HA EXPERIMENTADO EN EL ARTE DIGITAL COMO EN EL CASO DE ESTA OBRA REALIZADA EN 3D.



130 INVITACIÓN PARA EXPOSICIÓN EN EL MUSEO CASA DE LEÓN TROTSKY. EL TRABAJO DEL TDV DEBERÍA ENCAMINARSE EN UN FUTURO AL TRABAJO FOTOGRÁFICO MANIPULADO CON MEDIOS DIGITALES.

él se encuentra en la posición de seguir apoyando al Taller como obrero del arte y quizá, si se le diera la oportunidad, presentaría un proyecto de fotografía para el grupo.

Es una lástima la disolución del TDV, pues de manera personal mi propuesta en el Taller apenas empezaba a dar frutos. Después de cuatro años de colaboración se empezaba la utilización de los medios digitales para la transformación y creación de imagen. Ahora, esa evolución se quedará simplemente como una propuesta sin realizar, debido a la desintegración y a las dificultades técnicas, pero sobre todo a las disputas de aceptación en el Taller de incluir los medios digitales como la nueva vertiente del TDV. Esto debido quizá a que los miembros más antiguos son artistas plásticos y no han incursionado en la computografía como medio de expresión plástico.

Después de quince años, Antonio ha dejado de encauzar al Taller tanto en lo económico como en lo teórico, y, desafortunadamente, los miembros más jóvenes del TDV no tienen en este momento la posibilidad de sustentar las actividades, por lo cual ya es eminente la desaparición del Taller Documentación Visual.

La obra del TDV, casi en su totalidad, será donada a varias instituciones. Para un futuro sus miembros realizarán nuevos proyectos de manera independiente. Y quizá en algún futuro compartan créditos en algunos de sus trabajos pero ya no con el nombre de Taller Documentación Visual.

En conclusión, en cuanto a las temáticas y técnicas del TDV, podemos notar que el incursionar y evolucionar de manera constante ha conducido a que el Taller siga vigente. Si el Taller sólo hubiera hecho obra política del 68 ya habría perdido vigencia, y de manera similar si el TDV sólo

hubiera hecho obra hiperrealista el espectador ya habría perdido interés en su imagen. La pluralidad de medios y técnicas a llevado al Taller a evolucionar, sus miembros e ideas han cambiado y no podemos negar que esto ha sido un beneficio para el grupo.

Una de las razones por la que las técnicas y medios plásticos utilizados por el Taller son importantes, es porque sus miembros no se han limitado a una sola forma de expresión plástica. Sin embargo, habrá que esperar varios años para sopesar el verdadero valor de la obra, y ver si más allá de una función documental existe un valor artístico.

La propuesta del TDV toma gran parte de sus elementos de la cultura popular y urbana. Sin embargo, a esa cultura popular se le debería agregar tonos de sutileza que hicieran que el espectador común no dijera que la obra es grotesca y burda y no causara su rechazo. Se trata más de promover el interés en los elementos de la imagen y que se invite a reflexionar. En cuanto a su función documental y social el TDV debe sentirse satisfecho, pues ha hecho una gran labor ayudando a difundir problemáticas universales por medio de la imagen.



**COLLAGE.**

### 3.3.4 Opiniones de los miembros sobre la división del trabajo y su intervención en la propuesta del TDV.

Como en todo grupo, los integrantes del TDV siempre han tenido diferentes funciones. Esto promueve que la obra se ejecute en tiempos menores y que técnicamente sea de mayor calidad, debido a que cada uno realiza de manera objetiva una función profesional.

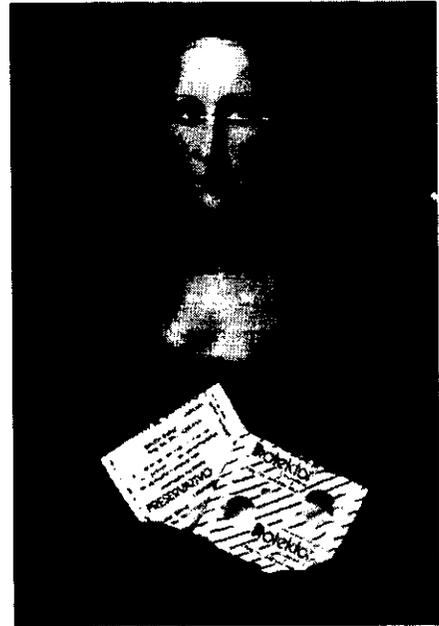
Para finales de 1998 y principios de 1999, fecha en que se pensó una probable desintegración del TDV, sus miembros eran Antonio Salazar, Francisco Marcial, Israel Mora y Víctor H. Martínez.

Las funciones básicas de cada miembro eran las siguiente:

Antonio Salazar (miembro desde 1984), por sus experiencia docente, su madurez y sobre todo por que él ha sido el único miembro que se ha mantenido en el Taller desde su fundación, es básicamente el encargado de teorizar y proponer nuevas obras. Además, hay que señalar que la obra en casi todas las ocasiones está financiada por él.

Francisco Marcial (Miembro desde 1992) se encarga de las relaciones publicas del taller, promoviendo que el grupo se mantenga en constantes exposiciones y concursos. Entre otras actividades dentro del TDV Francisco participó en la concepción de varias instalaciones.

Israel Mora (miembro oficial desde 1993) está más cerca de las funciones plásticas. Su principal labor en el Taller es la del terminado de las



132 FOTOMONTAJE.



133 FOTOMONTAJE. CARACTERÍSTICO DE UNA DE LAS ETAPAS DEL TDV ES LA UTILIZACIÓN DE OBRAS DE PINTORES RECONOCIDOS PARA MANIPULARLAS Y CAMBIAR SU SIGNIFICADO.



obras, en específico el retoque fotográfico con aerógrafo, aunque es común verlo trabajando también en la realización de instalaciones.

Al respecto de sus funciones Israel opinó: "yo pretendo en el taller seguir aportando lo que se me solicite, pues aquí más que un artista soy un obrero con compromiso social" 98

Victor H. Martínez (miembro oficial desde 1997), desde su ingreso, se ha encargado del área de diseño, realizando así carteles y trípticos para la difusión de las actividades del Taller. Recientemente ha incursionado en el retoque y manipulación de imagen fotográfica con medios digitales.

Además de los miembros, el Taller constantemente solicita la colaboración de otros profesionales para el perfeccionamiento de sus labores: entre ellos se puede citar a Felipe Mejía ayudando en la revisión y corrección de artículos y proyectos del TDV y Javier Jiménez que durante los últimos años técnicamente a sustentado las imágenes de la obra. Asimismo,

para la obra fotográfica, el TDV necesita el apoyo de modelos que dan realidad a las imágenes conceptualizadas por Antonio Salazar. De los modelos podríamos mencionar una lista interminable, destacan Reina Carrisosa, Antonio Hernández Juárez y Juan Carlos Rodríguez Vásquez; además de infinidad de alumnos y trabajadores de la Academia de San Carlos.

La manera de hacer imágenes en el taller durante los últimos años ha cambiado. Anteriormente se generaban discusiones y se proponía el cuadro a pintar. Actualmente, las ideas originales las está planteando Salazar, quizá debido a que la fotografía permite hacer más variantes de un mismo concepto (jugar con la luz, con el encuadre, con la profundidad de campo, etc) y que se llega más rápido a una solución. Mientras los otros miembros se ocupan de transformar las imágenes fotográficas, Salazar continua generando ideas. Además, en la temática del VIH/SIDA Antonio Salazar es el que más conocimiento tiene.

Por otro lado hay que destacar que los miembros más jóvenes no han hecho propuestas. Al respecto opinan:

Francisco "Al observar que el Taller se está convirtiendo en una ONG, que cada vez somos menos artistas y sobretodo que la propuesta del TDV se agota, he preferido proponer como mi último proyecto que se quemé la obra" 99

Con esto Francisco quiere decir que "dentro del circuito del arte el TDV debe volver a buscar nuevos temas de trabajo y que todos aporten ideas que renueven al grupo, de lo contrario el Taller dejará de ser vigente. A su vez, si el TDV decide definirse como una ONG su propuesta actual continuará vigente pero ya no estaremos en el circuito del arte". 99\*



133 FOTOGRAFÍA QUE PROMUEVE EL USO DEL CONDÓN.

Israel nunca ha planteado una nueva obra para el Taller, lo que sí ha hecho es ayudar a buscar espacios que promuevan la obra, pero esto no lo considera como una propuesta.

Sin embargo, aunque haya contradicción, ellos consideran que todos proponemos en el Taller:

Al preguntarles: ¿Cres que en el TDV todos propongan y aporten ideas?, contestaron:

Israel "Definitivamente sí, propuesta y aportación se pueden fundir hasta en el más mínimo COMENTARIO y fungir como pauta decisiva en la realización o descalificación de un producto en proceso, esto sustentado en la idea de que en el TDV buscamos la desaparición de la individualidad y el genio" 100

Con esto Israel se refiere a que en el tiempo que ha colaborado con el Taller su propuesta está presente en dos cosas: la primera en el momento en que los miembros nos juntamos para decidir si algún paso de la construcción de la obra es el indicado o no. La segunda se encuentra en el estilo personal que él imprime, quizá de ma-

nera inconsciente o no decidida en su trabajo con aerógrafo.

Francisco: "¡Sí!, en la medida en que una obra determinada tiene problemas para su total realización y nosotros aportamos nuestra opinión. Sin embargo ¡No! en el sentido exacto, ya que la actual obra está sumamente enfocada al SIDA y es Antonio la persona con mayor información al respecto del tema, lo cual limita ese desarrollo que los otros pudiéramos aportar a la obra". 101

Por consiguiente, la propuesta en el Taller se ha degenerado. Una posible solución es aplicar una metodología que propicie que todos aportemos ideas; es decir, que los miembros se reúnan y se discuta el tema del siguiente proyecto. Cada miembro primero debe documentarse, lo cual traerá como consecuencia que se genere desde él una mejor idea y que durante el proceso de realización se descarten de manera más objetiva los elementos que no sean apropiados. 102

Así, básicamente, una de las razones por las que el TDV cambió su forma de trabajar es porque los miembros más recientes no buscaron comprometer sus ideas con la realización de la obra. Por otro lado la actitud paternalista y quizá hasta autoritaria de Antonio ha frenado que los miembros más jóvenes desarrollen su propuesta hacia el Taller, pues no han logrado competir con los conceptos teóricos planteados por Salazar.

Es por eso que el TDV debe regenerarse o desaparecer. Si sus miembros no son parte de la solución son parte del problema.



101 Entrevista realizada en la Academia de San Carlos, DEP/ENAP/UNAM. Agosto 1998.  
102 Ver apéndice de metodología del diseño.

## Índice de ilustraciones del capítulo 3:

69 Portada: Collage digital:

-Daniel Manrique. El Negro en la Cultura. Catálogo de la exposición: De los grupos los individuos. Elzevir editores. México, 1985, pp:16.

-Taller documentación Visual. Fotografía.

-David Alfaro Siqueiros. Por una Seguridad Completa para todos los Mexicanos. Hospital General Centro Médico la Raza. PELLICER, Carlos, Et al; La Pintura Mural de la Revolución Mexicana; Fondo Editorial de la Plástica Mexicana. 5ta. edición, México 1998; pp. 280.

70, 71 Collage:

- Diego Rivera. Historia y Perspectiva de México, escalera central del Palacio Nacional. PELLICER, Carlos, Et al; La Pintura Mural de la Revolución Mexicana; Fondo Editorial de la Plástica Mexicana. 5ta. edición, México 1998; pp: 53.

- José Clemente Orozco. La Trinchera. Antiguo Colegio de San Ildefonso. PELLICER, Carlos, Et al; La Pintura Mural de la Revolución Mexicana; Fondo Editorial de la Plástica Mexicana. 5ta. edición, México 1998; pp: 81.

- David Alfaro Siqueiros. Por una Seguridad Completa para todos los Mexicanos. PELLICER, Carlos, Et al; La Pintura Mural de la Revolución Mexicana; Fondo Editorial de la Plástica Mexicana. 5ta. edición, México 1998; pp: 283.

72, 73 -José Clemente Orozco, Catarsis. PELLICER, Carlos, Et al; La Pintura Mural de la Revolución Mexicana; Fondo Editorial de la Plástica Mexicana. 5ta. edición, México 1998; pp: 145, 146.

74 -José Clemente Orozco, Conquista. Hospicio Cabañas. PELLICER, Carlos, Et al; La Pintura Mural de la Revolución Mexicana; Fondo Editorial de la Plástica Mexicana. 5ta. edición, México 1998; pp: 183.

75 -José Clemente Orozco. La Trinchera. Antiguo Colegio de San Ildefonso. PELLICER, Carlos, Et al; La Pintura Mural de la Revolución Mexicana; Fondo Editorial de la Plástica Mexicana. 5ta. edición, México 1998; pp: 81.

76 -José Clemente Orozco. Cúpula de Hospicio Cabañas. PELLICER, Carlos, Et al; La Pintura Mural de la Revolución Mexicana; Fondo Editorial de la Plástica Mexicana. 5ta. edición, México 1998; pp: 56.

77 -José Clemente Orozco. Hidalgo. Palacio de Gobierno de Guadalajara. PELLICER, Carlos, Et al; La Pintura Mural de la Revolución Mexicana; Fondo Editorial de la Plástica Mexicana. 5ta. edición, México 1998; pp: 165.

78 -Diego Rivera. La Creación. Antiguo Colegio de San Ildefonso. Enciclopedia Historia del Arte Mexicano, tomo 10; Editorial Salvat, México 1982; pp: 28

79, 80 -Diego Rivera. La Creación. Antiguo Colegio de San Ildefonso. PELLICER, Carlos, Et al; La Pintura Mural de la Revolución Mexicana; Fondo Editorial de la Plástica Mexicana. 5ta. edición, México 1998; pp: 64, 65.

81 -Diego Rivera. Reparto de Tierra. Secretaría de Educación Pública. PELLICER, Carlos, Et al; La Pintura Mural de la Revolución Mexicana; Fondo Editorial de la Plástica Mexicana. 5ta. edición, México 1998; pp: 102.

82 -Diego Rivera. Historia y Perspectiva de México. Escalera central del Palacio Nacional. PELLICER, Carlos, Et al; La Pintura Mural de la Revolución Mexicana; Fondo Editorial de la Plástica Mexicana. 5ta. edición, México 1998; pp: 53.

83 -Diego Rivera. El hombre Domina el Universo Mediante la Técnica. Palacio de Bellas Artes. Escalera central del Palacio Nacional. PELLICER, Carlos, Et al; La Pintura Mural de la Revolución Mexicana; Fondo Editorial de la Plástica Mexicana. 5ta. edición, México 1998; pp: 143, 144.

84, 85 -Diego Rivera. El hombre Domina el Universo Mediante la Técnica. Palacio de Bellas Artes. Escalera central del Palacio Nacional. PELLICER, Carlos, Et al; La Pintura Mural de la Revolución Mexicana; Fondo Editorial de la Plástica Mexicana. 5ta. edición, México 1998; pp: 143, 144.

86 -Diego Rivera. La Tierra Fecunda. Ex-capilla de la Escuela Nacional de Agricultura en Chapingo. PELLICER, Carlos, Et al; La Pintura Mural de la Revolución Mexicana; Fondo Editorial de la Plástica Mexicana. 5ta. edición, México 1998; pp: 53.

87 -Diego Rivera. El Hombre y la Naturaleza. Excavilla de la Escuela Nacional de Agricultura en Chapingo. Enciclopedia Historia del Arte Mexicano, tomo 10; Editorial Salvat, México 1982; pp: 41.

88 -David Alfaro Siqueiros. América Tropical. Plaza Art Center en Los Angeles. Enciclopedia Historia del Arte Mexicano, tomo 10; Editorial Salvat, México 1982; pp: 71.

89, 91 -David Alfaro Siqueiros. Por una Seguridad Completa para todos los Mexicanos. Hospital General Centro Médico la Raza. PELLICER, Carlos, Et al; La Pintura Mural de la Revolución Mexicana; Fondo Editorial de la Plástica Mexicana. 5ta. edición, México 1998; pp: 283.

90 -David Alfaro Siqueiros. Por una Seguridad Completa para todos los Mexicanos: La Cosecha. Hospital General Centro Médico la Raza. PELLICER, Carlos, Et al; La Pintura Mural de la Revolución Mexicana; Fondo Editorial de la Plástica Mexicana. 5ta. edición, México 1998; pp: 283.

91 -David Alfaro Siqueiros. Cuauhtémoc contra el mito. Santiago Tlatelolco, Ciudad de México. PELLICER, Carlos, Et al; La Pintura Mural de la Revolución Mexicana; Fondo Editorial de la Plástica Mexicana. 5ta. edición, México 1998; p.p. 122.

92 -David Alfaro Siqueiros. La Marcha de la Humanidad; detalle de dodecágono exterior. Poliforum Cultural Siqueiros. Ciudad de México. PELLICER, Carlos, Et al; La Pintura Mural de la Revolución Mexicana; Fondo Editorial de la Plástica Mexicana. 5ta. edición, México 1998; pp: 308.

93 -David Alfaro Siqueiros. La Marcha de la Humanidad; detalle del Foro Universal. Poliforum Cultural Siqueiros. Ciudad de México. PELLICER, Carlos, Et al; La Pintura Mural de la Revolución Mexicana; Fondo Editorial de la Plástica Mexicana. 5ta. edición, México 1998; pp: 308.

94 -Collage de logotipos.

95 -Tepito Arte Acá. Invitación para la exposición Conozca México, visite Tepito. Catálogo de la exposición: De los grupos los individuos; Elzevir editores. México, 1985; pp:15.

96 -Gabriel Manrique de Tepito Arte Acá. El Negro en la cultura. Catálogo de la exposición: De los grupos los individuos; Elzevir editores. México, 1985; pp: 16.

97 -Cartel del TAI. Catálogo de la exposición: De los grupos los individuos; Elzevir editores. México, 1985; pp: 18.

98 -Obra del TAI para la X bienal de París. Catálogo de la exposición: De los grupos los individuos; Elzevir editores. México, 1985; pp: 28.

99 -El Colectivo. Mural modular, expuesto en la Unidad San Fernando, Portales. Catálogo de la exposición: De los grupos los individuos; Elzevir editores. México, 1985; pp: 19.

100 -Germinal. Manta Censurada. Catálogo de la exposición: De los grupos los individuos; Elzevir editores. México, 1985; pp: 34.

101 -Suma. Obra para la X bienal de París. Catálogo de la exposición: De los grupos los individuos; Elzevir editores. México, 1985; pp: 29.

102 -Mira. Extracto del comunicado gráfico no. 1. Catálogo de la exposición: De los grupos los individuos; Elzevir editores. México, 1985; pp: 23.

103 -TIP. El fardo, obra de experimentación urbana. Catálogo de la exposición: De los grupos los individuos; Elzevir editores. México, 1985; pp: 24.

104 -Tip. Mural colectivo. Catálogo de la exposición: De los grupos los individuos; Elzevir editores. México, 1985; pp: 25.

105 -Proceso Pentágono. Obra Proyecto Pentágono para la X bienal de París. Catálogo de la exposición: De los grupos los individuos; Elzevir editores. México, 1985; pp: 29.

106 Exposiciones del Grupo fotógrafos Independientes. Catálogo de la exposición: De los grupos los individuos; Elzevir editores. México, 1985; pp: 39.



107 -Peyote y La Compañía. Tragodia II. Catálogo de la exposición: De los grupos los individuos; Elzevir editores. México, 1985; pp: 41.

108 -Cartel de Luchas Populares en México. Catálogo de la exposición: De los grupos los individuos; Elzevir editores. México, 1985; pp: 35.

110 -Taller Documentación Visual. Collage. Nos Dieron Tierra y cartel Lléname de Luz en la Oscuridad.

111 -Taller Documentación Visual. Ejemplo de obra figurativa sintética realizada en una de las primeras etapas plásticas del TDV.

112 -Taller Documentación Visual.

113 -Taller Documentación Visual.

114 -Taller Documentación Visual. Me Lavo las Manos, (Serie de Cristos).

115 -Taller Documentación Visual. ¡ Jesús !, (Serie de Cristos).

116 -Taller Documentación Visual. El hombre es una Pasión Inútil, (Serie de Cristos).

117 -Taller Documentación Visual. San Antonio y el Niño Jesús, (Serie de Cristos).

118 -Taller Documentación Visual. Por un Dios Inmortal.

119 -Taller Documentación Visual. Exposición Necesito Dinero, pero Mucho Dinero. ¿ Dónde quedó la bolita ? (¿ Dónde quedó el presupuesto ?). Exposición Necesito Dinero, pero Mucho Dinero.

120 -Taller Documentación Visual. El Dinero o la Vida. Exposición Necesito Dinero, pero Mucho Dinero.

121 -Taller Documentación Visual. A ver si con la Modernización se te quita lo Indio. Exposición Necesito Dinero, pero Mucho Dinero.

122 -Taller Documentación Visual. Fotografía: El beso de judas.

123 -Taller Documentación Visual. Fotografía: Jesús y yo.

124 -Taller Documentación Visual. Fotografía: ¿ Te cuidas ?

125 -Taller Documentación Visual. Fotografía: Nuestro Señor el Desollado.

126 -Taller Documentación Visual. Fotografía: Los Angeles También Mueren de SIDA.

127 -Taller Documentación Visual. Retoque fotográfico tradicional, realizado con la técnica aerográfica.

128 -Taller Documentación Visual. Variantes de retoque por medio digital.

129 -Taller Documentación Visual. El Condón Campeón. Obra digital en 3D.

130 -Taller Documentación Visual. Invitación para exposición en el Museo Casa de León Trotsky. Fotografía manipulada digitalmente.

131 -Taller Documentación Visual. Collage digital.

132 -Taller Documentación Visual. Fotomontaje.

132 -Taller Documentación Visual. Fotomontaje.

133 -Taller Documentación Visual. Fotografía.

134 -Taller Documentación Visual. Fotografía.



**CAPÍTULO 4:  
RETROSPECTIVA  
PERSONAL DE MI  
TRABAJO EN EL  
TALLER  
DOCUMENTACIÓN  
VISUAL  
Y MI PROPUESTA.**

- 4.1 Antecedentes y expectativas de mi colaboración con el TDV.
- 4.2 Desarrollo de mi trabajo en el TDV
  - 4.2.1 Trabajos de texto, formación e integración de imagen.
  - 4.2.2 Trabajos con realización independiente.
  - 4.2.3 Trabajos digitales.
  - 4.2.4 Propuestas de trabajos inconclusos en el TDV.

#### 4.1 ANTECEDENTES Y EXPECTATIVAS DE MI COLABORACIÓN CON EL TDV.

En el año de 1995 empezaron mis estudios de posgrado en la Academia de San Carlos, lugar donde observaría por primera vez el trabajo del TDV. Mi proceso de colaboración inició gracias al Mtro. Antonio Salazar que en un principio fue mi maestro del Taller de Experimentación Plástica y tutor de la maestría. Al incorporarme como alumno estuve trabajando a lo largo de dos meses en el mismo espacio físico del TDV y tuve la oportunidad de observar de cerca la labor colectiva de Antonio, Israel y Francisco. La similitud en cuanto al uso de la técnica aerográfica con Israel fue el medio propicio para que me relacionara y enterara de las actividades del Taller. Para finales de septiembre de 1995 tomé la iniciativa de hablar con Antonio para ver si podía colaborar de alguna manera con el TDV.

El momento en que hablé de mi inquietud de colaborar con el TDV fue el indicado pues el Taller se había quedado sin un diseñador que realizara las formaciones tipográficas, trípticos, catálogos y carteles que promocionaran el trabajo del grupo. Antonio me dio la oportunidad de colaborar con ellos después de saber mis inquietudes y mis expectativas. También me aclaró que para ser parte del Taller tenía que trabajar y dejar pasar por lo menos un año en el cual se decidiría si me podía integrar como miembro oficial.

Las inquietudes básicas que me llevaron a participar en el TDV fueron varias:

1) Primero que nada, mi intención era vincular mi trabajo como diseñador gráfico al arte: cuando ingresé a la maestría, debido a mis estudios en diseño gráfico, tenía un mejor perfil para la maestría con orientación en comunicación gráfica y diseño; sin embargo, decidí tomar la orientación en pintura, pues mi objetivo era incursionar en el campo de la plástica buscando conjuntar ésta con mi experiencia en el diseño. En el TDV definitivamente encontré esa oportunidad.

2) Por medio de la comunicación visual y la plástica ayudar a documentar sobre diferentes problemáticas sociales a personas que carecen de información. En el caso particular del TDV; la lucha contra el SIDA

Lo anterior permitiría saciar la necesidad de hacer útil mi trabajo.

3) Aprender por medio del trabajo colectivo: Cuando se trabaja de manera conjunta los objetivos generales se clarifican y las aptitudes de cada integrante se multiplican, pues mediante la distribución optima del trabajo se enriquece la obra. Además, uno se enriquece de las experiencias, conceptos y trabajos de los compañeros.

4) Conocer más cerca el medio plástico y obtener Curriculum: por la experiencia colectiva y la trayectoria del TDV, mi participación sería retribuida en estos aspectos.

5) Finalmente, con mi participación, buscar enriquecer el trabajo del TDV: lograr una presentación más adecuada, más impactante y más comunicativa de los trabajos de diseño que sirven como medio de difusión de nuestra obra. Asimismo colaborar en la temática de problemáticas sociales del Taller, para que la gente se interese en informarse, entenderlas y prevenirlas.

Durante 1995 y 1996 mi participación con el Taller fue gratuita. Compartí créditos con el TDV en los diseños que realicé y obtuve el apoyo de los miembros del TDV en mis proyectos personales

Para finales de 1996 pensé en dejar de colaborar con el Taller para dedicarme únicamente a mi obra. Al platicar con los miembros del colectivo, surgió la propuesta de que a partir de enero de 1997 se me considerará como miembro oficial, fecha desde la cual mi trabajo sigue vigente, hasta ahora que se ha pensado en la desintegración del grupo.



## 4.2 DESARROLLO DE MI TRABAJO EN EL TDV.

A pesar de las expectativas que tenía al integrarme al TDV, en un principio no fue nada fácil que mi trabajo fuera considerado como parte de las actividades del grupo. Por una parte el trabajo de Francisco e Israel estaba muy aislado del área de diseño y ellos no daban su opinión. Por otra, Antonio durante los primeros meses en que colaboré con el TDV estaba a las expectativas de mis capacidades como diseñador y productor de imágenes, razón por la cual prevalecieron en muchos de los trabajos las ideas y conceptos que Antonio insistía en defender, además en el diseño siempre se tenía que respetar las imágenes fotográficas del Taller por lo cual no se podían cortar, fragmentar, etc.

Con el tiempo los miembros del Taller se percataron de las características de mi trabajo y empezaron a participar y dar su opinión debido a que me consideraron integrante del grupo. Para 1997, en que se me incluyó como parte oficial del TDV, ya había realizado suficientes trabajos como para empezar a reflejar en estos mi estilo; sin embargo, no consolide nunca una propuesta, esta oportunidad llegó en 1998 de manera tardía, pues para 1999 el Taller estaría casi desintegrado. Los trabajos más recientes son ejemplo y resultado de las expectativas con las que ingresé al Taller.

Para hacer un análisis de la importancia de mi trabajo en el TDV dividí en cuatro apartados los trabajos que se realizaron de 1995 a 1999, con el fin de explicar de qué manera evolucionó mi trabajo y en qué casos el trabajo llegó a mejores resultados con mi participación.

### 4.2.1 Trabajos de texto, formación e integración de imagen:

No fue una tarea sencilla colaborar como diseñador con el TDV pues tuve que sujetar mis conocimientos a aspectos limitados donde básicamente tenía la función de formar las diferentes partes de un producto y no había la posibilidad de explotar mi creatividad.

En los trabajos de este apartado lo anterior sucedió. En algunos se capturó texto y después se editó de manera sencilla. En otros, la tipografía se mantuvo como un elemento secundario, sin ningún carácter como elemento visual, sólo con el objetivo de informar de un evento, el texto estaba sujeto al atractivo que la imagen fotográfica del Taller pudiera expresar al espectador.

Durante mi colaboración en el TDV estos trabajos fueron los más abundantes, pero los más tediosos, y en los que mi creatividad como diseñador fue extremadamente limitada.



conferencias y eventos sobre los que se habló. Incluida en estos y de manera oculta se encuentran los créditos del TDV. El texto principal en la parte inferior central añade fragmentación. Los colores del cartel en plastas de amarillo, cian y calado en blanco, con un fondo negro por cuestiones de negativos.

En el segundo (pictórico) la formación del texto pretendía informar brevemente sobre el evento de una manera directa. En éste se aprovechó el contraste de color que la obra tenía y para el impacto cromático el texto se realizó en colores primarios. La palabra VIOLENCIA (altas con el tipo Machine) en rojo, un color temperamental, fuerte y apasionado que evoca la sangre. El texto complementario CULTURA DE LA VIDA COTIDIANA (Helvética) inclinado para dar dinamismo, en amarillo sobre una recuadro negro para resaltar la luminosidad del mismo y así equilibrar el peso del capitular VIOLENCIA. Por último el texto UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHAPINGO DE ABRIL 8 A MAYO 3 DE 1996 (Helvética) en azul complementando los otros primarios.

Los patrocinadores en amarillo por luminosidad y el texto CINE, DANZA, PINTURA, TEATRO y los créditos en azul para que quedaran en un nivel secundario.

La importancia de estos dos carteles dentro de mi trabajo en el grupo fue vital, pues con ellos marcaría un nuevo estilo y etapa de diseño. Fueron los primeros productos en la que mi colaboración fue directa con Antonio Salazar.

En el cartel con la imagen pictórica los negativos fueron realizados de manera digital en su totalidad, para el de imagen fotográfica se hicieron originales mecánicos tradicionales. El resultado técnico fue evidente en la precisión de registros, el de la foto cartel tiene errores en el *Traping*, por

eso se nota un desfase en la tipografía.

El primer cartel se resolvió con originales mecánicos tradicionales debido a que para ese entonces, no se contaba con los recursos técnicos (equipo de computo) suficientes para hacer el cartel en su totalidad de manera digital. Se tuvo que recurrir a despachos de preprensa para que ellos manipularan la imagen una vez que el TDV había realizado el diseño y había entregado un boceto. Además, debo aceptar que estos carteles fueron mi primera relación con los procesos de pre-prensa y prensa de diseños, por lo cual, considero que si hubiera tenido más experiencia se habría llegado a mejores resultados.



## 2) Series de tarjetas y sobres:

Con este inciso me refiero a la serie de cuatro tarjetas que de 1996 a 1998 el TDV hizo para difundir diferentes aspectos de la enfermedad del VIH/SIDA. Se trataron temas de interés para todos los niveles, desde la familia hasta los temas para la comunidad gay o la actitud de la Iglesia con respecto a la enfermedad. El diseño editorial del reverso de las tarjetas fue mínimo.

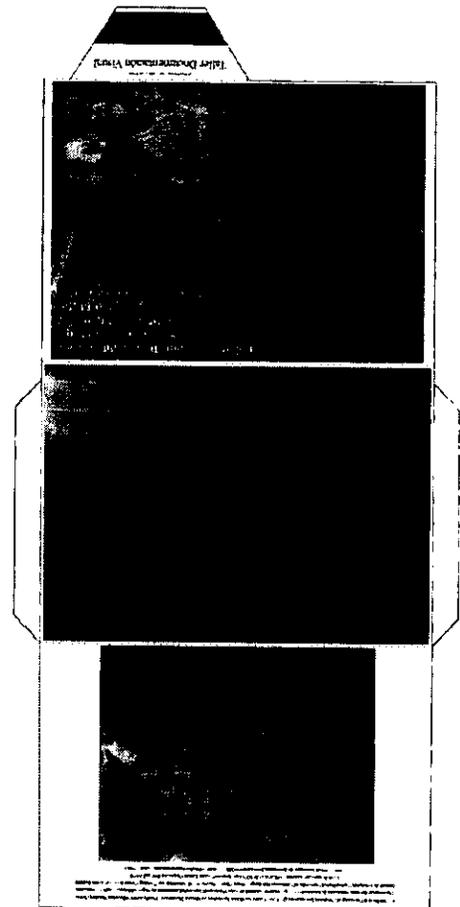
De estas series dos tuvieron un sobre que daba información adicional. El diseño físico del sobre no tuvo cambios pues ya se contaba con un suaje que se diseñó en 1992. La parte gráfica sí fue nueva, pero muy semejante a la obra anterior.

Adicional a las series anteriores se hizo otra para el evento Los Caminos de la Violencia, pero en las cuales no había información en el reverso. En este caso hubo la oportunidad de diseñar el concepto de las tarjetas. Para la parte posterior se hizo un diseño con la finalidad de que cada imagen fuera una tarjeta postal.

Este tipo de trabajo lo que más me aportó fue la oportunidad de relacionarme directamente con el proceso de pre-prensa. Como diseñador se debe mantener una revisión y control al pedir negativos y cronoline o matchprint, debido a que es importante que la digitalización de las imágenes sea adecuada y no se presenten variaciones de color, pues esto repercute en la impresión.

Aprendí que el color y sus diferentes procesos son fundamentales. Por una parte; en la computadora, al trabajar en pantalla y al introducir información por medio de los *scanners*, se trabaja con tres canales que representan un color cada uno, es decir que se aplica la teoría del color luz (teoría aditiva); para salida a negativos se necesi-

tan cuatro canales o colores que corresponden a los fundamentos de la teoría del color pigmento (teoría sustractiva). Es por eso que es de vital importancia exigir al laboratorio de pre-prensa la mayor calidad de su equipo en calibración para que al momento de reproducción el color no cambie.



138 DISEÑO DE SOBRE PARA UNA DE LAS SERIES DE TARJETAS ELABORADAS POR EL TDV.



139 FRENTE DE UNA DE LAS POSTALES PARA EL CICLO DE CONFERENCIAS SOBRE LA VIOLENCIA.

Taller Documentación Visual  
 ¿Me Lavo las Manos?

**VIOLENCIA** Cultura de la  
 vida cotidiana  
 Jornadas de reflexión sobre la violencia  
 del 5 de abril al 3 de mayo de 1995  
 Universidad Autónoma Chapingo

◆ SINDICATO DE TRABAJADORES ACADÉMICOS DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA CHAPINGO ◆  
 ◆ DIRECCIÓN GENERAL DE OBRAS CULTURALES DE LA UACH ◆ ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS ◆ TVD ◆ VITARS ◆ KATUM ◆

Nombre: \_\_\_\_\_ Taller: \_\_\_\_\_

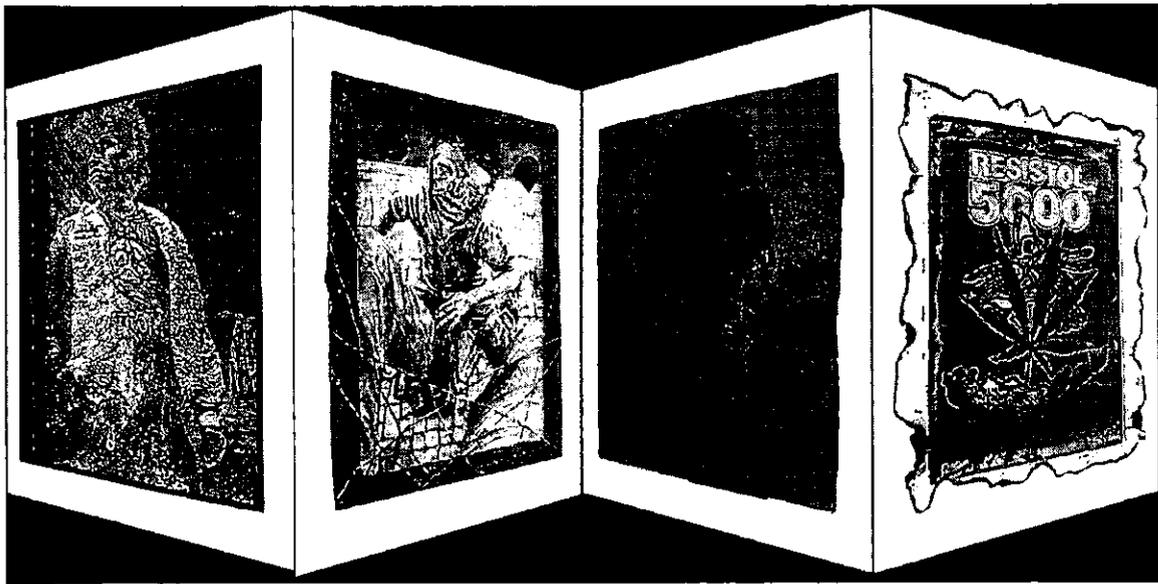
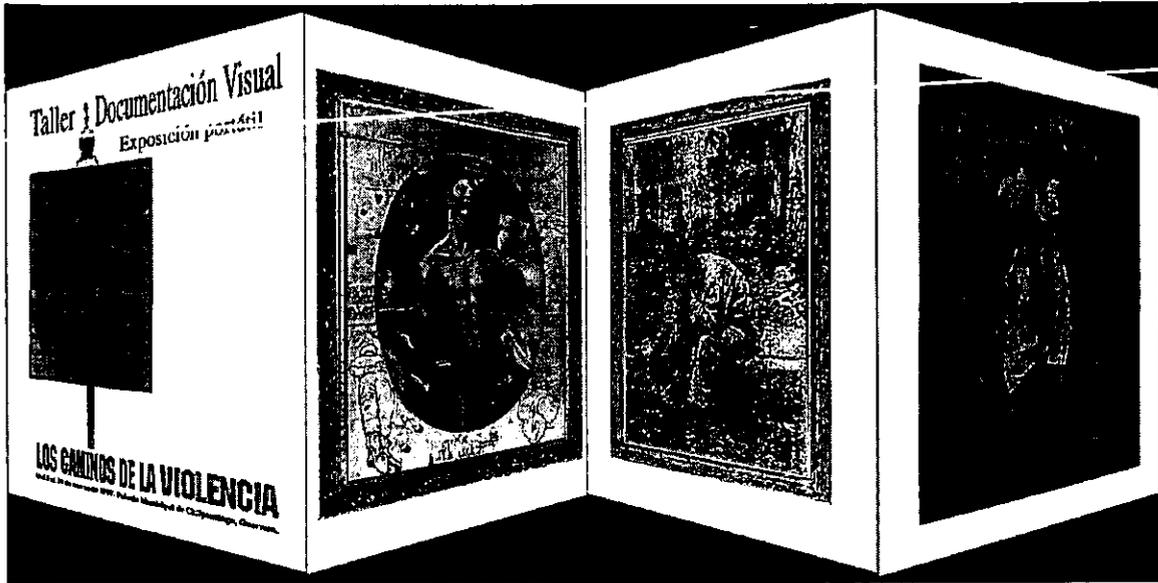
140 DISEÑO POSTERIOR DE LAS POSTALES PARA EL CICLO DE CONFERENCIAS SOBRE LA VIOLENCIA.



141 SERIE DE TARJETAS CON LA TEMÁTICA DEL SIDA.

3) Diseño de invitación "Exposición Portátil" para la exposición "Los Caminos de la Violencia" en Chilpancingo.

La principal razón de mencionarlo es porque en este trabajo lo que se explotó fue el concepto de presentar una invitación que el espectador pudiera conservar como una exposición en miniatura y transportable a todas partes. Era importante cuidar los costos, por lo cual no se podían hacer suajes, la exposición miniatura se resolvió en un pliego de 46 x 32 cm.



142-143 FRENTE Y VUELTA DE LA INVITACIÓN EXPOSICIÓN PORTÁTIL PARA LOS CAMINOS DE LA VIOLENCIA EN CHILPANCINGO, GUERRERO.



#### 4) Diseño de catálogo de la exposición "Los Niños Viviendo en un Mundo sin SIDA".

Este fue el trabajo más importante en cuanto al apartado se refiere, pues en él se armonizaron varios aspectos del diseño. Colaboré directamente con Antonio en la selección de las fotografías, lo cual permitió que en el diseño hubiera un equilibrio entre imágenes sutiles y lúdicas y las que tocaban temas más fuertes.

En este trabajo se integraron diferentes programas de computo para el diseño: *Freehand* para la formación y diseño de página, *Painter* para crear una ilustración y *Photoshop* para los textos de fantasía. Las imágenes fotográficas finalmente se digitalizaron en un despacho de pre prensa con altas resoluciones para que tuvieran mayor calidad.

La razón de haber escogido *Freehand* para la formación, y no *Page Maker* o *Quark X press*, fue debido a que con éste se podía manejar de manera más libre algunos textos. Como *Freehand* es un programa vectorial dio la oportunidad de entregar el archivo en un disco de 3 1/2 y no en otros dispositivos más caros.

Este tríptico combina aspectos lúdicos característicos de la infancia y una banda de colores representativos de la bandera gay que juega con los otros elementos cruzando de uno a otro lado. Así, el tríptico está integrado por fotografías contundentes reforzadas por dos textos: la historia EL SIDA ES MÁS QUE UN CHISTE DE OFICINA, que relata como poco a poco el VIH fue acabando con la vida de Patricio y cómo sus amigos y pareja se fueron consumiendo con él. El segundo texto es una carta de felicitación de Bill Clinton para Octavio Vallejo un colaborador cercano del TDV.

Además de la formación y la integración total del trabajo, la parte con la que más satisfecho me sentí fue la imagen digital que sirve como cabeza para el tríptico y que nos introduce a la exposición del TDV. Esta imagen fue la primera totalmente digital que construiría y que se le diera salida digital sin tomar fotografías, por lo cual, aunque fue pequeña, es una de las más importantes pues me dio la oportunidad de poder experimentar directamente con los procesos de retoque y manipulación digital en proyectos relacionados con el TDV. Dicha imagen se realizó en tres partes:

La primera fue hecha en el paquete *Painter* debido a que este programa tiene la capacidad de representar digitalmente técnicas tradicionales, además de contar con una amplia gama de texturas. Se hizo un esquema del VIH, el cual, por dentro, tiene los continentes del mundo pintados con la herramienta digital de plumón con un trazo bastante suelto y con colores muy llamativos para remitir al dibujo de un niño.

VIA WHITE HOUSE

MAY 9, 1987

Dr. Gerardo Vallejo  
University of California Los Angeles  
Box 951168 Los Angeles  
Los Angeles, California 90095-1168

Dear Gerardo:

I have read the wonderful San Diego Times feature story about your work fighting HIV and AIDS in the Latin community. I was very impressed to hear about all that you are doing, and I want to thank you for your dedication to fighting a terrible disease. For years, your vision and determination have made a real difference in the lives of those affected by HIV and AIDS. By educating your community, you have helped to prevent the spread of HIV. Your message will have the consequences of one of the most powerful acts we can engage in this epidemic.

Like all Americans, Hillary and I pray for the day when scientists find a cure for AIDS and a vaccine to prevent, in all, by Administration continues to guarantee the resources and leadership needed to stop this disease. Until that day, we must break down the barriers to fight HIV and AIDS and to give our those living with the disease.

I commend you for your dedicated efforts and continuing commitment to this cause and Hillary joins me in thanking you for your leadership work. Best wishes for your continued success.

Sincerely,

Bill Clinton



Chadwick: conjunto de síntomas, no "infectado", no maligno. Incurable. Deficiente: carencia de recursos, afectado por e oportuna en etapa, infección. Adaptada: no completa, no dadas e la propia infección.

SIDA: grupo del tipo virus, causa una reacción e efecto de actividades sexuales, la transmisión, entre otros.

Desde un principio el movimiento activista contra el SIDA (creado en gran medida por el "Act Up" group) ha luchado por cambiar la vida y más lo que ha conseguido es cambiar la vida de muchos. Como grupo social, los activistas de SIDA han creado una conciencia colectiva, un sentimiento de solidaridad y de empatía, un nuevo espíritu humano. Todo esto (el cambio del estereotipo gay y organizado) es la única medida efectiva y segura que ha prevalecido hasta con respecto al estigma social y al miedo asociado con los derechos de los activistas sexuales y sexuales en los Estados Unidos.

Albino-MC

144 FRENTE DE LA INVITACIÓN PARA LA EXPOSICIÓN LOS NIÑOS Y LOS HOMOSEXUALES VIVIENDO EN UN MUNDO CON SIDA.

La segunda parte de la imagen está formada por el texto "Los Niños y los Homosexuales", que fue hecho con *Photoshop* para darle efectos de fantasía. En el texto "LOS NIÑOS" prevalecen colores vivos con una pregnacia del espectro de luz que podemos relacionar nuevamente con la bandera gay. Dicho texto tiene algunos destellos representando el hecho de que los niños son una luz nueva llena de esperanza. La letra Y esta dentro de un triángulo invertido de color rosa que es otro de los símbolos de la comunidad gay. Finalmente, el texto "LOS HOMOSEXUALES" se conforma por una tipografía con tendencia hacia lo script (manuscrita) en color rosa y que simula el látex como material.

Por último, la tercera parte que contiene el texto "VIVIENDO EN UN MUNDO CON SIDA" fue hecha en el programa *Freehand* y se ajustó con una línea curva que rodea la ilustración del Virus para hacer más dinámico el diseño e integrar todo el texto con la imagen.

En este trabajo Antonio Salazar quedó satisfecho de mi participación; sin embargo, fue una pena que este buen diseño no cumpliera su objetivo final debido a que el Lic. Jesús Molina Coordinador Ejecutivo del Plantel hizo un boicot contra nuestro trabajo. El trabajo se distribuyó añadiendo una etiqueta que decía: "Los miembros del TDV decidimos suspender este evento artístico debido al boicot ejercido por el Lic. Jesús Molina Lascano".



**145 ILUSTRACIÓN REALIZADA CON PAINTER QUE ESQUEMATIZA EL VIH Y LA TIERRA.**



5) Diseño de los carteles: "Viviendo en un Mundo con SIDA" para la exposición en el Museo Casa de León Trotsky y otro para el "Primer Curso de Actualización sobre el VIH y SIDA para Trabajadores de la Salud".

Estos se mencionan básicamente porque en ellos se volvió a utilizar la creación de tipografía de fantasía con medios digitales para la promoción de eventos en los que participaría el TDV.

Estos son un precedente a lo que sería más adelante el diseño de cartel y manipulación por mi parte dentro del TDV.

Ambos carteles se diseñaron con *Photoshop* debido a que los efectos logrados por medio de un programa de mapa de bits alcanzan acabados más realistas. El primero de los carteles únicamente tuvo un efecto de sombra, el cual en la actualidad ya lo trae por defecto *Photoshop*, pero que en ese entonces se tuvo que realizar por medio de canales alfa que nos permiten hacer selecciones y suavizados. El segundo cartel mezcló una tipografía con sombreado, letras con volumen y textura de plástico, además de efectos de luz.

VIVIENDO EN UN MUNDO CON SIDA

CEPLANIDA • Escuela Nacional de Artes Plásticas / UNAM • C 13 N



TALLER DOCUMENTACION VISUAL

**PRIMER CURSO DE  
ACTUALIZACIÓN SOBRE  
VIH Y SIDA PARA  
TRABAJADORES DE LA SALUD**

Instituto de EAP, octubre de 1986  
del 23 al 26 de octubre de 1986

148 DISEÑO DE CARTEL PARA LA EXPOSICIÓN VIVIENDO EN UN MUNDO CON SIDA REALIZADA EN EL MUSEO CASA DE LEÓN TROTSKY. ALGO PECULIAR DE ESTE CARTEL ES QUE SE PUEDE PONER DE CABEZA SI SE QUIERE DAR MÁS IMPORTANCIA AL TEXTO CON EL NOMBRE DEL TDV.



Curso de actualización sobre VIH/SIDA en el Instituto de EAP, octubre de 1986. Fotografía de E. P. de la Secretaría de Salud.

149 CARTEL PARA UN CURSO DE ACTUALIZACIÓN SOBRE EL VIH/SIDA.



#### 4.2.2. Trabajos independientes:

Durante mi estancia en el TDV, mientras Antonio medía mis capacidades como diseñador, se me dio la oportunidad de trabajar en algunos proyectos independientes que no tenían una relación directa con la obra y la temática del TDV, pero en los cuales el Taller aportaba su trabajo humano o financiaba una parte.

Estos fueron mucho más creativos que los comentados antes, debido a que en ellos tuve una mayor toma de decisiones. Después de bocetar imágenes presentaba la idea al Taller y la comentaba con Antonio; en otras ocasiones se trabajaba directamente con el encargado del proyecto de las instituciones, grupos u organizaciones.

##### 1) Identidad Proyecto Nación Mexicana Más Allá de las Fronteras. (Oct-Nov 95)

En 1995, el TDV trabajó con algunos departamentos de la Secretaría de Relaciones Exteriores (SRE), específicamente promoviendo el uso del condón para prevenir el SIDA en las comunidades mexicanas en el extranjero.

La SRE pidió la colaboración del TDV para la creación de una imagen de identidad para el Proyecto "Nación Mexicana Más Allá de las Fronteras". Para éste se debía reforzar la idea de que México tiene también obligaciones con los ciudadanos radicados en otros países, así como estos ciudadanos tienen derechos y obligaciones por el sólo hecho de ser mexicanos.

Las primeras imágenes que se bocetaron retomaron elementos tradicionales de la cultura mexicana, para reforzar nuestra identidad. Así, se hicieron varios bocetos de los cuales algunos incluían figuras prehispánicas como el *Chac Mol*

o algunos glifos. Otras se basaban en elementos que nos distinguen a nivel internacional como el nopal o el maguey; y, finalmente, también se incluyeron mapas de la república. Otro elemento, en los primeros bocetos, fueron las flechas, que tenían el objetivo de representar a nuestra cultura extendiéndose más allá del territorio nacional.

Se fueron descartando ideas y prevalecieron los glifos prehispánicos como elemento contundente de nuestra cultura; sin embargo, los diseños todavía no reflejaban la idea de que también fuera de México existen comunidades de compatriotas. Las flechas usadas originalmente eran elementos con mucho peso, así que no funcionaban adecuadamente pues le quitaban importancia a las imágenes prehispánicas. De entre los glifos se escogió un águila, la cual se modificaría para adaptar la idea de direccionalidad. Retomando la utilización de módulos y su repetición, como lo hacía Escher<sup>103</sup>, se repitió varias veces la cabeza del águila con dirección a los cuatro puntos cardinales con el objetivo de sustituir la flechas.

---

<sup>103</sup> Escher, Maurits Cornelis 1898-1970, artista holandés. Principalmente un artista gráfico, él compuso los trabajos irónicos, las adivinanzas a menudo visuales que juegan con el pictóricamente lógico y el visualmente imposible.

Una vez terminada la imagen del águila se debía incluir el texto:

**NACIÓN MEXICANA, MAS  
ALLÁ DE LAS FRONTERAS**

para lo cual se utilizó la tipografía Oxford. Finalmente, como último elemento en la imagen, se utilizaron diferentes grecas para integrar imagen y texto.

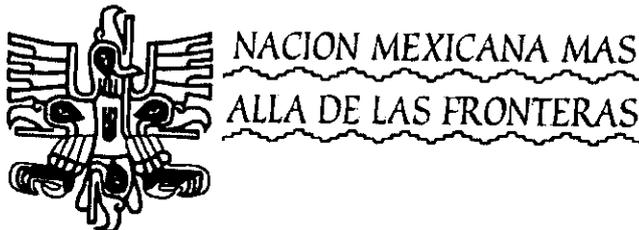
A la SRE se le entregaron tres variantes del diseño para que hicieran una selección (dos muy similares en formato horizontal pero con diferente tamaño en la tipografía y una propuesta vertical integrada en un marco hecho con grecas).



**150 DISEÑO FINAL DE LA IMAGEN PARA EL PROYECTO NACIÓN MEXICANA MÁS ALLA DE LAS FRONTERAS.**



**151 VARIANTE HORIZONTAL DE LA IMAGEN PARA EL PROYECTO NACIÓN MEXICANA MÁS ALLA DE LAS FRONTERAS.**



**152 VARIANTE HORIZONTAL DE LA IMAGEN PARA EL PROYECTO NACIÓN MEXICANA MÁS ALLA DE LAS FRONTERAS. LAS IMÁGENES HORIZONTALES FUERON PLANTEADAS COMO UNA VARIANTE PARA LAS APLICACIONES DE LA PAPELERIA EN GENERAL.**

## 2) Diseño del cartel Tradiciones Mexicanas/diciembre. (Nov 95- Ene 96)

Este cartel también se hizo en colaboración con la SRE, con el objetivo de promover en las comunidades en el extranjero la celebración de las tradiciones mexicanas dentro de las festividades de la Navidad.

Este trabajo fue uno de los más importantes para mí dentro del TDV, debido a que me sentí satisfecho con su diseño; además, hubo el tiempo suficiente para realizar una metodología apropiada: se recabó la suficiente información para generar un mejor concepto y hubo la oportunidad de trabajar estrechamente con el cliente.

Las primeras ideas se encaminaron a exaltar las posadas que son muy tradicionales en México. Así, se pensó en incluir elementos como las piñatas, velas, luces o fuegos artificiales.

Desde un principio, debido a que me encontraba influenciado por el trabajo de diseñador *Ikko Tanaka*<sup>104</sup>, decidí que el cartel debería ser impreso en serigrafía, pues esta técnica es mucho más artesanal y cuando se trabajan elementos sintéticos su calidad se presta para hacer del cartel una pequeña obra de arte.

Después de revisar varias ideas, se llegó a la conclusión que lo más importante de la Navidad es festejar el nacimiento de Cristo, por lo que el diseño se encaminó a representar un nacimiento. Se partió de figuras artesanales y a cada una de las piezas se le hizo una síntesis. Una vez conformado el nacimiento completo, revisando libros de arte popular, se decidió retomar el arte huichol en estambre; por lo que las figuras llevarían una línea interior de un color y una más gruesa para contrastar, algo similar a lo que se había hecho con algunas pinturas en el TDV.

Las figuras del nacimiento se trazaron en la computadora de manera vectorial con el programa *Freehand*. Después, sobre cada figura, se agregó una línea de color.

Para el texto fueron varias las propuestas, pero finalmente quedaron las siguientes leyendas:

Navidad.

Celebra con Orgullo las  
Tradiciones Mexicanas.

Programa para las  
Comunidades Mexicanas  
en el Extranjero.

Secretaría de Relaciones Exteriores.  
Iniciativa Nación Mexicana.

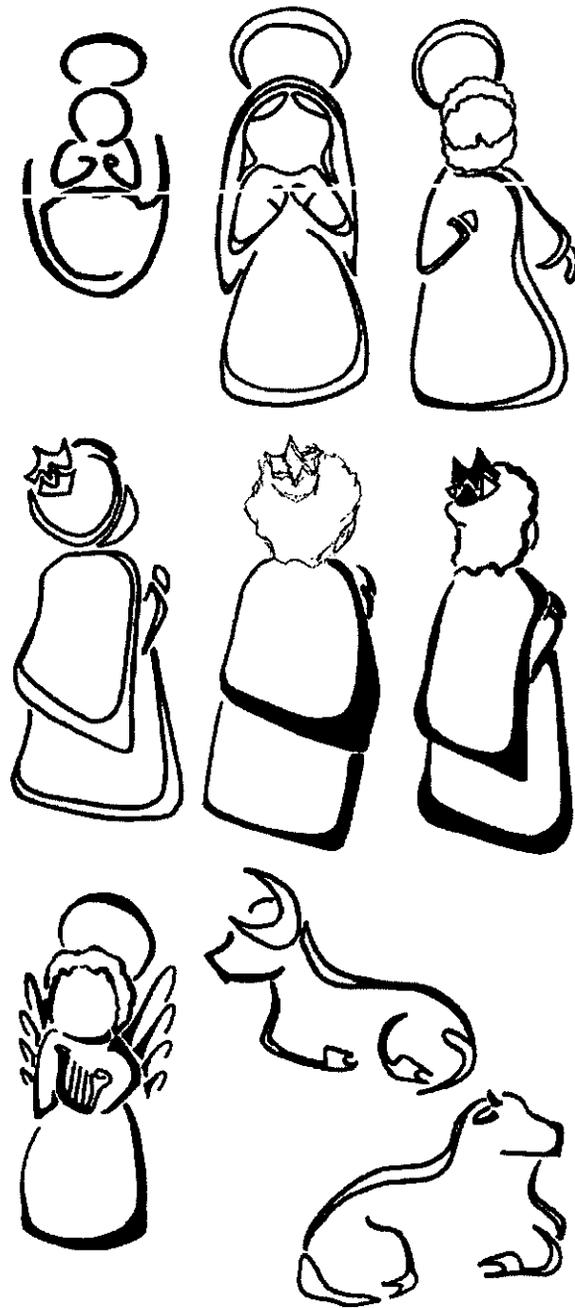
En cuanto a la familia tipográfica, se escogieron dos diseños tradicionales, los cuales tienen lecturas muy claras: Times con finos patines y muy elegante y la Avant Garde de palo seco y de lectura muy directa.

Escogidos los elementos básicos, se entregaron bocetos a color con tres propuestas; de las cuales sobresalió un cartel en cuyo fondo se había incluido una síntesis de una planta tradicional de la época decembrina: la Noche Buena.

<sup>104</sup> Ikko Tanaka: (Nara city, 1930), uno de los máximos exponentes del diseño gráfico japonés. Sobresalen sus trabajos en cartel como lo muestran la infinidad de diseños que realizó para el teatro. Su obra supera la problemática que puede llegar a presentar la escritura japonesa, elemento preponderante en sus carteles, llenos de armonía, vitalidad y fuerza expresiva.

Una vez seleccionado el diseño apropiado sólo se hicieron modificaciones del tamaño de la tipografía; se justificaron de manera precisa los textos con base en una composición áurea; se ajustó el contraste de color, y se eliminaron algunos elementos que impedían una rápida lectura del cartel, como fueron unos puntos blancos en la parte central de la flor de Noche Buena que fueron sustituidos por las figuras del nacimiento, las cuales se ampliaron un poco más para lograr una mejor lectura. Se redujeron, también, las líneas blancas de las hojas de la Noche Buena para que hubiera un espacio entre el nacimiento y las líneas.

Terminado el diseño, se pasó a la elaboración de un dummy que se hizo sobre cartulina ilustración con acrílico y técnica aerográfica. Se presentó el trabajo y se aprobó el diseño.



153 BOCETOS ORIGINALES TRAZADOS CON LÁPIZ Y PLUMÓN PARA LA PARTE CENTRAL DEL CARTEL DONDE LA FLOR DE NOCHE BUENA SE CONVIERTE EN UN NACIMIENTO.

Aunque este trabajo fue uno de los diseños que más me gustaron, tuvo errores que se pudieron haber evitado:

El error más grande de este cartel fue el confiar en los tiempos de impresión, los cuales no se ajustaron y, por consiguiente, ocasionaron que el cartel, después de un largo proceso de diseño, no fuera aceptado por la Secretaría de Relaciones Exteriores, mas esto no fue a causa del trabajo del TDV, sino a causa del trabajo del impresor.

Cuando se trabaja un cartel de estas dimensiones en serigrafía se debe considerar que se necesitan marcos muy grandes y que la tinta tardará más tiempo en secar. También hay que considerar que si se maneja áreas de un solo color (como el fondo rojo que se utilizó) se debe ser experto en cuanto a la impresión, de lo contrario puede quedar irregular con zonas en las que se ve depositada una mayor cantidad de pintura, como sucedió en muchos de los carteles entregados.

Además de los errores de impresión, otro factor que produjo que el cartel no fuera aceptado fue que el impresor no calculó el tiempo de secado y, por la urgencia de entrega, al llevar a refinar los carteles se sumaron más errores. Primero que nada se debía de cortar una parte de lo que tenía pintura, pero esto no pudo ser posible pues la gruesa capa de pintura deterioraba las cuchillas. El segundo problema fue mayor. Al meter los carteles en la máquina de refinado, los carteles son sujetos a presión para que no se muevan, y, como éstos no se habían secado bien, terminaron pegados entre si.

Desafortunadamente, por tiempo, no hubo la opción de corregir los problemas. El día de la entrega no se presentó el impresor, y los encargados no supieron resolver el problema. Trataron de engañarnos tanto a los miembros del TDV como a las personas de la SRE: sólo despegaron algunos carteles que presentaron como muestra final (sin el refinado) y fue tiempo después, cuando los carteles se iban a mandar en la valija diplomática, que los empleados de la SRE se percataron que todos los carteles estaban mal.

Otro problema fue el contraste de color. Cuando se trabajan colores complementarios se debe ser muy cuidadoso para no excederse de estos.

Como diseñador debemos ser exigentes y cuidadosos pues la modificación de cualquier color por brillo o saturación puede alterar totalmente el diseño. En el caso de este cartel el problema principal fue la utilización de colores complementarios para una parte del texto, lo cual produjo que entre el fondo y el texto hubiera una excesiva vibración que molestaba la vista.

Finalmente creo que este diseño habría sido satisfactorio si se hubieran tomado algunas decisiones que por inexperiencia no se tomaron:

Por una parte hubiera sido más eficiente mandar a hacer la impresión en offset debido a que esta técnica es más precisa que la serigrafía y más apropiada para formatos grandes (esto lo podemos ver en todos los carteles comerciales que anuncian películas). Con esto no quiero demeritar la calidad de la serigrafía, calidad que considero más elegante que el offset. Sólo me refiero a que con máquinas más apropiadas y con procesos automáticos el cartel habría tenido una mejor solución.

Considero que por costos se sacrificó en gran medida el diseño. El presupuesto de impresión resultó económico pero con resultados fatales.

Para la realización del dummy también se pudo haber ahorrado tiempo: si, en su momento, en vez de utilizar la técnica aerográfica se hubiera mandado a hacer en un *plotter*; sin embargo, también por economía se decidió utilizar la aerografía.

NAVIDAD

CELEBRA CON ORGULLO LAS  
TRADICIONES MEXICANAS

154 CARTEL PARA LOS CONSULADOS DE MÉXICO EN ESTADOS UNIDOS, PARA CELEBRAR LAS  
TRADICIONES MEXICANAS.

### 3) Tarjetas del TDV. (Agos 97)

Otro trabajo donde tuve la oportunidad de explotar mi creatividad de manera más independiente fue para la realización de las tarjetas de presentación para los miembros del TDV.

El proyecto originalmente no sólo requería de la realización de tarjetas, sino de toda la papelería en general; sin embargo, por urgencia y necesidad sólo se imprimieron las tarjetas.

Lo más sobresaliente de este diseño es su integración total, en la cual las tarjetas de todos los miembros conformaban el diseño del Taller; es decir que cuando se admiran las tarjetas juntas es como si se uniera un rompecabezas, aunque estas por sí solas tienen su individualidad.

Este concepto se basó en lo que se habló en el capítulo tres sobre el trabajo en equipo. En el TDV los miembros formamos una agrupación de profesionales, los cuales desarrollan funciones específicas pues cada uno es un especialista en su área, pero el trabajo final es conjuntado con base en la aportación que cada uno de nosotros ha hecho.

*taller documentación visual*  
FOTOGRAFIA, PINTURA, DISEÑO E IDEAS

**Antonio Salazar Bañuelos**

Escuela Nacional de Artes Plásticas / UNAM

Tels 522 31 02 Fax 522 06 30 Casa 658 46 82

Academia 22 Centro Histórico 06060 México D.F.

Academia 22 Centro Histórico 06060 México D.F.

Tels 522 31 02 Fax 522 06 30 Casa 658 46 82

Escuela Nacional de Artes Plásticas / UNAM

**Israel Mora Lara**

*taller documentación visual*  
FOTOGRAFIA, PINTURA, DISEÑO E IDEAS

*taller documentación visual*  
FOTOGRAFIA, PINTURA, DISEÑO E IDEAS

**Francisco Marcial Castro**

Escuela Nacional de Artes Plásticas / UNAM

Tels 522 31 02 Fax 522 06 30 Casa 594 27 26

Academia 22 Centro Histórico 06060 México D.F.

Academia 22 Centro Histórico 06060 México D.F.

Email: vicentuz@data.net.mx

Tel (Fax modem) 523 29 40

Escuela Nacional de Artes Plásticas / UNAM

**Victor H. Martínez C.**

*taller documentación visual*  
FOTOGRAFIA, PINTURA, DISEÑO E IDEAS



**155 TARJETAS DE PRESENTACIÓN DEL TDV: AL UNIR LOS CUATRO DISEÑOS SE CONFORMA LA IMAGEN DE IDENTIDAD DEL TALLER.**

#### 4.2.3 Trabajos con propuesta digital:

La parte más importante de mi propuesta en el TDV es la actualización tecnológica, aportando la implementación de herramientas de computo tanto para el diseño como para la obra del Taller.

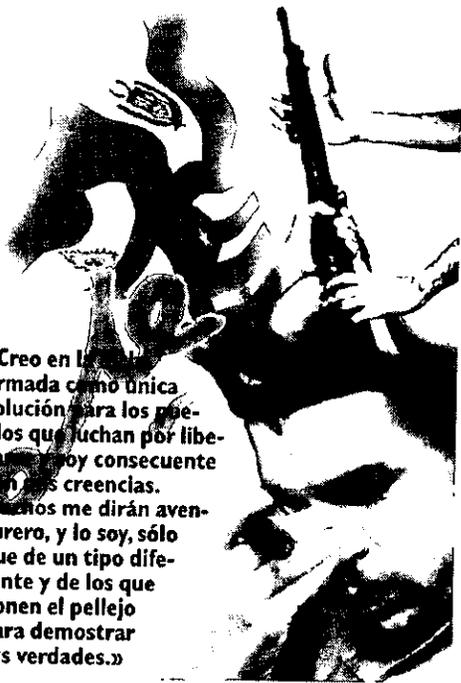
Desde que empecé a colaborar con el TDV mi preocupación fue que se integrara el uso de equipo de computo para mejorar la obra, más específicamente en el campo del diseño. Este proceso no fue fácil por diferentes factores: alto costo del equipo, desconocimiento de la herramienta por parte de los integrantes del Taller, falta de requerimientos técnicos para poder procesar de manera adecuada la imagen.

La parte más difícil para poder integrar mi propuesta digital fue lograr que los demás miembros aceptaran el uso de estos medios y que entendieran las posibilidades creativas y la mejora en calidad que ofrecen. Aunque Francisco manejaba de manera general estos medios no estaba tan interesado en proponerlos, pues él estaba encargado de las relaciones publicas. Israel, sí estaba interesado en aprender sobre la propuesta digital; sin embargo, él desconocía totalmente la herramienta. Finalmente, Antonio Salazar se tenía que enfrentar a un conflicto de generaciones: la que estaba acostumbrada a utilizar herramientas tradicionales trabajando con pinceles y de manera manual contra los que desde pequeños tenemos un ratón en la mano.

Así, la tarea de incluir una propuesta contundente por parte mía no fue nada fácil. Incluso considero que se quedó sin terminar, pues cuando al fin se tomaban en serio los medios digitales, vino la desintegración. Sin embargo, hubo algunos trabajos que sí lograron satisfacer las necesidades que ya se mencionaron.



*taller de comunicación visual*



«Creo en la  
armada como única  
solución para los pue-  
blos que luchan por libe-  
rarse. Soy consecuente  
con mis creencias.  
Muchos me dirán aven-  
turero, y lo soy, sólo  
que de un tipo dife-  
rente y de los que  
ponen el pellejo  
para demostrar  
sus verdades.»

156 COMPAGINADO QUE SE PRESENTÓ PARA LA EXPOSICIÓN "CHE GUEVARA'S DAY OF THE DEAD". LA ILUSTRACIÓN Y EL COLLAGE DIGITAL DE ESTE TRABAJO FUERON DE LAS PRIMERAS PARTICIPACIONES ELECTRÓNICAS QUE HICE EN EL TDV.



1) Ilustración y formación digital para la exposición Che Guevara's 98 Day of the Dead en Lewisham Art House, Londres, Inglaterra (Sep 97).

La realización de este trabajo fue bastante independiente, pues para esa fecha Antonio tenía ya cierta confianza en mi trabajo. El corto tiempo de entrega fue el factor que permitió que mi propuesta se aceptara ya que teníamos sólo dos días.

Se presentó una serie de imágenes del rostro del Che 98, tratadas de manera similar a como lo hiciera Andy Warhol con muchos artistas, haciendo variantes de color con base en un mismo original; sin embargo, aquí la impresión no sería en serigrafía sino en inyección de tinta.

También estaba la idea de presentar un billete de dolar, basado en la obra de Cildo Meireles 99 Zero Dollar, pero con la modificación de incluir en el centro la imagen del Che.

La tercera propuesta fue un collage de imágenes fotográficas del Che y la creación de una ilustración conformada por las banderas de los países donde participó en su lucha. Esta última propuesta fue la elegida.

El trabajo se hizo con dos programas: *Photoshop* principalmente y se formó en *Freehand*.

Para la imagen principal se utilizaron las banderas y la síntesis del Che. Se crearon dos capas y se le dio el efecto de sombreado y de volumen en algunas partes.

La contraparte de la imagen fue un collage que conjuntaba nuevamente las banderas, una foto del Che pensando, unas manos con armas y la firma del Che.

En *Freehand* se añadió uno de sus textos:

"Creo en la lucha armada como única solución para los pueblos que luchan por liberarse y soy consecuente con mis creencias. Muchos me dirán aventurero, y lo soy, sólo que de un tipo diferente y de los que ponen el pellejo para demostrar sus verdades".

En vectores (dibujo 2D) se añadió la firma del TDV.

Este trabajo fue importante, pues con él se marca un proceso en el cual inicié mi participación en el TDV, no tanto como formador, sino como un integrante que generaba ideas apropiadas para resolver problemas de comunicación visual

98 Ernesto Guevara (El Che): (1928-1967) personaje de la historia de América Latina que participó en movimientos armados como guerrillero promoviendo la política marxista y el antimperialismo. Los países en los que combatió fueron Argentina, Cuba, Bolivia, México, Guatemala y Perú. Después del triunfo de la revolución de Fidel Castro ocupó varios cargos importantes en Cuba. Falleció en Bolivia durante un combate en la región del Valle Grande.

99 Cildo Meireles: Artista brasileño nacido en Río de Janeiro en 1948. su obra de tema político enfocada mucho en el ambiente social y en las injusticias económicas de su país.

2) Diseño de la invitación para la exposición *Viviendo en un Mundo con SIDA en el Museo Casa de León Trotsky.* (Nov 97)

Este trabajo tiene como característica principal la integración de la fotografía tradicional con la imagen digital. Con este comencé a aplicar el retoque digital en el TDV. La fotografía original de *León Trotsky*<sup>105</sup> estaba en blanco y negro con raspaduras por el paso del tiempo.

Lo primero que se hizo fue digitalizar la imagen a una resolución de 300 dpi para poder limpiar sus imperfecciones, cosa que se hizo con *Photoshop*. Después se decidió que la fotografía sería más agradables si se viraba a sepia, por lo cual se utilizaron los duotonos de *Photoshop* para transformar la imagen. A continuación esta misma imagen se pasó a RGB y en esta forma de trabajo se le añadieron otros tres elementos: un condón en la mano de León Trotsky, un listón rojo de lucha contra el SIDA y el texto Museo Casa de León Trotsky.

Lo más importante que me dejó esta imagen fue el aprender el proceso con el

cual se puede filmar una imagen digital para dar salida a un negativo fotográfico.

Al comparar la impresión entre un laboratorio profesional que entregó el negativo y sus pruebas con alta calidad y la impresión económica de otras casas fotográficas, en las cuales las copias salían amarillentas y donde los colores no estaban bien saturados, se decidió por el primero.



**157 FOTOGRAFÍA RETOCADA Y MODIFICADA DIGITALMENTE.**

<sup>105</sup> León Trotsky (Lev Davidovich Bronstein): (1879-1940) Revolucionario soviético que a lo largo de la historia fue creando discrepancias entre el socialismo que estaba vigente (stalinista) y entre lo que él consideraba una verdadera lucha de clases. Debido a su ideología y a la publicación de "La revolución desfigurada" (1927) y "La revolución traicionada" (1936) es exiliado de la URSS y después de Europa recluyéndose en México donde siguió proclamando su ideología. Fue asesinado en 1940 por un posible agente de Stalin. En arte, Trotsky dejó un legado: "Literatura y revolución" texto donde examina la relación entre estética y lucha de clases.

### 3) Siete cortinillas para video del TDV. (Nov 97)

Dentro de mi propuesta digital en el TDV no sólo se encuentra la manipulación de imagen, sino también la utilización de multimedia.

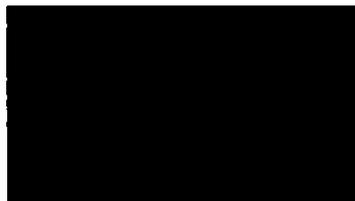
Para hacer un recuento de su trabajo por medio de una recapitulación en video.

Mi participación en este proyecto fue básicamente para crear las cortinillas correspondientes a diferentes eventos del TDV, entre los que sobresalen la instalación de los 10 años del TDV y la participación en las festividades del día de muertos en varios lugares.

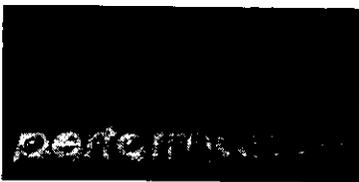
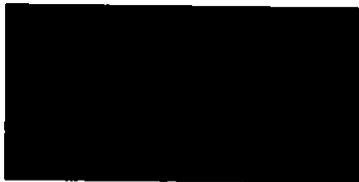
Este trabajo se menciona principalmente porque en el TDV mi intención fue utilizar los medios digitales procurando la combinación de programas para optimizar el trabajo. De ninguna manera mi objetivo era sólo conocer un programa como sería Photoshop y nada más trabajar con éste pues con eso estaría minimizando las capacidades de un equipo de computo.

Para las cortinillas se conjuntaron varios programas: *Infini D* para crear textos tridimensionales, *Photoshop* para retocar imágenes, *Quick Time* para el video y *Director* para hacer la integración final de toda la cortinilla.

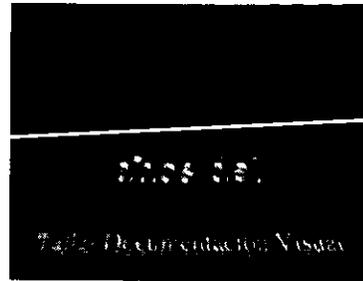
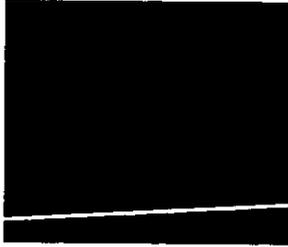
Una vez terminadas las cortinillas, éstas se pasaron a un medio analógico (cinta de video de 8 mm) para poder hacer la edición final. Para esto, es necesario contar con una computadora que tenga salidas AV, (computadora que cuente con una tarjeta adicional para poder trabajar el audio y el video).



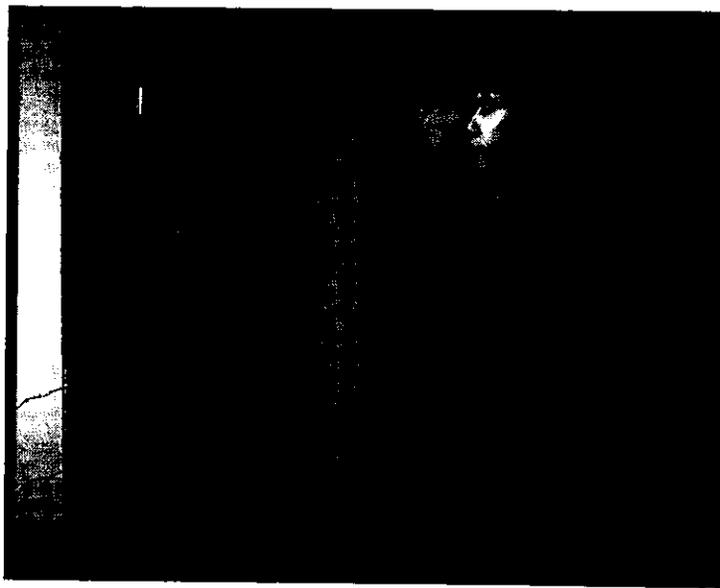
**158 FRAGMENTOS DE CORTINILLA PARA LA OFRENDAS REALIZADA EN 1991 DEDICADA A LOS NIÑOS QUE HAN FALLECIDO A CAUSA DEL SIDA.**



**159 FRAGMENTOS DE CORTINILLA PARA LA OFRENDAS REALIZADA EN 1992 DEDICADA A LAS PERSONAS FALLECIDAS A CAUSA DEL SIDA.**



**160 FRAGMENTOS DE CORTINILLA PARA EL DÉCIMO ANIVERSARIO DEL TDV.**



**161 FRAGMENTOS DE CORTINILLA PARA UNA INSTALACIÓN REALIZADA EN EL CENTRO DE LA IMAGEN.**

4) Diseño de cartel y programa de mano para la obra de teatro: La Cura de Gustavo Thomas presentada en Roma Teatro. (Mayo - Jun 98)

Este trabajo fue independiente y se elaboró de manera directa con Gustavo Thomas (director de la obra de teatro). Fue un trabajo sencillo, donde se combinaron nuevamente Freehand y Photoshop. Aquí cabe destacar la importancia del collage digital pues Antonio volvió a percatarse de que en el TDV podríamos hacer retoque digitales para nuestra propia obra, permitiendo así una evolución hacia una mayor calidad y reducción en el tiempo de retoque.

Se me proporcionaron imágenes previas y lo único que se hizo fue integrarlas en una sola composición, retocar algunas zonas y entregar la información digital para que se imprimieran directamente los carteles, pues el tiraje iba a ser reducido.



5) Diseño para el concurso: Cartel de Prevención del VIH / SIDA Dirigido a la Población Gay. (Sep - Nov 98)

Este trabajo lo considero el más importante dentro de mi colaboración en el TDV y con el cual casi se cerraría mi ciclo en el Taller. Éste sería el reflejo de varios años de maduración en cuanto a las técnicas digitales y considero que marca la tendencia que el Taller pudo haber tenido si no se hubiera planteado la desintegración del mismo.

Este cartel conjunta todo lo que yo había esperado en el TDV: por una parte que se reflejara mi estilo en el Taller; por otro, que hubiera verdaderas discusiones sobre los puntos más importantes para el trabajo y que no fuera la obra sólo decisión de Antonio Salazar y por último que se dejara aflorar mi creatividad y potencial libremente.

Para este cartel no se trabajó con Paco e Israel, debido a que para esa fecha los integrantes ya sentíamos pronta la desintegración del grupo.

Antonio Salazar me entregó la convocatoria del concurso y él ayudó en la selección de la fotografía básica para el cartel. También estaría en las discusiones acerca del cartel pero, por primera vez en mucho tiempo, se mantendría con una visión parcial.

Miguel Armenta, también diseñador gráfico, apoyó con su experiencia a la integración de los elementos del cartel. Su colaboración fue invaluable pues armonizó los criterios de los que participamos en el proyecto. Su virtud fue encontrar los elementos que distrajeran la atención y sobre todo colaborar con el lenguaje de la comunidad gay, que en gran medida yo desconocía.

Mi labor dentro de este proyecto fue la más extensa: desde la selección de la imagen fotográfica con la que partiríamos hasta la entrega del dummy para el concurso y posteriormente la entrega de archivos digitales.

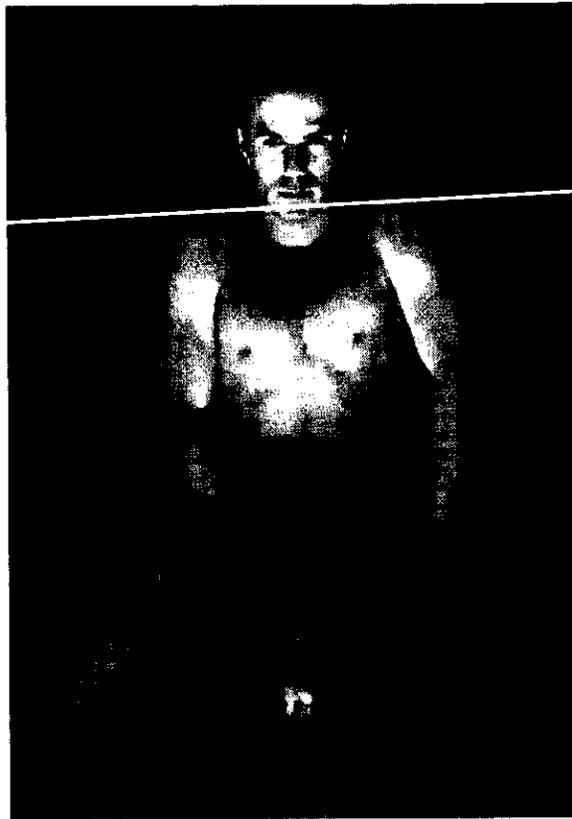
Este proyecto del TDV fue el más importante para mí, pues la transformación de la imagen surgió de mi creatividad y criterio, y con la ayuda de Antonio y Miguel le dimos firmeza.

La fase de producción de este cartel fue extensa. Primero hubo que decidir que imagen utilizar, resultando ser la de un modelo que mantenía varios condones en la mano pues era ideal para transmitir un mensaje de alerta a la comunidad gay, además de que la imagen es muy agradable.

Se llegó a la conclusión de que no se debía atacar el proyecto diciéndole a la comunidad que el SIDA es la desgracia más grande del siglo; por el contrario, tomaríamos la actitud de un hombre enfrentando directa y preventivamente sus temores ante

esta enfermedad, pues es una realidad que los jóvenes, por su propia naturaleza, no van a dejar de tener relaciones sexuales, así la solución más factible es educarlos por medio del uso del condón para prevenir que se infecten. La fotografía escogida fue ideal para mostrar la actitud de alguien que está informado de la enfermedad y que sabe cómo protegerse e invitar a los demás a hacerlo.

La primera etapa de diseño fue la de digitalizar la foto retocarla. Una vez que se limpió la imagen pensé en que virada podría ser más atractiva que en blanco y negro. Para esto se pensó en los colores que podríamos relacionar con los bares gay de la ciudad (lugar donde se colocaría el cartel) y sobre todo cómo se vería el cartel en su medio. Se decidió que el color apropiado para el virado era el azul. Utilizando los duotonos en *Photoshop* se hicieron pruebas de color, negro con un azul 283 (Pantone), negro con el azul 284, negro con el azul 285 y negro con el azul 286. Finalmente se escogió el color 286 y el negro para hacer el duotono.



**163 FOTOGRAFÍA BÁSICA CON LA QUE SE INICIÓ EL CARTEL DE PREVENCIÓN DEL SIDA PARA LA COMUNIDAD GAY.**

Previo a lo anterior se había investigado sobre los bares, sobre la terminología de la comunidad gay y se habían visto revistas en internet enfocadas a la comunidad gay. De éstas, por su fotografía y diseño, me llamó la atención la revista GAYES de la cual retome su estilo.

Por otra parte era fundamental considerar desde el principio el texto que llevaría el cartel, hubo varias propuestas pero con las que se bocetó fueran las siguientes:

No le tengo miedo al SIDA, ¡siempre uso condón!

¿Yo miedo al SIDA?, ¡No!, siempre uso condón.

Se considero la segunda leyenda para el cartel final, pero sobre ésta se hicieron variantes. La tipografía utilizada por su grosor y sutileza fue la Bandstand, ésta combina líneas y ángulos rectos con curvas.

Conformadas ya las principales ideas, el primer elemento que se decidió agregar fueron dos signos masculinos (espada de David) entrelazados con los cuales se identifica perfectamente el concepto de una pareja homosexual. Estos elementos se complementaban por medio de color (azul y naranja) sobresaliendo el naranja para dar al cartel equilibrio tonal. Con estos también se hicieron variantes, una de las cuales enlazaba el brazo del modelo con los signos, aunque esta idea terminó descartándose.

Con los elementos mencionados se presentó el primer boceto y sobre este hicimos correcciones.

Se redujeron los símbolos entrelazado pues estos casi se salían del cartel.

En esta parte se decidió separar el texto para que quedara en tres bloques:

¿YO MIEDO AL SIDA?

No

¡SIEMPRE USO CONDÓN!

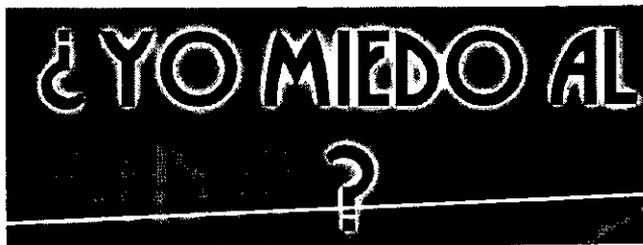
La leyenda de ¿YO MIEDO AL SIDA?, tuvo dos efectos: por una parte ¿YO MIEDO AL SIDA? se hizo en negro y tuvo un destello exterior en blanco, SIDA se trabajo en Rojo con un un efecto de luz interna para darle un poco de volumen y para dramatizar el texto.

Se cambió el efecto de degradado de la tipografía en la parte inferior (¡SIEMPRE USO CONDÓN!) haciendo esto por dentro de las letras. Aquí cabe aclarar que se utilizó el espectro tonal, con el objetivo de relacionar esa frase con la bandera gay. En esa parte del texto se hicieron dos correcciones: reacomodar el orden de los colores para lograr una mejor lectura y mover el signo de admiración de apertura al mismo nivel de los demás tipos, pues un detalle como ese puede crear un acento visual que le quite armonía al cartel.

Para otra fase de bocetaje, algo que se incluyó y que transformó el diseño fue la inclusión de una textura tipográfica como parte del fondo. Ésta estaba integrada por lugares y personas con las cuales se puede tener relaciones, con lo cual hicimos que el cartel tuviera un mensaje adicional. Para lograr el acabado final de éste también hubo varias discusiones, sobre todo porque en algunas zonas importantes del cartel quedaban palabras que era conveniente no se notaran tanto. También se hicieron pruebas de efectos de ondulado y pruebas sin éste, prevaleciendo la primera. Se le dio a la tipografía un efecto de luz exterior y el azul del texto también fue cuidado para que no afectara el cartel con contrastes excesivos.

Una parte del cartel que dio bastante problemas fue la palabra NO. Se trabajó en varias formas pero nunca llegó a ser lo suficientemente contundente. Al final quedó el texto en morado con un efecto de sombra.

Una vez diseñado el cartel, se mandó a imprimir con un plotter para entregar el dummy.



**164 TIPOGRAFÍA CON EFECTOS. EL ROJO DE SIDA REFUERZA EL HECHO DE QUE POR MEDIO DE LA SANGRE EL VIH SE TRANSMITE. LA SEGUNDA TIPOGRAFÍA NOS REMITE A LOS COLORES DE LA BANDERA GAY**



**165 TEXTURA TIPOGRÁFICA PARA EL FONDO DEL CARTEL (UTILIZACIÓN DE MENSAJES SUBLIMINALES).**

El resultado de este cartel fue muy satisfactorio pues el TDV sacó el segundo lugar en el concurso; sin embargo, si se hubieran cuidado algunos aspectos, se habría mejorado el cartel, algunos puntos importantes fueron los siguientes:

-Contraste y color: una de las cosas que más demeritó el cartel fue la alteración del color y la falta de contraste obtenida por la impresión con el plotter. El color se alteró demasiado por los procesos con los que se trabajó el cartel. Cuando trabajamos una imagen con *Photoshop*, normalmente se trabaja en el modo RGB, esto quiere decir que la imagen se modifica por medio de los colores luz (azul, rojo verde) y que en realidad se está trabajando con luz, esto debe ser de esa manera pues de lo contrario muchos filtros que se pueden aplicar con *Photoshop* se desactivan. Desafortunadamente lo que se ve en pantalla siempre sufrirá algunas alteraciones, pues la impresión se logra por medio de pigmentos y no con luz. Un punto donde más se nota el cambio del color es con la intensidad de los colores por medio del brillo. En pantalla un verde o un morado pueden ser muy luminosos e incluso hasta fosforescentes, mas cuando esto se pasa a papel en una impresión con cuatro colores (cian, amarillo, magenta y negro) los colores aparecen opacos o con poca intensidad. Una forma de corregir estos errores es seleccionando colores precisos por medio de un catálogo de pantone, en el cual se den las combinaciones específicas de color. Con esto se garantiza un estándar determinado de color, sin embargo, esto sólo se puede hacer cuando los colores están separados y no es posible cuando se trabajan imágenes fotográficas. Otra forma de ver una aproximación más real, cuando se trabaja en *Photoshop*, es utilizando una forma de visualización en forma CMYK, ésta se encuentra en el menú view, dentro del submenú preview.

Considero que una de las cosas más difíciles de controlar en una impresión es el uso del color, y aunque existen sistemas de calibración de color para los ordenadores que ayudan a controlar las modificaciones que surgen, siempre hay pequeñas variantes.

Cuando el cartel se imprimió tamaño carta en inyección de tinta, los colores quedaron saturados y la imagen tenía un impacto mayor. Cuando se hizo la impresión con un plotter al tamaño original, el contraste disminuyó notablemente por lo cual el cartel demeritó bastante. Según mi apreciación personal, el primer lugar (hecho en blanco y negro) nos ganó debido a este aspecto.

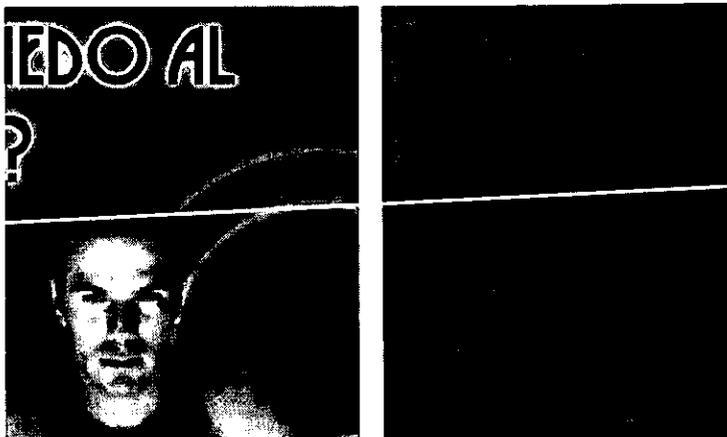
Una zona en el cartel donde se nota la modificación del color es en los signos que originalmente eran azul y naranja y terminaron con una sobrecarga de magenta.

-La tipografía con el NO: esta parte del cartel no alcanzó la solución que hubiéramos querido. El primer problema fue el color seleccionado, pues éste cambió considerablemente y en la impresión final no se nota lo suficiente.

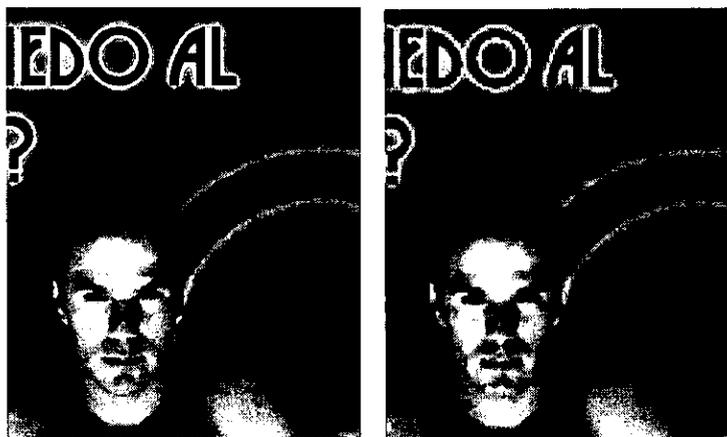
Quizá el morado utilizado no fue el apropiado. También no fue fácil la selección de la tipografía y el efecto que se pondría a ésta. Se hicieron varios bocetos unos en los cuales la tipografía aparecía como si estuviera pintada con spray en la pared, otros en los que el NO estaba carcomido, etc. Pero, por falta de tiempo, quedó subrayado y con sombra en color morado.

-Plotter: el principal problema al hacer la impresión fue que el cartel quedó muy opaco. El cartel se imprimió dos veces: una en la cual la impresión se les hecho a perder pues la tinta se corrió. En ésta el cartel estaba opaco, así que aproveché para subir el contraste del cartel. En la segunda impresión, aún con las correcciones, la intensidad de los colores no fue suficiente, pero por costos y por tiempo se entregó el dummy como había quedado.

-Archivos: otro problema en la solución del cartel fue la manipulación de la información en dos aspectos, uno en el tiempo y otro en los recursos técnicos.



**166 COMPARACIÓN DE CONTRASTE. IMAGEN IZQUIERDA CORRECTO, DERECHA INCORRECTO.**



**167 DIFERENTES TIPOS DE RESOLUCIÓN. IMAGEN IZQUIERDA A 300 DPI, APROPIADA PARA IMPRESIÓN EN OFFSET. DERECHA A 72 DPI, INCORRECTO PARA IMPRESIÓN, PERO CORRECTO PARA VISUALIZAR EN PANTALLA.**

El cartel se procesó con una computadora Macintosh 6100 AV, modelo pequeño y que sobre todo tenía dos desventajas: el procesador corría a 60 Mhz lo cual en la actualidad es muy lento y el disco duro era muy pequeño (250 Mb) por lo que, cuando se trabajó con Photoshop, se tuvieron problemas con lo que se denomina Scratch disk (parte de memoria que el programa toma de un disco de almacenamiento para poder procesar una imagen) pues se necesita por defecto cuatro veces el tamaño de la imagen usada en disco para poderla manipular, como esto no era posible se tomaron las siguientes alternativas:

Se utilizó un Scratch disk secundario, que fue una unidad de disco óptico de 230 Mb en la cual se guardó la imagen y también se aprovechó el espacio libre para procesar la imagen. Sin embargo, este espacio no era suficiente para hacer la imagen en su tamaño original (60 x 40) por lo cual se hizo a una cuarta parte de escala, pensando en que, para plottear una imagen, los archivos se pueden entregar más chicos (una cuarta parte) y al momento de imprimir se escalan. Esto está bien cuando se boceta o se entrega un dummy, pero para imprimir una imagen final es necesario dar una mejor calidad.

El archivo que se trabajó era tamaño carta con una resolución de 300 DPI (puntos por pulgada). Este tipo de archivos miden alrededor de 20 MB, pero conforme se le fueron incluyendo layer (capas de imágenes) llegó a incrementar hasta 60 ó 70 Mb. Si se hubiera trabajado el archivo a su tamaño original, hubiera medido 90 Mb y con *layers* hubiera pesado hasta 150 MB o más. Para poder procesarlo entonces, se hubiera necesitado un disco duro de por lo menos un 1 Gb o una unidad Jaz, que por costos no se podían obtener.

Al trabajar el archivo en una escala más baja, el resultado final del cartel demeritó un poco, afortunadamente en la impresión final no se notó mucho.

Si se hubiera querido entregar el archivo en sus requerimientos óptimos se habría necesitado por lo menos una semana para su procesamiento, pues se tendría que rehacer el cartel, además de que se hubiera tenido que rentar equipo.

La recomendación principal para cuando se trabaje con un programa de mapa de bits como Photoshop, que necesita muchos recursos, es que se cuente con un procesador que corra por lo menos a 200 Mhz, que el disco duro mida por lo menos 2 Gb y que se cuente en la memoria RAM al menos con 64 Mb.

.....  
.....  
.....

.....



¿YO MIEDO AL

?

¡ SIEMPRE USO CONDON !

168 IMAGEN FINAL PARA EL CARTEL DE PREVENCIÓN DEL VIH / SIDA DIRIGIDO A LA POBLACIÓN GAY

.....



.....  
.....  
.....

-----

## 6) Diseño de Cartel para el evento Lléname de Luz en la Oscuridad (Ene - Abril 99).

El último trabajo que realicé para el Taller, y que considero importante en el aspecto digital, fue un cartel que se diseñó para un desfile de modas con el objetivo de recaudar fondos para la lucha contra el SIDA.

Éste se realizó en mapa de bits con dos programas *Painter* y *Photoshop*. Técnicamente se pudo trabajar de manera apropiada y no tuvo errores técnicos por el tamaño del archivo como sucedió con el cartel del concurso.

El cartel se resolvió de manera rápida y sencilla debido a que el encargado del proyecto tenía un concepto bastante claro y contaba ya con algunas imágenes que se podrían utilizar, por lo cual prácticamente sólo se hizo un collage digital.

El fondo fue lo que se trabajó en *Painter*, debido a que este programa nos permite trabajar texturas de una manera amplia. En el caso del cartel se buscó una textura que simulara los fluidos donde se encuentran las células. Una vez realizado el fondo éste se pasó a *Photoshop*.

Los elementos más importantes del cartel son los siguientes:

En el fondo se encuentran unas sombras que se relacionan con el nombre del evento LLÉNATE DE LUZ EN LA OBSCURIDAD. Estas sombras se utilizaron porque uno de los objetivos del evento era recaudar fondos para hablar sobre el riesgo de contagio en los bares en lo que se denomina Cuarto Oscuro.

Aunado a las sombras hay una textura tipográfica en el fondo con el mismo título del evento.

Sobre estos elementos se encuentra la imagen de cuatro modelos que participarían en el evento y sobre estos se encuentra tres listones rojos de lucha contra el SIDA, uno de los cuales tiene un destello que refuerza el significado de que aún en la oscuridad un condón puede ser un destello que te proteja de la infección del VIH. Sobre el listón se encuentra el texto informativo sobre el evento.

Otros elementos secundarios fueron los créditos y los patrocinadores.

Después de entregar el cartel hubo algunos problemas para la realización del evento y éste se suspendió. Otro problema fue que se censuró el cartel original debido a las figuras desnudas que aparecían. Para la fecha en que se pospuso el evento se tuvo que rediseñar un nuevo cartel, el cual fue hecho por Angel Gutiérrez, que apoyó el trabajo del TDV.



**LLÉNATE DE LUZ EN LA  
OSCURIDAD**  
**PROTEGETE**

*Desfile de modas*  
Lo mejor de la moda mexicana

Catorce de Febrero  
Cuatro p.m.  
Disco Club Spartacus

Venta de boletos 735-15-90

**169 CARTEL UNO PARA EL EVENTO LLÉNATE DE LUZ EN LA OSCURIDAD.**

Presentado por el Comité Organizador de la Feria de la Moda

**LLÉNATE DE LUZ EN LA  
OSCURIDAD**  
**PROTEGETE**

*Desfile de modas*  
Lo mejor de la moda mexicana

Veintiocho de Mayo, 5:00 p.m.  
Disco Club Spartacus

Venta de boletos 735-15-90

**170 CARTEL DOS PARA EL EVENTO LLÉNATE DE LUZ EN LA OSCURIDAD.**

#### 4.2.4 Propuestas de trabajos inconclusos en el TDV.

Durante mi estancia en el TDV pocas fueron las propuestas planteadas por mi que se llegaron a realizar. Esto debido a varios factores: falta de concepto, temáticas poco convincentes o fuera de la del Taller, falta de financiamiento, poco tiempo y prioridad a los proyectos originados por Antonio.

Cuando inicié mi trabajo de tesis surgieron varios proyectos, los cuales quedaron inconclusos pero que vale la pena mencionar:

Estas propuestas tenían una relación directa con la lucha contra el SIDA pero retomando personajes de los comics, pues mi trabajo se había orientado hacia este rubro varios años atrás. Los trabajos pretendían readaptar las características de varios personajes con temas relacionados con el SIDA.

Se escogió el tema del cómic debido a que en las últimas décadas su lenguaje se ha transformado y ha influido en la cultura popular, primordialmente en los jóvenes. Por esta razón creía que era apropiado conjuntar el tema del VIH/SIDA con personajes que los jóvenes pudieran identificar y que de cierta manera tienen una ética como ejemplo a seguir.

Por otra parte, gran mayoría de los jóvenes están poco o mal informados acerca de la problemática del VIH/SIDA y, no sólo eso, también acerca de las relaciones sexuales, con lo cual se pretendía informarlos sobre estos temas utilizando un lenguaje que les es común y significativo.

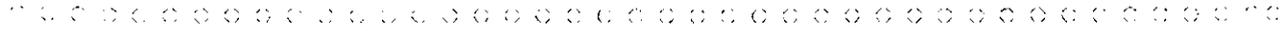
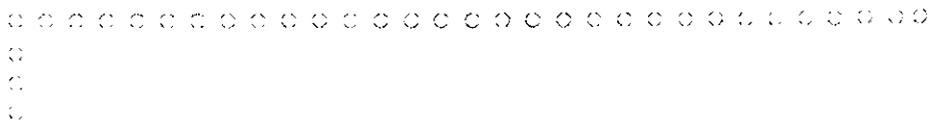
En un principio se planteó hacer una serie de tarjetas similares a las que se habían hecho anteriormente, pero en esta ocasión por medio de ilustraciones, para esto se eligieron diferentes temas:

- Origen del SIDA
- Cero positivo
- Abstinencia
- Sexo seguro
- Condón masculino
- Condón femenino
- Irresponsabilidad
- Enfermo en etapa terminal

Se hizo una lista de varios personajes de DC comics y Marvel y después de cada uno de estos se relacionó con alguno de los temas escogidos.

En un principio se pensó hacer todas las ilustraciones con la técnica aerográfica, técnica con la que he desarrollado mi trabajo plástico. Sin embargo, conforme se fue desarrollando el proyecto hubo varias alteraciones: se decidió hacer las tarjetas pero no sólo con una técnica, al aerógrafo se le sumaría la fotografía, técnicas tradicionales (oleo), el trabajo digital y las técnicas mixtas.

Después el proyecto volvió a sufrir alteraciones y se pensó en hacer una cartel u obra monumental, dos ilustraciones con aerógrafo y dos con la computadora. Finalmente la última propuesta fue hacer sólo una obra monumental bocetada de manera digital como ya lo había hecho en trabajos anteriores.



Martinez Cedeño Victor Hugo	Tema1	Tema2	Tema3	Tema4	Tema5	Tema6	Tema7	Tema 8
Tabla de personajes, temas plasticos y sus relaciones	Origen del SIDA	Cero positivo	Abstinen- cia	Sexo seguro	Condón masculino	Condón femenino	Irresponsa- bilidad	Enfermo en etapa terminal
Titania								
Mujer Maravilla								
Storm								
Guasón								
Gatubela								
Dos caras								
Lex Luthor								
Venom								
Carnage								
Capitán America								
Morbis								
Tarzan								
Superman								
Superboy								
Superchica								
La mole								
Jubilo								
Javier								
Wolverine								
Spiderman								
Gata Negra								
Carroña								
Ghost Rider								
Gambit								
Lobo								
Batman								
Robin								

171 LISTA DE PERSONAJES Y TEMAS Y SU RELACIÓN POSIBLE CON EL VIH/SIDA.



De las propuestas más adelantadas menciono las siguientes:

1) El origen del SIDA:

Para este tema se utilizó la figura de Tarzan, debido a su relación con una de las probables teorías del origen del SIDA: se ha observado que el mono verde vive con el virus de VIH en su sangre, por lo cual se cree que uno de los probables orígenes del SIDA haya sido por una herida que haya sufrido un humano a causa de un mono. Para tocar el origen del SIDA, Tarzan, el hombre mono, fue el personaje indicado.

Para la realización de esta imagen se aplicó la metodología del diseño (ver apéndice), se investigó la historia del personaje y de internet se bajaron imágenes tanto de portadas de comics, como de series y carteles sobre el personaje, a su vez también se buscaron imágenes de diferentes tipos de monos.

Una vez que se tenía la información suficiente surgió la idea de mezclar una obra de Frida Kahlo con una de las imágenes bajada de internet.

Para hacer el boceto se utilizó la computadora con Photoshop y una vez que se tenía un boceto contundente se imprimió para después realizar la obra con la técnica aerográfica, proceso en el que se quedó la imagen, faltando únicamente el retoque y la definición final del rostro y otras partes.

Esta ilustración fue la más adelantada, pero en el Taller la rechazó, básicamente porque Antonio consideró que le hacía falta calidad técnica. La imagen se le entregó a Israel para que la trabajara y arreglara las deficiencias, pero por carga de trabajo nunca fue modificada.



172 SERIE DE IMÁGENES Y BOCETOS UTILIZADOS EN LA PREPARACIÓN DEL TEMA: ORIGEN DEL SIDA.



173 ORIGEN DEL SIDA. IMAGEN EN PROCESO TRATADA CON LA TÉCNICA AEROGRÁFICA.

## 2) Uso de condón masculino.

El personaje a utilizar fue el Capitán América. Creado en 1940, momento en el que el mundo estaba en guerra, este personaje está ligado estrechamente al ejército y a la lucha, para prevenir y defender los más grandes ideales de la humanidad usando su escudo indestructible.

Es sabido que el condón masculino es como un escudo que protege tanto del contagio por VIH, como de enfermedades venéreas y el embarazo. Haciendo una analogía el escudo del Capitán América es ese condón que poco a poco se ha convertido en una de las mejores alternativas en la prevención del SIDA. Y quien mejor que el Capitán América, esa leyenda del cómic, para demostrar que aunque el sexo tiene su riesgo podemos luchar por medio de un escudo contra el SIDA impidiendo que nuestro cuerpo se infecte del VIH.

Al inicio se usaron varios personajes sobre un fondo obtenido de imágenes del microscopio de células infectadas con el VIH. El Capitán sostenía su escudo en varias posiciones mientras lo atacaban, al final extendía una mano al Hombre Araña que se encuentra en el piso, mientras en el fondo se encontraba Carnage, personaje escogido para representar el VIH. Esta imagen no fue contundente y terminó alterándose. El siguiente boceto presentaba al Capitán América con su escudo protegiéndose de diferentes ataques. Se hizo una impresión y se calcó la figura y después se modificó, añadiéndoles varios esquemas del VIH simulando proyectiles.

Esta ilustración sólo se quedó en la etapa de boceto a lápiz y se trabajó un poco con el aerógrafo.



**174 BOCETO PREVIO PARA EL TEMA DEL USO DEL CONDÓN MASCULINO. ESTA IMAGEN FUE SUSTITUIDA DEBIDO A QUE PRESENTABA DEMASIADAS FIGURAS PERO NO SE REFORZABA EL TEMA.**



**175 USO DEL CONDÓN MASCULINO. ESTA IMAGEN FUE SELECCIONADA PARA SER MODIFICADA EN ALGUNOS ASPECTOS Y ASÍ CONJUNTAR EL PERSONAJE CON EL TEMA. BASICAMENTE SE DEBERÍA SUSTITUIR LOS PROYECTILES POR ESQUEMAS DEL VIH Y EN LA PARTE INFERIOR SE PONDRÍA A CARNAGE, PERSONAJE ALEGIDO PARA REPRESENTAR EL VIH/SIDA.**

3.- Abstinencia.

Para este tema se pensó en Superman y La Mujer Maravilla. Estos dos personajes son de los más clásicos, ambos regidos por una larga e interminable lista de principios éticos que representan perfectamente la abstinencia. Por un lado Superman ha sido siempre un ejemplo de lucha para los demás superheroes, es por eso que se toma como ejemplo de castidad y perfección. La Mujer Maravilla o mejor conocida como Diana tiene significados más anti-gueros. Como diosa, Diana es la reina de la caza, entregada a esta labor masculina acabó por volverse muy insensible. Ningún pretendiente logró su amor, es por eso que se le ha otorgado el sobrenombre de casta y era ideal para representar la abstinencia.

Para esta imagen sólo se habían seleccionado las imágenes que se utilizarían y se habían empezado a retocar con la computadora.



176 BOCETO PREVIO PARA EL TEMA DE LA ABSTINENCIA.



177 BOCETO PREVIO PARA EL TEMA DE SEROPOSITIVO.

#### 4.- Seropositivo.

Los personajes a utilizar para este tema fueron en general los hombres X: Javier, Titania y Bestia. Durante la existencia del SIDA se han creado una gran cantidad de asociaciones en lucha y en ayuda a las personas infectadas. Los seropositivos son personas que tienen detectado el VIH pero que aún no han desarrollado la enfermedad. Tanto los enfermos como los seropositivos, han sido las personas que más se han preocupado por ayudar en la lucha y prevención. En este caso se hizo una analogía entre las características de los mutantes y el VIH: los mutantes son personajes que aunque tienen habilidades extraordinarias, buscan llevar una vida normal, un seropositivo también quiere llevar una vida normal. en este caso el Profesor Javier, director y maestro de los hombres X, era el representante de los seropositivos; en los cómics se ha preocupado por hacer que los mutantes tengan una mejor vida, en la imagen él se preocuparía de que los infectados por el VIH tengan una mejor vida. Titania representaría a todas esas personas que han cuidado a los enfermos de SIDA y finalmente Bestia, el mutante más inteligente representaría el esfuerzo que se hace día con día para dar una solución a esta enfermedad.

En esta imagen apenas se empezaba el collage digital para la imagen.

#### 5.- Imagen final.

Dentro de las modificaciones que sufrió el proyecto se decidió hacer sólo una imagen que sería un cuadro monumental. Se bocetó con la computadora y se incluía nuevamente a Carnage como el VIH, Spiderman representaba el control del condón por medio de su telaraña y finalmente un niño en el fondo sorprendido al mirar un condón enorme realizado por medio de telaraña.

Esta imagen se terminó en su bocetaje, pero se quedó simplemente en la idea.



Para concluir con este capítulo considero que mi estancia en el TDV fue productiva, aunque tomó mucho tiempo el empezar a proponer imagen.

Las expectativas para mi futuro en el TDV hubieran sido continuar con el trabajo de diseño e incorporar por completo el uso del retoque digital en la obra del Taller. Desafortunadamente, con la desintegración, ahora sólo se harán colaboraciones en conjunto en algunas ocasiones, dejando atrás el trabajo colectivo.

Los proyectos inconclusos quedarán así y si fuera el caso se propondrán nuevos temas y nuevas formas debido a que mi trabajo personal ha evolucionado y dejado atrás la utilización del cómic (principalmente norteamericano) y la figura humana ahora encuentra una forma más sintética basada en líneas orgánicas y cuerpos deformados.

En cuanto a la tecnología, considero al pixel como el medio idóneo para la solución de todas las imágenes y sólo si los formatos fueran demasiado grandes la utilización del acrílico aplicado con pincel y aerógrafo sería justificable.



## Índice de ilustraciones del capítulo 3:

- 135 -Víctor Martínez. Portada: Collage ilustración digital del Che con cartel Celebra con Orgullo las Tradiciones Mexicanas.
- 136 -Taller Documentación Visual. Cartel para el ciclo de conferencias Los Caminos de la Violencia en Chapingo. México, 1996.
- 137 -Taller Documentación Visual. Cartel II para el ciclo de conferencias Los Caminos de la Violencia en Chapingo. México, 1996.
- 138 -Taller Documentación Visual. Diseño de sobre para tarjetas. México, 1996.
- 139 -Taller Documentación Visual. Frente de postal para el ciclo de conferencias sobre la Violencia realizadas en Chapingo. México, 1996.
- 140 -Taller Documentación Visual. Vuelta de postal para el ciclo de conferencias sobre la Violencia realizadas en Chapingo. México, 1996.
- 141 -Taller Documentación Visual. Serie de tarjetas con la temática del SIDA. México, 1997.
- 142-143 -Taller Documentación Visual. Frente y vuelta de la invitación Exposición Portátil para los Caminos de la Violencia en Chilpancingo, Guerrero. México, 1997.
- 144 -Taller Documentación Visual. Frente de la invitación para la exposición "Los niños y los Homosexuales Viviendo en un Mundo con SIDA". México, 1997.
- 145 -Víctor Martínez. Ilustración digital: Esquema VIH y la Tierra. México, 1997.
- 146 -Taller Documentación Visual. Diseño de la cabeza para la invitación para la exposición Los niños y los Homosexuales Viviendo en un Mundo con SIDA. México, 1997.
- 147 -Taller Documentación Visual. Vuelta (interiores) de la invitación para la exposición Los niños y los Homosexuales Viviendo en un Mundo con SIDA. México, 1997.
- 148 -Taller Documentación Visual. Cartel para la exposición Vivendo en un Mundo con SIDA realizada en el Museo Casa de León Trotsky. México, 1997.
- 149 -Taller Documentación Visual. Cartel para el Primer Curso de Actualización sobre el VIH/SIDA para Trabajadores de la Salud. México, 1998.
- 150-151-152 -Taller Documentación Visual. Diseño final de la imagen para el Proyecto Nación Mexicana Más Allá de las Fronteras. México, 1996.
- 153 -Víctor Martínez. Bocetos originales trazados con lápiz y plumón para la parte central del Cartel para los Consulados de México en Estados Unidos, para elebrar las tradlcones mexicanas. México, 1995.
- 154 -TDV / Víctor Miz: Cartel para los consulados de México en Estados Unidos, para celebrar las tradlcones mexicanas. México, 1995.
- 155 -Taller documentación Visual. Tarjetas de presentación del TDV. México, 1995.
- 156 -Taller documentación Visual. Compaginado para la exposición "Che Guevara's Day of the Dead". México, 1997.
- 157 -Taller documentación Visual. Diseño de invitación para la exposición Viviendo en un Mundo con SIDA en el Museo Casa de León Trotsky. México, 1997.
- 158, 159, 160, 161 -Taller documentación Visual. Fragmentos de cortinillas para video retrospectivo del TDV. México, 1997.
- 162 -Taller documentación Visual. Diseño de cartel para la obra de teatro: La Cura de Gustavo Thomas presentada en Roma Teatro. México, 1998.
- 163 -Taller documentación Visual. Fotografía. México, 1998.
- 164, 165, 166, 167 -Taller documentación Visual. Fotografía. México, 1998.
- 168 -Taller documentación Visual. Cartel de Prevención del VIH / SIDA Dirigido a la Población Gay. México, 1998.
- 169 -Taller documentación Visual. Cartel para el evento Lléname de Luz en la Oscuridad. Versión 1. México, 1999.
- 170 -Taller documentación Visual. Cartel para el evento Lléname de Luz en la Oscuridad. Versión 2. México, 1999.
- 171 Lista de personajes y temas.
- 172 Serie de imágenes y bocetos utilizados en la preparación del tema: Origen del SIDA.
- 173 Víctor Martínez. Origen del SIDA. Imagen en proceso. México, 1997-98.
- 174 Boceto para el tema del Uso del Condón Masculino. México, 1997-98.



175 Marvel comics. DC versus Marvel. No. 1. Editorial Vid. Ilustración de la página 7. México, 1997.

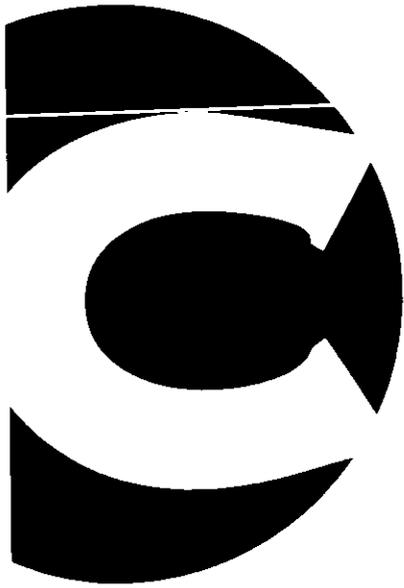
176 -Víctor Martínez. Boceto previo para el tema de la Abstinencia. Extraído de la seri Kingdome come. México, 1997.

177 -Víctor Martínez. Boceto previo para el tema de Seropositivo extraído de revistas. Extractos de cómics de Marvel México, 1997.

178 -Víctor Martínez. Boceto previo para imagen monumental trabajada con Photoshop. Extractos de cómics de Marvel México, 1997-98.

179 -Víctor Martínez. Figuras humanas realizadas con lápiz de grafito. México, 2000.





## **CONCLUSIÓN**



## CONCLUSIONES:

Empezaré por dar una respuesta a las preguntas iniciales incluidas en la introducción.

La primera es: ¿realmente el arte está dividido y existe uno con más valor, la pintura, y otro con menor valor, el diseño?

La primera afirmación que haré es que el diseño es arte y tiene el mismo valor que la pintura, pues ambos procesos llevan a la creación de objetos cargados de imaginación, creatividad y conocimiento, es decir objetos artísticos.

Para reafirmar lo anterior veamos los siguientes ejemplos:

El diseño de General Electric, presentado en el capítulo uno, es una imagen que ha sido vista por más de un siglo y que al observarla nos transmite un cumulo de ideas y sensaciones que hacen inmediatamente reconocible a la marca. Considero que es un elemento representativo de lo que el Art Noveau fue.

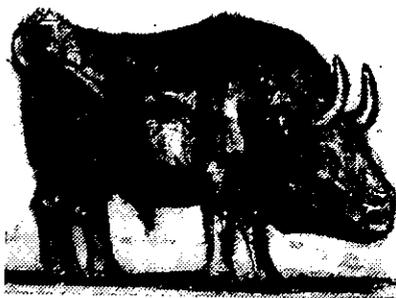


C.I.L. 1 LOGOTIPO DE GENERAL ELECTRIC.

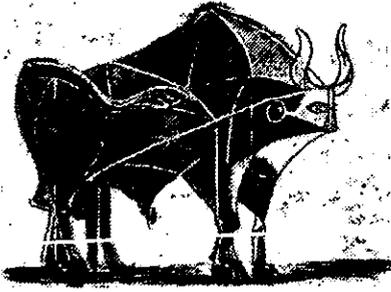
Por otro lado veamos los ejemplos siguientes en los que Picasso de una obra figurativa fue trasformando la forma hasta llegar a un nivel de síntesis extraordinario.

En éstos es difícil discernir cual de todas tiene un valor artístico superior, pero la última por ser el final de un proceso creativo representa significativamente a todas las demás.

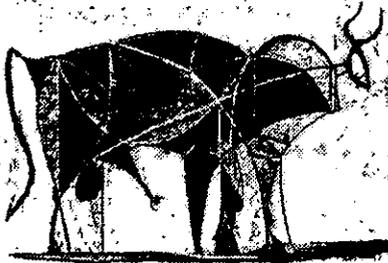
Lo mismo pasa en el diseño, al proyectar una imagen corporativa, el signo obtenido se convierte en un símbolo que define y representa un proceso conceptual, creativo e imaginativo en su máximo valor.



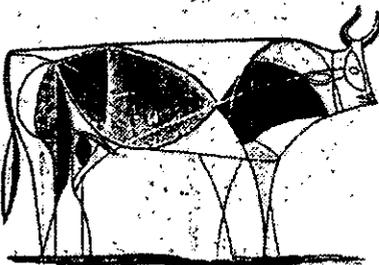
C.I.L. 2 EL TORO, 12 DE DICIEMBRE DE 1945, SEGUNDO ESTADO.



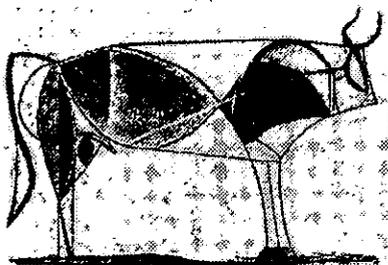
**C.I.L. 3 EL TORO, 24 DE DICIEMBRE DE 1945, QUINTO ESTADO.**



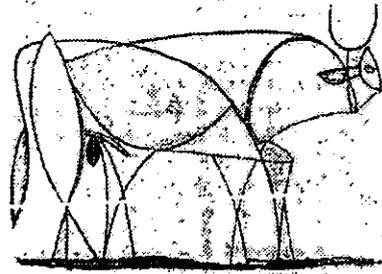
**C.I.L. 4 EL TORO, 26 DE DICIEMBRE DE 1945, SEXTO ESTADO.**



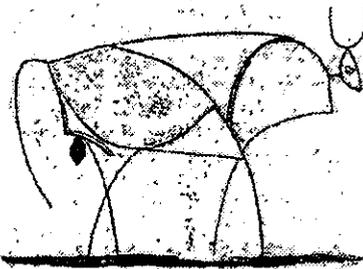
**C.I.L. 5 EL TORO, 28 DE DICIEMBRE DE 1945, SÉPTIMO ESTADO.**



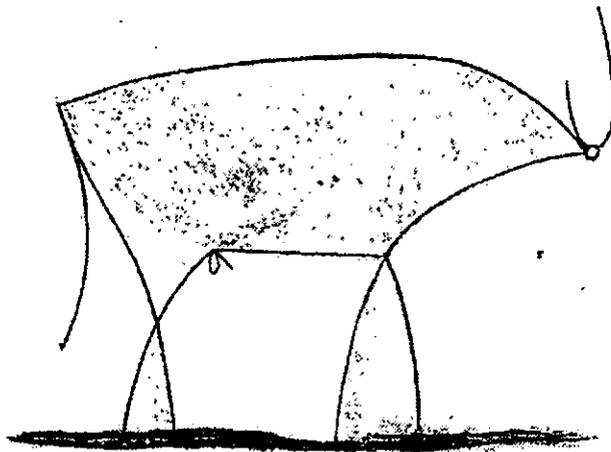
**C.I.L. 6 EL TORO, 2 DE ENERO DE 1946, OCTAVO ESTADO.**



**C.I.L. 7 EL TORO, 5 DE ENERO DE 1946, NOVENO ESTADO.**



**C.I.L. 8 EL TORO, 10 DE ENERO DE 1946, DÉCIMO ESTADO.**



**C.I.L. 9 EL TORO, 17 DE ENERO DE 1946, UNDÉCIMO ESTADO.**

Por otra parte en la historia del arte son numerosos los artistas que han combinado la pintura con el diseño o viceversa. Los carteles de Toulouse Lautrec son otro ejemplo de la conjunción entre la plástica y la gráfica que ha trascendido en el ámbito del arte.



C.I.L. 10 CARTEL DE TOULOUSE LAUTREC PARA EL MOLINO ROJO.

Finalmente un ejemplo comparativo más reciente:

Keith Haring<sub>c1</sub> y AXTEL<sub>c2</sub>

La obra de Keith Haring tiene como denominador la síntesis de figuras.

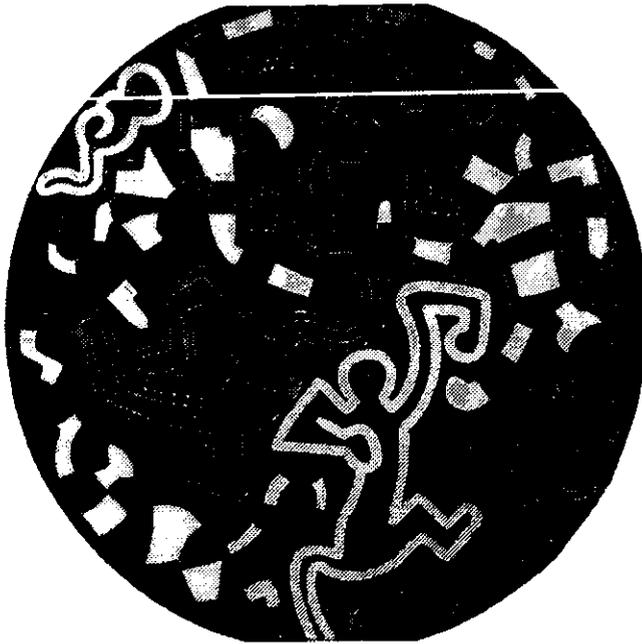
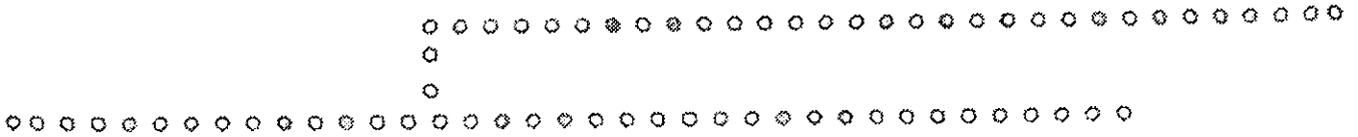
En el ejemplo de la página C5, se presenta una obra de Haring y la imagen corporativa de AXTEL. En la síntesis y la transformación de la forma ambas están en niveles similares. Sin embargo, por el sólo hecho de que la imagen de AXTEL se reproduce de manera masiva en carteles publicitarios, muchos demeritan el trabajo artístico del diseñador y valoran más la pintura por su carácter de obra única e irrepetible haciendo a un lado la importancia de la propuesta visual, prevaleciendo más el valor de cambio de la pintura que el valor de uso del diseño.

Ahora bien cabe preguntarse que objetivo es el que debemos tomar de manera personal como criterio, un valor comercial o el valor cultural de cualquier imagen. En ambos casos, en la pintura y el diseño, estos dos factores existen, pero quizá está más marcado en el diseño.

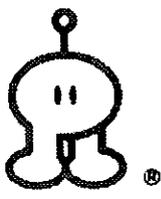
c4

c1 Keith Haring Artista norteamericano nacido el 4 de mayo de 1958 en Kutztown, Pensilvania y muerto en 1990 en Nueva York en 1990. Influenciado por el trabajo de artistas como Andy Warhol. Los elementos centrales de su estilo es el vocabulario de formas abstractas, interconectadas y pequeñas.

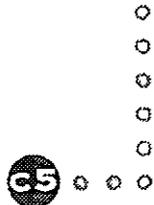
c2 AXTEL: empresa mexicana de telecomunicaciones.



C.I.L. 11 KEITH HARING: ROMPEZABEZAS DE MONOS.

**AXtel** 

C.I.L. 12 IMAGEN CORPORATIVA DE AXTEL.



Y si de objetos bellos fuera necesario hablar basta con dar una mirada al diseño de los productos de Apple, en los cuales la forma es armónica, suave y sutil.



Navega por internet a bordo del mejor crucero.

 Think different

C.I.L. 13 ANUNCIO DE APPLE PARA LA COMPUTADORA IMAC.



iMac para llevar.  
Presentando iBook.

C.I.L. 14 ANUNCIO DE APPLE PARA LA COMPUTADORA PORTÁTIL IBOOK.

Con esto afirmo que en mi trabajo la labor plástica y la gráfica van tomadas de la mano, la única diferencia es que en el caso del diseño me debo de ajustar a una necesidad específica planteada por un cliente. En el caso de la plástica (de manera general) tengo la libertad de escoger la temática. Como diseñador soy un puente entre el emisor original (cliente) y el receptor, como pintor se es el emisor siempre. Sin embargo, en ambos casos siempre surge lo estético pues la imagen esta alterando nuestro sentidos y las sensaciones que percibimos por medio de éstos.

Considero que estas diferencias surgen en un primer aspecto con la invención de la imprenta, debido a que los escribanos, considerados como artistas, (según Philip Meggs), se convierten en ese momento en formadores y diseñadores de tipografía para losincunables. Posteriormente, la diferencia se incrementaría en el momento en que surge la idea de la creación del arte para satisfacer las necesidades del artista y no las de la Iglesia, reyes o en general un cliente. En la actualidad esa diferencia sigue vigente pero podemos ver que desde el Arte Pop coin-

cide en repetidas ocasiones que un diseñador crea obra plástica o viceversa. como es el caso de Andy warhol, Roy Lichtenstein, Victor Vasarely y más rcientemente Vicente Rojo

Para concluir, no hay razón alguna para decir si una obra tiene mayor o menor valor, en dado caso si se quiere comparar una obra con otra habría que analizar ambas profundamente, para entender tanto al artista como al trabajo. Un buen parámetro puede ser considerar el tipo de sensaciones que me produce la obra.

Contestando a la pregunta: ¿Se pueden conjuntar o utilizar simultáneamente el diseño y la pintura?

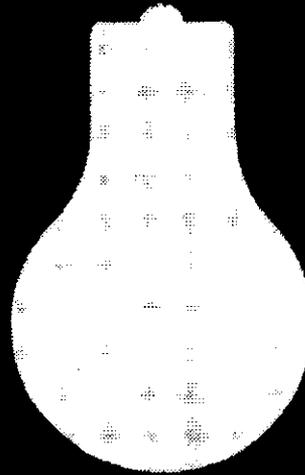
Considero sin ninguna duda que sí, basta con mirar los trabajos gráficos presentados en el capítulo dos, en los cuales desde la Bauhaus, ingenieros, pintores, diseñadores y arquitectos buscan en la enseñanza conjuntar el arte y el oficio para que el conocimiento sea integral.

Desde entonces, en la historia del arte, hemos visto en

repetidas ocasiones cómo el pintor es diseñador o al revés. Como ejemplo puedo mencionar a dos diseñadores:

-Felix Beltrán.<sup>c3</sup>

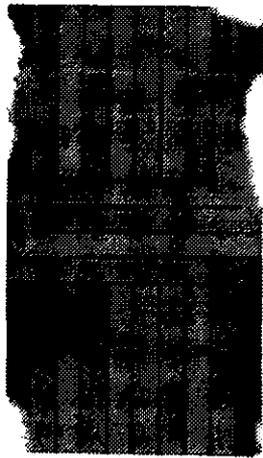
## SOLO LA NECESARIA



C.I.L. 15 CARTEL DE FELIX BELTRÁN PARA LA CFE QUE PROMUEVE EL AHORRO DE ENERGÍA.

c7

c.3 -Felix Beltrán: Diseñador nacido en la Habana en 1938. En 1956 viaja a Estados Unidos donde estudió diseño, pintura, dibujo y litografía. 1962 regresa a Cuba donde trabaja como asesor y donde más adelante empieza su labor didáctica. Desde 1963 a la fecha su obra se ha difundido en múltiples exposiciones como lo hizo en el pabellón cubano en la EXPO 67, en Montreal. En 1984 cambia su nacionalidad a la mexicana y hasta la fecha es una de los máximos exponentes del diseño.

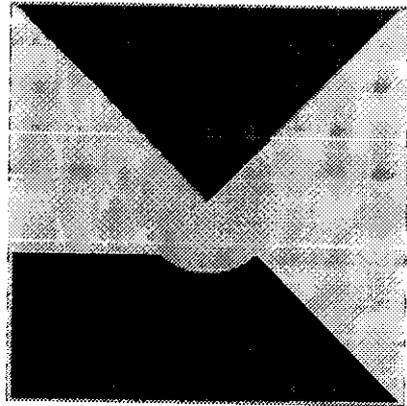


**C.I.L. 16 OBRA PLÁSTICA DE FELIX BELTRÁN.**

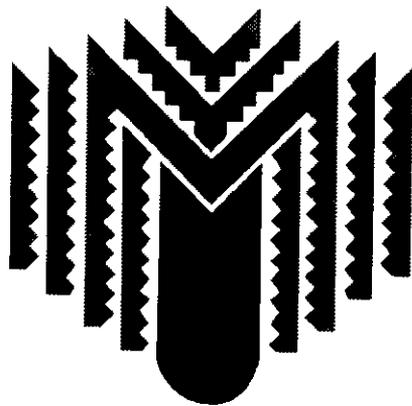
Hace unos años, en una visita que Beltrán realizó al Taller del maestro Antonio Salazar, mencionaba que en ese momento sugería que los diseñadores e ilustradores también optaran por la realización plástica, pues, cuando se llega a ser reconocido, la pintura llega a ser mejor pagada que todo un año de trabajo de diseño.

Yo coincido con Beltrán al sugerir que además de tener proyectos de diseño, siempre manteníamos proyectos personales para la experimentación, ya sean éstos ilustrativos, pictóricos, digitales, etc.

Otro ejemplo de un diseñador que se ha preocupado por desarrollar a la par la plástica y el diseño es Vicente Rojo.<sup>C4</sup>



**C.I.L. 17 VICENTE ROJO: IMAGEN GRÁFICA PARA EL SALON DE LOS 16.**



**C.I.L. 18 VICENTE ROJO: IMAGEN GRÁFICA PARA LA PARTICIPACIÓN DE MÉXICO EN LA FERIA INTERNACIONAL DEL LIBRO DE FRANKFURT.**

C.4 Vicente Rojo nació en Barcelona, España, en 1932. De 1949 realizó estudios de dibujo, cerámica y escultura. Llegó a México, donde su padre residía como refugiado. De 1950 al 1956 realiza estudios de pintura y hace sus primeros diseños. Más adelante colabora en instituciones como el INBA y la UNAM. Un lugar donde consolidó su expresión gráfica fue en la Imprenta Madero. Vicente Rojo es uno de los grandes exponentes dentro del diseño en México y su obra se ha difundido en múltiples exposiciones internacionales

Con los ejemplos anteriores es evidente que el diseño y la pintura tienen la cualidad de enriquecer mutuamente sus manifestaciones.

Ahora bien, el diseño a la pintura puede aportarle un gran beneficio en el aspecto metodológico. El diseñador debido a las necesidades de resolver problemas específicos está acostumbrado a realizar una serie de pasos que le dan secuencialidad y orden a su trabajo.

Si los pasos del diseño se aplican a la plástica el proceso artístico podrá ser más eficiente. Podremos hacer que el mensaje sea entendido con mayor exactitud, probablemente no más fácil, pero sí de manera más precisa. Esto no es nuevo, pero si poco utilizado, ejemplos de artistas que han utilizado métodos sistémicos recurriendo inclusive a las matemáticas son: Johann Sebastian Bach<sup>c6</sup>, Maurits Cornelie Escher y Kurt Gödel.<sup>c6</sup>

En cuanto a la conclusión de si el trabajo colectivo beneficia al arte y si con éste el artista adquiere un compromiso con su sociedad, sólo basta mirar las manifestaciones artísticas que nos

legaron los muralistas. Definitivamente un proceso colectivo generará un cúmulo de mayores alternativas que se conjuntan al final en la imagen.

Mi experiencia en el trabajo colectivo amplió mis expectativas gráficas y permitió difundir de manera extensa la labor que llevé a cabo de 1995 a 1997. Es muy satisfactorio cuando a través de la integración de pensamientos se llega a la resolución de una obra de alta calidad. Creo que como realizador gráfico no hay nada mejor que observar la reacción de la gente frente a nuestro producto, y más cuando estás transmitiendo un mensaje significativo para la prevención de una enfermedad tan grave como el SIDA.

Ahora bien, el trabajo colectivo no es una tarea sencilla, el primer problema surge con la diversidad de opiniones, no es nada fácil llegar a consolidar entre varias personas una imagen. Creo que en el caso del TDV lo anterior era notorio e incluso, desde 1997, en el Taller no hubo una integración total de los miembros que lo conformábamos. Sin embargo, sí existía un nivel alto de especialización.

Quizá el principal punto de partida del problema mencionado era la falta de ingresos de los miembros más jóvenes. Prácticamente, Israel Mora, Francisco Marcial y yo éramos un tipo de obrero del arte. Esto, por una parte, aportaba la ventaja de que la temática del Taller no se diversificara y que Antonio planteara las metas más importantes del grupo. Por otra parte lo anterior ponía en desventaja a los otros miembros en el momento de aportar ideas o generar proyectos. Además, si estos proyectos no tenían el planteamiento teórico adecuado y la técnica no era lo suficientemente buena éstos terminaban por ser desechados.



C.6 Johann Sebastian Bach: Uno de los más grandes compositores de la música clásica de todos los tiempos. Nació en Eisenach en 1685 y murió en Leipzig en 1750.

C.7. Kurt Gödel (1906-1978): matemático y lógico. Mostró que hay problemas que no pueden ser resueltos por ningún conjunto de órdenes ni procedimientos; para estos problemas deben extender conjuntos de axiomas.

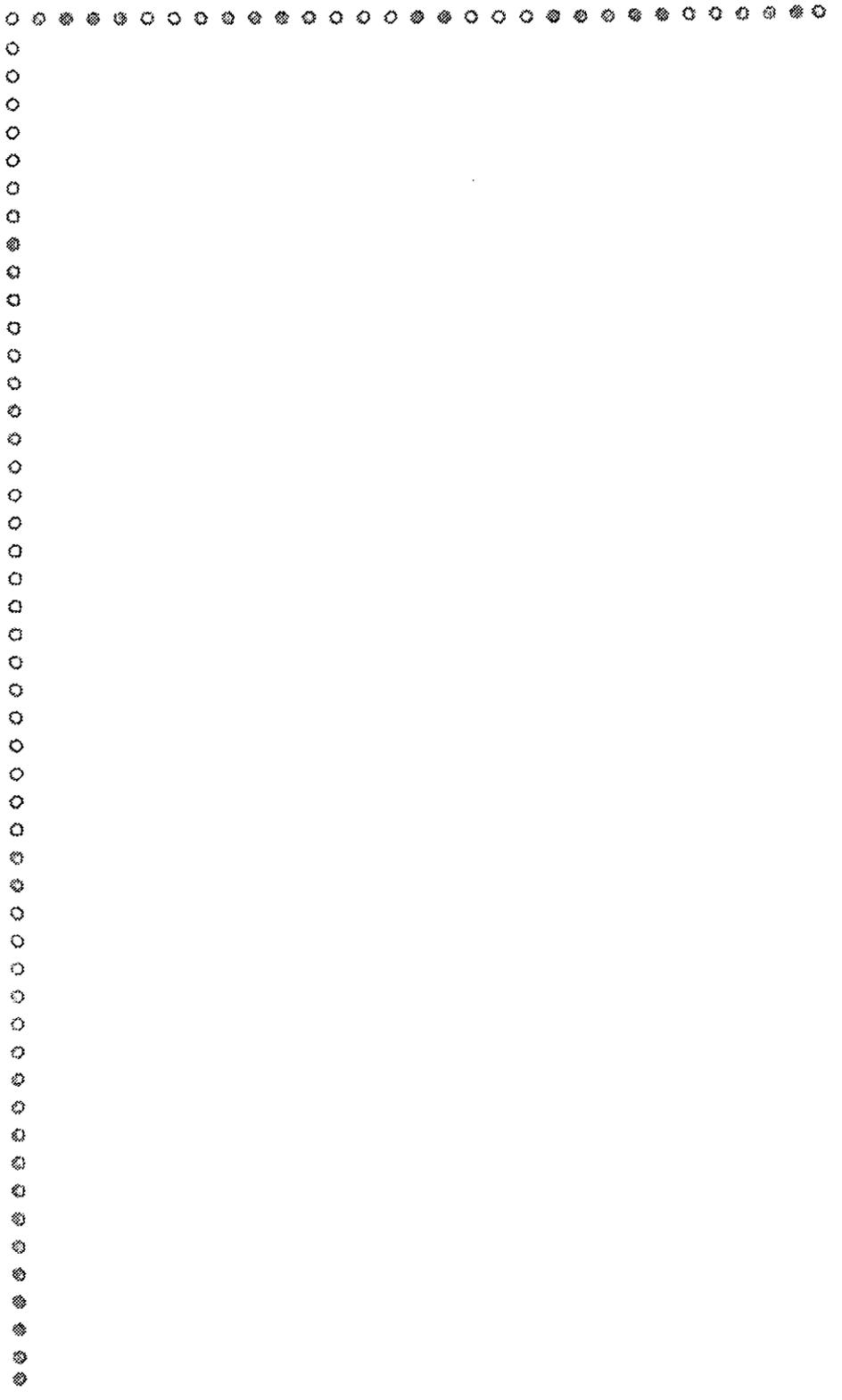
Recuerdo que en más de una ocasión, ideas que llegué a generar para algún proyecto fueron desechadas, tanto por los motivos antes mencionados como por las dificultades tecnológicas que estos planteaban. Como ejemplo recuerdo una de mis primeras ideas para un cartel para el día internacional de lucha contra el SIDA: ese proyecto planteaba la toma fotográfica de varias manos con guantes que serían de todo tipo (de pies!, de lana, de latex de algodón, etc), y una mano en el centro al descubierto con una maqueta del virus, esto con el objetivo de simular que sin el uso del condón nos encontramos desprotegidos. La idea no era mala pero, en ese momento, para la realización de la imagen se hubiera tenido que invertir demasiado en la creación de un ciclorama, en guantes, modelos, fotógrafo, etc. y por esta cuestión la idea desapareció. Quizá ahora con la ventaja del collage digital esa obra se podría realizar más rápido, más fácil y de manera más económica.

Aun cuando un proyecto era realizado, detrás de este había un larga lista de ideas que eran descartadas. El ejemplo lo vemos en la imagen realizada para la exposición "Che Guevara's Day of the Dead", de la cual se habló en el capítulo cuatro.

Mi propuesta desde el momento que ingresé, se inclinaba a la implementación de los medios digitales para la transformación de la obra. Ésta pretendía ser realizada en dos fases: la primera por medio del diseño, en la cual sí se logró el objetivo. Sin embargo, en la segunda fase, la cual pretendía la manipulación de las imágenes del Taller, sólo se llegó a un par de experimentaciones debido a la poca aceptación e interés que los otros miembros mostraban hacia la utilización de los medios digitales en la obra del TDV, quizá por desconocimiento de éstos o por falta de presupuesto.

Considero una lástima que la desintegración del TDV haya frenado la implementación de la manipulación digital. Para un futuro es probable que algunos miembros colaboremos en este aspecto, pues ahora no sólo un integrante es el que cuenta con equipo y ya somos varios los interesados en esta evolución.

Concluyendo sobre el trabajo colectivo, este es muy importante durante la evolución y carrera de cualquier artista, da la oportunidad de ampliar el conocimiento y especializar las tareas; sin embargo, aunque se pertenezca a un grupo, sugiero no abandonar la realización plástica individual.



### Indice de ilustraciones del capítulo 3:

C.I.L. 1 -MEGGS, PHILIP B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p. 266. Fig 14.39. Logotipo de General Electric.

C.I.L. 2 a C.I.L. 9 -Catálogo: Toros y toreros del Museo Picasso en París; Editorial Electa; Barcelon 1993; p.p. 196 y 197.

C.I.L. 10 -MEGGS, PHILIP B; Historia del diseño gráfico; Editorial Trillas; México 1991; p.p. 261. Fig 14.31. Cartel de Toulouse Lautrec para el Molino rojo.

C.I.L. 11 -The 20th century art book; Editorial Phaidon; Hong Kong, 1996; p.p. 189. Keith haring; Monkey puzzle.

C.I.L. 12 -<http://www.axtel.com.mx/> Imagen corporativa de AXTEL

C.I.L. 13 -<http://www.apple.com.mx/> Anuncio de Apple para la computadora Imac.

C.I.L. 14 -<http://www.apple.com.mx/> Anuncio de Apple para la computadora portátil Ibook.

C.I.L. 15 - Revista: Curso de Diseño Gráfico, no. 97. Editorial Educar. Felix Beltrán: cartel para la CFE.

C.I.L. 16 -<http://140.148.1.55/megram/IMVBELT/BELT08.JPG> Obra plástica de Felix Beltrán.

C.I.L. 17 -<http://cvc.cervantes.es/actcult/vrojo/imagenes/salon16B2B4.jpg> Vicente Rojo: Imagen gráfica para el salon de los 16.

C.I.L. 18 -<http://cvc.cervantes.es/actcult/vrojo/imagenes/salon16B2B4.jpg> Vicente Rojo: Imagen gráfica para la participación de México en la Feria Internacional del Libro de Frankfurt.





## A. 1 LA METODOLOGÍA DEL DISEÑO.

Para resolver los problemas específicos de comunicación visual, de manera macrosocial o interpersonal, el diseño gráfico debe aplicar un método; es decir, una serie de pasos que nos ayuden a encontrar una solución óptima para cualquier problema planteado.

Desde la revolución industrial han surgido planteamientos que sugieren una metodología del diseño: desde las relacionadas con métodos psicológicos o freudianos o las que tienen influencia de las vanguardias, teorías de escuelas como la Bauhaus o la de Ulm hasta las que se ligan directamente con el método científico.

Sin embargo, dichas metodologías fueron creadas en países diferentes al nuestro y, por ende, creadas para otro tipo de mentalidad. Cabe mencionar que dichas metodologías fueron realizadas pensando en una terminología general del diseño (principalmente el industrial) y no específicamente del diseño gráfico.

En México, diferentes investigadores de escuelas como la UAM o la UNAM han propuesto diferentes metodologías para ser aplicadas en la proyección de objetos. No obstante, los estudiantes olvidan la necesidad de aplicar dichos métodos y se orientan hacia un diseño más sencillo y empírico: una solución más romántica e intuitiva sin la necesidad de hacer grandes investigaciones. A la larga, esto promueve que el diseño no sea óptimo en sus aspectos semánticos, sintácticos y pragmáticos.

Por otro lado, antes de continuar me gustaría hablar de la problemática que le surge al estudiante para aplicar dichas metodologías: por una

parte, los sistemas educativos en las escuelas de diseño en México, no exigen que dichos métodos se enseñen y se apliquen desde el inicio de los estudios. La enseñanza de éstas viene posteriormente y es natural que el estudiante no desarrolle un hábito metodológico.

Además algunos de los métodos expuestos son extensos y confusos (algunos necesariamente necesitan el uso de computadoras para procesar los datos) por lo tanto el estudiante o profesional los hace a un lado. Es común que el estudiante prefiera ir directamente a la solución gráfica sin detenerse a pensar si lo que está haciendo es lo indicado. El generar una idea no es lo mismo a ser creativo: "la creatividad no quiere decir improvisación sin metodología"<sup>al</sup>

Algo similar ocurre en las artes, los estudiantes de artes visuales que se convertirán en pintores, son poco disciplinados y en la mayoría de los casos llegan a terminar su obra más por un proceso de experimentación que con base en un proceso metodológico en donde hayan

investigado, teorizado, analizado la composición, etc., hasta llegar a la pintura.

Para concluir, mencionaré que para aplicar una metodología no es necesario o forzoso que el diseño gráfico tome el papel de las ciencia. Creo que de ninguna manera son equiparables, por eso considero que el método no debe ser demasiado extenso o complicado, y sobre todo no debe exigir al diseñador gráfico incursionar en áreas que no le corresponden.



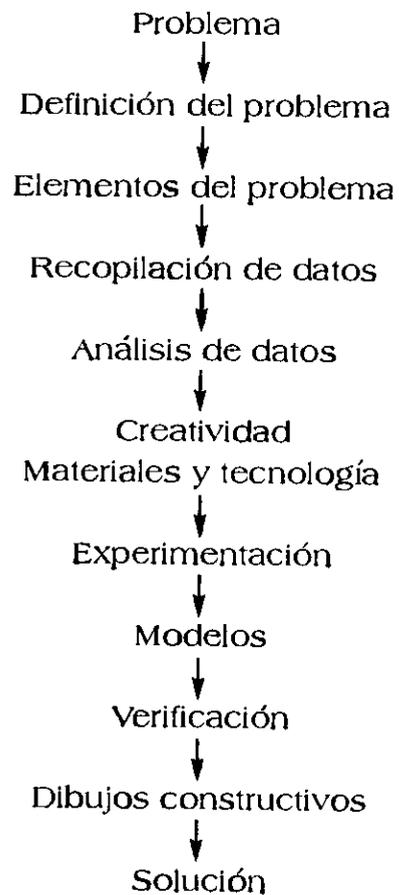
## A 1.1 Procedimientos.

En los procedimientos hablaremos de manera particular de métodos que nos ayuden o pongan en claro los pasos para resolver un problema de diseño y llegar a la solución gráfica. Para esto, hablaremos primero del método proyectual sugerido por Bruno Munari, que no considero complicado y resume de manera general los pasos utilizados en muchos otros métodos.

"La metodología proyectual es una serie de operaciones necesarias dispuestas en orden lógico dictado por la experiencia. Su finalidad es la de conseguir un máximo resultado con el mínimo esfuerzo".<sup>a2</sup>

Si buscamos el término proyectar en un diccionario nos refiere a lanzar algo a distancia o hacer visible sobre una superficie la sombra de un objeto. Es precisamente esa la idea que queremos generar al hablar de la metodología proyectual: dar una solución a distancia de manera creativa sobre una superficie, para después realizar el objeto.

Bruno Munari sugiere un esquema:



El problema se entiende como cualquier asunto que no tiene aún una respuesta, en ocasiones es sugerido por el cliente y en otras propuesto por el diseñador.

La definición del problema sirve para delimitar el área de acción en que se debe proyectar.

Elementos del problema: al proyectar se necesita dividir el problema en partes para conocerlo a fondo; así, cada pequeña parte tendrá soluciones más sencillas de detectar.

Recopilación de datos: para solucionar un problema se debe obtener la mayor información posible sobre el objeto a crear; ver si alguna vez se resolvió un problema similar, para aprender sus cualidades y no copiar elementos similares a los existentes.

Análisis de datos: para descartar información de más, ver cómo se han resuelto problemas similares y generar a partir de éstos las primeras soluciones.

Creatividad: es la parte del proceso donde se generan las ideas con base en los datos analizados previamente.



Materiales y tecnologías: una vez tomada la mejor idea creativa, se debe investigar sobre los materiales en que se puede realizar el objeto, así como la tecnología necesaria para manipular dichos materiales.

Experimentación: en esta fase se manipulará los materiales a fin de obtener respuesta sobre qué material es el ideal para la proyección del objeto.

Modelo: una vez resuelto el problema sobre qué material es el ideal, se necesita crear un objeto prototipo que será lo más parecido al final.

Verificación: antes de proseguir es necesario revisar que cada uno de los pasos, realizados hasta aquí, sean ideales y sobre todo que el prototipo no tenga errores que produzcan una falla en el resultado final.

Dibujos constructivos: los cuales servirán para la reproducción exacta del prototipo.

Finalmente se llega a la solución definitiva del problema mediante la producción.



## A 1.2 Esquema personal.

Como se dijo antes, la metodología proyectual son pasos necesarios dispuestos lógicamente con base en la experiencia para obtener resultados óptimos. Por lo cual, propongo un método utilizado durante mis estudios y trabajos profesionales aplicándolo al diseño de carteles, diseño de empaques, diseño de imagen institucional, etc. Aclarando que para cada uno de estos diseños, por regla general, se tienen que hacer adaptaciones dependiendo del tipo de problema.

Como sugiere Bruno Munari, lo primero que se necesita es un problema, el cual es independiente a cualquier otro. Normalmente el cliente es el que plantea el problema, y dentro de este mismo paso se definen junto con él los límites y sus elementos.

Después, el diseñador analiza el problema, para posteriormente poder entregar al cliente un presupuesto (se sugiere que incluya en un principio sólo la fase de diseño) y un calendario, todo esto con los siguientes objetivos:

### Presupuesto:

- Delimitar hasta dónde llegará el trabajo del diseñador, con el fin de que el cliente no confunda el trabajo de diseño con procesos posteriores como lo sería la pre prensa o la impresión.
- Plantear el costo específico de cada parte del proceso.
- Asegurar que el cliente esté satisfecho con el precio que se le cobrará y sobre todo que acepte los términos del contrato.
- Asegurar con esto un adelanto monetario para respaldar el proyecto.

### Calendario:

- Definir la fecha de entrega final del trabajo.
- Definir en qué fecha se entregará cada parte del proyecto, es decir, desde las primeras imágenes, hasta cada uno de los originales y Dummys.
- Crear en el diseñador una disciplina autopersonal.
- Hacer entender al cliente, aunque sea de manera indirecta, que el proceso de diseño requiere más que el sólo bocetaje. Por medio de la calendarización se obliga al cliente a ajustarse a los tiempos del diseñador, aunque generalmente se pacta entre cliente y diseñador los tiempos.

El calendario depende de las necesidades de cada proyecto.

Fase de información, en esta etapa el diseñador hablará con el cliente para ver los perfiles de la empresa o los requerimientos específicos sobre la imagen a crear, así como reunir todos los datos necesarios que le puedan ayudar a generar las primeras ideas. A su vez, estos se analizarán y estudiarán a conciencia.



Lluvia de ideas: en esta etapa es donde empieza el período creativo. Con base en datos e imágenes obtenidas en la fase de información, se apuntan todas las ideas que surjan, sean buenas o malas, lo importante es que se tengan presentes pues generalmente la combinación de varias será la que nos genere una buena idea creativa.

Antes de continuar en el proceso, en la lluvia de ideas sugiero que se implemente o se considere un análisis con base en la semiótica, sin que se tenga que profundizar o ser un experto en dicho estudio. Propongo la siguiente triada:

**Análisis Sintáctico:** con esto nos referimos a los elementos que conforman la imagen, a su ordenamiento, su interacción y su comparación con otros signos, es decir se analizará la estructura.

**Análisis Semántico:** en esta etapa se pensará en las posibilidades de entendimiento e interpretación de la imagen, es aquí donde se cuida el significado de la imagen. Cada elemento que la conforma debe ser entendido como lo que es y no que su significado se desvirtúe o nos remita

a otros aspectos.

**Análisis Pragmático:** se cuidará en este aspecto principalmente la aplicación y funcionalidad de la imagen. Ejemplos de esto es su legibilidad a varias dimensiones y varios entornos, la influencia lumínica, el contexto cultural, etc.

Dicho análisis se repetirá en el proceso cuantas veces sea necesario, para garantizar que la imagen o solución escogida sea la apropiada. Es importante empezar en la lluvia de ideas con este proceso debido a que es aquí donde comienza el periodo creativo.

**Bocetaje:** dividido en tres etapas:

**Bocetos rápidos:** al igual que la lluvia de ideas, servirán para bajar a papel las ideas generadas con anterioridad, no es lo mismo una imagen mental que su representación gráfica. Al realizar las primeras imágenes se sugiere en esta etapa una cita con el cliente para visualizar juntos el proyecto y empezar a depurar la imagen.

**Bocetos en blanco y negro:** con base en un promedio entre tres y siete imágenes seleccionadas previamente se trabajan y se aplica la triada antes mencionada y el diseñador define tres. Se trazan, se modifican, y se generan tres imágenes sólidas, que se presentarán al cliente.

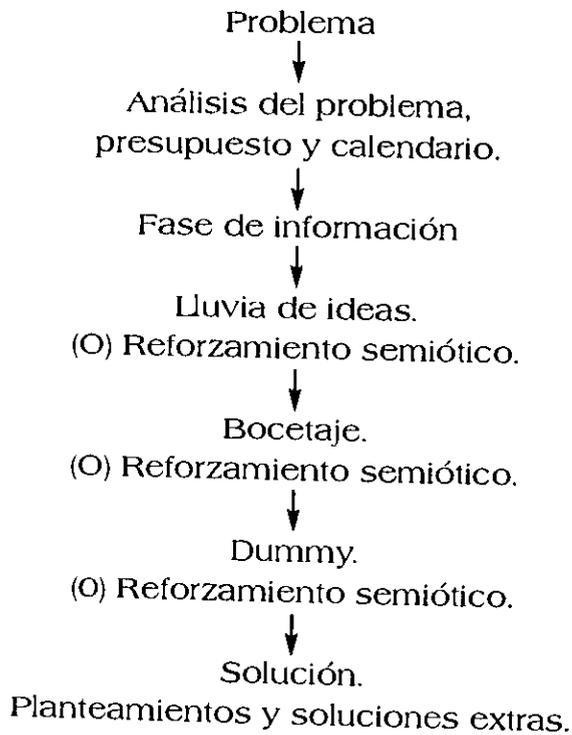
**Bocetos de color:** seleccionada la imagen principal, se pasara a la aplicación del color, cabe mencionar que en algunos casos aún se tienen varias imágenes o soluciones, y que a dichas variantes también es necesario hacer su estudio cromático aplicando otra vez la semiótica. Una vez realizadas y analizadas las mejores propuestas, se presentan al cliente las variantes y se define una.



Dummy: se realizará una prueba lo más similar a como quedará el original.

Solución: finalmente, la parte del diseño esta resuelta; sin embargo, al finalizar el trabajo, se plantearán y saldrán problemas y soluciones nuevas, como lo podría ser la reproducción del diseño, para lo cual se sugiere dar consulta al cliente y si se solicita, crear las soluciones correspondientes a dichos problemas.

#### Propuesta metodológica:



Concluyendo esta sección, argumentaré, como se dijo en un principio, que dichos esquemas son únicamente una aproximación para ayudar a soluciones planteadas. En el caso de la metodología proyectual, cada problema tiene planteamientos específicos, por lo cual a cada problema corresponderá un método específico planteado por la experiencia profesional propia para lograr optimizar el diseño.



## ACTA DE INICIO DE DISOLUCIÓN DEL TALLER DOCUMENTACIÓN VISUAL (TDV)

Reunidos de común acuerdo para efectos de protocolizar el presente documento, los actuales miembros del Taller Documentación Visual (TDV), FRANCISCO MARCIAL CASTRO, VÍCTOR HUGO MARTÍNEZ CEDEÑO, ISRAEL MORA LARA, Y ANTONIO SALAZAR BAÑUELOS, declaramos de manera libre y voluntaria nuestra decisión de iniciar el proceso de DISOLUCIÓN del Taller Documentación Visual, conocido también sólo por las siglas TDV. Esta declaración se redacta y firma el día 25 de febrero de 1999 en presencia del Mtro. Eduardo Chávez Silva, actual Director de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México, y del Lic. Jesús Felipe Mejía Rodríguez, profesor de esta misma institución, quienes tienen para el efecto la calidad de testigos. La participación de los mismos responde a lo siguiente:

- En el caso del Mtro. Eduardo Chávez Silva, a que funge en la actualidad como Director de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, institución que ha brindado su apoyo al TDV durante sus quince años de existencia; así como al hecho de que siempre ha demostrado el interés de orientar, apoyar y promover el trabajo del TDV.
- En el caso del Lic. Jesús Felipe Mejía, a que ha fungido como consultor —y en tal sentido copartícipe— del TDV en una mayoría de los proyectos de trabajo que el grupo realizó, razón por la cual está familiarizado con la trayectoria del mismo.

Del acto motivo de este documento se siguen las siguientes

### CLÁUSULAS

1. Ninguno de los miembros del Taller Documentación Visual (TDV), ahora en proceso de disolución, en caso de crear o integrar un grupo de trabajo similar, podrá usar nuevamente el nombre referido.
  2. Ninguno de los miembros del Taller Documentación Visual (TDV), que inicia su disolución, podrá solicitar, reclamar o exigir beneficio individual de cualquier transacción realizada con las obras producidas en el seno del mismo. Lo anterior en congruencia con uno de los fines para los cuales se creó el Taller Documentación Visual (TDV), a saber: la valoración del trabajo colectivo en lugar del trabajo individual.
  3. El conjunto de las obras producidas por el Taller Documentación Visual (TDV), ahora en proceso de disolución, que a la fecha no se hayan comercializado, así como las que a la fecha se encuentren en préstamo o en exposición, serán resguardadas, según el presente acuerdo, en las instalaciones del Taller de Pintura de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, a cargo actualmente del Mtro. Antonio Salazar Bañuelos, donde igualmente se conservarán por el momento los archivos documentales del Taller Documentación Visual, mismos que se entregarán a la o las instituciones nacionales o extranjeras que lo demanden con fines de preservación o estudio.
  4. A partir de este momento, los miembros del Taller Documentación Visual (TDV), en proceso de disolución, delegan en el Mtro. Antonio Salazar Bañuelos la responsabilidad de custodiar las obras del punto anterior, en tanto que son donadas a instituciones culturales del país y del extranjero que satisfagan las siguientes condiciones:
    - Entregar una carta oficial de aceptación de la donación, firmada por el responsable de la institución receptora o el funcionario o funcionarios del caso.
    - Entregar una carta oficial en la que se consigne la clave de inventario asignada a la obra u obras que reciben en donación.
-

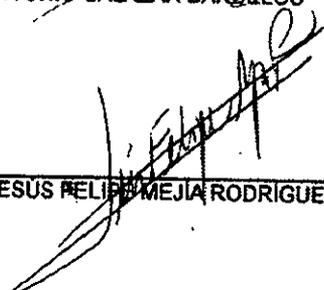
- Hacer del conocimiento público la donación aceptada, utilizando para ello medios impresos como gacetas, boletines, periódicos o revistas especializadas.
  - Exhibir la o las obras donadas al menos durante una temporada cada dos años, en los términos usuales al respecto.
  - Publicar un estudio crítico de la obra producida por el Taller Documentación Visual (TDV), a lo largo de su existencia, con los estándares de calidad en el estudio y la impresión de las imágenes propias del caso. El estudio aludido también podrá cobrar la forma de un catálogo razonado o libro testimonial, siempre que deje constancia de la trayectoria del TDV, sin omisión de los logros y fracasos del trabajo grupal.
5. Del punto 4 se desprende que los miembros del Taller Documentación Visual (TDV), en proceso de disolución, facultan al Mtro. Antonio Salazar Bañuelos para que, en el marco de los términos de la presente ACTA DE INICIO DE DISOLUCIÓN, realice aquellas acciones no consideradas en el documento, siempre y cuando no lo contradigan en lo más mínimo.

La presente se lee y firma en presencia del Mtro. Eduardo Chávez Silva, actual Director de la Escuela Nacional de Artes Plásticas y del Lic. Jesús Felipe Mejía Rodríguez, quienes fungen como testigos y a quienes se apela velen por el cumplimiento de las cláusulas señaladas. Asimismo, los miembros del Taller Documentación Visual (TDV) prescriben que en el caso de que el Mtro. Antonio Salazar Bañuelos se viera imposibilitado de llevar a término los compromisos de los puntos 4 y 5, sean el Mtro. Eduardo Chávez Silva y el Lic. Jesús Felipe Mejía Rodríguez, quienes los cumplan, a lo cual manifiestan su conformidad firmando al calce.

#### ÚNICA CLÁUSULA TRANSITORIA

Los actuales miembros del Taller Documentación Visual (TDV) se comprometen a continuar trabajando de manera conjunta para concluir los proyectos y compromisos contraídos con anterioridad a esta fecha, los cuales deberán ser terminados en su totalidad a más tardar el 1 de noviembre de 1999, fecha en que se hará pública la disolución motivo de esta ACTA.

#### FIRMANTES

 FRANCISCO MARCIAL CASTRO	 VICTOR HUGO MARTÍNEZ CEDENO
 ISRAEL MORA LARA	 ANTONIO SALAZAR BAÑUELOS
 MTR. EDUARDO CHÁVEZ SILVA	 LIC. JESUS FELIPE MEJÍA RODRÍGUEZ

Cop. Cada uno de los firmantes.

**A.3 MIEMBROS QUE CONFORMARON EL TDV.\***

Integrantes:

Antonio Salazar  
Carlos Veloz  
Enrique Méndez  
Francisco Marcial  
Gabriel Castro Rocha  
Gustavo Guevara  
Israel Mora  
Marco Aulio Prado  
Ricardo Serrano  
Rubén Gómez Tagle  
Sergio Carlos Rey  
Victor H. Martínez

Colaboradores:

Javier Jiménez  
Reina Carrisosa  
Juan Carlos Gutiérrez Vázquez  
Antonio Hernández Juárez  
Alberto Argüello  
Colberdt Cortés  
Roberto Espíndola  
Cuauhtemoc Kamffer  
Teresa Medina  
Lucía Ortiz  
Felipe Mejía  
Jaquelin Sánchez  
Rubén Palomino  
José Luis Sánchez

Promotores:

Rogelio Campos  
Jesús Garibay  
Alberto Hajar  
Luis Gaspar Ortiz  
Angeles Vázquez

\*Se omiten las fechas de pertenencia de los miembros debido a que no existen documentos probatorios de su trabajo específico en el Taller pues fue una norma del grupo firmar como TDV, sólo en casos muy excepcionales se citó a los integrantes.



A12





**GLOSARIO**

## **GLOSARIO:**

**Bit:** Unidad mínima de información en medios electrónicos. Representa 0 ó 1 en el código binario. Bit es la contracción de Binary digit.

**Byte:** Unidad digital equivalente a ocho bits. Cada byte puede representar un carácter. El Kilobyte (Kb) es el equivalente de 1024 bytes, el Megabyte (Mb) equivale a 1024 Kb y el Gigabyte (Gb) es equivalente a 1024 Mb.

**Colores complementarios:** Tipo de contraste que se da con colores opuestos dentro del círculo cromático. Rojo-verde, azul-naranja, violeta-amarillo.

**Cromaline:** prueba de impresión que sirve como guía para el impresor, ésta simula la impresión en offset de los diferentes negativos, normalmente cuatro: uno para el amarillo, otro para el cian, otro para el magenta y uno para el negro.

**Director:** Programa digital de la empresa Macromedia con el cual se realizan interactivos, presentaciones, animaciones y en general cualquier tipo de archivo multimedia.

**Dummy:** boceto final o prototipo de un diseño, este debe ser lo más similar a como quedará terminado el producto final.

**DPI (Dot per inch):** Punto por pulgada. Este término se utiliza como estándar de resolución en las imágenes digitales sobre todo en las de mapa de bits y como estándar para medir la calidad de una impresora al reproducir una imagen. A mayor número de puntos en una imagen ésta será de mayor calidad.

**Freehand:** Programa digital de la empresa Macromedia el cual realiza gráficos de manera vectorial. La computadora reconoce la imagen como una serie de operaciones matemáticas, por medio de programación el usuario ve estas ecuaciones como gráficos. Freehand pertenece al tipo de programas denominados 2D, dibujo de dos dimensiones.

**Gb (Gigabyte):** ver byte.

**Infini d:** Programa de modelado en tercera dimensión. Ver 3D.

**Jaz:** Unidad de almacenamiento digital de tipo magnético. Ésta tiene una capacidad de 1 Gb o de 2 Gb, dependiendo del tipo de unidad y del tipo de cartucho.

**Layer:** se puede definir como una capa de trabajo, éstas las podemos encontrar en programas tanto vectoriales como de mapa de bits. Por lo general son más conocidas gracias al programa Photoshop que las utiliza para integrar varias imágenes en un solo archivo, en el caso de éste programa los layer actúan como si fueran acetatos que se superponen de manera similar a como

se utilizaban en las animaciones tradicionales de dibujos.

**Macintosh 6100:** Modelo de computadora creada en 1994 por la compañía Apple. Su configuración básica contaba con 250 Mb en disco duro, un procesador Power PC 601 a 60 Mhz, unidad CD ROM de 2x, dos puertos se-riales y un SCSI. Fue el modelo más pequeño cuando se inventó el Power PC.

**Mapa de bits:** Se refiere a un tipo de archivo gráfico compuesto por una serie de puntos dentro de una red, los puntos se denominan pixeles y éstos son la unidad mínima gráfica. Estos archivos son algo similar a tener una hoja cuadriculada, sólo que cada cuadro de la hoja esta compuesto por pixeles. La resolución de estos archivos se mide por la cantidad de pixeles que pueden representar en una pulgada (también puede medirse en cm. pero no es muy común), tanto en su ancho como en su altura: 72 DPI, 150 DPI, 300 DPI.

**Matchprint:** Al igual que el cromaline también es una prueba de impresión, nada más que de otra marca y con la ventaja que con este sis-

tema se pueden hacer algunas correcciones.

**Mb (Megabyte):** ver byte.

**Mhz (Megahertzio):** Ésta es una unidad de frecuencia equivalente a un millón de Hertzios, éstos se utilizan para medir fenómenos periódicos. Un Hz es equivalente a un periodo por segundo. En las computadoras se utiliza el termino Mhz para medir la cantidad de datos que el procesador es capaz de transmitir en un ciclo; actualmente una computadora común transmite como mínimo 300 Mhz.

**Painter:** Programa de mapa de bits que tiene la peculiaridad de simular digitalmente las técnicas ilustrativas tradicionales como lo son el lápiz, la acuarela, el aerógrafo, el óleo, etc. Todo esto lo hace por medio de un tipo de geometría denominada fractal que tiene como característica la simulación de fenómenos naturales por medio de elementos similares entre sí. Para la programación de este paquete se tomaron efectos reales de cada una de los instrumentos tradicionales y se reinterpretaron de manera digital.

**Pantone:** Es una guía de colores la cual tiene la mayor muestra clasificada de tonalidades para la impresión. En la actualidad existen guías para tintas brillantes, mates, para simular tintas directas, para elaborar selección de color, para duotonos, para colores pastel, colores metálicos, fluorescentes, para impresión hexacromática, etc.

**Photoshop:** Programa de mapa de bits enfocado al retoque y manipulación de fotografías. En el mercado es el programa bitmap más común y utilizado en el ámbito gráfico. Su ventaja sobre otros es la facilidad de uso de su interfaz así como los filtros con los que cuenta que permiten hacer procesos complejos de manera sencilla.



Algunos de estos procesos simulan herramientas tradicionales.

**Pixel:** unidad mínima gráfica digital (ver mapa de bits).

**Plotter:** Tipo de impresora de inyección de tinta que tiene como función reproducir tanto planos arquitectónicos como imágenes de gran formato. Este tipo de impresión ha tomado mayor importancia en los últimos años; la mayoría de los espectaculares que vemos en las calles y los anuncios con los que se forran algunos autobuses están hechos con este tipo de máquinas.

**Quark x press:** Dentro de los programas de diseño existen los que fueron creados para la edición de libros, revistas y publicaciones en general. Quark es un programa de este tipo que junto con Page Maker son los más conocidos y profesionales.

**Quick Time:** Es un programa digital cuyos archivos son actualmente el estándar para visualizar películas digitales. Éste ha cobrado mayor importancia debido a la propagación de Internet. El programa también puede visualizar imágenes estáticas de mapa de bits principalmente en formatos JPG así como archivos de música.

**Trapping:** Un problema común al imprimir con diferentes colores es que éstos queden fuera de registro. Para solucionarlos se recurre al trapping que consiste ligeramente en hinchar las imágenes o caracteres para que sus bordes se traslapen hasta impedir que se vea el color blanco del papel.

**Vector:** Es una magnitud a cuyo valor numérico se atribuye una dirección que se expresa de manera gráfica por un segmento de recta de longitud, dirección y sentido determinado. Esto apli-

cado a los programas de diseño permite la generación de gráficos a partir de operaciones que indican posiciones en el plano cartesiano y que son interpretadas gráficamente por la computadora para el usuario.

**Zip:** Unidad de almacenamiento digital de tipo magnético. Ésta tiene una capacidad de un 100 Mb o de 250 Mb, dependiendo del tipo de unidad y del tipo de cartucho.

**3D:** Se le denomina así a los programas de dibujo vectorial en tres dimensiones, estos programas tratan de simular la realidad. El paso inicial para crear una imagen tridimensional es modelar los objetos en la escena, construyéndolos a partir de polígonos. Los programas de modelado 3D ofrecen todo tipo de herramientas para crear las geometrías más complejas, incluyendo la creación casi automática de objetos primitivos (cubos, esferas, pirámides, cilindros). Al final para hacer que el modelo parezca real se le aplican patrones o texturas. Para visualizar la imagen en su acabado final se hace un render. Estos programas están diseñados primordialmente para hacer animación.

B

**BIBLIOGRAFÍA**



## BIBLIOGRAFIA

- ACHA, Juan. Introducción a la teoría de los diseños. México, editorial Trillas, 1988.
- ALFIE, David et al. El cómic: es algo serio. México, editorial Eufesa, 1982.
- AMAYA, Mario. Pop as art: a survey of the new super realism. London, editorial Studio.
- ARGAN, Giulio Carlo. Walter Gropius y la Bauhaus. México, editorial Gustavo Gilí, 1983.
- AVIÑA, Adriana, et al. Tesis: Diseño de Serie Señalética para la Fundación John Langdon Down A.C. México, 1997.
- CARDOZA Y ARAGON, Luis. Pintura contemporánea de México. Ediciones Era, Segunda reimpresión. México, 1995.
- DONDIS, Dondis. La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. 5a. edición, Traducción de Justo G. Berandi. Barcelona, editorial Gustavo Gilí, 1984.
- DRAGUET, Michel; Chronologie del l'aert du XXe siècle; Editorial Flammarion; Paris 1997.
- FIEDLER, Jeannine. Photography at the Bauhaus. Cambridge, Massachusetts, editorial MIT, 1990.
- FRANCISCONO, Marcel. Walter Gropius and the creation of the Bauhaus in Weimar: the ideals and artistic theories of its founding year. USA, Urbana: University of Illinois, 1971.
- GASCA, Luis. El discurso del cómic. Madrid, editorial Catedra, 1988.
- KANDINSKY, Wassily. Cursos de la Bauhaus. Madrid, editorial Alianza, 1993.
- LIPPARD, Lucy R. Pop art. London, editorial Thames and Hudson, 1967.
- LIVINSTONE, Marco. Pop art: a continuing history. New York, editorial H. N. Abrams, 1990.
- MEGGS, Phillip B. Historia del diseño gráfico, editorial Trillas, México 1991.
- OSTERWOLD, Tilmon. Pop art. Alemania, editorial Benedikt Taschen, 1992.
- PELLICER, Carlos, Et al; La Pintura Mural de la Revolución Mexicana; Fondo Editorial de la Plástica Mexicana. 5ta. edición, México 1998.
- SATUE, Enric. El diseño gráfico: desde sus orígenes hasta nuestros días. Madrid, editorial Alianza, 1988.
- SCOTT, Robert. Fundamentos del diseño. 10 edición, traducción de Marta del Castillo, Buenos Aires, editorial Vitor Leru, 1976.
- SANCHEZ VAZQUEZ, Adolfo. Lecturas universitarias no. 14: antologías, textos de estética y teoría del arte. Quinta reimpresión. México, UNAM, 1996.
- Arte Pop (catálogo de la exposición Arte Pop del Museo Reina Sofía); Editorial Electa, 1992.
- Doce Mil Grandes. Enciclopedia Biográfica Universal; editorial Promexa; Italia 1982. Tomo I, Los Mil grandes de la Pintura.
- Enciclopedia Historia del Arte Mexicano, tomos 9 y 10; Editorial Salvat, México 1982.
- Enciclopedia: 40 Siglos de Arte Mexicano; editorial Herrero Promexa; segunda edición, México 1981.
- Los Grandes Maestros de la Pintura Universal (Velasco, Orozco, Rivera, Siqueros, Tamayo). Editorial Promexa. México, 1981.
- Museo de Arte Carillo Gil, Catálogo de la exposición: De los grupos los individuos; Elzevir editores. México, 1985. The 20th century art book; Editorial Phaidon; Hong Kong, 1996.